

# E-LKPD Muatan IPS Berpendekatan *Heutagogy* Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Luh Dera Adnyani<sup>1\*</sup>, I Made Tegeh<sup>2</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

\*Corresponding author: [deraluh@gmail.com](mailto:deraluh@gmail.com)

## Abstrak

Perangkat pembelajaran yang digunakan guru sebatas buku dan LKS berbentuk cetak. Guru belum memanfaatkan teknologi yang ada, sehingga menyebabkan kurang fleksibelnya proses pembelajaran dan kemandirian belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk E-LKPD yang teruji validitas, kepraktisan, serta efektivitasnya terhadap kemandirian belajar siswa. Penelitian ini berpedoman pada model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian diantaranya ahli desain, ahli media, ahli materi, praktisi, serta siswa. Metode pengumpulan data adalah metode kuesioner berupa *rating scale* skala empat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase dari ahli desain sebesar 92,85%, uji ahli media sebesar 97,22%, uji ahli materi sebesar 91,66%, presentase dari praktisi sebesar 93,75%, dan penilaian respons siswa sebesar 95,96%. Hasil uji efektivitas diperoleh signifikansi (Sig. 2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak dinyatakan valid dan praktis digunakan serta efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa.

**Kata Kunci:** Pengembangan, E-LKPD, Pendekatan *Heutagogy*

## Abstract

*The learning tools used by the teacher are limited to books and print worksheets. Teachers have not utilized existing technology, causing a lack of flexibility in the learning process and student learning independence. This study aims to produce E-LKPD products that are tested for validity, practicality, and their effectiveness towards student learning independence. This research is guided by the ADDIE development model. The research subjects included design experts, media experts, material experts, practitioners, and students. The data collection method is a questionnaire method in the form of a rating scale of four. The results showed that the percentage of design experts was 92.85%, the media expert test was 97.22%, the material expert test was 91.66%, the practitioner percentage was 93.75%, and student response assessment was 95.96%. Effectiveness test results obtained significance (Sig. 2-tailed)  $0.000 < 0.05$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Based on the results of the analysis, it can be concluded that the IPS content E-LKPD with a *heutagogy* approach based on Balinese local wisdom, the Subak system, is declared valid, practical to use, and effective in increasing student learning independence.*

**Keywords:** Development, E-LKPD, *Heutagogy* Approach

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dapat meningkatkan pengetahuan, kompetensi, keterampilan, mampu menumbuhkan karkater baik pada diri siswa serta mampu melatih kemandirian belajar siswa (JK & Yuliani, 2021; Winarni et al., 2021). Pendidikan di sekolah idealnya mampu mengembangkan kemampuan siswa serta melatih kemandirian belajar siswa agar seluruh fungsi pendidikan dapat tercapai. Apabila fungsi pendidikan dapat dicapai, generasi yang terbentuk tentu adalah mereka yang siap menghadapi zaman yang terus berubah (Purwaningsih & Herwin, 2020; Sukendar et al.,

### History:

Received : August 03, 2022  
Revised : August 09, 2022  
Accepted : October 09, 2022  
Published : November 25, 2022

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



2019). Kemandirian belajar sangat penting dan perlu dikembangkan di sekolah dasar. Siswa yang mandiri dalam belajar memiliki tanggung jawab terhadap dirinya sendiri dalam segala hal, baik dalam mencapai tujuan atau kemauan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan (Egok, 2016; Sukmawati et al., 2020).

Pengaruh kompleksitas kehidupan terhadap peserta didik terlihat dari berbagai fenomena yang membutuhkan perhatian dunia pendidikan. Dalam konteks belajar, terlihat adanya fenomena peserta didik kurang mandiri dalam belajar, kebiasaan kurang baik yaitu tidak betah belajar lama, belajar hanya menjelang ujian, membolos, menyontek, dan mencari bocoran soal-soal ujian (Purwaningsih & Herwin, 2020; Tasaik & Tuasikal, 2018). Kemandirian belajar pada siswa memiliki kriteria sebagai berikut, yaitu percaya diri, sanggup bekerja sendiri, mempunyai rasa tanggung jawab, keinginan untuk maju, disiplin, serta aktif dalam kegiatan pembelajaran (Primantiko et al., 2021; Widodo et al., 2021). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa adalah dengan memilih dan menggunakan perangkat pembelajaran yang tepat, salah satu perangkat pembelajaran yang bisa digunakan yaitu penggunaan perangkat pembelajaran berupa E-LKPD dalam proses pembelajaran.

