

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD/MI**

**SKRIPSI**

Diajukan Oleh:

Annisa Raihani Amsa

NIM. 220209159

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

**BANDA ACEH**

**TAHUN 2026 M/1446 H**

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD/MI**

**SKRIPSI**

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

**ANNISA RAIHANI AMSA**  
NIM : 220209159

Mahasiswa (i) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui Oleh:

Pembimbing

Ketua Program Studi Pendidikan  
Guru Madrasah Ibtidaiyah



**Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.**  
NIP.19796172003121003



**Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.**  
NIP.19796172003121003

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD/MI**

**SKRIPSI**

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal

Senin, 2 Februari 2026 M  
14 Sya'ban 1447 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



**Yuni Sita Ningsih, S.Ag., M.Ag**  
NIP.19796172003121003

**Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd**  
NIP.198811172015032008

Penguji I,

Penguji II,



**Rafidha Hanum, S.Pd.L, M.Pd**  
NIP.198907032023212038

**Mulia, S.Pd.L, M.Ed.**  
NIP.197810132014111001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**Prof. Saiful Mulik, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.**  
NIP.197301021997031003

**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA  
ILMIAH/SKRIPSI/ARTIKEL**

**Yang bertanda tangan di bawah ini,**

Nama : Annisa Raihani Amsa  
NIM : 220209159  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi saya ini:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Mengerjakan sendiri karya ilmiah dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Apabila di kemudian hari terdapat tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan, serta ternyata ditemukan bukti bahwa saya melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan pihak manapun.

Banda Aceh, 27 Januari 2026

Yang menyatakan



## ABSTRAK

Nama : Annisa Raihani Amsa  
NIM : 220209159  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah Dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI  
Pembimbing : Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag,  
Kata Kunci : E-LKPD dan Kearifan Lokal

Permasalahan di lapangan didapatkan bahwa LKPD yang digunakan masih bersifat umum dan tidak memanfaatkan potensi kearifan lokal dalam pembelajaran di kelas V SD Negeri 16 Banda Aceh. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bahwasannya sekolah SD Negeri 16 Banda Aceh membutuhkan pengembangan E-LKPD. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk. 1). Mengetahui pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia, 2). Menguji kelayakan E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan penelitian yang mengacu pada 4D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 16 Banda Aceh. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa, dan angket respons peserta didik. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, maka diperoleh skor 80,0% dengan kriteria layak, sedangkan validasi ahli media mendapatkan skor 95.0% dengan kriteria sangat layak dan ahli bahasa mendapatkan skor 91.1% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan data hasil respon pada peserta didik diperoleh skor angka 95,2 % sampai 98,8% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian media pembelajaran E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI sangat layak digunakan.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang Maha Esa. Karena kasih sayang dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI”**. Shalawat serta salam tercurahkan pada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam, kepada keluarga dan sahabatnya.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pembimbing yang telah membimbing dalam pembuatan produk ini. Selain kepada beliau, penulis juga ingin menyampaikan ungkapan terimakasih kepada pihak-pihak yang penulis sebutkan di bawah ini:

1. Kepada Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor UIN Ar-Raniry dan seluruh staf pengajar, karyawan/karyawati, pegawai di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry beserta seluruh staf pengajar, karyawan/karyawati, pegawai di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
4. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah serta para dosen dan staf Prodi Pendidikan

Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah berjasa dalam proses perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan Pendidikan SI.

5. Kepada Ibu Durratul Husan S.Pd., yang telah membantu peneliti di SD Negeri 16 Banda Aceh.
6. Seluruh peserta didik kelas V-A, yang telah berpartisipasi dan menjadi bagian penting dalam pelaksanaan penelitian ini.
7. Semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi.

Semoga amal baik mereka mendapat balasan dari Allah Subhanahu Wata'ala dengan balasan yang berlipat ganda. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk lebih menyempurnakan skripsi ini.

Banda Aceh, 15 Desember 2025

Penulis,

**Annisa Raihani Amsa**

NIM. 220209159

AR - RANIRY

## PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memungkinkan penulis untuk menulis skripsi ini dengan baik. Penulis mempersembahkan karya ini kepada:

1. Teristimewa peneliti ucapkan terimakasih banyak kepada Ayahanda Bapak Amrun. SH., tercinta meskipun kita tidak terbiasa berbicara dari hati ke hati, penulis tahu bahwa dibalik keheningan itu tersimpan doa dan harapan yang tak pernah putus untuk penulis. Penulis memahami dan merasakan bahwa cinta dan dukungan terus hadir dalam diri penulis. kepada Ibunda tercinta Salmiati Rahimahallah yang selama hidupnya selalu memberi kasih sayang yang tidak pernah kurang dan pelajaran hidup yang berarti bagi penulis.
2. Kepada abang Andri Rianda Amsa. Terima kasih sudah menjadi inspirasi dan idola yang tak tergantikan. Darimu penulis belajar bahwa hidup ini hanyalah perjalanan biasa yang penuh rahasia Tuhan. Jangan pernah patah semangat teruslah melangkah, karena apa pun yang terjadi, itu adalah skenario terbaik dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala untuk kita. Semoga pencapaianku hari ini bisa membuatmu bangga, sebagaimana aku selalu bangga memilikimu sebagai abangku.
3. Kepada adik-adik tercinta Athiyyah Raihanati Amsa dan Amril Rezla Amsa. Terima kasih telah menjadi alasan, tujuan, sekaligus kekuatan utama bagi penulis untuk tetap bertahan dan berjuang menyelesaikan perjalanan ini. Kehadiran kalian adalah sumber energi yang membuat penulis tidak pernah merasa sendirian dalam menghadapi setiap rintangan. Pencapaian peneliti hari ini hanyalah sebuah awal. Penulis sangat berharap kalian tidak hanya mengikuti jejak peneliti melainkan mampu melampauinya. Teruslah bertumbuh menjadi pribadi yang jauh lebih hebat, lebih tangguh, dan lebih sukses dari apa yang telah penulis capai saat ini. Doa penulis akan selalu menyertai setiap langkah hebat kalian ke depan.

4. Kepada seluruh keluarga besar Bathin. Penulis mengucapkan terimakasih yang tulus atas semua dukungan, kasih sayang, perhatian dan doa yang senantiasa mengiringi setiap langkah penulis. Terimakasih kepada Ama Kul, Ama Lah, Ama Ucak, Bik Kul, Bik Item, dan Bik Ma, yang telah lebih dahulu berpulang ke Rahmatullah, Meski raga telah berpulang ke haribaan Allah Subhanahu Wa Ta'ala, cinta kalian tetap menjadi ruh yang menguatkan setiap lembar karya ini. Kerinduan penulis adalah doa yang tak pernah putus. Dalam perspektif iman, kematian hanyalah jeda singkat menuju perjumpaan abadi. Semoga pencapaian ini menjadi amal kebaikan yang cahayanya sampai kepada kalian di alam barzakh, hingga Allah mempertemukan kita kembali dalam jannah-Nya.
5. Sahabat penulis, Baisa Munthaha. Terima kasih telah menjadi rekan diskusi dan sahabat dalam proses pendewasaan diri penulis. Terima kasih atas ketulusan dalam mengajarkan arti kesabaran dan ketenangan dalam menghadapi setiap keadaan. Melalui anda, penulis belajar untuk lebih dalam bersyukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala serta berani menaruh seluruh harapan dan kepercayaan sepenuhnya kepada takdir-Nya. Terima kasih telah menguatkan penulis di setiap langkah.
6. Kepada diriku sendiri yang luar biasa , Annisa Raihani Amsa. Terima kasih karena telah memilih untuk tidak menyerah di saat keadaan terasa begitu berat. Terima kasih telah berani melangkah, tetap teguh dalam setiap keraguan, dan mampu menjaga komitmen hingga titik akhir penyelesaian karya ini. Pencapaian ini adalah bukti nyata dari kesabaran, kedewasaan, dan keyakinanmu bahwa setiap jerih payah akan membuahkan hasil pada waktu yang tepat. Teruslah tumbuh, jadilah versi terbaik bagi dirimu sendiri, dan tetaplah rendah hati dalam memeluk setiap takdir Allah Subhanahu Wa Ta'ala di masa depan. *You have fought a good fight, and this is just the beginning.*

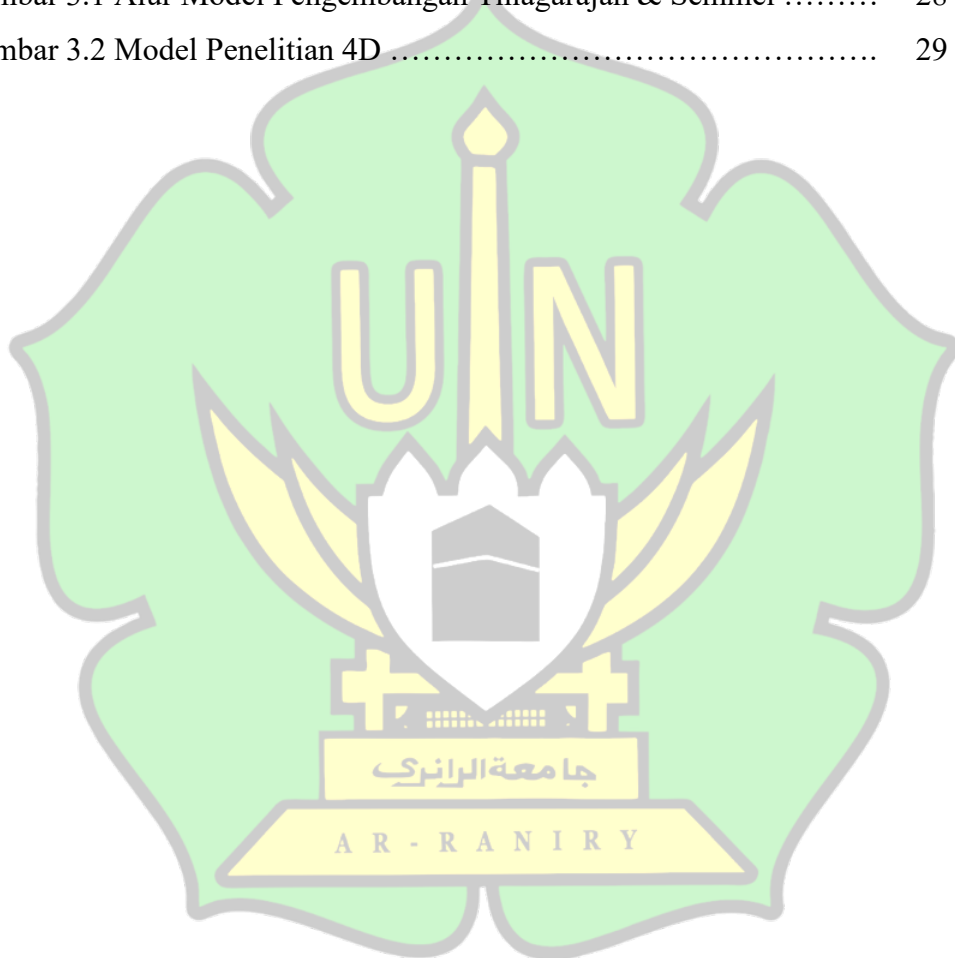
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH</b>	
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
PERSEMBAHAN .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Produk Yang Dikembangkan .....	6
1. Secara Teoritis .....	6
2. Secara Praktis .....	6
E. Definisi Operasional .....	7
1. Pengembangan .....	7
F. Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik .....	7
1. Kearifan Lokal .....	7
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	8
G. Penelitian Terdahulu .....	8
<b>BAB II PEMBAHASAN</b> .....	<b>11</b>
A. Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif .....	11
1. Pengertian Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) .....	11
2. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif .....	12
3. Komponen Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif .....	13
4. Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif .....	13
5. Manfaat Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif .....	14
6. Tujuan Penyusunan E-LKPD Interaktif .....	14
7. Kelebihan Menggunakan E-LKPD Interaktif .....	15
8. Kekurangan Menggunakan E-LKPD Interaktif .....	15
9. Langkah-langkah Pengembangan E-LKPD Interaktif .....	15
10. Kriteria Kualitas E-LKPD Yang Baik .....	16
B. Kearifan Lokal .....	17
1. Bentuk Kearifan Lokal .....	18
2. Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal .....	18
3. Dasar Hukum Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal .....	22
C. Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Prosedur Penelitian .....	28
1. Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ).....	29
2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	31
3. Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ) .....	31
4. Diseminasi ( <i>Disseminate</i> ) .....	32
C. Tempat dan Subjek Penelitian.....	32
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	32
1. Validasi Ahli Media.....	33
2. Validasi Ahli Materi .....	33
3. Validasi Ahli Bahasa.....	33
4. Instrumen Angket Respon Guru .....	33
5. Lembar Angket Respon Siswa.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
1. Angket.....	34
F. Teknik Analisis Data.....	34
1. Analisis Hasil Validasi Media.....	35
2. Analisis Hasil Angket Guru .....	36
3. Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Penelitian .....	40
1. Tahap Pendefinisian.....	40
2. Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	41
3. Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	43
B. Pembahasan.....	53
1. Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal .....	53
2. Kelayakan E-LKPD Berbasis Kearifan lokal.....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
A. Kesimpulan .....	57
B. Saran .....	57
DAFTAR PUSTAKA .....	59
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENELITI.....	86

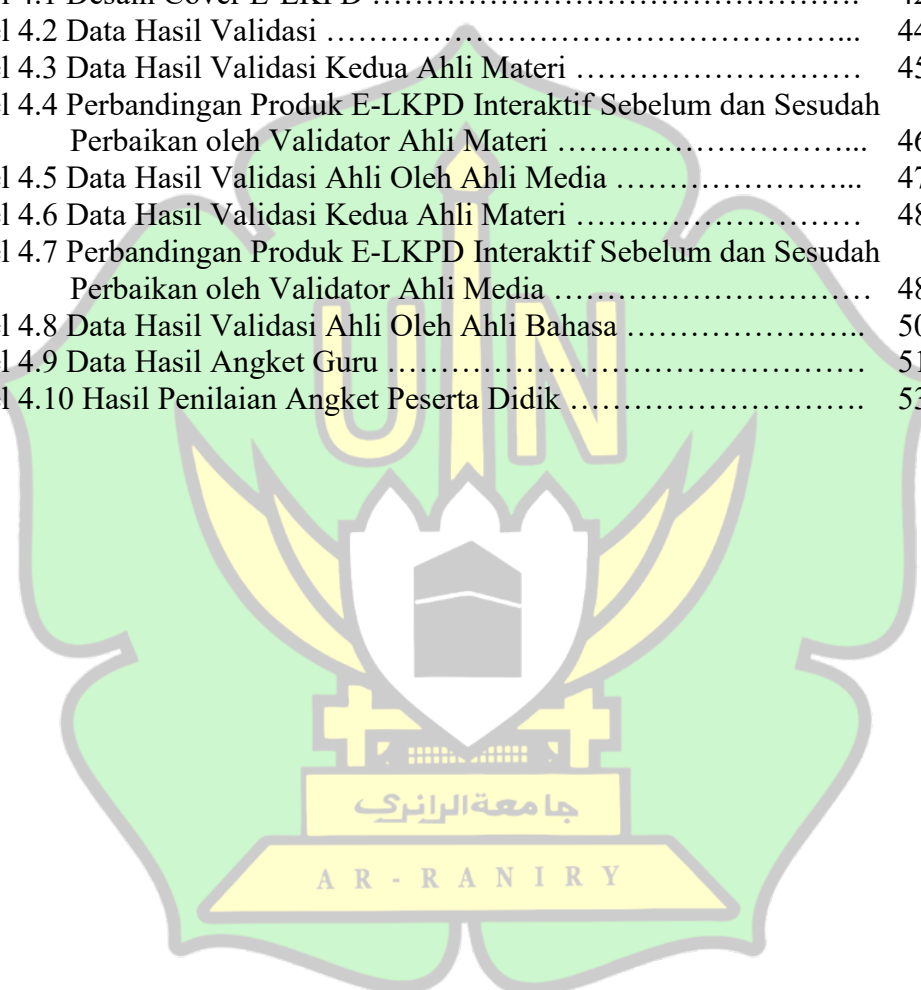
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Putri Pukes .....	22
Gambar 2.2 Atu Belah .....	23
Gambar 2.3 Lembide .....	23
Gambar 2.4 Gajah Putih .....	24
Gambar 3.1 Alur Model Pengembangan Thiagarajan & Semmel .....	28
Gambar 3.2 Model Penelitian 4D .....	29



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Likert .....	35
Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi .....	36
Tabel 3.3 Skala Likert .....	36
Tabel 3.4 Kategori Kelayakan .....	37
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik .....	38
Tabel 4.1 Desain Cover E-LKPD .....	42
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi .....	44
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Kedua Ahli Materi .....	45
Tabel 4.4 Perbandingan Produk E-LKPD Interaktif Sebelum dan Sesudah Perbaikan oleh Validator Ahli Materi .....	46
Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Oleh Ahli Media .....	47
Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Kedua Ahli Materi .....	48
Tabel 4.7 Perbandingan Produk E-LKPD Interaktif Sebelum dan Sesudah Perbaikan oleh Validator Ahli Media .....	48
Tabel 4.8 Data Hasil Validasi Ahli Oleh Ahli Bahasa .....	50
Tabel 4.9 Data Hasil Angket Guru .....	51
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Angket Peserta Didik .....	53



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi .....	63
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian .....	64
Lampiran 3 : Surat Telah Melakukan Penelitian .....	65
Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Media .....	66
Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Materi .....	70
Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	74
Lampiran 7 : Angket Peserta Didik .....	76
Lampiran 8 : Media E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal .....	80
Lampiran 9 : Dokumentasi Penelitian .....	83



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahan ajar merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan, karena bahan ajar merupakan salah satu sarana yang mendukung untuk berjalannya proses belajar. Bahan ajar akan digunakan dalam proses pembelajaran apabila dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa serta dimanfaatkan secara benar akan merupakan salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran.<sup>1</sup>

Penggunaan teknologi dan kebutuhan kompetensi saat ini menjadi salah satu dasar dikembangkannya kurikulum merdeka. Konsep pendidikan kurikulum belajar mandiri mengintegrasikan keterampilan literasi dan keterampilan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta penguasaan teknologi mempengaruhi kualitas dalam pendidikan. Dimana dalam setiap kegiatan yang dilakukan baik guru maupun siswa tidak lepas dari perangkat yang berbasis digital. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memasuki dunia pendidikan sebagai upaya untuk mengikuti perkembangan saat ini. Dengan melihat kemajuan teknologi saat ini dapat menjadi solusi yang tepat untuk menunjang pelajaran, salah satunya melalui bahan ajar.