Lembar kerja peserta didik adalah lembaran yang berisi materi, uraian, langkah kerja, dan latihan soal yang harus dikerjakan oleh siswa dalam rangka membantu memahami dan menemukan konsep materi yang ingin dicapai sesuai dengan kompetensi dasar (Effendi et al., 2021; Septian et al., 2019). Sementara, Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) merupakan rangkaian kegiatan yang digunakan siswa dalam melakukan penyelidikan dan penyelesaian masalah. E-LKPD berupa panduan kerja peserta didik untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dalam bentuk elektronik yang pengaplikasiannya menggunakan desktop komputer, *notebook*, *smartphone*, maupun *handphone* (Anggereni et al., 2020; Puspita & Dewi, 2021). E-LKPD dapat digunakan untuk segala jenjang pendidikan terutama sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Jumat, 30 September 2022, mengenai kebutuhan guru dengan penggunaan E-LKPD di SD Negeri 1 Penglatan diperoleh hasil bahwa di SD Negeri 1 Penglatan terutama di kelas V dalam proses pembelajaran masih menggunakan Lembar Kerja Siswa dalam bentuk cetak. Hal tersebut memperlihatkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran belum dimanfaatkan sepenuhnya. Selain itu LKPD yang diberikan dari segi tampilan kurang mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Selain penggunaan perangkat pembelajaran seperti E-LKPD, guru harus mempunyai strategi dalam proses pembelajaran seperti menentukan pendekatan yang digunakan. Pendekatan yang dimaksud yaitu pendekatan yang sesuai dengan sistem pembelajaran yang digunakan, sesuai dengan perkembangan zaman dan kurikulum, salah satunya yaitu dengan pendekatan *heutagogy*. Pendekatan *heutagogy* memiliki peran penting pada pemberdayaan individu (Kusumaryono et al., 2020; Trisna et al., 2022). Pendekatan *heutagogy* merupakan perpanjangan dari model pembelajaran andragogi dan dianggap sebagai metode yang potensial bagi pendidikan *online* (Febry et al., 2022; Ningsih et al., 2022). Pendidikan berbasis kearifan lokal di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan afektif siswa untuk menjadi pribadi yang berkarakter. Karakter yang dimaksud antara lain percaya diri, mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan, cinta tanah air, dan bersahabat (Dwiningrum, 2018; Pingge, 2017). Guru SD cenderung belum menerapkan pembelajaran yang melibatkan kearifan lokal. Pembelajaran dengan pelibatan budaya untuk menunjang keterampilan abad 21 masih belum dilakukan dengan optimal pada seluruh jenjang Pendidikan, termasuk di SD (Juminingsih, 2019; Riastini et al., 2020).

Salah satu kearifan lokal terutama di daerah Bali yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu nilai kearifan lokal Bali sistem subak. Sistem Subak adalah salah satu

kearifan lokal Bali yang berkaitan dengan sistem pengairan sawah, dimana sistem ini menjamin ketersediaan air bagi suatu kawasan pertanian basah atau sawah. Keadilan menjadi hal yang utama dalam sistem subak, faktor inilah yang menjadi daya tarik untuk dilakukannya kajian filsafat ilmu (Sriartha et al., 2017; I. G. A. A. Suryawati & Santhiarsa, 2020). Selain itu dalam subak juga mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang dapat diajarkan kepada siswa seperti nilai gotong-royong, musyawarah, kebersamaan, tanggung jawab, dan religious. Temuan sebelumnya menyatakan bahwa E-LKPD layak digunakan dalam pembelajaran baik sebagai bahan ajar atau media pembelajaran (Pribadi et al., 2021; Putra & Agustiana, 2021; Yusnelti & Asrial, 2019). Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa dengan E-LKPD siswa dapat termotivasi dalam belajar serta guru lebih mudah dan efisien dalam melakukan penilaian (Fauzi et al., 2021; JK & Yuliani, 2021). E-LKPD yang dikembangkan berbeda dengan E-LKPD peneliti terdahulu. E-LKPD ini dibuat dengan menarik dengan berpendekatan *heutagogy* yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Bali sistem subak pada muatan IPS sebagai materi pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan produk E-LKPD yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran serta mampu melatih kemandirian belajar siswa kelas V sekolah dasar.