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) merupakan salah satu bahan ajar yang dapat membantu meningkatkan kualitas belajar dan mutu pendidikan. Berdasarkan penelitian Subakti dkk, E-LKPD dapat meningkatkan kreativitas guru, meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, membuat pelajaran lebih menarik, serta proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. E-LKPD dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, peserta didik menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab sehingga berdampak pada aktivitas dan prestasi.

E-LKPD merupakan panduan kerja peserta didik untuk mempermudah

---

<sup>1</sup> Widodo, "Pengembangan Bahan Ajar", (Yogyakarta: Lestari 2013). h. I

peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dalam bentuk elektronik yang mengaplikasikannya menggunakan desktop komputer, notebook, smartphone atau handphone.<sup>2</sup>

E-LKPD merupakan modifikasi dari LKPD konvensional yang dibuat dengan teknologi informasi dan komunikasi. E-LKPD sebagai bahan ajar dirancang secara elektronik dan sistematis dilengkapi dengan ringkasan materi, soal-soal dan petunjuk pelaksanaan tugas yang memuat unsur teks, audio dan audio visual serta mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai, dengan maksud untuk membantu peserta didik secara terarah. E-LKPD dapat digunakan sebagai bahan ajar karena di dalamnya terdapat gambar atau ilustrasi lainnya dan dapat diakses menggunakan alat elektronik yang terhubung dengan internet.

Agar terwujudnya pembelajaran yang dapat meningkatkan potensi diri peserta didik. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dan merupakan integrasi dari metode pembelajaran yang digunakan. Kedudukan media pembelajaran memiliki peran penting karena dapat membantu proses pembelajaran peserta didik.

LKPD berbasis kearifan lokal (local wisdom) adalah pengetahuan atau wawasan yang dibutuhkan oleh siswa untuk mengenal kebiasaan hidup yang berkembang dalam kehidupan masyarakat di suatu daerah tertentu.<sup>3</sup> Upaya pemanfaatan E-LKPD berbasis kearifan lokal dapat membantu siswa belajar berdasarkan contoh yang ada di lingkungan sekitarnya. Selain menambah ilmu pengetahuan, E-LKPD berbasis kearifan lokal juga dapat melestarikan nilai-nilai kearifan lokal yang ada di daerah tersebut.

Di Indonesia pentingnya kearifan lokal dalam pendidikan tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) NO. 20 tahun 2003 tentang pengelolaan pendidikan. Berdasarkan UU Sisdiknas tersebut, pendidikan

---

<sup>2</sup> Vivi Puspita, "Efektifitas E-LKPD Berbasis Pendekatan Investigasi Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," (Padang: Jurnal Pendidikan Matematika, 2022), h. 4.

<sup>3</sup> Ajeng Retno Nasiti "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Pembelajaran Teks Deskriptif Peristiwa Budaya Di Kabupaten Semarang," Semarang (Skripsi-Tahun Ajaran 2019) h 17

diolah dengan memanfaatkan keunggulan/kearifan lokal. Setiap daerah di Indonesia memiliki keunggulan masing-masing.<sup>4</sup>

Kearifan lokal merupakan identitas suatu daerah. Setiap daerah memiliki ciri khasnya masing-masing. Ciri khas inilah yang membedakan suatu daerah dengan daerah yang lainnya. Menurut Sumarmi dan Amirudin menjelaskan bahwa kearifan lokal merupakan pengetahuan lokal yang digunakan oleh masyarakat untuk bertahan hidup dalam suatu lingkungan yang menyatu dengan sistem kepercayaan, norma, budaya dan diekspresikan dalam tradisi dan mitos yang dianut dalam jangka waktu lama. Jadi dapat dipahami bahwa E-LKPD ini adalah E-LKPD yang difokuskan pada kearifan lokal daerah Aceh Tengah.

Pada dasarnya, sudah seharusnya pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar (SD) mulai memperkenalkan dan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pendukung utama dalam proses belajar mengajar. Hal ini menjadi sangat penting mengingat peserta didik saat ini merupakan generasi yang tumbuh berdampingan dengan teknologi, sehingga sekolah perlu hadir sebagai fasilitator yang mengarahkan mereka pada penggunaan perangkat digital secara positif dan edukatif. Penggunaan teknologi di kelas memberikan keunggulan nyata, terutama dalam mengubah materi yang sulit dibayangkan menjadi tayangan visual dan simulasi interaktif yang mudah dipahami oleh anak-anak. Melalui cara ini, peserta didik tidak hanya menjadi lebih antusias dan mandiri dalam belajar, tetapi juga mulai terbiasa dengan keterampilan literasi digital yang akan mereka butuhkan di masa depan. Dengan demikian, pengenalan pembelajaran berbasis digital di tingkat Sekolah Dasar (SD) bukan hanya soal mengikuti tren, melainkan langkah nyata untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Dalam paradigma Kurikulum Merdeka pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) seharusnya menjadi katalis utama untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Berdasarkan studi terdahulu, peneliti

---

<sup>4</sup> Arti Prihatini, "Kearifan Lokal : Pembangun Jati Diri Pendidikan Nusantara". Prosiding Of Seminar Nasional dan Call For Papers Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bisnis dan Manajemen, 2015. h 2

sudah melakukan analisis kebutuhan di kelas V SD Negeri 16 Banda Aceh pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari hasil observasi dan wawancara guru yang dilakukan peneliti di sekolah. Ditemukan bahwa realita di SD Negeri 16 Banda Aceh menunjukkan adanya kesenjangan digital yang kontradiktif, sekolah telah memiliki infrastruktur berupa perangkat digital dan jaringan internet yang memadai, namun fasilitas tersebut belum diaktivasi secara optimal. Guru masih bergantung pada LKPD konvensional berbentuk cetak (*hard copy*) yang bersifat umum, statis, dan belum mengintegrasikan materi berbasis kearifan lokal. Akibatnya pembelajaran Bahasa Indonesia kehilangan relevansi kontekstualnya, sementara potensi teknologi yang tersedia tidak dimanfaatkan untuk mendekatkan peserta didik dengan kekayaan budaya daerahnya sendiri.<sup>5</sup>

Berdasarkan permasalahan di atas, bahan ajar di SD Negeri 16 Banda Aceh masih menggunakan LKPD yang belum memenuhi kebutuhan belajar mengajar peserta didik dan guru, sehingga tujuan pembelajaran yang belum tercapai secara maksimal, maka dengan permasalahan ini peneliti akan mengembangkan LKPD menjadi E-LKPD. Produk E-LKPD yang dikembangkan dengan sinergi aplikasi *Canva* dan platform *Liveworksheets* dan *flipbook* ini menawarkan solusi digital yang komprehensif dibandingkan bahan ajar cetak. Keunggulan utamanya terletak pada interaktivitas multimedia, di mana teks, audio, dan video cerita rakyat lokal diintegrasikan untuk menggugah rasa ingin tahu serta keterlibatan emosional peserta didik. Secara teknis, media ini memberikan fleksibilitas tinggi karena dapat diakses kapan saja melalui *smartphone*, *notebook*, *tab*, *pc*, dan *laptop*. Selain itu, penggunaan format digital ini merupakan langkah konkret yang ramah lingkungan karena mereduksi penggunaan kertas dan tinta secara signifikan.

Kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada pengembangan media digital, tetapi pada aktivasi fungsional infrastruktur TIK sekolah yang sebelumnya terbengkalai untuk kebutuhan instruksional Bahasa Indonesia. Secara substansial, produk ini membawa lokalitas spesifik Aceh Tengah yaitu suku Gayo seperti Legenda Putri Pukes, Atu Belah, Limbide dan Gajah Putih ke dalam ruang kelas di wilayah perkotaan Banda Aceh sebagai upaya sistematis untuk memperkuat identitas budaya peserta didik Fase

---

<sup>5</sup> Hasil wawancara dengan Durratul Husna, S.Pd., wali kelas V SD Negeri 16 Banda Aceh, pada 19 November 2025.

C. Produk ini juga mengimplementasikan paradigma Kurikulum Merdeka yaitu pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi, di mana teknologi digital tidak hanya digunakan sebagai alat bantu ajar, tetapi difungsikan sebagai filter budaya untuk membentengi peserta didik dari pengaruh luar dengan memanfaatkan perangkat yang biasanya menjadi pintu masuk pengaruh asing tersebut. Sinergi antara desain visual Canva yang menarik dengan fitur interaktif *Liveworksheets* interaktif lalu di transformasi dalam *flipbook* sehingga dapat disajikan secara *offline*. menciptakan standar baru bahan ajar digital yang kontekstual bagi SD Negeri 16 Banda Aceh.

Penelitian pengembangan pernah dilakukan di antaranya. Penelitian pengembangan mengenai LKPD berbasis kearifan lokal pada mata pembelajaran tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku Subtema 2 Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku Kelas IV oleh Fira Ayunda Putri. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan LKPD berbasis kearifan lokal. Peneliti akan mengembangkan media yang hampir-hampir mirip dengan media tersebut. Persamaannya adalah untuk mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal. Perbedaannya yaitu dari segi pengembangan LKPD menjadi E-LKPD, pengumpulan data, pelaksanaan penelitian dan hasil penelitian. Fokus utama dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk bahan ajar dan mengetahui kelayakan atau validasinya.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Rizky Arianty, Arina Restian, Innany Mukhlisina yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Kecamatan Lawang Malang Pada Siswa Kelas 5 SD”.<sup>6</sup> Berkesimpulan perkembangan dalam penelitian ini menghasilkan produk LKPD berbasis kearifan lokal Kecamatan Lawang Malang pada siswa kelas 5 SD. Peneliti akan mengembangkan media yang hampir-hampir mirip dengan media tersebut. Persamaannya adalah mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal pada peserta didik kelas 5. Perbedaannya yaitu dari segi pengembangan LKPD menjadi E-LKPD, pengumpulan data, tempat pelaksanaan dan hasil penelitian.

Berdasarkan penelitian di atas adapun perbedaan penelitian saya dengan

---

<sup>6</sup> Arianty, Restian, and Mukhlisina, “Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Kecamatan Lawang Malang Pada Siswa Kelas 5 SD”. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa JPDP* 7 (1) April 2021, 1-12

penelitian terdahulu adalah penelitian ini dilakukan berdasarkan kearifan lokal di Aceh Tengah untuk memudahkan siswa agar mampu berinteraksi langsung dengan budaya sekitar. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI”**

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mengembangkan E-LKPD berbasis kearifan lokal pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan E-LKPD berbasis kearifan lokal pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Untuk mengetahui kelayakan E-LKPD berbasis kearifan lokal pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **D. Manfaat Produk Yang Dikembangkan**

### **1. Secara Teoritis**

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan juga pedoman bagi pembaca untuk menerapkan bahan ajar yang telah dibuat dalam proses pembelajaran. Selain itu penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

### **2. Secara Praktis**

Adapun manfaat secara praktis yaitu:

- a. Bagi peneliti, yaitu mendapatkan pengalaman langsung dalam mengembangkan E-LKPD berbasis kearifan lokal yang nantinya E-LKPD ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik: diharapkan agar mampu membantu meningkatkan

pemahaman peserta didik menggunakan media elektronik tentang pembelajaran yang berbasis kearifan lokal di Aceh Tengah.

- c. Bagi pendidik sebagai acuan dan bahan pertimbangan bagi pendidik mengenai pembuatan E-LKPD yang sesuai dengan budaya yang di sekitar tempat tinggal peserta didik yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.
- d. Bagi pembaca, yaitu dapat memberikan motivasi untuk mengembangkan dan melakukan penelitian Lainnya.

## **E. Definisi Operasional**

### **1. Pengembangan**

Pengembangan adalah proses, cara dan perbuatan mengembangkan.<sup>7</sup> Pengembangan yaitu suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk, pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan. Pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan atau menyempurnakan produk LPKD yang masih manual menjadi elektronik dengan desain yang akan dilengkapi dari penelitian sebelumnya.

## **F. Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik**

E-LKPD merupakan bahan ajar yang berisikan materi, rangkuman, petunjuk, pelaksanaan, dan soal-soal yang dikemas dengan sedemikian rupa bertujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri. E-LKPD dalam penelitian ini adalah LPKD yang berbasis elektronik yang dalamnya memuat kearifan lokal Aceh Tengah mengenai cerita rakyat lokal dengan berbantuan aplikasi Canva, *Liveworksheet* dan *Flipbook* yang dapat mengubah lembar kerja tradisional berbentuk dokumen, PDF, JPG menjadi lembar kerja *online* (E-LKPD) interaktif interaktif lalu di transformasi dalam flipbook sehingga dapat disajikan secara *offline*.

### **1. Kearifan Lokal**

Secara etimologi, kearifan lokal (local wisdom) terdiri dari dua suku kata,

---

<sup>7</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia)

yakni kearifan (wisdom) dan lokal (local).<sup>8</sup> Kearifan lokal merupakan suatu bentuk kearifan lingkungan yang ada dalam kehidupan bermasyarakat di tempat atau suatu daerah yang merujuk pada lokalitas dan komunitas tertentu. Yang dimaksudkan kearifan lokal dalam penelitian ini yaitu kearifan lokal Aceh Tengah berupa cerita rakyat lokal yaitu Atu Belah dan legenda lokal yaitu Putri Pukes, Lembide dan Gajah Putih.

## **2. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah suatu proses kegiatan penyajian informasi dengan sarana komunikasi yang membantu peserta didik agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan, serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia. Yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat Fase C tentang menganalisis unsur intrinsik dan ekstrinsik cerita, dan mengidentifikasi nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalamnya serta dapat menceritakan kembali dengan bahasa sendiri.

## **G. Penelitian Terdahulu**

1. Hasil penelitian Fira Ayunda Putri dan Lala Jelita Ananda yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Sekolah Dasar”, berkesimpulan bahwa berdasarkan hasil pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal, diperoleh hasil dari validator ahli desain pelajaran yaitu Ibu Dra. Eva Betty Simanjuntak, M.Pd dengan total skor rata-rata 4,7 dan persentase 94% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal, diperoleh hasil dari validator ahli materi pelajaran yaitu Bapak Fahrur Rozi, S.Pd., M.Pd dengan total skor rata-rata 4,8 dan persentase 95 % dengan kategori “Sangat Layak”.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Muhammad Izza Mahendra Anharuddin and Andi Prastowo, “Pengembangan Bahan Ajar Tenutik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire”, *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7.1 (2023), 94 .

<sup>9</sup> Fira Ayunda Putri and Lala Jelita Ananda, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Js (Jurnal Sekolah)*, 4.4 (2020), 70 <<https://doi.org/10.24114/js.v4i4.20614>>.

2. Selanjutnya penelitian oleh Leonal Rizal, Abdul Muktadir, Puspita Djuwita yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kearifan Lokal Materi Cerita Rakyat SDN 33 Bengkulu Selatan”, berkesimpulan bahwa pengembangan dalam penelitian ini menghasilkan produk LKPD berbasis kearifan lokal Bengkulu Selatan pada siswa kelas IV SD. Keunggulan produk LKPD dikembangkan dengan melalui langkah- langkah validasi untuk melihat kevalidan atau kelayakan produk. Validasi dilakukan oleh ahli bahan ajar dan ahli pembelajaran tematik dengan persentase yang masing-masing didapatkan. Pada aspek ahli bahan ajar memperoleh persentase nilai kriteria “sangat layak” dan hasil pada aspek pembelajaran tematik memperoleh persentase “sangat layak”. Selain itu LKPD ini bernilai menarik yang dibuktikan melalui angket yang diberikan kepada siswa kelas IV SDN Bengkulu Selatan.<sup>10</sup>

Berdasarkan Penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, memiliki perbedaan dengan penelitian penulis, yaitu:

- a. Aspek yang dikembangkan, peneliti sebelumnya (Ayunda Putri dan Lala Jelita Ananda) mengembangkan aspek pengetahuan dan keterampilan kearifan lokal pada masyarakat Mandailing siswa kelas IV. (Leonal Rizal, Abdul Muktadir, Puspita Djuwita) mengembangkan aspek pengetahuan cerita rakyat Bengkulu Selatan pada siswa kelas IV. Sedangkan peneliti mengembangkan aspek pengetahuan cerita rakyat lokal Aceh Tengah siswa kelas V.
- b. Media yang dikembangkan, peneliti sebelumnya (Ayunda Putri dan Lala Jelita Ananda) mengembangkan media LKPD pada pembelajaran di Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku, (Leonal Rizal, Abdul Muktadir, Puspita Djuwita) mengembangkan media LKPD Bengkulu Selatan. Sedangkan peneliti mengembangkan E- LKPD berbasis kearifan lokal cerita rakyat lokal.
- c. Peneliti mengembangkan media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

---

<sup>10</sup> Leonal Rizal, Abdul Muktadir, Puspita Djuwita, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kearifan Lokal Materi SDN33 Bengkulu Selatan” JP3D

menjadi Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbasis kearifan lokal Aceh Tengah sehingga peserta didik dapat melakukan aktivitas atau kegiatan di dalamnya yang dapat diakses melalui *desktop* komputer, *notebook*, maupun *smartphone*.

Adapun persamaan penelitian sebelumnya dengan peneliti yaitu membahas tentang pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) interaktif berbasis kearifan lokal untuk membantu proses pembelajaran.



## BAB II

### PEMBAHASAN

#### A. Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif

##### 1. Pengertian Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD)

Pengembangan adalah suatu proses menguraikan desain yang telah dibuat kemudian diaplikasikan dalam bentuk uji coba dan diakhiri dengan perbaikan berdasarkan masukan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas. Pengembangan bertujuan untuk mewujudkan kurikulum dalam bentuk struktur model.<sup>11</sup>

Alim Sumarno berpendapat pengembangan adalah perubahan spesifik desain menjadi bentuk fisik, misalnya teknologi cetak, teknologi *audio visual*, teknologi berbasis PC serta teknologi terpadu.<sup>12</sup> Menurut Soenarto pengembangan merupakan upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan produk sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas. Sedangkan menurut Kemp pengembangan ialah suatu proses yang langkah-langkah pengembangannya saling berkaitan dan berlanjut pada setiap kegiatan peninjauan.<sup>13</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan pengembangan merupakan salah satu upaya secara sadar, sistematis, logis, dan terarah dalam menciptakan produk sebagai penunjang proses pembelajaran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Pengembangan E-LKPD merupakan proses pembuatan panduan kerja peserta didik sehingga memudahkan peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan

---

<sup>11</sup> Risal Zef, Rachman Hakmi, and Aminol Rosid Abdullah, "Metode Penelitian Dan Pengembangan," (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi. 2022).

<sup>12</sup> Resy Iswari and Mukhni. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Menggunakan WordPress Matematika Kelas X MIPA SMA Negeri 2 Padang." *Jurnal Edukasi Penelitian*, Hal 10, no. 1 (2021): 93. <https://handalmatematika.wordpress.com/2021/01/23/trigonometri/>.

<sup>13</sup> Risal Zef, Rachman Hakmi, and Aminol Rosid Abdullah. "Metode Penelitian Dan Pengembangan," (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022).

pembelajaran dalam bentuk elektronik yang dapat dilihat pada *desktop* komputer, *notebook*, maupun *smartphone*.<sup>14</sup>

## 2. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif

Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) merupakan perangkat pembelajaran (lembar kerja peserta didik) berbantu *internet* yang disusun secara sistematis dalam unit pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik. E-LKPD dapat menyajikan materi secara ringkas yang menggugah rasa ingin tahu peserta didik dan mendorong peserta didik untuk dapat berinteraksi secara fisik maupun emosional.<sup>15</sup>

Trianto E-LKPD merupakan serangkaian kegiatan yang dijadikan pedoman peserta didik untuk melakukan penyelidikan dalam memecahkan masalah. E-LKPD dalam pendidikan membuat kegiatan belajar peserta didik menjadi lebih menyenangkan, menjadikan pembelajaran menjadi interaktif, memberikan kesempatan peserta didik untuk berlatih, dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>16</sup>

E-LKPD merupakan pedoman kerja bagi peserta didik dengan lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat mengatasi kebosanan serta mempermudah untuk memahami materi yang disajikan dalam bentuk elektronik sehingga dapat digunakan pada komputer, laptop, *smartphone* dan lainnya.<sup>17</sup>

E-LKPD dapat menyajikan video, gambar, teks, dan soal-soal yang dapat dinilai secara otomatis. E-LKPD juga dapat didesain dan disesuaikan dengan keinginan juga kreativitas pendidik sehingga dapat menarik dan dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar di mana pun. Untuk membuat E-LKPD

---

<sup>14</sup> Rizqi Haqsari. "Pengembangan Dan Analisis E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Multimedia pada Materi Mengoperasikan Software SpedSheed," (Universitas Yogyakarta: 2014). h. 31.

<sup>15</sup> Siti Kusnul Khotimah, Amelia Dwi Yasa, and Cicilia Ika Rahayu Nita. "Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Kelas V SD," *Prosiding Seminar* 4 (2020): 402,

<sup>16</sup> Vivi Puspita and Ika Parma Dewi. "Efektifitas E-LKPD Berbasis Pendekatan Investigasi Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2021); 86-96, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>.

<sup>17</sup> Tri Budi, Rezky Ramadhona, Linda Rosmery Tambunan, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik." *Students Online Journal* 2, no. 2 (2021): 1568-75.

dapat menggunakan sebuah *website* yaitu *Liveworksheet.com*. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah didesain dalam format PDF dapat diunggah pada *website* tersebut, *website Liveworksheet.com* merupakan *website* yang dapat mengubah lembar kerja tradisional berbentuk dokumen, PDF, JPG menjadi lembar kerja *online* interaktif dalam lembar kerja tersebut dapat memuat video, gambar maupun audio dengan mode soal yang beragam sesuai kegiatan pembuat. *Liveworksheet* merupakan sebuah media yang disediakan google dimana media tradisional dapat diubah menjadi interaktif lalu di transformasi dalam *flipbook* sehingga dapat disajikan secara *offline*.

### 3. Komponen Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif

Komponen menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah bagian dari keseluruhan yang membentuk suatu kesatuan. Penyusunan E-LKPD harus mengacu pada komponen E-LKPD antara lain:

- a. Judul
- b. Petunjuk penggunaan
- c. Kompetensi Dasar (KD)
- d. Informasi tambahan
- e. Prosedur kegiatan
- f. Evaluasi<sup>18</sup>

### 4. Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif

E-LKPD berfungsi sebagai pedoman pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu menciptakan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar serta dapat dijadikan sebagai media penunjang peserta didik dalam membangkitkan rasa ingin tahu terhadap materi yang sedang berlangsung.<sup>19</sup> Selanjutnya Siti Kusnul Khotimah, Arnelia Dwi Yasa dan Cici Ika Rahayu Nita mengemukakan pendapat bahwa fungsi E-LKPD sebagai berikut:

---

<sup>18</sup> Indah Montca, Nurhamidah, and Elvinawati, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia* 7, no.1 (2023); 33-43.

<sup>19</sup> Tri Budi, Rezky Ramadhona, Linda Rosmery Tambunan, "Pengemtungan E-LKPD Berbasis Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik." *Students Online Journal* 2, no. 2 (2021): 1568-75.

- a. Membantu peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahu mengenai materi yang dipelajari.
- b. Sebagai media penunjang untuk menciptakan proses pembelajaran menjadi interaktif dan yang tidak membosankan.
- c. Membantu peserta didik untuk menemukan dan mengembangkan materi dalam proses belajar.<sup>20</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berfungsi sebagai pedoman pendidik dan peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran serta menciptakan proses pembelajaran menjadi interaktif.

#### **5. Manfaat Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif**

Memudahkan pendidik mengelola proses pembelajaran, dari teacher oriented yakni semua kegiatan berpusat pada pendidik menjadi student oriented yakni kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik.

- a. Membantu pendidik mengarahkan peserta didik memahami konsep atau menemukan konsep melalui aktivitasnya sendiri.
- b. Memudahkan pendidik memantau keberhasilan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **6. Tujuan Penyusunan E-LKPD Interaktif**

E-LKPD tidak sekadar mempermudah dan membantu proses belajar, tetapi dalam penyusunan juga memiliki tujuan-tujuan lain di antaranya sebagai berikut:

- a. E-LKPD disajikan agar peserta didik dapat lebih mudah untuk mempelajari dan memahami materi yang diberikan.
- b. Memberikan berbagai jenis variasi tugas yang membuat peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran,
- c. Untuk melatih peserta didik agar lebih mandiri.

---

<sup>20</sup> Siti Kusnul Khotimah, Amelia Dwi Yasa, and Cicilia Ika Rahayu Nita, "Pengembangan E- LKPD Matematika Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Kelas V SD," Prosiding Seminar ... 4 (2020): 402, <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/500%0Ahttps://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/articIe/download/50>.

- d. Memberikan kemudahan terhadap pendidik dalam memberi tugas baik tugas individu maupun kelompok.

#### **7. Kelebihan Menggunakan E-LKPD Interaktif**

- a. Menghemat tempat dan waktu.
- b. Peserta didik dapat memanfaatkan perangkat digital untuk belajar
- c. Ramah lingkungan karena tidak menggunakan kertas, tinta, dan lain sebagainya.
- d. Memudahkan peserta didik dalam memecahkan masalah dalam bentuk elektronik yang dapat dilihat melalui perangkat digital yang terhubung dengan internet.<sup>21</sup>
- e. Ukuran huruf dapat dengan mudah diubah.
- f. Karena tersedia dalam bentuk digital, sehingga akan terus tersedia dalam jangka waktu panjang.
- g. Menghemat biaya.
- h. Mengenalkan peserta didik dengan metode pembelajaran yang baru dan menarik.
- i. Materi dan soal yang disajikan dalam E-LKPD lebih menarik dan dapat memotivasi peserta didik.<sup>22</sup>

#### **8. Kekurangan Menggunakan E-LKPD Interaktif**

- a. Bergantung pada internet.
- b. Memerlukan peralatan digital yang memadai.
- c. Distraksi digital.

#### **9. Langkah-langkah Pengembangan E-LKPD Interaktif**

Langkah-langkah untuk mengembangkan E-LKPD meliputi:

- a. Menentukan Arah Instruksional: Dimulai dengan menganalisis peserta didik dengan mengenali atau mengidentifikasi peserta didik, perilaku

---

<sup>21</sup> Sonia Yulia Friska, Dodi Widia Nanda, and Maulidya Husna, "Pengembangan E-LKPD Dengan 3D Pageflip Professional Berbasis Problem Solving Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 3200–3206, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1685>

<sup>22</sup> Sita Wahyu Apriyanti and Fauzi Mulyatna, "Flipbook E-LKPD Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Materi Teorema Phytagoras," *Seminar Nasional Sains* 2, no. 1 (2021): 491–500.

awal dan karakteristik awal peserta didik. Kemudian akan diperoleh gambaran mengenai gambaran yang telah dicapai oleh peserta didik, baik kompetensi umum maupun kompetensi khusus. Kedua kemampuan tersebut akan menjadi tujuan pembelajaran yang bersifat umum dan khusus. Tujuan pembelajaran menunjukkan kompetensi yang akan dicapai peserta didik setelah melalui proses pembelajaran.

- b. Mengumpulkan Materi: Menentukan materi dan tugas yang akan dimuat dan disesuaikan dengan tujuan instruksional mengumpulkan bahan atau materi dan membuat rincian tugas yang harus dikerjakan dan diselesaikan peserta didik. Bahan yang akan dimuat dapat dikembangkan sendiri atau memanfaatkan materi yang sudah tersedia.
- c. Menyusun Elemen: Elemen atau unsur pokok lembar kerja peserta didik meliputi materi, tugas dan latihan.
- d. Membuat E-LKPD: Mendesain E-LKPD menggunakan aplikasi Canva, website *Liveworksheet* dan *Flipbook*
- e. Cek dan Penyempurnaan: Prototipe E-LKPD dikonsultasikan kepada para ahli agar tidak ada kesalahan pada isinya, sehingga ketika terdapat kesalahan dapat diperbaiki.

#### **10. Kriteria Kualitas E-LKPD Yang Baik**

Penyusunan E-LKPD harus memenuhi syarat-syarat tertentu agar E-LKPD dinyatakan sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran yang baik. Indriyani menyebutkan syarat penyusunan E-LKPD yang baik menjadi 3 yakni syarat didaktik, syarat konstruksi dan syarat teknis.

- a. Syarat didaktik, E-LKPD memperhatikan perbedaan individual peserta didik dalam segi pemahaman terhadap materi pembelajaran.
- b. Syarat konstruksi, menggunakan bahasa yang komunikatif sesuai dengan tingkatan pendidikan peserta didik, struktur kalimat yang jelas dan mudah dimengerti yang dilakukan dapat tercapai dengan baik.
- c. Syarat teknis, E-LKPD disajikan dengan sedemikian sehingga menjadi E-LKPD yang baik dinilai dari segi tampilan huruf, gambar, dan

tampilan yang menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.<sup>23</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang baik harus bersifat universal artinya dapat digunakan siswa yang lamban maupun pandai, lebih menekankan pada proses penemuan konsep materi pembelajaran, menarik agar siswa termotivasi untuk mengerjakannya, dan bahasa yang digunakan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik. Terpenuhi syarat penyusunan E-LKPD diharapkan mampu menghasilkan E-LKPD yang baik sebagai perangkat pendukung kegiatan pembelajaran dan akhirnya mampu memunculkan keterampilan berpikir kreatif.

## B. Kearifan Lokal

Kearifan lokal atau "*local genius*" merupakan istilah yang diperkenalkan oleh Ayatrohaedi yaitu "*the sum of the cultural characteristics which the vast majority of a people have in common as a result of their experiences in early life*". Indonesia menempatkan kata kearifan sejajar dengan kebijakan, kebijakan, kebijaksanaan dan kecendekiaan. Kearifan lokal dalam bahasa asing sering dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat, pengetahuan setempat atau kecerdasan setempat.<sup>24</sup>

Menurut Istiwati Kearifan lokal adalah cara orang bersikap dan bertindak dalam menggapai perubahan dalam lingkungan fisik dan budaya. Suatu gagasan konseptual yang hidup dalam masyarakat, tumbuh dan berkembang secara terus menerus dalam kesadaran masyarakat dari yang sifatnya berkaitan dengan kehidupan yang sakral sampai dengan yang profan.<sup>25</sup> Adapun menurut Ratna kearifan lokal adalah semen pangkat dalam bentuk kebudayaan yang sudah ada

<sup>23</sup> Putri Ayu Handayani, "Pengembangan LKPD Interaktif Untuk Melatih Hots (Higer Order Thinking Skills) Pada Materi Termodinamika," (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).

<sup>24</sup> Ayatrohaedi, "Keperibadian Budaya Bangsa (Local Genius)," ( Jakarta: Puuataka Pelajar, 1989), hal.30

<sup>25</sup> Sibrani, "Pembentukan Karakter Berbasis Kearifan Lokal," 2013, online, Tersedia: <http://www.meusium.pusaka-nias.org/2013/02/pembentukan-karakter-berbasis-kearifan.html>, 12 Desember 2015.

sehingga didasari keberadaan.

Kearifan lokal didefinisikan sebagai suatu budaya yang diciptakan oleh aktor lokal melalui proses yang berulang-ulang melalui internalisasi dan interpretasi ajaran budaya dan agama yang disosialisasikan dalam bentuk norma-norma dan dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari bagi masyarakat.<sup>26</sup>

### 1. Bentuk Kearifan Lokal

Bentuk kearifan lokal dapat berupa nilai, norma, etika, kepercayaan, adat istiadat, dan aturan-aturan khusus. Kearifan lokal umumnya tersimpan, kesadaran, pandangan, perilaku dan aktivitas masyarakat, nyanyian, peribahasa, tarian, nilai-nilai budaya, keyakinan, ritual, hukum adat, bahasa, praktik-praktik pertanian, peralatan, material dan sebagainya. Kearifan lokal umumnya merupakan produk kebudayaan lisan.

Berdasarkan pedoman tata cara inventarisasi pengakuan keberadaan masyarakat hukum adat, kearifan lokal dan hak masyarakat hukum adat yang terkait dengan perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup tahun 2011 (Kementerian Lingkungan Hidup Republik Indonesia) menyebutkan bahwa kriteria kearifan lokal atau pengetahuan tradisional yaitu sebagai berikut:

- a. Adanya keterkaitan dengan budaya atau masyarakat tertentu.
- b. Jangka waktu penciptaan dan pengembangan cukup lama biasanya melalui tradisi lisan.
- c. Bersifat dinamis dan senantiasa berubah seiring waktu dan perubahan kondisi alam.

Terkait dalam bentuk tulisan atau terkodifikasi maupun tidak tertulis atau tidak terkodifikasi seperti bentuk tutur kata, mitos dan bentuk lainnya (*Folklore*).

### 2. Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Pembelajaran berbasis kearifan lokal menjadi sangat penting diintegrasikan pada pembelajaran mengingat bahwa proses pembelajaran yang terjadi di kelas sebaiknya dimulai dengan dunia terdekat atau yang sering dijumpai oleh peserta didik. Nilai-nilai kearifan lokal akan membantu peserta

---

<sup>26</sup> Istiawati, "Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya," (Jakarta Raja Grafindo, 2016), hal. 14

didik dalam memahami setiap konsep dalam materi sehingga bekal pengetahuan yang diperoleh peserta didik untuk diwujudkan dalam praktik di luar sekolah. Pemahaman terhadap kearifan lokal menjadi sebuah strategi untuk mengimplementasikan nilai-nilai luhur kearifan lokal di daerah masing-masing. Penerapan kearifan lokal dalam pembelajaran merupakan suatu upaya dalam mewujudkan pembelajaran yang harmoni dan berkelanjutan melalui pemanfaatan pengetahuan lokal.

Untuk menanamkan semangat nasional peserta didik, strategi pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan strategi pembelajaran berbasis kearifan lokal. Dengan menanamkan kembali kearifan lokal melalui pembelajaran, dapat dikatakan sebagai gerakan kembali pada basis nilai budaya daerahnya sendiri sebagai bagian dari upaya membangun identitas bangsa, dan sebagai penyeleksi pengaruh budaya lain yang dapat mempengaruhi budaya daerahnya.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal akan membawa peserta didik dalam pembelajaran yang kontekstual. Peserta didik secara langsung terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan menarik dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran ini juga menjadi salah satu upaya agar peserta didik tidak merasa jenuh, dan menjadikan proses pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Dengan diintegrasikannya nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah maka diharapkan peserta didik akan memiliki pemahaman mengenai kearifan lokal daerahnya masing-masing, sehingga dapat menimbulkan kecintaan terhadap budayanya sendiri.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal bukan hanya tepat diterapkan dalam pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan siswa serta sebagai penanaman karakter dan membekali siswa untuk menghadapi segala permasalahan di luar sekolah. Dikarenakan penyelenggaraan pendidikan memiliki peran strategis dalam pengenalan serta pewarisan budaya maka pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat tepat diterapkan di sekolah. Khususnya sekolah dasar karena sekolah dasar adalah tahap awal peserta didik memperoleh pengetahuan dan sebagai

dasar sebelum melangkah menuju pengetahuan seterusnya dalam tingkatan yang lebih tinggi.