## 2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*development research*) (Sugiyono, 2013; Suryaningtyas et al., 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) (Cahyadi, 2019; Teguh & Kirna, 2013). Subjek pengujian validitas E-LKPD pada penelitian ini yaitu para ahli yang terdiri dari satu orang ahli desain, satu orang ahli media, dan satu orang ahli materi. Sedangkan subjek pengujian kepraktisan E-LKPD pada penelitian ini meliputi dua orang praktisi, dan 9 orang siswa kelas V untuk uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data dalam penelitian pengembangan E-LKPD ini yaitu menggunakan metode angket atau kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen angket untuk *review* para ahli, respons praktisi, dan uji coba siswa. Kisi-kisi instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4, Tabel 5, dan Tabel 6.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tujuan	a) Kejelasan dan keterukuran tujuan pembelajaran.	1	3
		b) Kesesuaian tujuan dengan capaian pembelajaran.	2	
		c) Konsistensi antara tujuan pembelajaran dengan langkah-langkah kegiatan.	3	
2	Sajian	a) Sistematis penyajian langkah-langkah.	4	3
		b) Variasi penyajian langkah-langkah kegiatan dan lembar kerja.	5	
		c) Pemberian motivasi kepada peserta didik.	6	
3	Isi	a) Kejelasan petunjuk penggunaan E-	7	6

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
		LKPD.		
		b) Kejelasan petunjuk kegiatan.	8	
		c) Kejelasan langkah-langkah kegiatan.	9	
		d) Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.	10	
		e) Kesesuaian dengan pendekatan <i>heutagogy</i>	11	
		f) Kesesuaian gambar untuk memperjelas langkah-langkah kegiatan	12	
4	Evaluasi	a) Penarikan kesimpulan	13	2
		b) Pengadaan refleksi dan kesesuaian dengan langkah-langkah kegiatan.	14	

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Desain E-LKPD	a. Desain sampul E-LKPD	1, 2, 3	12
		b. Kualitas gambar yang ditampilkan	4, 5	
		c. Kejelasan teks yang ditampilkan pada E-LKPD	6, 7, 8	
		d. Tampilan E-LKPD	9, 10	
		e. Tata letak	11, 12	
2	Penggunaan Bahasa	a. Bahasa mudah dipahami	13	3
		b. Ketepatan penulisan dan pemilihan bahasa	14	
		c. Kejelasan kata dalam E-LKPD	15	
3	Kemudahan Penggunaan	a. Kemudahan penggunaan E-LKPD	16, 17	3
		b. Kejelasan penggunaan E-LKPD	18	

(Antara, et al., 2022)

**Tabel 3.** Kisi-Kisi Ahli Materi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	a. Identitas mata pelajaran	1	4
		b. Indikator pembelajaran	2	
		c. Tujuan pembelajaran	3, 4	
2	Materi	a. Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	5	7
		b. Kesesuaian isi materi dengan perkembangan kognitif siswa SD	6	
		c. Kesesuaian isi materi dengan kearifan lokal Bali sistem subak	7	
		d. Penyajian materi memuat nilai-nilai kearifan lokal Bali sistem subak	8	
		e. Sistematika materi		
		f. Tingkat kejelasan dan kemudahan	9, 10, 11	
3	Bahasa	a. Kejelasan informasi	12	2
		b. Penggunaan bahasa	13	

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
4	Evaluasi	a. Petunjuk mudah dipahami	14	2
		b. Kesesuaian soal latihan dengan indikator pencapaian kompetensi	15	

(Antara, et al., 2022)

**Tabel 4.** Kisi-Kisi Respons Praktisi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Sajian E-LKPD	a. Kejelasan petunjuk penggunaan E-LKPD	1	5
		b. Kemudahan penggunaan E-LKPD	2	
		c. Sajian E-LKPD menarik	3	
		d. Keterbacaan isi E-LKPD	4	
		e. Tata letak E-LKPD	5	
2	Kualitas E-LKPD	a. Kualitas isi materi dalam E-LKPD	6, 7, 8	5
		b. Kualitas isi materi kearifan lokal bali sistem subak dalam E-LKPD	9	
		c. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan kognitif siswa	10	

(Antara, et al., 2022)