Guru sebagai ujung tombak keberhasilan pendidikan diharapkan dapat merancang atau mengembangkan pembelajaran berbasis kearifan lokal. Dalam pengintegrasian ini tentunya harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, perkembangan peserta didik, dan juga metode yang digunakan.

Langkah yang dapat dilakukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah sebagai berikut:<sup>27</sup>

a. Mengidentifikasi Keadaan dan Potensi Daerah

Mengidentifikasi potensi daerah dipandang sangat penting untuk mengetahui potensi atau keberagaman seperti apa saja yang berkembang dalam daerah tersebut kemudian nantinya dapat diintegrasikan dalam materi pelajaran yang dilaksanakan. Kearifan lokal dapat ditinjau dari potensi alam daerah tersebut, kepercayaan, potensi sejarah, potensi budaya, dan lain sebagainya.

b. Menentukan Fungsi dan Tujuan

Untuk merancang guru harus menentukan fungsi dan tujuan apa yang hendak dicapai dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal sebagai batasan dan panduan. Fungsi dan tujuan ini harus dapat mengembangkan pengetahuan, sikap serta keterampilan bagi peserta didik.

c. Menentukan Kriteria dan Bahan Kajian

Kriteria dan bahan kajian dapat meliputi kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa, kesediaan sarana dan prasarana yang mendukung, tidak bertentangan dengan nilai luhur kearifan lokal yang ada serta kelayakan apabila diterapkan.

d. Menyusun Rencana Pembelajaran

Langkah yang dapat dilakukan adalah menentukan topik keunggulan lokal yang dipilih sesuai capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan

---

<sup>27</sup> Nael Khusna Faella Shufa, "Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual," *Inopendas: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, ISSN 2615-5443 Vol. 1 No. 1, Februari 2018 Hal. 48-53

indikator yang dikembangkan. Menelaah capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator untuk memastikan bahwa inovasi penyajian konsep sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan. Pengorganisasian materi atau kompetensi muatan keunggulan lokal ke pembelajaran dan menentukan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui kelayakan pembelajaran.

Langkah tersebut adalah salah satu cara mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah dasar. Melalui integrasi kearifan lokal ini diharapkan siswa akan memiliki pemahaman tentang kearifan lokal di daerahnya sekitarnya sendiri, sehingga menimbulkan kecintaan terhadap budayanya sendiri dan meningkatnya nilai nasionalisme siswa terhadap budaya lokalnya akan dapat ditumbuhkan, bahkan ditingkatkan. Wagiran menjelaskan jika pelaksanaan pembelajaran bersifat terpadu (*integrated*) dengan pola tersembunyi (*hidden*), maka guru dapat memilih pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal tersebut dalam satu atau beberapa komponen pembelajaran seperti metode pembelajaran, materi pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, atau evaluasi pembelajaran.

Pertimbangan memasukkan nilai-nilai kearifan lokal dalam kurikulum di sekolah pada dasarnya lebih menitikberatkan pada upaya membentengi siswa akan pengaruh budaya luar yang sebenarnya belum tentu sesuai dengan tatanan dan norma di masyarakat lokal. Penulis dalam hal ini tidak menolak kemajuan teknologi dan informasi dari luar, tetapi harus dipahami bahwa siswa, guru, dan orang tua harus lebih selektif mengawal konten teknologi dan informasi yang saat ini berkembang.<sup>28</sup>

Selain itu, masuknya konten kearifan lokal ke dalam kurikulum di sekolah merupakan salah satu komitmen sekolah dalam rangka mewujudkan pendidikan karakter serta mendukung pelestarian kearifan lokal. Kurikulum yang dimaksudkan di sini bukan dipahami sebagai bentuk mata pelajaran yang terjadwal secara khusus di sekolah (*formal curriculum*). Tetapi, kurikulum yang

---

<sup>28</sup> Dinar Pratama. "Urgensi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal," Jurnal Pendidikan Agama Islam, vol 02 no 02 nov 2014. hal 300-330

dimaksud di sini lebih pada penerapan *hidden curriculum* (kurikulum yang tidak tertulis). Kurikulum ini merupakan penerapan budaya sekolah yang biasanya berisikan nilai, norma, dan kepercayaan atau keyakinan yang ditransformasikan baik di dalam kelas maupun di lingkungan sosial siswa.

### 3. Dasar Hukum Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Dasar hukum pembelajaran berbasis kearifan lokal di Indonesia terdapat dalam beberapa peraturan perundang-undangan, yang paling utama adalah Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 3 UU tersebut menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat. Selain itu, Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, khususnya pasal 17 ayat 1 didalamnya menjelaskan bahwa kurikulum tingkat satuan pendidikan SD, SMP, dan SMA, atau tingkat lainnya dikembangkan sesuai dengan potensi daerah dan potensi budaya peserta didik.<sup>29</sup>

Adapun kearifan lokal yang akan dibahas pada skripsi ini yaitu kearifan lokal Aceh Tengah. Kearifan lokal Aceh Tengah merupakan hasil budaya yang harus dijaga sebagai warisan budaya yang sudah tertanam sejak dahulu kala masa nenek moyang, ada banyak kearifan lokal yang berasal dari Aceh Tengah salah satunya adalah lagenda lokal. Kearifan lokal ini masih terjaga keasliannya sampai saat ini. Adapun lagenda lokal Aceh Tengah antara lain:

- a. Legenda Putri Pukes



**Gambar 2.1 Putri Pukes**

<sup>29</sup> Kaimuddin, 2019. Pembelajaran Kearifan Lokal. Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Muslim Maros Volume 1, 2019. Issn 2715-4866 hal.. 75-76.

(sumber: <https://travel.detik.kisah-putri-aceh-dikutuk-jadi-batu>)

Putri pukes merupakan salah satu legenda lokal dari Aceh Tengah, putri pukes adalah seorang putri kerajaan Gayo yang dikutuk menjadi batu karena melanggar perintah ibunya. Goa putri pukes atau Loyang Putri Pukes berada di sekitar Danau Lut Tawar tepatnya di kampung Mendale, Kecamatan Kebayakan, Aceh Tengah.

b. Atu Belah



**Gambar 2.2 Atu Belah**

(sumber: <https://lintasgayo.takengon-atu-belah/atu-belah-gallery-aceh/>)

Atu Belah atau dalam bahasa Indonesia batu terbelah, legenda ini menceritakan mengenai keluarga petani miskin dan kesedihan seorang istri yang dimarahi oleh suaminya akibat kelalayan menutup lumbung belalang dan akhirnya sang istri masuk ke dalam batu untuk mengakhiri hidupnya.

c. Lembide



**Gambar 2.3 Lembide**

(sumber: <https://kumparan.com/abdan-sakura/lembide-penjaga-yang-hilang-dan-rahasia-kelam-danau-laut-tawar255ou6KlqZ9/gallery/1>)

Berdasarkan lagenda lokal yang beredar di Gayo, Lembide adalah sejenis makhluk air yang kerap meminta korban nyawa manusia, bentuk dari lembide ini biasanya menyerupai alas (tikar), lembide akan menggulung korban dan menghisap darah melalui jempol kaki yang ditandai dengan adanya lubang seperti bekas gigitan.

d. Gajah Putih



**Gambar 2.4 Gajah Putih**

(sumber:<https://tengkuputeh.com/2018/01/12/legenda-gajah-putih-bener-meriah/gajah-putih-bertapa/>)

Berdasarkan Lagenda yang beredar di Gayo, Gajah Putih adalah jelamaan seorang pangeran yang Bernama Bener Meriah yang berasal dari kerajaan linge. Ia difitnah oleh saudaranya yang bernama sengeda sehingga sang raja mengusirnya dari istana. Dan ia meminta kepada seorang dukun sakti untuk mengubah wujudnya menjadi seekor Gajah Putih.

### C. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Bahasa Indonesia. Maka, capaian pelajaran yang terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia harus dikuasai oleh peserta didik, karena standar kompetensi merupakan persyaratan tentang kriteria yang dipersyaratkan, ditetapkan dan disepakati bersama dalam bentuk penugasan pengetahuan, keterampilan, dan sikap bagi peserta didik.

Menurut Ahmad Susanto tujuan pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yaitu bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya. Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Mendengarkan, seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, dan bunyi atau suara, bunyi bahasa lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun dan menonton drama anak.
- b. Berbicara, seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata petunjuk, dan laporan, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan

Sedangkan menurut Ahmad pelajaran Bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan bahasa lisan. Juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulisan Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di SD, berdasarkan peraturan Menteri Nomor 22 tentang standar isi untuk

satuan pendidikan dasar dan menengah “pelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari aspek menyimak, menulis surat, menulis, dan berbicara. Aspek yang dipilih dalam penelitian ini adalah aspek menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Pelajaran bahasa Indonesia akan bermakna bagi siswa Apabila mereka aktif dengan berbagai cara untuk mengkonstruksi atau membangun sendiri pengetahuannya dengan demikian suatu rumus konsep atau prinsip dalam bahasa Indonesia soalnya ditemukan kembali oleh siswa di bawah bimbingan guru secara khusus pendekatan pemecahan masalah merupakan fokus dalam pelajaran Bahasa Indonesia.<sup>30</sup>



---

<sup>30</sup> Meningkatkan Minat dan hasil, Indonesia Menyimak Dongeng Berbantuan Media Audio Visual Model Pelajaran Kooperatif Learning”, 6.2 (2024) , hal.713–17.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (research and Development / R&D). penelitian dan pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan produk yang akan dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Metode R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk sekaligus menilai kelayakan output produk yang diciptakan. hal ini juga disampaikan oleh Nana dalam bukunya yang mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam dunia Pendidikan, R&D merupakan penelitian yang biasanya digunakan untuk menguji keefektifan sebuah metode, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk-produk yang digunakan dalam dunia pendidikan dan pembelajaran.<sup>31</sup>

Proses penelitian pengembangan ini terdiri dari, mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan, validasi produk dimana produk tersebut akan divalidasi oleh ahli media, kemudian pengujian produk dimana produk tersebut akan digunakan akhirnya, dan melakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan. Pada penelitian ini, langkah-langkah penelitian dibatasi dan disederhanakan.

Model penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini mengikuti alur dari Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model penelitian dan pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap, yaitu: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Model 4D yaitu: pendefinisian, perancangan,

---

<sup>31</sup> Sukaman Putta, dkk., "Landasan Pedagogik," (Medan Yayasan Kita Menulis, 2021), hlm. 147.

pengembangan, dan penyebaran.<sup>32</sup> Penerapan penelitian tidak hanya berpandu menurut versi asli tetapi disesuaikan dengan karakteristik subjek dan tempat asal peneliti dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Berikut adalah model pengembangan Thiagarajan.



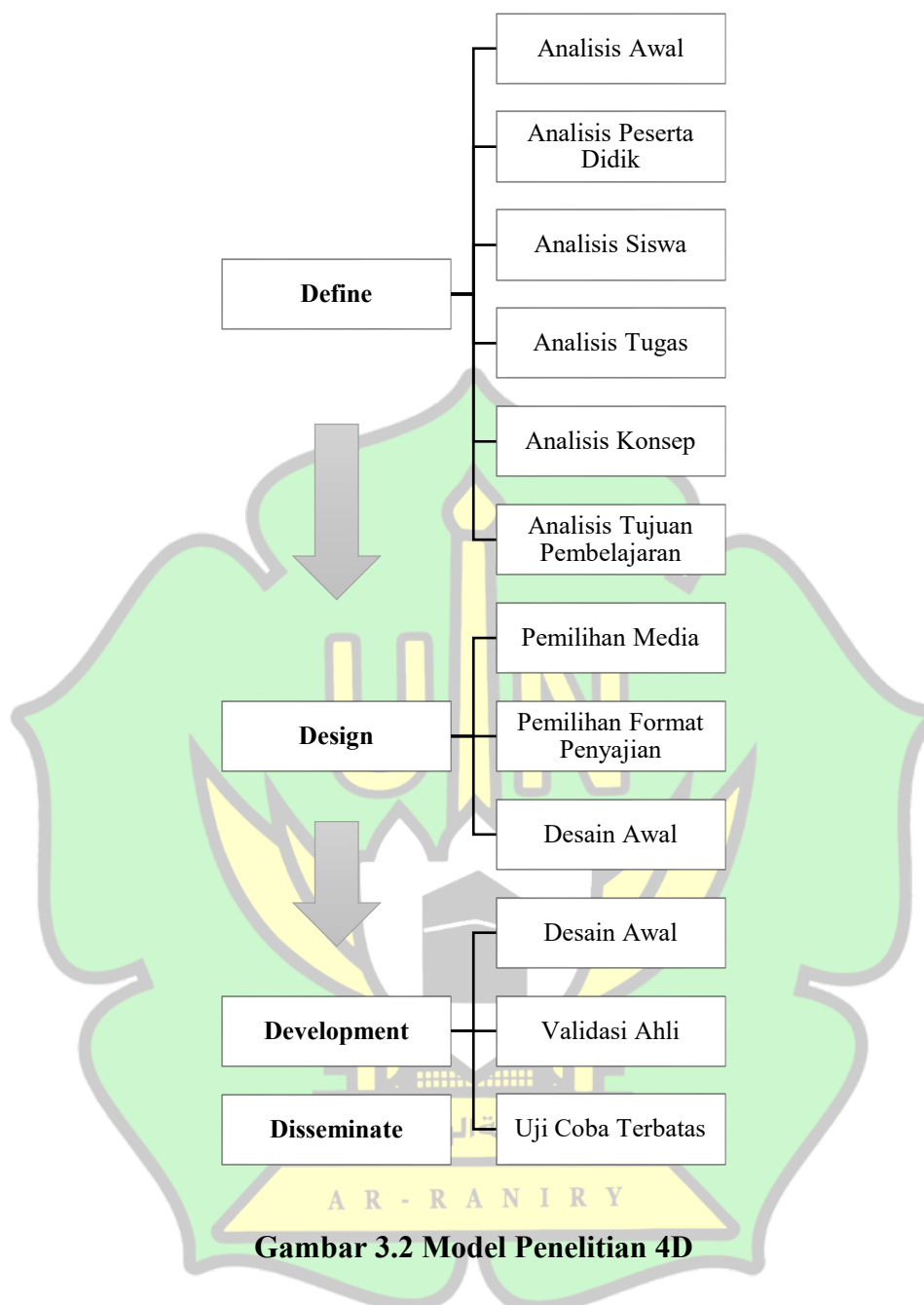
**Gambar 3.1 Alur Model Pengembangan Thiagarajan & Semmel**

## B. Prosedur Penelitian

Metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas,<sup>33</sup> maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga hasil akhir penelitian ini akan menghasilkan produk berbentuk E-LKPD. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D menurut Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran, berikut penjelasannya.

<sup>32</sup> Zamsiswaya, Sawaluddin, dan Bahosin Shombing, "Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam," *Journal of Islamic Education El Madani*, Vol. 4, No. 1 (Desember 2024), ISSN 2827-7767.

<sup>33</sup> Sugiyono, 2012, Hlm. 407



### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pertama dari model 4D adalah Pendefinisian (*Define*). pada tahap ini akan menentukan apa yang akan dibutuhkan pada saat proses pembelajaran berlangsung, mulai dari mengumpulkan berbagai informasi yang akan menjadi sumber produk yang akan dikembangkan.

a. Analisis awal

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui fakta-fakta dan alternatif penyelesaian yang digunakan dalam menentukan langkah awal dalam pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal ini. Untuk melakukan analisis ini peneliti melakukan wawancara dan observasi di SD 16 Banda Aceh.

b. Analisis peserta didik

Analisis ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman tentang karakteristik peserta didik dalam hal penggunaan media pembelajaran, dampak media pembelajaran bagi peserta didik, media yang diamati oleh peserta didik, ciri kemampuan peserta didik, dan pengalaman peserta didik baik sebagai kelompok maupun individu.

c. Analisis tugas

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang harus dilakukan oleh peserta didik. Analisis ini juga bertujuan untuk menambah wawasan peserta didik tentang keterampilan yang telah diketahui. Tugas yang akan dilakukan terdiri dari analisis terhadap Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) tentang E-LKPD yang akan dikembangkan.

d. Analisis konsep

Analisis ini bertujuan untuk menentukan isi materi dalam E-LKPD yang akan dirancang. Proses analisis dilakukan dengan membuat peta konsep pembelajaran, dalam analisis juga mempertimbangkan penerapan kontes kearifan lokal yang akan disusun secara rinci bagian-bagian utama pada E-LKPD.

e. Analisis tujuan pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk menentukan indikator capaian pembelajaran yang dibuat berdasarkan hasil analisis materi dan analisis kurikulum. Hal ini akan memudahkan peneliti untuk mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam E-LKPD dan mengetahui hasil dari pencapaian E-LKPD tersebut.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu E-LKPD berbasis kearifan lokal yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tahap perancangan ini meliputi:

### a. Pemilihan media

Pemilihan media berguna untuk menentukan media yang sesuai. Pemilihan media ini didasarkan pada materi yang akan diajarkan, analisis konsep, analisis tugas, karakteristik peserta didik, serta pada analisis awal. Hal ini berguna dalam membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang diharapkan.

### b. Pemilihan format

Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksud dengan mendesain isi pembelajaran, pemilihan pendekatan, dan sumber belajar.

### c. Desain awal

Rancangan awal adalah rancangan yang akan divalidasi oleh ahli dan dilakukan uji coba pada tahap pengembangan. Kemudian dilakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan bahan ajar dari dosen pembimbing dan rancangan ini akan dilakukan tahap validasi.

## 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Hasil akhir dari tahap ini adalah E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia, yang telah direvisi berdasarkan masukan dari tim validator. Tahap ini terdiri dua langkah utama:

### a. Validasi ahli

Validasi ahli ini bertujuan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran sebelum dilakukan uji coba. Penilaian ahli juga berguna untuk mendapatkan saran, masukan, dan pertimbangan yang akan dilakukan sebagai acuan dalam merevisi produk. Sehingga dapat diketahui apakah E-LKPD tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari aplikasi ini digunakan sebagai

bahan perbaikan untuk kesempurnaan E-LKPD yang akan dikembangkan.

b. Uji coba produk

Setelah melakukan validasi ahli, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan E-LKPD dalam pembelajaran di kelas. Hasil yang diperoleh dari tahap ini adalah media jar berbentuk E-LKPD yang telah direvisi.

**4. Diseminasi (*Disseminate*)**

Setelah uji coba terbatas dan E-LKPD telah direvisi, tahap selanjutnya yaitu diseminasi. Yang bertujuan untuk menyebarluaskan E-LKPD. Pada penelitian ini hanya dilakukan penyebaran terbatas, yaitu Khusus untuk peserta didik SD Negeri 16 Banda Aceh.

**C. Tempat dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 16 Banda Aceh, Jalan T. Nyak Arief No. 310, Gampong Rukoh, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. Sasaran penelitian ini terdiri dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan E-LKPD berbasis kearifan lokal. Serta melibatkan guru kelas dan siswa untuk mengetahui kepraktisan terhadap E-LKPD berbasis kearifan lokal Aceh Tengah.

Lokasi penelitian di SD Negeri 16 Banda Aceh dipilih karena kedekatan geografis dengan peneliti (hemat biaya dan waktu), akses mudah ke sekolah dengan fasilitas ICT memadai untuk E-LKPD, peserta didik di kota Aceh yang perlu kenalan lebih dekat dengan budaya Gayo dari pedalaman. Aceh Tengah tidak dipilih meski sumber kearifan utama, karena kendala logistik dan keterbatasan waktu penelitian.

**D. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen merupakan alat bantu bagi peneliti dalam menggunakan metode pengumpulan data. Peneliti menyiapkan instrumen sebelum turun ke lapangan untuk memperoleh data yang diinginkan instrumen yang terdapat pada penelitian

ini yaitu:

#### **1. Validasi Ahli Media**

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli media adalah lembar penilaian validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa E-LKPD berbasis kearifan lokal yang dihasilkan melalui penilaian ahli media.

#### **2. Validasi Ahli Materi**

Validasi materi digunakan untuk memeriksa valid atau tidaknya materi yang ada di dalam media ajar E-LKPD berbasis kearifan lokal Aceh Tengah, dengan menyerahkan lembar validator ahli materi serta media ajar E-LKPD berbasis kearifan lokal Aceh Tengah.

#### **3. Validasi Ahli Bahasa**

Validasi bahasa digunakan untuk memeriksa valid atau tidaknya bahasa dalam media ajar E-LKPD berbasis kearifan lokal Aceh Tengah dengan cara menyerahkan lembar validasi bahasa kepada validator ahli bahasa serta media ajar E-LKPD berbasis kearifan lokal Aceh Tengah.

#### **4. Instrumen Angket Respon Guru**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian berupa angket, kriteria yang dinilai diantaranya kecocokan dengan CP dan TP, ketepatan materi, dan kualitas teknis.

Penyebaran angket yang diberikan untuk pendidik dimaksudkan untuk mengetahui bahwa produk yang telah dibuat oleh peneliti dapat dilaksanakan oleh pendidik. Angket akan berisi mengenai 8 pernyataan yang sesuai dengan peneliti. Isi angket pendidik terdapat penilaian mengenai isi, kemudahan mengajar, bahasa dan keindahan penyajian

#### **5. Lembar Angket Respon Siswa**

Setelah uji coba pada tahap sebelumnya, peneliti akan melakukan penyebaran angket untuk peserta didik. Di dalam angket tersebut terdapat pernyataan mengenai media E-LKPD berbasis kearifan lokal Aceh Tengah yang telah disebarkan. Penyebaran angket yang diberikan untuk peserta didik dimaksudkan untuk mengetahui bahwa produk yang telah dibuat oleh peneliti

dapat diterima oleh peserta didik. Angket berisi 11 pernyataan yang sesuai dengan peneliti. Isi angket peserta didik terdapat penilaian mengenai isi, kemenarikan, manfaat yang dapat diperoleh, bahasa, dan keindahan desain.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data karena tujuan dari penelitian ini adalah mendapatkan data berupa kuesioner atau angket.<sup>34</sup>

### 1. Angket

Angket atau kuesioner merupakan alat mengumpulkan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian.<sup>35</sup> Angket ini akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan wali kelas untuk memperoleh data dengan cara menyebarkan angket validasi pengamatan untuk mengetahui layak atau tidaknya produk yang dikembangkan peneliti. Dan penyebaran angket kepada peserta didik untuk mengetahui bahwa angket yang dikembangkan peneliti dapat diterima. Pertanyaan atau pernyataan telah memiliki alternatif jawaban yang akan dipilih oleh responden.<sup>36</sup>

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik analisis data statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membawa kesimpulan untuk umum atau generalisasi.<sup>37</sup>

---

<sup>34</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D," (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 224.

<sup>35</sup> Endang Mulyatiningsih, "Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan," (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 28.

<sup>36</sup> Sudaryono, "Metode Penelitian Pendidikan," (Jakarta: Peranda Media, 2016), h. 78.

<sup>37</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D," (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 147.

## 1. Analisis Hasil Validasi Media

Teknik analisis yang digunakan dalam data angket adalah skala likert yang digunakan untuk mengukur pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang terhadap media yang telah dikembangkan.<sup>38</sup> Peneliti membuat lembar validasi yang berisis butiran soal. Kemudian validator menjawab semua pertanyaan dengan memberi tanda centang pada kategori yang telah disediakan berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian data kuantitatif dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.1 Skala Likert<sup>39</sup>**

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Untuk mendapatkan skor dilakukan dengan cara menghitung rata-rata (mean) terlebih dahulu. Kemudian skor yang diperoleh dijumlahkan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah nilai keseluruhan

Kemudian hasil dari validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam

<sup>38</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,” (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 93.

<sup>39</sup> Ni Nyoman Yuliarini dkk., “*Metode Riset Jilid 2*,” (Bali: CV Sastra Utama, 2019), h.

kriteria skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media. Kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi<sup>40</sup>**

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

Dengan penelitian ini kelayakan ditentukan dengan nilai minimal 61% sampai dengan 80% dengan kategori “layak”. maka jika hasil penelitian dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi yang telah dianalisis dengan hasil jumlah skor memperoleh nilai 61% sampai 80% dengan kategori “layak” maka pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI dianggap layak digunakan.<sup>41</sup>

## 2. Analisis Hasil Angket Guru

Skala yang digunakan dalam angket guru adalah skala likert. Peneliti akan membuat lembar angket yang berisi butiran soal, lalu guru akan menjawab semua pertanyaan dengan memberi centang pada kategori yang disediakan berdasarkan skala likert yang terdiri dari 4 skala penilaian data kuantitatif pada tabel berikut:

**Tabel 3.3 Skala Likert**

Kategori	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3

<sup>40</sup> Fitria Dyah Kartikasari dan Susilowibowo, “Pengembangan Modul Paket Program Pengolah Angka/ Spreadsheet Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Sebagai Pendukung Implementasi Kurikulum 2013 Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ponogoro,” *Jurnal Pendidikan Akutansi*, Vol. 4, No. 3, 2016, h. 3.

<sup>41</sup> Herawati, “Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves sebagai Sumber Belajar Biologi,” *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM METRO*, Vol. 1 No. 1 (Juni, 2016), h 32-33

Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Data yang didapat dari hasil kuesioner dikonversikan menjadi nilai dengan 4 skala karena menggunakan skala likert genap 4 poin maka persentase kelayakan didapat dengan menghitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah nilai keseluruhan

Kemudian hasil dari validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media. Kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Kategori Kelayakan**

Interval Persentase	Nilai
< 26%	Sangat Tidak Layak
26% - 50%	Tidak Layak
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

### 3. Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik

Peneliti membuat angket respon peserta didik dan angket tersebut akan dijawab dengan memberi tanda centang pada kategori yang telah disediakan. data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk melihat kelayakan produk media yang sedang dikembangkan. Selanjutnya angket akan diukur menggunakan skala likert yang terdiri dari 4 skala penilaian dalam bentuk checklist yang disajikan dalam bentuk tabel seperti dibawah ini:

**Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik**

Jawaban	Skor
SS	4
S	3
TS	2
STS	1

Keterangan:

SS = Sangat setuju

S = Setuju

TS = Tidak setuju

STS = Sangat tidak setuju

Data responden siswa terhadap model pembelajaran dianalisis dengan menghitung persentase dari total jawaban responden terhadap pertanyaan dalam angket dengan rumus:

$$\text{Rumus skala likert} = T \times P_n$$

Keterangan:

T = Jumlah responden yang memilih

P<sub>n</sub> = Pilihan angka skor likert

$$\text{nilai respons siswa \%} = \frac{\sum NRS}{\sum NRS \text{ maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

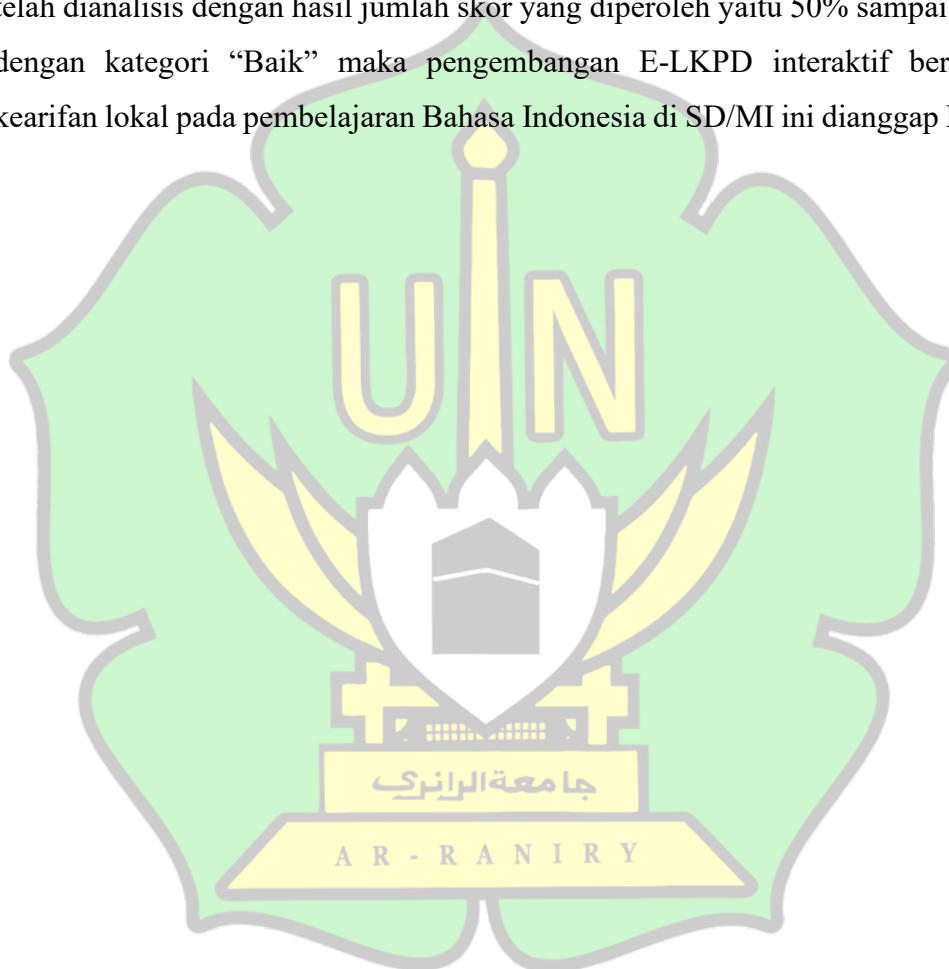
% NRS = Persentase nilai respon siswa tiap item pertanyaan

$\sum$  NRS = Total nilai respon siswa tiap item pertanyaan

NRS maks. = nn x skor pilihan terbaik = nn x 4 dengan nn adalah banyaknya seluruh Siswa

<b>Kategori</b>	<b>Keterangan</b>
$75\% \leq \text{NRS} \leq 100\%$	Sangat baik
$50\% \leq \text{NRS} < 75\%$	Baik
$25\% \leq \text{NRS} < 50\%$	Kurang
$0\% \leq \text{NRS} < 25\%$	Sangat Kurang

Dalam penelitian ini kelayakan ditentukan dengan nilai minimal 50% sampai 75% dengan kategori “Baik”. Jika hasil penelitian dari peserta didik yang telah dianalisis dengan hasil jumlah skor yang diperoleh yaitu 50% sampai 75% dengan kategori “Baik” maka pengembangan E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI ini dianggap Baik.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal Aceh Tengah pada pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dianggap sulit, E-LKPD interaktif ini juga didukung oleh pemuatan video, teks cerita, dan gambar yang menarik. E-LKPD yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan berdasarkan uji validasi ahli media, materi, dan bahasa. Penelitian ini menggunakan Model 4D. dimana prosedur pengembangan Model 4D dibatasi dengan 4 (Empat) tahap sebagai berikut:

##### **1. Tahap Pendefinisian**

###### **a. Perencanaan (Planning)**

Sebelum melakukan perencanaan dan perkembangan produk, peneliti melakukan wawancara dan observasi, wawancara yang dilakukan dengan guru kelas Bahasa Indonesia untuk mendapatkan informasi terkait kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Melalui wawancara dan observasi tersebut peneliti mengetahui bahwa di sekolah SD Negeri 16 Banda Aceh. Pada praktik pembelajaran Bahasa Indonesia LKPD yang digunakan oleh guru masih bersifat umum yaitu hanya berisi latihan soal, kurang memperhatikan proses pengalaman belajar, dan gambar berwarna yang dipakai masih memerlukan perubahan agar lebih menarik dan relevan dengan materi. Selain itu, LKPD yang digunakan masih berbentuk hard copy atau cetak sehingga tidak dapat diakses secara bebas atau berbasis teknologi.

Hal ini sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Namun, penerapan media ini belum berjalan secara menyeluruh dan optimal.

b. Analisis Peserta Didik

Peserta didik di sekolah dasar masih rentang dalam belajar. Untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar, pembelajaran harus dilaksanakan dengan model yang menyenangkan dan memicu rasa ingin tahu peserta didik. Salah satu model yang dapat diterapkan di sekolah adalah model pembelajaran berbasis kearifan lokal yang berada di tempat tinggal atau di daerah peserta didik. Bahan ajar dalam penelitian ini adalah E-LKPD berbasis kearifan lokal yaitu memanfaatkan cerita rakyat lokal.

c. Analisis Tugas

E-LKPD disusun dengan ketentuan Capaian Pembelajaran (CP) siswa pada fase C. pada pembelajaran Bahasa Indonesia dimana peserta didik mampu memahami isi cerita dengan mendefinisikan unsur tokoh, latar, alur, dan pesan moral serta mampu menceritakan ulang isi cerita dengan menggunakan bahasa sendiri.

d. Analisis Konsep

Konsep yang dilakukan dalam E-LKPD ini disesuaikan dengan CP dan TP yang telah disesuaikan. pengembangan E-LKPD berdasarkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengarahkan peserta didik untuk mempelajari tema Cerita Rakyat lokal.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap design peneliti membuat gambaran besar isi media pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar dari tema cerita rakyat yang telah disesuaikan dengan cerita rakyat lokal Aceh Tengah<sup>42</sup>. Adapun proses desain sebagai berikut:

a. Tahap pertama

Mengumpulkan bahan-bahan E-LKPD berupa materi cerita rakyat lokal, isi 4 cerita rakyat lokal dan soal latihan. Adapun referensi yang

---

<sup>42</sup> Anisa Nur Hidayati, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Liveworksheets untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Siklus Air", *Skripsi*, (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah, 2023), hlm. 15.

digunakan adalah E-book dan video youtube.

b. Tahap kedua

Tahap ini peneliti akan merancang desain E-LKPD interaktif yang diawali dengan merancang cover untuk halaman depan, dilanjutkan dengan membuat rancangan tampilan untuk halaman-halaman berikutnya sampai dengan akhir dengan menyiapkan seluruh bahan-bahan yang telah disiapkan. Dalam pembuatan produk E-LKPD ini digunakan aplikasi canva sebagai proses editing dan desain isi. Selanjutnya peneliti menyiapkan beberapa komponen yang akan dimasukkan kepada E-LKPD di antaranya yaitu: materi, video, gambar, dan beberapa komponen lainnya, komponen yang dikumpulkan.