**Tabel 5.** Kisi-Kisi Instrumen Respons Siswa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Sajian E-LKPD	a. E-LKPD mudah digunakan	1	5
		b. Tampilan E-LKPD menarik	2	
		c. E-LKPD mendukung hasil belajar	3	
		d. E-LKPD memotivasi dalam pembelajaran	4	
		e. E-LKPD membuat materi kearifan lokal Bali sistem subak mudah dipahami	5	
2	Kualitas E-LKPD	a. Kualitas isi materi dalam E-LKPD	6	2
		b. Kualitas isi materi kearifan lokal bali dalam E-LKPD	7	

(Antara, et al., 2022)

**Table 6.** Kisi-Kisi Instrumen Kemandirian Belajar Siswa

No	Aspek	Nomor Butir (Jenis Pernyataan)
1	Mencukupi kebutuhan sendiri	1(+), 2(+), 3(-)
2	Mampu mengerjakan tugas rutin	4(+), 5(-)
3	Memiliki kemampuan inisiatif	6(+), 7(+)
4	Mampu mengatasi masalah	8(+), 9(-)
5	Percaya diri	10(+), 11(+), 12(+), 13(-)
6	Mampu mengambil keputusan dalam memilih	13(-), 14(+), 15(-)

(Mulyaningsih, 2014)

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Metode analisis data kuantitatif

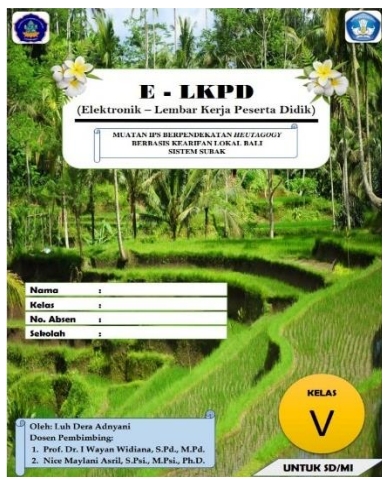
merupakan suatu cara menganalisis data dalam bentuk presentase atau angka. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang berasal dari penilaian para ahli, praktisi, dan uji coba kelompok kecil. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang berupa saran, komentar, dan sebagainya. Selanjutnya untuk analisis statistik deskriptif digunakan untuk menghitung rata-rata dari persentase hasil penilaian para ahli, praktisi, dan uji coba kelompok kecil.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

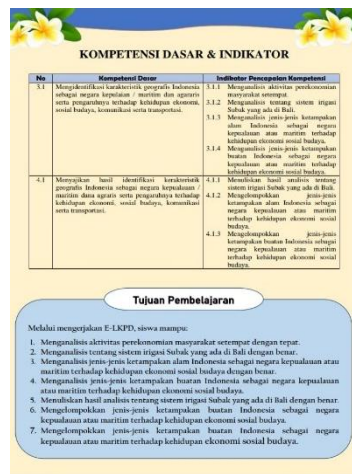
#### Hasil

#### Rancang Bangun E-LKPD Muatan IPS Berpendekatan *Heutagogy* Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk pengembangan berupa perangkat pembalejaran E-LKPD muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak dengan spesifikasi bahwa E-LKPD yang dirancang adalah E-LKPD Muatan IPS Berpendekatan *Heutagogy* Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak ini dalam perancangan dirancang dengan *Microsoft Word* yang nantinya di *Upload* pada situs *Liveworksheet* yang dapat dibuka dengan menggunakan *link* yang terdiri dari 9 halaman dalam satu kali pembelajaran, terdapat video dan gambar yang menarik untuk siswa, aktivitas pembelajaran disetiap sub materi pembelajaran IPS yang dapat dipilih oleh siswa dan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa setelah menggunakan E-LKPD, dan evaluasi untuk mengukur keterampilan dan sikap siswa. Produk E-LKPD memuat beberapa fitur yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan penggunaannya seperti petunjuk penggunaan, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran yang nantinya dikerjakan oleh siswa, gambar serta video pembelajaran. Materi yang dikemas dalam E-LKPD berupa meliputi muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Tema 5 (Ekosistem), Subtema 2 (Hubungan Antar Makhluk Hidup) pada jenjang kelas V sekolah dasar. Beberapa gambar produk pengembangan E-LKPD muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal bali sistem subak disajikan pada [Gambar 1](#), [Gambar 2](#), dan [Gambar 3](#).