**Tabel 4.1 Desain Cover E-LKPD**



Sebelum

Sesudah

c. Tahap ketiga

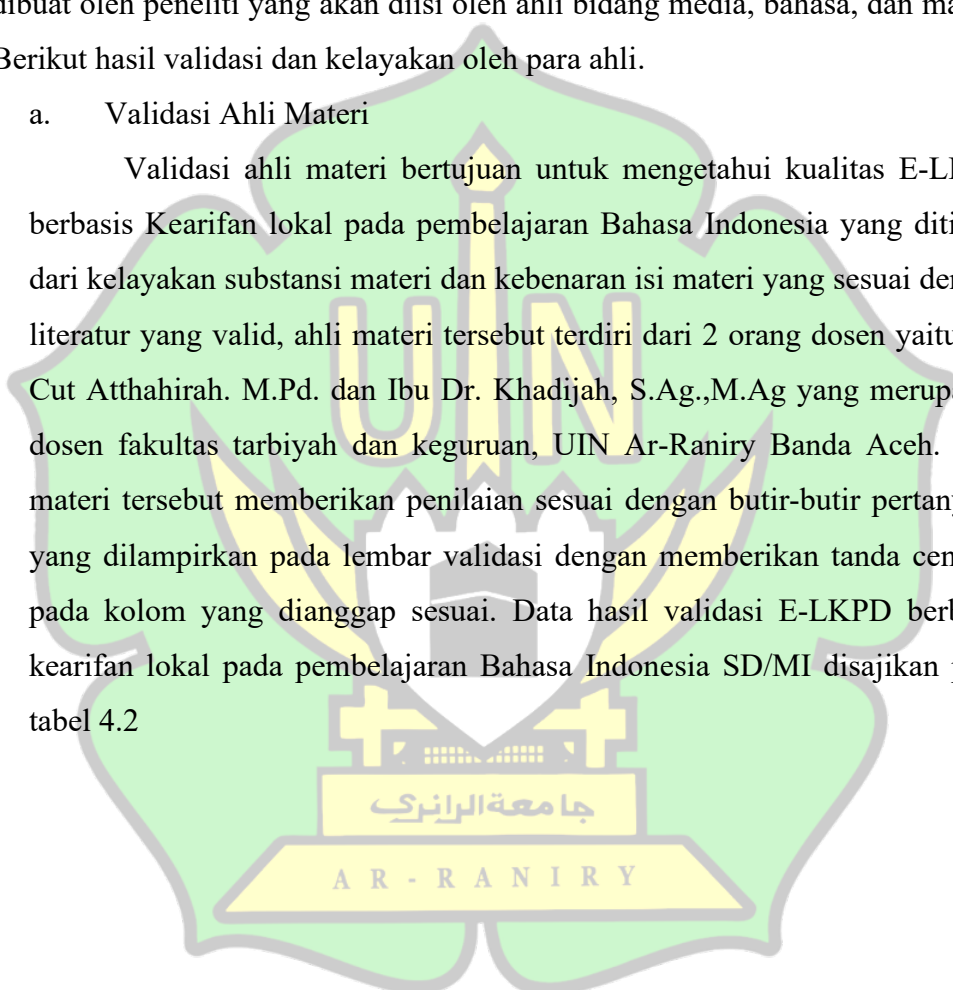
Pada tahap ini, peneliti merancang instrumen lembar validasi untuk penilaian oleh validator dan angket serpon untuk peserta didik dan guru terhadap E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan E-LKPD yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari beberapa ahli. Validasi produk dilakukan untuk memperoleh penilaian kelayakan dari E-LKPD yang dibuat agar E-LKPD ini dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan. Uji kelayakan dilakukan dengan cara mengisi lembar validasi yang dibuat oleh peneliti yang akan diisi oleh ahli bidang media, bahasa, dan materi. Berikut hasil validasi dan kelayakan oleh para ahli.

#### a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kualitas E-LKPD berbasis Kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang ditinjau dari kelayakan substansi materi dan kebenaran isi materi yang sesuai dengan literatur yang valid, ahli materi tersebut terdiri dari 2 orang dosen yaitu Ibu Cut Atthahirah. M.Pd. dan Ibu Dr. Khadijah, S.Ag.,M.Ag yang merupakan dosen fakultas tarbiyah dan keguruan, UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Ahli materi tersebut memberikan penilaian sesuai dengan butir-butir pertanyaan yang dilampirkan pada lembar validasi dengan memberikan tanda centang pada kolom yang dianggap sesuai. Data hasil validasi E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI disajikan pada tabel 4.2



Tabel 4.2 Data Hasil Validasi

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	PENILAIAN AHLI		SKOR	JUMLAH	PERSENTASE	Ket.
		I	II				
Kurikulum	1. Materi yang disajikan sesuai dengan CP dan isi materi.	4	4	8	32	80	Sangat Layak
	2. Materi dalam E-LKPD tersusun secara sistematis dan mudah dipahami.	4	4	8			
	3. Gambar dan video sesuai dengan materi cerita rakyat.	4	4	8			
	4. Contoh dalam E-LKPD sesuai dengan materi yang disajikan.	4	4	8			
Evaluasi	1. Penyajian soal E-LKPD sesuai dengan materi yang disajikan.	4	4	8	24	80	Sangat Layak
	2. Penyajian soal E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4	8			
	3. Petunjuk pengisian E-LKPD disajikan dengan jelas.	4	4	8			
Jumlah		28	28				
Nilai maksimal		35	35				
Persentase		80	80				
Rata-rata persentase kedua ahli		80					

#### Ahli Oleh Ahli Materi

Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian ahli materi terhadap media ini adalah layak. Untuk menghitung hasil pada tabel 4.2 maka dapat dihitung dengan persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{28}{35} \times 100\% = 80\% \text{ Layak}$$

$$\text{Persentase} = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{28}{35} \times 100\% = 80\% \text{ Layak}$$

Berdasarkan hasil penelitian kualitas E-LKPD pada tabel 4.2 dapat dilihat bahwa penelitian tiap aspek yang dievaluasi oleh dosen ahli terhadap E-LKPD berbasis kearifan lokal diperoleh kategori layak sebesar 4 atau dikategorikan dengan layak (80,0%) maka dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang telah dikembangkan layak dan dapat digunakan.

**Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Kedua Ahli Materi**

<b>Validator</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
Validasi ahli materi 1	80%	Layak
Validasi ahli materi 2	80%	Layak
Rata-rata presentase kedua ahli	80%	Layak

Berdasarkan dari lembar validasi E-LKPD oleh ahli materi mendapatkan saran untuk perbaikan dan masukan demi menghasilkan E-LKPD yang baik dan menarik, sehingga dapat digunakan sebagai media kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian dalam instrumen validasi ini merupakan skor final yang diberikan validator setelah peneliti menindaklanjuti seluruh saran perbaikan. Proses validasi dilakukan melalui tahap konsultasi dan revisi draf awal terlebih dahulu untuk memastikan kualitas produk sesuai dengan masukan validator.

Setelah seluruh revisi diimplementasikan dan dinyatakan sesuai, validator kemudian memberikan penilaian kuantitatif pada angket validasi sebagai bentuk legitimasi bahwa E-LKPD telah mencapai kategori Layak tanpa memerlukan validasi ulang. Ringkasan perbaikan tersebut didokumentasikan dalam Tabel 4.4 sebagai bukti nyata tindak lanjut atas masukan yang diberikan. Beberapa saran perbaikan oleh para validator pada pengembangan ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel. 4.4 Perbandingan Produk E-LKPD Interaktif Sebelum dan Sesudah Perbaikan oleh Validator Ahli Materi**

Saran	Sebelum	Sesudah
Perbaiki tulisan yang salah dan penempatan huruf kapital font		

#### b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kualitas E-LKPD berbasis Kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang ditinjau dari kelayakan substansi materi dan kebenaran isi materi yang sesuai dengan literatur yang valid, ahli materi tersebut terdiri dari 2 orang dosen yaitu Bapak Mulia, S.Pd.I., M.Ed. dan Bapak Syahidan Nurdin, M.Pd. Yang merupakan dosen fakultas tarbiyah dan keguruan, UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Ahli materi tersebut memberikan penilaian sesuai dengan butir-butir pertanyaan yang dilampirkan pada lembar validasi dengan memberikan tanda centang pada kolom yang dianggap sesuai. Data hasil validasi E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI disajikan pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	PENILAIAN AHLI		SKOR	JUMLAH	PERSEN TASE	Ket.
		I	II				
Kemanarikan Media	1. Desain cover E-LKPD menarik.	5	5	10	38	95	Sangat Layak
	2. Desain isi E-LKPD menarik	4	4	8			
	3. Gambar yang tepat pada E-LKPD mudah dipahami oleh peserta didik	5	5	10			
	4. E-LKPD menggunakan font yang menarik dan jelas	5	5	10			
Tampilan media	1. Tampilan E-LKPD tampak jelas dan tersusun	5	5	10	38	95	Sangat Layak
	2. Informasi yang disajikan mudah dipahami	5	5	10			
	3. Kelengkapan format E-LKPD	5	4	9			
	4. Kejelasan petunjuk dan arah	5	4	9			
Jumlah		39	37				
Nilai maksimal		40	40				
Persentase		97,5	92,5				
Rata-rata persentase kedua ahli		95					

Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian ahli media terhadap media ini adalah sangat layak. Untuk menghitung hasil pada tabel 4.5 maka dapat dihitung dengan persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\% \text{ Sangat layak}$$

$$\text{Persentase} = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\% \text{ Sangat layak}$$

Berdasarkan hasil penelitian kualitas E-LKPD pada tabel 4.4 dapat dilihat bahwa penelitian tiap aspek yang dievaluasi oleh dosen ahli terhadap E-LKPD berbasis kearifan lokal diperoleh dengan kategori sangat layak, (95.0%) maka dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang telah dikembangkan

sangat layak dan dapat digunakan.

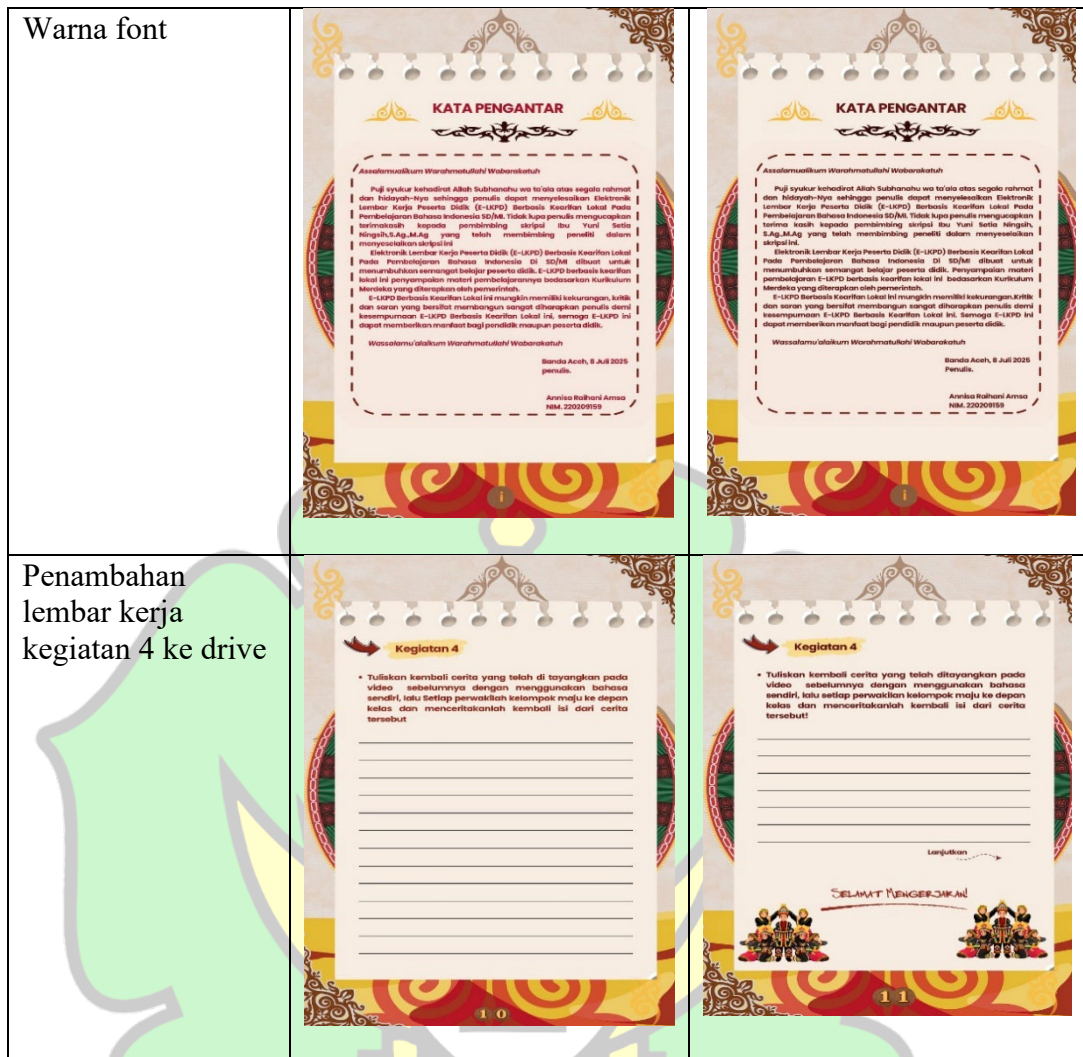
**Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Kedua Ahli Materi**

Validator	Presentase	Kriteria
Validasi ahli media 1	97.5%	Sangat Layak
Validasi ahli media 2	92.5%	Sangat Layak
Rata-rata presentase kedua ahli	95.0%	Sangat Layak

Berdasarkan dari lembar validasi E-LKPD oleh ahli media mendapatkan saran untuk perbaikan dan masukan demi menghasilkan E-LKPD yang baik dan menarik, sehingga dapat digunakan sebagai media kegiatan pembelajaran. Beberapa saran perbaikan oleh para validator pada pengembangan ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel. 4.7 Perbandingan Produk E-LKPD Interaktif Sebelum dan Sesudah Perbaikan oleh Validator Ahli Media**

Saran	Sebelum	Sesudah
Kemernarikan teks bacaan		



c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli Bahasa bertujuan untuk mengetahui kualitas E-LKPD berbasis Kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang ditinjau dari kelayakan substansi materi dan kebenaran isi materi yang sesuai dengan literatur yang valid, ahli materi tersebut terdiri dari 1 orang dosen yaitu Ibu Rafidhah Hanum. S.Pd.I, M.Pd. Yang merupakan dosen fakultas tarbiyah dan keguruan, UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Ahli materi tersebut memberikan penilaian sesuai dengan butir-butir pertanyaan yang dilampirkan pada lembar validasi dengan memberikan tanda centang pada kolom yang dianggap sesuai. Data hasil validasi E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI disajikan pada tabel 4.8

Tabel 4.8 Data Hasil Validasi Ahli Oleh Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor Penilaian					Ket.
		5	4	3	2	1	
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	5					Sangat Setuju
	2. Keefektifan kalimat	5					Setuju
	3. Kebakuan istilah didik	5					Sangat Setuju
Komunikatif	1. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	5					Sangat Setuju
Dialog	1. Kemampuan memotivasi peserta didik		4				Setuju
Kesesuaian terhadap perkembangan peserta didik	1. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik		4				Setuju
	2. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik		4				Setuju
Kesesuaian kaidah bahasa	1. Ketetapan tata bahasa	5					Sangat Setuju
	2. Ketetapan ejaan		4				Setuju
Jumlah		41					
Nilai Maksimum		45					
Persentase (%)		91,1					

Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian ahli media terhadap media ini adalah sangat layak. Untuk menghitung hasil pada tabel 4.8 maka dapat dihitung dengan persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{41}{45} \times 100\% = 91,1\% \text{ Sangat layak}$$

Berdasarkan hasil penelitian kualitas E-LKPD pada tabel 4.8 dapat dilihat bahwa penelitian tiap aspek yang dievaluasi oleh dosen ahli terhadap E-LKPD berbasis kearifan lokal diperoleh dengan kategori sangat layak, (91.1%) maka dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang telah dikembangkan sangat layak dan dapat digunakan.

d. Angket Respon Guru

Angket ini diisi oleh guru bertujuan untuk memperoleh data mengenai kualitas media pembelajaran digital yaitu E-LKPD. Fokus utama pengisian ini adalah untuk mengevaluasi kesesuaian dengan capaian pembelajaran, ketepatan serta efisiensi penggunaan teknologi dalam membantu peran guru di dalam kelas.

**Tabel 4.9 Data Hasil Angket Guru**

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				Ket.
		4	3	2	1	
Kelayakan Isi	Materi sesuai dengan kemampuan dan perkembangan peserta didik	4				
	Materi mendukung pencapaian pembelajaran	4				
	materi relevan dengan kearifan lokal	4				
Bahasa	Bahasa yang digunakan komunikatif	4				
	Bahasa sesuai dengan tingkat pendidikan SD/MI	4				
Kegrafikan	Tampilan E-LKPD menarik	4				
	Jenis huruf mudah dibaca		3			
	Ilustrasi/ gambar mendukung materi	4				
Keterlaksanaan pembelajaran	E-LKPD mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran	4				

	Instruksi kegiatan jelas dan mudah diikuti	4				
Jumlah		39				
Nilai Maksimum		40				
Persentase (%)		97.5				

Hasil yang diperoleh dari penilaian angket guru terhadap media ini adalah sangat layak. Untuk menghitung hasil pada table 4.9 maka dapat dihitung dengan persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\% \text{ Sangat layak}$$

Berdasarkan hasil penelitian kualitas E-LKPD pada table 4.9 dapat dilihat bahwa penelitian tiap aspek yang dievaluasi oleh dosen ahli terhadap E-LKPD berbasis kearifan lokal diperoleh dengan kategori sangat layak, (97,5%) maka dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang telah dikembangkan sangat layak dan dapat digunakan.

### 1. Penyebaran (desseminate)

Produk penelitian berupa E-LKPD yang telah dibuat dan revisi oleh para ahli kemudian E-LKPD di lakukan tahap penyebaran dan di uji coba oleh peserta didik. Penyebaran dilakukan secara terbatas oleh peserta didik SD Negeri 16 Banda Aceh yang berjumlah 21 orang, hal ini dilakukan untuk mengetahui respon terhadap E-LKPD berbasis kearifan lokal ini. Untuk mengetahui respon peserta didik, penelitimemberikan lembar penilaian yang disebut dengan angket respon peserta didik. Penilaian dilihat dari beberapa indicator. Dari penilaian peserta didik data yang di peroleh kemudian diolah. Berikut hasil pengolahan data angket peserta didik:

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Angket Peserta Didik

No	Nama	Indikator										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	HN	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	JA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	TS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	MYM	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
5	HAA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	JNA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	HKA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	AAV	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	MAD	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3
10	YSA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	FZ	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12	HAS	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3
13	MY	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4
14	AK	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	AHI	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3
16	RAP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	AZ	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18	AMH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
19	JD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20	AM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	MZ	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	Total	83	80	82	82	81	82	83	82	83	81	81
	Nilai ma	84										
	Persentas	98.8	95.2	97.6	97.6	96.4	97.6	98.8	97.6	98.8	96.4	96.4
	Keterangan	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB

Tabel 4.10 merupakan hasil uji coba peserta didik SD Negeri 16 Banda Aceh kelas 5 menggunakan E-LKPD berbasis kearifan lokal. Dengan jumlah skor rata-rata berada di angka 95,2 % sampai 98,8% dengan kategori sanget baik, yang dengan ini dapat dikatakan peserta didik sangat setuju jika E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia ini dapat diterapkan dan digunakan untuk media pembelajaran.

## B. Pembahasan

### 1. Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal

Pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI merupakan susunan kegiatan yang dilakukan untuk membuat produk pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar di kelas, yang telah diselesaikan dengan tujuan dan capaian pembelajaran pada

materi cerita rakyat.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Desi Pristiwanti, Aan Hendarayana dan Likamn Nulhakin dengan judul “*Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Motif Batik Kota Serang Dlama Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*”, pada penelitiannya terdapat persamaan yaitu uji kelayakan yang mendapat kategori sangat layak dan kepraktisan dengan presentase nilai 95.0%. pengembangan tersebut juga melalui tahap validasi oleh ahli materi, media dan Bahasa.<sup>43</sup>

pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikembangkan menggunakan model 4D. Model 4D terdiri dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). berdasarkan hasil dari perolehan data yang telah dilakukan, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal Aceh Tengah pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan analisis awal pada pada tahap *define* (pendefinisian) yaitu menentukan segala kebutuhan dalam kegiatan belajar mengajar serta mencari informasi tentang bahan ajar yang akan dikembangkan yaitu materi Legenda Lokal. Pada tahap ini diketahui bahwa guru hanya menggunakan buku cetak dan tidak mengaitkan pembelajaran dengan kearifan lokal.

Selanjutnya tahap *design* (desain) tahap ini merupakan tahap lanjutan dari sebelumnya yaitu pendefinisian yaitu perancangannya produk yang akan melakukan beberapa proses yaitu meliputi pemilihan materi yang akan digunakan, kemudian mencari referensi yang mendukung seperti jurnal, WEB, video you tube, selanjutnya menentukan Capaian Pembelajaran (CP). Tujuan Pembelajaran (TP) dan materi yang sesuai dengan kurikulum Merdeka, serta menentukan aplikasi yang akan digunakan dalam pengembangan E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini, dan

---

<sup>43</sup> Desi Pristiwanti, dkk, “Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Motif Batik Kota Serang dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar”, *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol. 9, No. 3, September 2024, hlm. 18.

aplikasi yang dipilih oleh peneliti adalah aplikasi Canva sebagai pendukung tampilan desain E-LKPD lalu web *Liveworksheets* dan *Flipbook* untuk pengoprasiaan saat mengerjakan E-LKPD oleh peserta didik.

Selanjutnya tahap *Develop* (Pengembangan) pada tahap ini adalah proses pengembangan E-LKPD. Pembuatan E-LKPD dimulai dengan menggabungkan semua komponene yang telah di buat di tahap desain sebelumnya untuk menjadikan LKPD yang dibantu aplikasi pendukung yaitu Canva. Kemudian unutk menjadikan E-LKPD peneliti menggunakan web *Liveworksheets* com dan *Flipbook*. E-LKPD yang telah dikembangkan akan diuji kelayakan oleh validator ahli. Validator terdiri atas satu orang ahli materi, satu orang ahli media dan satu orang ahli Bahasa, yang bertujuan melihat kelayakn serta perbaikan dan saran guna menghasilkan produk yang lebih baik, menarik dan layak digunakan sebagai media ajar dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya merupakan tahap terkahir yaitu *Disseminate* (Penyebaran). Penyebaran ini akan melibatkan 21 peserta didik dari SD Negeri 16 Bnada Aceh, selama melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu memperkenalkan diri sebelum melanjutkan dan mendeskripsikan media yang telah di buat sebelumnya. Peneliti juga memberikan formulir penilaian terhadap pengalaman meraka menggunakan E-LKPD berbasis kearifan lokal Aceh tengah ini dengan memaparkan 11 pernyataan.

## **2. Kelayakan E-LKPD Berbasis Kearifan lokal**

### **a. Hasil Validasi Tim Ahli**

Produk saat ini telah disetujui oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa dari dosen PGMI Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry Banda Aceh san guru SD Negeri 16 Banda Aceh. Tampilan dan penyajian media yang dilihat dari segi media menjadi topik utama validasi ahli media sedangkan ahli materi yitu menilai ketepatan dan manfaat isi dalam media pembelajaran menjadi fokus utamanya, serta ahli Bahasa menilai dari aspek ketepatan Bahasa untuk anak tingkat sekolah dasar dan ketepatan penggunaan Bahasa. Temuan dari tiga tim ahli menjadikan ide dan dapat memodifikasi sebagai perbaikan atas E-LKPD yang buat.

Persentase keseluruhan yang dilakukan berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh tiga tim ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa menunjukan temuan validasi. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 80,0% dengan kriteria layak, sedangkan validasi ahli media mendapatkan skor 95,0% dengan kriteria sangat layak dan ahli Bahasa mendapatkan skor 91,1% dengan kriteria sangat layak.

b. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Implementasi dilakukan juga pada siswa kelas V DI SD Negeri 16 Banda Aceh. Implementasi ini dilakukan dengan memberikan angket dengan berisi 11 pernyataan tentang media yang telah dikembangkan disajikan kepada 21 peserta didik sebagai penyebaran dari E-LKPD ini. Peserta didik memberikan respon positif media E-LKPD yang telah dibuat oleh peneliti, semua hasil dari jawab siswa persentase total skor dari 21 peserta didik adalah angka 95,2 % sampai 98,8% dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media E-LKPD interaktif dalam kegiatan belajar mengajar sangat praktis.

Ketersediaan media pembelajaran E-LKPD interaktif ini dapat membantu dan memudahkan guru untuk menyampaikan informasi dan memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang kebutuhan mereka dalam belajar dan dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. Berdasarkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran E-LKPD interaktif diperoleh rata-rata skor angka 95,2 % sampai 98,8% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran E-LKPD sangat layak digunakan dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai kearifan lokal cerita rakyat di kelas V SD Negeri 16 Banda Aceh.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari penilaian mengenai pengembangan media ajar E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI yang dilaksanakan di SD Negeri 16 Banda Aceh maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal yang dilakukan dengan model 4D yang terdiri dari 4 langkah yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Hasil akhir yang diperoleh dari penelitian ini adalah media pembelajaran E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI.
2. Kelayakan E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia memperoleh hasil validasi yang diperoleh dari validator ahli, yaitu ahli materi diperoleh skor 80,0% dengan kriteria layak, selanjutnya ahli media diperoleh skor 95,0% dengan kriteria sangat layak dan ahli Bahasa mendapatkan skor 91,1% dengan kriteria sangat layak. Dan hasil angket respon peserta didik terhadap E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI adalah dengan persentase 95,2 % sampai 98,8% dengan kategori sangat baik.

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian, maka diperlukan beberapa saran dalam pengembangan E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal yakni sebagai berikut:

1. Produk ini hanya terbatas pada materi cerita rakyat lokal, oleh sebab itu perlu pengembangan lebih lanjut pada materi ini.

2. Pengembang E-LKPD selanjutnya dapat dilakukan dengan mengimplentasikan dan mengevaluasi efektivitas produk E-LKPD berbasis kearifan lokal di Aceh Tengah dengan materi lain dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan media ajar dengan model-model yang lain sesuai dengan daerah tempat tinggal peserta didik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, I. S. (2021). *Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis potensi lokal kelas X SMA Negeri 1 Air Nanningan Kabupaten Tanggamus*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Anggara, A. Y. (2019). Pengembangan bahan ajar cerita rakyat berbasis komik untuk penanaman kemampuan literasi siswa sekolah dasar Kabupaten Rejang Lebong. *JP3D (Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar)*, 2(2), 210–222.
- Anggraini, W., Anwar, Y., & Mandang, K. (2016). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *learning cycle* 7E materi sistem sirkulasi pada manusia untuk kelas XI SMA. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 3(1), 49–57.
- Andriyani, N., Hanafi, Y., Safitri, I. Y. B., & Hartini, S. (2020). Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan LKPD *Live Worksheet* untuk meningkatkan keaktifan mental peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, September, 122–130.
- Anisa, M. K. (2022). *Pengembangan LKPD berbantuan Liveworksheet berbasis Problem Based Learning pada materi cahaya*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Arianty, R., Restian, A., & Mukhlishina, I. (2021). Pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal Kecamatan Lawang–Malang pada siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkharsa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v7i1.1053>
- Arief, S., Sadiman, A., Rahardjo, R., & Haryono, A. (1986). *Media pendidikan (pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya)*. Jakarta: CV Rajawali.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Lampung*, 11(2), 13–25.
- Awe, Y. E., & Maria, I. E. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik bermuatan multimedia untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik pada tema daerah tempat tinggalku kelas IV SD Rutosoro Kabupaten Ngada. *Jurnal Didik*, 5(2), 49–50.

- Azhar, A. (2020). *Media pembelajaran* (Edisi ke-22). Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Bambang, W. (2019). Evaluasi media pembelajaran sebagai pengendalian kualitas. *Jurnal Teknodik*, 17(4), 438–447.
- Cahyadi. (2019). *Pengembangan bahan ajar berbasis model ADDIE*.
- Devi, P. K., Soefiraeni, R., & Khairudin. (2009). *Pengembangan perangkat pembelajaran*.
- Herawati. (2016). Pengembangan modul keanekaragaman aves sebagai sumber belajar biologi. *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM Metro*, 1(1), 32–33.
- Hidayati, A. N. (2023). *Pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal berbantuan Liveworksheets untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi siklus air*. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Hu, M., Jauhari, H. S., Yulianto, A., & Huri, H. (2020). Pengembangan bahan ajar lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *student centered learning* (SCL) pada kelas V SDN I Ketangga. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 294–303. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.30452>
- Kalifah, D. R. N., & Nugraheni, A. S. (2021). Pengembangan LKPD tematik berbasis kearifan lokal budaya Lampung Selatan tema indahny keberagaman kelas IV MI/SD. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 27–36. <https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.7945>
- Kartikasari, F. D., & Susilowibowo. (2016). Pengembangan modul paket program pengolah angka (*spreadsheet*) siklus akuntansi perusahaan dagang sebagai pendukung implementasi Kurikulum 2013 untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Ponogoro. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 4(3).
- Muktadir, A. (2018). Model bahan ajar mulok berbasis cerita rakyat untuk pendidikan karakter di SD. *Jurnal Litera*, 17(1), 135–142.
- Mulyasa. (2018). *Implementasi Kurikulum 2013 revisi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pristiwanti, D., Hendrayana, A., & Nulhakin, L. (2024). Pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal motif batik Kota Serang dalam meningkatkan

kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1850–1856.


- Purba, S., dkk. (2021). *Landasan pedagogik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- 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), 70. <https://doi.org/10.24114/js.v4i4.20614>
- Rahayu, R. (2023). Pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri Suka Jaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Rahmatunisa, dkk. (2024). Pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal berbantuan Liveworksheets pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Edukasi dan Ekonomi (JIEE)*, 2(2).
- Rizah, L., Muktadir, A., & Djuwita, P. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis kearifan lokal materi cerita rakyat SDN 33 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 5(2), 285–294. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v5i2.16385>
- Sanora, R., dkk. (2021). Pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal berbantuan Liveworksheets untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkasa*, 7(1).
- Sudaryono. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2019). *Pengembangan media pembelajaran*.
- Tobroni. (2012). *Relasi kemanusiaan dalam keagamaan (mengembangkan etika sosial melalui pendidikan)*. Bandung: CV Karya Putra Darwati.
- Yudiana, N. S., & Sugihartini, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 281–282.

Yuliarmi, N. N., dkk. (2019). *Metode riset jilid 2*. Bali: CV Sastra Utama.

Zamsiswaya, S., & Sihombing, B. (2024). Model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*) dalam pembelajaran pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1).



## Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
 Nomor : 1060 TAHUN 2025

**TENTANG**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA**  
**DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA**

**Menimbang :**

- a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa,
- c. Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

**Mengingat :**

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional,
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelogasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depeg RI,
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Knk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum,
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan :** Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

**KESATU** : Menunjuk Saudara

Yuni Setia Ningsih S.Ag., M.Ag.

Untuk Membimbing

Nama : Annisa Raihani Amsa

Nim : 220209159

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI


**KEDUA** : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

**KETIGA** : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-25.04.2.423925/2025 Tanggal 02 Desember 2024 Tahun Anggaran 2025;

**KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;




**KELIMA** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
 Pada Tanggal : 22 Juli 2025  
 Dekan

  
 Setu Muluk

**Tembusan**

1. Saklon Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dejan Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Pengurusan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Arsip.

## Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian



### PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

JALAN. P. NYAK MAKAM NO. 23 GP. KOTA BARU TELP/FAX. (0651) 7555136, 7555137  
E-mail: dikbud@bandaacehkota.go.id Website: dikbud.bandacehkota.go.id

Kode Pos: 23125

IZIN PENELITIAN  
NOMOR : 074/A3/5137

TENTANG

PENGUMPULAN DATA PADA SD NEGERI 16 KOTA BANDA ACEH

Dasar : Surat Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri AR-Raniry Banda Aceh nomor : B-9128/Un.08/FTK.I/TL.00/11/2025 tanggal 9 Desember 2025, perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa.

MEMBERI IZIN

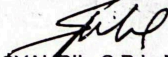
Kepada  
Nama : Annisa Raihani Amsa  
NIM : 220209159  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah  
Jenjang : S-1  
Untuk : Mengumpulkan data dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul :  
"Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI."

Dengan Ketentuan Sebagai Berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Bagi mahasiswa yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil Penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Banda Aceh.
3. Surat ini berlaku sejak tanggal 18 Desember 2025 s.d 18 Januari 2026
4. Kepala sekolah dibenarkan mengeluarkan surat keterangan hanya untuk yang benar – benar telah melakukan pengumpulan data

Demikianlah surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan semestinya.

Banda Aceh, 18 Desember 2025 M  
27 Jumadil Akhir 1447H  
An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN  
KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH  
KABID PEMBINAAN SD

  
SYAHRIL, S.Pd., M.Pd  
Pembina TK I  
NIP. 197106061993051001

Tembusan :

1. Dekan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh
2. Mahasiswa/i yang bersangkutan

### Lampiran 3 : Surat Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI 16**

JALAN T. NYAK ARIEF NO. 310 RUKOH KEC. SYIAH KUALA TELEPON. (0651) 7555910  
E-mail: sdn16bandaaceh@gmail.com Website: www.sdn16bandaaceh.sch.id

Kode Pos 23111

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
**NOMOR : 422.1/SD – 16 / 324 / 2025**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sarniyati Yusmanita,S.Pd.,M.Pd  
NIP. : 19820115 200212 2 001  
Pangkat/Gol. : Pembina Utama Muda, (IV/c)  
Jabatan : Kepala Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Banda Aceh  
Nama sekolah : Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Banda Aceh

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Annisa Raihani Amsa  
NIM : 220209159  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jenjang : S-1

Telah Melaksanakan Uji Instrumen Penelitian pada SD Negeri 16 Kota Banda Aceh pada tanggal 15 Desember 2025 dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI”.

Demikianlah surat keterangan ini kami berikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 19 Desember 2025

Kepala Sekolah Dasar Negeri 16

Banda Aceh



**Sarniyati Yusmanita,S.Pd., M.Pd**

**Pembina Utama Muda**

**NIP. 19820115 200212 2 001**

## Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Media

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI

Peneliti : Annisa Raihani Amsa

NIM : 2202090159

Validator : Syahidan Nurdin.,M.Pd

#### C. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak tentang pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI. Pendapat Ibu/Bapak dalam menilai media akan sangat bermanfaat untuk mengetahui tingkat kualitas media tersebut. Oleh karena itu, kami dapat memperbaiki media sesuai dengan yang diharapkan.

#### D. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada lembar validasi dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
  - SS = Sangat Setuju
  - S = Setuju
  - RR = Ragu-ragu
  - TS = Tidak Setuju
  - STS = Sangat Tidak Setuju
3. Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang telah disediakan.

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor Penilaian					Ket.
		SS	S	RR	TS	STS	
Kemenarikan Media	1. Desain cover E-LKPD menarik.	✓					
	2. Desain isi E-LKPD menarik.		✓				
	3. Gambar yang terdapat	✓					

	pada E-LKPD mudah dipahami oleh peserta didik.						
	4. E-LKPD menggunakan font yang menarik dan jelas.	✓					
Tampilan Media	1. Tampilan E-LKPD tampak jelas dan tersusun.	✓					
	2. Informasi yang disajikan mudah dipahami.	✓					
	3. Kelengkapan format E-LKPD		✓				
	4. Kejelasan puntuk dan arah.		✓				

### C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

### D. Kesimpulan

Penilaian media keseluruhan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal dinyatakan:

- Layak digunakan
- Layak setelah dilakuakn perbaikan
- Belum layak

Banda Aceh, 2025

Ahli Media

*Stahidem Nurdin, M.*

.....

## LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI

Peneliti : Annisa Raihani Amsa

NIM 2202090159

Validator : Mulia., S.Pd.I.,M.Ed

### A. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak tentang pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI. Pendapat Ibu/Bapak dalam menilai media akan sangat bermanfaat untuk mengetahui tingkat kualitas media tersebut. Oleh karena itu, kami dapat memperbaiki media sesuai dengan yang diharapkan.

### B. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada lembar validasi dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
  - SS = Sangat Setuju
  - S = Setuju
  - RR = Ragu-ragu
  - TS = Tidak Setuju
  - STS = Sangat Tidak Setuju
3. Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang telah disediakan.