**Gambar 1.** Tampilan Sampul E-LKPD



**Gambar 2.** KD, IPK, dan Tujuan Pembelajaran



**Gambar 3.** Kegiatan Pembelajaran

### Validitas E-LKPD Muatan IPS Berpendekatan *Heutagogy* Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak

Pengujian validitas dalam penelitian pengembangan ini ditinjau dari tiga aspek pokok, yaitu (1) pengujian validitas E-LKPD menurut ahli desain pembelajaran; (2) pengujian validitas E-LKPD menurut ahli media pembelajaran; dan (3) pengujian validitas E-LKPD menurut ahli materi pembelajaran. Adapun hasil penilaian validitas E-LKPD disajikan pada Tabel 7.

**Tabel 7.** Hasil Penilaian Validitas E-LKPD

No	Subjek	Presentase Validitas	Kualifikasi
1	Ahli Desain Pembelajaran	92,85%	Sangat Baik
2	Ahli Media Pembelajaran	97,22%	Sangat Baik
3	Ahli Materi Pembelajaran	91,66%	Sangat Baik

### Kepraktisan E-LKPD Muatan IPS Berpendekatan *Heutagogy* Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak

Pengujian kepraktisan dalam penelitian pengembangan ini ditinjau dari pespektif guru selaku praktisi pembelajaran dan siswa selaku pengguna E-LKPD dalam pembelajaran. Pengujian kepraktisan E-LKPD dari perspektif siswa dilakukan melalui uji coba kelompok kecil. Adapun hasil pengujian kepraktisan E-LKPD disajikan pada Tabel 8.

**Tabel 8.** Hasil Penilaian Kepraktisan E-LKPD

No	Subjek	Presentase Kepraktisan	Kualifikasi
1	Praktisi	93,75%	Sangat Baik
2	Uji Coba Kelompok Kecil	95,96%	Sangat Baik

### Pembahasan

Pengembangan produk E-LKPD dalam penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE sehingga berimplikasi pada hasil kelayakan produk yang dihasilkan. Model pengembangan ADDIE memiliki tahapan yang sistematis dan memungkinkan terjadinya kegiatan evaluasi pada tiap tahapannya (Hendi et al., 2020; Juniari & Putra, 2021). Model ADDIE juga memungkinkan setiap tahap pengembangan mengacu pada langkah-langkah sebelumnya, sehingga produk yang dihasilkan adalah produk yang efektif dan berkualitas (Bancin et al., 2019; Suryaningtyas et al., 2020). Model ADDIE ini terdiri dari lima tahapan yang berkaitan antara satu dengan yang lainnya yakni dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi hingga tahap evaluasi (Dwiqi et al., 2020; Sholeh, 2019).

Pendekatan *heutagogy* membuat sekolah mewujudkan lingkungan sekolah yang berpusat pada siswa, hal ini membuat siswa dapat menentukan arah belajarnya sendiri sehingga siswa dapat mengembangkan kekuatan atau potensi dirinya, kreativitas berfikir dan ketrampilan yang mereka miliki (Febry et al., 2022; Ningsih et al., 2022). Pendidikan berbasis kearifan lokal di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan afektif siswa untuk menjadi pribadi yang berkarakter. Karakter yang dimaksud antara lain percaya diri, mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan, cinta tanah air, dan bersahabat (Dwiningrum, 2018; Pingge, 2017).

Ditinjau dari aspek desain pembelajaran, E-LKPD muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak berkualifikasi sangat baik dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Pertimbangan dalam menyusun dan mengembangkan sebuah perencanaan pembelajaran adalah kurikulum yang berlaku di suatu lembaga, sedangkan pertimbangan dalam menyusun dan mengembangkan suatu desain

pembelajaran adalah siswa itu sendiri sebagai individu yang akan belajar dan mempelajari bahan pelajaran (Sutrimo et al., 2019; Warkintin & Mulyadi, 2019; Zein, 2016). Desain pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan produk sejalan dengan konsep dari pendekatan *heutagogy* yang menyatakan pendekatan *heutagogy* merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana belajar ditentukan sendiri oleh siswa. Keberhasilan pembelajaran *heutagogy* bersumber dari kegembiraan dan kepuasan dalam mempelajari apa yang dibutuhkan dan diinginkan siswa (Ningsih et al., 2022; Widiyani & Pramudiani, 2021).