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor Penilaian					Ket
		SS	S	RR	TS	STS	
Kemenarikan Media	1. Desain cover E-LKPD menarik.	✓					
	2. Desain isi E-LKPD menarik.		✓				
	3. Gambar yang terdapat	✓					

	pada E-LKPD mudah dipahami oleh peserta didik.	✓				
	4. E-LKPD menggunakan font yang menarik dan jelas.	✓				
Tampilan Media	1. Tampilan E-LKPD tampak jelas dan tersusun.	✓				
	2. Informasi yang disajikan mudah dipahami.	✓				
	3. Kelengkapan format E-LKPD	✓				
	4. Kejelasan puntuk dan arah.	✓				

**C. Komentor dan Saran**

*Warna font*

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Penilaian media keseluruhan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal dinyatakan:

- Layak digunakan
- Layak setelah dilakuakn perbaikan
- Belum layak

Banda Aceh, 2025

Ahli Media

*M. C. Muli Med.*

.....

## Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Materi

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI

Peneliti : Annisa Raihani Amsa

NIM 2202090159

Validator : Cut Atthahirah, M.Pd

#### C. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak tentang pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI. Pendapat Ibu/Bapak dalam menilai media akan sangat bermanfaat untuk mengetahui tingkat kualitas materi tersebut. Oleh karena itu, kami dapat memperbaiki media sesuai dengan yang diharapkan.

#### D. Petunjuk Pengisian

- Pemberian jawaban pada lembar validasi dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:  
 SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 RR = Ragu-ragu  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju
- Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang telah disediakan.

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor Penilaian					Ket.
		SS	S	RR	TS	STS	
Kurikulum	1. Materi yang disajikan sesuai dengan CP dan TP		✓				
	2. Materi dalam E-LKPD tersusun secara		✓				

	sistematis dan mudah dipahami.						
	3. Gambar dan video sesuai dengan materi cerita rakyat.	✓					
	4. Contoh dalam E-LKPD sesuai dengan materi yang disajikan.	✓					
Evaluasi	1. Penyajian soal E-LKPD sesuai dengan materi yang disajikan.	✓					
	2. Penyajian soal E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓					
	3. Petunjuk pengisian E-LKPD disajikan dengan jelas.	✓					

#### C. Komentar dan Saran

Setelah dilakukan perbincangan pada beberapa bagian, E-LKPD ini layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

#### D. Kesimpulan

Penilaian media keseluruhan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal dinyatakan:

- Layak digunakan  
 Layak setelah dilakuakn perbaikan  
 Belum layak

Banda Aceh, 12-12-2025

Ahli Materi

Cut Atthahirah, M.Pd.

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI

Peneliti : Annisa Raihani Amsa

NIM : 2202090159

Validator : Dr.Khadijah,M.Pd

#### A. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak tentang pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI. Pendapat Ibu/Bapak dalam menilai media akan sangat bermanfaat untuk mengetahui tingkat kualitas materi tersebut. Oleh karena itu, kami dapat memperbaiki media sesuai dengan yang diharapkan.

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Pemberian jawaban pada lembar validasi dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
  - SS = Sangat Setuju
  - S = Setuju
  - RR = Ragu-ragu
  - TS = Tidak Setuju
  - STS = Sangat Tidak Setuju
3. Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang telah disediakan.

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor Penilaian					Ket.
		SS	S	RR	TS	STS	
Kurikulum	1. Materi yang disajikan sesuai dengan CP dan TP		✓				
	2. Materi dalam E-LKPD tersusun secara		✓				

	sistematis dan mudah dipahami.						
	3. Gambar dan video sesuai dengan materi cerita rakyat.	✓					
	4. Contoh dalam E-LKPD sesuai dengan materi yang disajikan.	✓					
Evaluasi	1. Penyajian soal E-LKPD sesuai dengan materi yang disajikan.	✓					
	2. Penyajian soal E-LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓					
	3. Petunjuk pengisian E-LKPD disajikan dengan jelas.	✓					

### C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

### D. Kesimpulan

Penilaian media keseluruhan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal dinyatakan:

- Layak digunakan
- Layak setelah dilakuakn perbaikan
- Belum layak

Banda Aceh, 2025

Ahli Materi

Dr. Khadigah, M. Pd

## Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Bahasa

### LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI

Peneliti : Annisa Raihani Amsa

NIM : 2202090159

Validator : Rafidhah Hanum, S.Pd.I.,M.Pd

#### A. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/Bapak tentang pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI. Pendapat Ibu/Bapak dalam menilai media akan sangat bermanfaat untuk mengetahui tingkat kualitas bahasa tersebut. Oleh karena itu, kami dapat memperbaiki media sesuai dengan yang diharapkan.

#### B. Petunjuk Pengisian

- Pemberian jawaban pada lembar validasi dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Jawaban yang diberikan pada kolom skor penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
  - SS = Sangat Setuju
  - S = Setuju
  - RR = Ragu-ragu
  - TS = Tidak Setuju
  - STS = Sangat Tidak Setuju
- Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang telah disediakan.

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor Penilaian					Ket.
		SS	S	RR	TS	STS	
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.	✓					
	2. Keefektifan kalimat.	✓					
	3. Kebakuan istilah didik.	✓					

Komunikatif	1. Pemahaman terhadap pesan atau informasi.	✓					
Dialog dan Interaktif	1. Kemampuan memotivasi peserta didik.		✓				
Kesesuaian terhadap perkembangan peserta didik	1. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.		✓				
	2. Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik.		✓				
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	1. Ketetapan tata bahasa.	✓					
	2. Ketetapan ejaan.		✓				

### C. Komentor dan Saran

.....

.....

.....

.....


### D. Kesimpulan

Penilaian media keseluruhan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal dinyatakan:

- Layak digunakan
- Layak setelah dilakuakn perbaikan
- Belum layak

Banda Aceh, 24/11/2025

Ahli Bahasa

  
Rafiah Hanem, M.Pd

## Lampiran 7 : Angket Peserta Didik

### ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

#### A. Identitas Peserta didik

Nama : *Talita Salsabila*

Kelas : *V - A*

#### B. Petunjuk Pengisian Kuisioner

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama
2. Isilah pernyataan berikut sesuai pendapat kalian setelah menggunakan E-LKPD. Beri tanda (√) pada kolom yang sesuai.
3. Pilih satu jawaban yang sesuai dengan kondisi nyata Saudara/i, pada masing-masing pertanyaan, yaitu sebagai berikut:  
 SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju
4. Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang telah disediakan.
5. Diharapkan responden meminimalisir pilihan jawaban netral.

No.	Indikator Penilaian	SS	S	TS	STS
1.	Tampilan E-LKPD ini menarik bagi saya.	✓			
2.	Gambar dan warna pada E-LKPD membuat saya lebih semangat belajar.	✓			
3.	E-LKPD ini menampilkan unsur kearifan lokal yang saya kenal.	✓			
4.	E-LKPD mudah saya buka dan gunakan.	✓			
5.	Saya dapat memahami cara mengerjakan E-LKPD tanpa kesulitan.	✓			
6.	Petunjuk dalam E-LKPD ditulis dengan jelas.	✓			

7.	Materi di dalam E-LKPD mudah saya pahami.	✓			
8.	Tugas-tugas dalam E-LKPD mudah saya kerjakan.	✓			
9.	E-LKPD membantu saya memahami pelajaran Bahasa Indonesia.	✓			
10.	Belajar menggunakan E-LKPD terasa lebih menyenangkan.	✓			
11.	E-LKPD menambah pengetahuan saya tentang budaya lokal di daerah saya.	✓			

**C. Komentar dan Saran**

Pelajaran ini sangat menyenangkan dan membantu  
 saya semakin paham.

.....

.....

.....

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN E-LKPD  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA  
INDONESIA**

**A. Identitas Peserta didik**

Nama : Haura Azkia Azkara

Kelas : V-A / 5-A

**B. Petunjuk Pengisian Kuisioner**

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama
2. Isilah pernyataan berikut sesuai pendapat kalian setelah menggunakan E-LKPD. Beri tanda (√) pada kolom yang sesuai.
3. Pilih satu jawaban yang sesuai dengan kondisi nyata Saudara/i, pada masing-masing pertanyaan, yaitu sebagai berikut:  
 SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju
4. Komentar dan saran dapat ditulis pada tempat yang telah disediakan.
5. Diharapkan responden meminimalisir pilihan jawaban netral.

No.	Indikator Penilaian	SS	S	TS	STS
1.	Tampilan E-LKPD ini menarik bagi saya.	✓			
2.	Gambar dan warna pada E-LKPD membuat saya lebih semangat belajar.	✓			
3.	E-LKPD ini menampilkan unsur kearifan lokal yang saya kenal.	✓			
4.	E-LKPD mudah saya buka dan gunakan.	✓			
5.	Saya dapat memahami cara mengerjakan E-LKPD tanpa kesulitan.	✓			
6.	Petunjuk dalam E-LKPD ditulis dengan jelas.	✓			

7.	Materi di dalam E-LKPD mudah saya pahami.	✓			
8.	Tugas-tugas dalam E-LKPD mudah saya kerjakan.	✓			
9.	E-LKPD membantu saya memahami pelajaran Bahasa Indonesia.	✓			
10.	Belajar menggunakan E-LKPD terasa lebih menyenangkan.	✓			
11.	E-LKPD menambah pengetahuan saya tentang budaya lokal di daerah saya.	✓			

**C. Komentar dan Saran**

Pelajarannya asik, Sangat enak belajar menggunakan E-Lkpd  
 Saya senang pelajaran ini.

## Lampiran 8 : Media E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal



**Ciri-Ciri Keren yang Bikin Cerita Rakyat Spesial!**

- Tradisional Abadi! Sudah ada ratusan tahun, dari kakek-nenek ke kita!
- Lisan Super Seru! Diceritakan langsung sambil getak tawa atau merinding horor!
- Lokal Banggal! Tiap daerah punya cerita unik, bikin kita cinta tanah air!
- Moral Hebat! Mengajari kebaikan, menghindari nakal, dan hidup bahagia selamanya!

**Petualangan Gila di Aceh Tengah, Siap Terbang?**


Di Aceh Tengah yang hijau memesona, ada legenda Putri Pukes yang cantik dan penuh misteri. Latu Atu Belah, batu yang terbelah lalu dapat tertutup lagi. Wow, dramatis banget! Jangan lewatkan Lembide si cerdik penuh tipu daya dan Gajah Putih yang megah mengaum demi keadilan. Cerita-cerita ini bukan hanya hiburan top, tapi juga menanamkan kearifan lokal seperti mendengarkan nasihat orang tua, dan bikin kita pintar moral, loh!!!

Aksi sekarang, teman-teman! Ayuk!

Yuk, tonton video legenda Aceh Tengah biar mata melek dan hati berdegap kencang. Bisa bikin cerita rakyat hidup lagi-jadi generasi paling keren pelestari budaya! Yang mau tunjuk tangannya!

4

**Legenda Putri Pukes**



Pada zaman dahulu, di dataran Tanah agayo, hiduplah seorang putri yang cantik jelita bernama Putri Pukes. Sang putri jatuh hati kepada seorang pangeran dari kerajaan lain.

"Ia adalah pangeran tertampan yang pernah aku temui," kata Putri Pukes kepada kedua orang tuanya. "Pangeran dari negeri jauh itu sangat tampan, aku ingin bersamanya. Bagaimana menurut Ayah dan Ibu?"

Ibunya berkata, "Janganlah, nak. Rumahnya sangat jauh." Ayahnya menambahkan, "Benar. Kami khawatir padamu."

Meskipun tidak direstui, putri Pukes tidak menyerah. Ia terus meyakinkan kedua orang tuanya.

"Tapi Ayah, Ibu... selain tampan, ia juga seorang pangeran yang bertanggung jawab dan bijaksana. Bukankah itu artinya ia pemuda yang baik?"

Akhirnya kedua orang tua Putri Pukes merestui hubungan mereka. ayahnya berkata, "Hemm, baiklah. Sepertinya kau sudah sangat mengenalnya, ayah percaya pada pilihannya. Maka segeralah kalian melangsungkan pernikahan."

Cerita selengkapnya

5

**Atu Belah**



Atu Belah, Atu Bertangkup, kisah dari Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam. Hari itu, si sulung membuka lumbung untuk mengambil beberapa ekor belalang. Sayangnya, dia lupa untuk menutup pintu kembali.

Akibatnya, belalang-belalang yang berada di dalam lumbung tersebut semuanya terbang keluar. Kisah tentang belalang yang berterbangan keluar dari lumbung itu merupakan bagian dari cerita rakyat yang berjudul Atu Belah, Atu Bertangkup. Cerita rakyat yang berasal dari Provinsi Aceh ini masih diceritakan secara turun-temurun hingga sekarang.

Dahulu kala, hiduplah sepasang suami istri yang sangat miskin. Suami istri itu memiliki dua anak laki-laki yang masih kecil. Kehidupan keluarga itu sangat prihatin, si suami bekerja di ladang. Jika hasil ladang tidak begitu baik, si suami berburu di hutan. Apabila beruntung, si suami akan mendapatkan seekor rusa yang gemuk. Namun, sering kali rusa sulit didapatkan. Jika demikian, maka hanya belalang yang bisa ditangkupnya.

Cerita selengkapnya

6

**Lembide**

LUT TAWAR


Danau Laut Tawar yang merupakan danau terluas yang berada di pedalaman bagian tengah wilayah Provinsi Aceh yaitu di dataran tinggi Danau Gayo, tepatnya berada di pinggir selatan timur Kota Takengon, yang luasnya kurang lebih 5.817 ha. Lebih khususnya, danau ini posisinya berada di lembah yang dikelilingi oleh deretan pegunungan. Selain memiliki pemandangan yang indah, danau ini juga memiliki legenda-legenda yang memwarnai keberadaan danau ini seperti legenda Pirjo, Putri Bukes, Atubalah, dan lain sebagainya. Dari sekian banyak cerita rakyat yang berkembang di seputaran danau tersebut, salah satunya adalah legenda Lembide. Nah, Lembide ini yakni makhluk penghias darah yang kerap meminta korban dan dipercaya hidup di dataran Danau Laut Tawar menurut cerita yang berkembang dari mulut ke mulut.

Dahulu hiduplah seorang janda dengan seorang putranya di pinggir danau tersebut, tepatnya di wilayah sebelah barat Danau Laut Tawar. Tradisi dalam lingkungan masyarakat Tanegeyo bahwa seorang anak menjelang akhir baliknya harus bisa membaca Al-Quran.

Cerita selengkapnya

7

**Gajah Putih**



Cerita ini berkisah tentang Kerajaan Linge yang kini wilayahnya mencakup beberapa kabupaten di Aceh, termasuk Bener Meriah yang bahkan dinamai berdasarkan nama tokoh utama dalam legenda ini. Di sebuah kerajaan kecil di Aceh, hiduplah seorang pangeran bernama Bener Meriah. Ia dikenal sebagai pemuda yang bijaksana, gagah berani, dan sangat dicintai rakyat. Namun kehidupannya berubah drastis ketika ia menjadi sasaran fitnah oleh saudara tirinya yang iri hati, Sengeda. Sengeda menyebarkan rumor bahwa Bener Meriah berencana merebut tahta ayahnya. Raja yang sangat mempercayai Sengeda murka dan mengusir Bener Meriah dari kerajaan. Hati Bener Meriah hancur berkeping-keping. Ia merasa sangat tidak adil diperlakukan demikian.

Dengan hati yang sedih dan kecewa ia melarikan diri ke hutan belantara. "Ayah, mengapa engkau tidak percaya padaku?" ratap Bener Meriah di tengah hutan. Di tengah kesedihannya, Bener Meriah bertemu dengan seorang pertapa sakti. Pertapa itu mendengar kisah pilu Bener Meriah dan merasa iba.

Cerita selengkapnya

8

**Kegiatan 2**

- Mengidentifikasi Unsur-unsur Dalam Cerita Rakyat

Cerita rakyat memiliki unsur-unsur di dalamnya seperti tema, nama tokoh, perwatakan, latar, alur cerita dan pesan moral. Tuliskan unsur-unsur apa saja yang terdapat dalam cerita rakyat yang telah kalian dengar dan lihat pada video sebelumnya!

Tema	
Nama Tokoh	
Perwatakan	
latar	
Alur Cerita	
Pesan Moral	

9



## Lampiran 9 : Dokumentasi Penelitian

Proses Penyebaran (*Desseminate*) Kepada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 16 Banda Aceh



جامعة الرانيري

AR - RANIRY



Proses Validasi Oleh Guru



### Proses Pengisian Angket Peserta Didik



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENELITI

### Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Annisa Raihani Amsa
2. Tempat/Tgl.Lahir : Pondok Gajah, 15 Agustus 2003
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Status : Belum Menikah
7. Pekerjaan/Nim : Mahasiswa/220209159
8. Alamat Asal : Simpang Utama, Kec. Bandar, Kab.Bener Meriah
9. Alamat Tinggal : Simpang Utama
  - a. Kecamatan : Bandar
  - b. Kabupaten : Bener Meriah
  - c. Provinsi : Aceh

### Orang Tua/Wali

1. Nama Ayah : Amrun
2. Nama Ibu : Salmiati
3. Nama Wali : Amrun
4. Pekerjaan Ayah : Wirasuwasta
5. Pekerjaan Ibu : -
6. Pekerjaan Wali : Wiraswasta
7. Alamat Orang Tua : Simpang Utama, Kec. Bandar, Kab.Bener Meriah
8. Alamat Wali : Simpang Utama, Kec. Bandar, Kab.Bener Meriah

### Riwayat Pendidikan

1. SD/MI : MIN 3 Bener Meriah (2009-2015)
2. SMP/MTS : MTsN 2 Bener Meriah(2015-2018)
3. SMA/MAN : SMAN 1 Bandar (2018-2021)
4. Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh (2022-2026)