Ditinjau dari aspek media pembelajaran, E-LKPD muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak berkualifikasi sangat baik dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa sebuah media pembelajaran yang layak diterapkan dalam pembelajaran hendaknya mengikuti aturan atau prinsip-prinsip dasar pengembangan media yang meliputi dimensi penyajian materi, pemilihan jenis huruf, tata letak, komposisi, warna, dan lainnya (Rehusisma et al., 2017; Saputra et al., 2020). Ketepatan dalam melakukan penyajian visual akan memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Keteraturan tata letak, kesesuaian pemilihan jenis huruf, dan komposisi warna yang baik dapat mendukung konsistensi belajar siswa dan mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih baik (Ahmadi et al., 2021; Amini & Suyadi, 2020).

Ditinjau dari aspek materi pembelajaran, E-LKPD muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak berkualifikasi sangat baik dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran karena E-LKPD telah dikembangkan sesuai dengan kurikulum dan materi pembelajaran yang berlaku di sekolah. Kesesuaian materi dengan kurikulum mengurangi terjadinya penyimpangan penyampaian materi serta mempermudah siswa dalam menerima materi yang dikemas pada media pembelajaran secara tepat dan akurat (Andrajati et al., 2020; Kurniawan, D. A. & Piyana, 2019). Pada produk E-LKPD yang dikembangkan memuat materi pembelajaran IPS, selain itu materi pembelajaran IPS juga dielaborasi dengan nilai-nilai kearifan lokal Bali sistem subak dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran sebagai untuk meningkatkan rasa kearifan lokal dilingkungannya serta sebagai upaya menjaga eksistensi kearifan lokal ditengah derasnya arus globalisasi (Shufa et al., 2018; Trisna et al., 2022).

Ditinjau dari kepraktisan penggunaan produk, E-LKPD muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak berkualifikasi sangat baik dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan E-LKPD muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak dalam proses pembelajaran mempermudah guru dalam memberikan tugas atau kegiatan yang nantinya dikerjakan oleh siswa. Guru tentunya telah menguasai penggunaan teknologi, sehingga guru mampu menggunakan E-LKPD dalam proses pembelajaran (Arifin & Sukmawidjaya, 2020; Chai & Kong, 2017). Selain itu sarana dan prasarana tentunya harus memadai agar agar bisa menggunakan E-LKPD dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa kepraktisan media pembelajaran dalam mendukung penjelasan yang disampaikan oleh guru, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran, dan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan (Puspita & Dewi, 2021; Utami & Abdulah, 2020).

Temuan sebelumnya menyatakan E-LKPD dapat meningkatkan motivasi belajar (Pribadi et al., 2021; Purwitaningrum & Prahmana, 2021). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa E-LKPD dapat meningkatkan hasil belajar serta kemandirian belajar siswa karena memidahkan siswa dalam belajar (Putra & Agustiana, 2021; E. Suryawati et al., 2020). Kelebihan E-LKPD muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali



sistem subak dibandingkan dengan produk serupa yang telah dikembangkan sebelumnya adalah pada bentuk media yang berbasis digital, pendekatan *heutagogy* yang digunakan dalam E-LKPD, serta muatan pembelajaran pada E-LKPD yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Bali sistem subak.

#### 4. SIMPULAN

Pengembangan perangkat pembelajaran berupa E-LKPD muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak pada siswa kelas V sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, telah menghasilkan produk pengembangan yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu upaya yang tepat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta kemandirian belajar siswa.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, F., Rochmad, R., Lestari, F. P., & Harjunowibowo, D. (2021). The Development of Mathematics Comic Containing Pancasila Values to Develop Character of Elementary School Students: A Case Study of Indonesia. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 2(1), 25–34. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v2i1.20>.
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>.
- Andrajati, N. H., Anis, M. B., & Mahmudi, A. (2020). Development of Online Thematic Teaching Materials Based on High Order Thinking Skills (HOTS) Subtema of Wealth of Energy Sources in Indonesia. *IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 2(2), 152. <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v2i2.3427>.
- Anggereni, A., Putra, A. P., & Winarti, A. (2020). Development of e-LKPD biology concept to improve students critical thinking skills. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 7(1), 106–114. <https://doi.org/10.31932/jpbio.v7i1.1479>.
- Antara, I. G. W. S., Suma, K., & Parmiti, D. P. (2022). Scrapbook digital: Konstruksi media pembelajaran bermuatan soal-soal higher order thinking skills. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 11–20. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.47559>.
- Arifin, S., & Sukmawidjaya, M. (2020). Technology Transformation and Its Impact on Lecturer's Performance. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 153. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.24372>.
- Bancin, I. K., Mudjiran, M., & Rusdinal, R. (2019). Development of guidance and counseling module on self-regulation of students in social relations. *Journal of Counseling and Educational Technology*, 2(1), 6. <https://doi.org/10.32698/0341>.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Chai, C. S., & Kong, S.-C. (2017). Professional learning for 21st century education. *Journal of Computers in Education*, 4(1), 1–4. <https://doi.org/10.1007/s40692-016-0069-y>.
- Dwiningrum, S. I. A. (2018). Culture-based education to face disruption era. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 20–38. <https://doi.org/10.20961/shes.v1i2.26728>.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.

- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarmo, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Journal of The Indonesian*, 5(2), 920–929. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>.
- Egok, A. S. (2016). Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemandirian Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Pendidikan Dasar*, 7(2), 186–199.
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Sobri, M. (2021). Penggunaan Situs Liveworksheets untuk Mengembangkan LKPD Interaktif di Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 232–240. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i3.1277>.
- Febry, O., Santi, D. E., & Muhid, A. (2022). Pendekatan Pembelajaran Heutagogy untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa: Systematic Literature Review. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 206–220. <https://doi.org/10.31849/lectura.v13i2.10532>.
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>.
- JK, A. K. R., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Inkuiri pada Submateri Fotosintesis untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Peserta Didik. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 663–673. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p663-673>.
- Juminingsih, J. (2019). Membangun Budaya Literasi Di Sekolah Dasar Negeri Trangsan 02 Gatak Kabupaten Sukoharjo Dalam Mendukung Keberhasilan Kegiatan Belajar Abad 21. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 56–64. <https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8255>.
- Juniari, I. G. A. O., & Putra, I. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 140–148. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091>.
- Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. (2019). E-Modul Etnokonstruktivisme: Implementasi Pada Kelas V Sekolah Dasar Ditinjau Dari Persepsi, Minat Dan Motivasi. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 165–177. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11030>.
- Kusumaryono, R. S., Fitriah, J. R., Pandiangan, A. P. B., & Amaly, N. (2020). Penerapan Heutagogy Learning dalam Program MBKM di PTKIS. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 5(3), 41–58. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v5i3.331>.
- Mulyaningsih, I. E. (2014). Kemandirian belajar terhadap prestasi belajar the influence of social interaction of family relationship, achievement motivation, and independent learning. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 20(4), 441–451.
- Ningsih, E. M., Munif, N., & Sugiyono, S. (2022). The Impact of the Heutagogy Approach on Responsibilities for Online Learning in Statistics Courses. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v22i1.1189>.
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan Lokal Dan Penerapannya Di Sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 1(2), 128–135. <https://doi.org/10.53395/jes.v1i2.27>.
- Pribadi, Y. T., Sholeh, D. A., & Auliaty, Y. (2021). Pengembangan E-Lkpd Materi Bilangan Pecahan Berbasis Problem Based Learning Pada Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 264–279. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1116>.
- Primantiko, R., Asrul, A., & Tiro, A. R. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i2.1134>.
- Purwaningsih, A. Y., & Herwin, H. (2020). Pengaruh regulasi diri dan kedisiplinan

- kemandirian belajar siswa di sekolah dasar The influence of self-regulation and discipline on the independence of student in elementary schools. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(1), 22–30. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i1.29662>.
- Purwitaningrum, R., & Prahmana, R. C. I. (2021). Developing instructional materials on mathematics logical thinking through the Indonesian realistic mathematics education approach. *International Journal of Education and Learning*, 3(1), 13–19. <https://doi.org/10.31763/ijele.v3i1.178>.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>.
- Putra, G. Y. M. A., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). ELKPD Materi Pecahan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i2.35813>.
- Rehusisma, L. A., Indriwati, S. E., & Suarsini, E. (2017). Pengembangan media pembelajaran booklet dan video sebagai penguatan karakter hidup bersih dan sehat. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(9), 1238–1243. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.9964>.
- Riastini, P. N., Sriwijnyani, N. M., Suryadarma, I., & Wangid, M. N. (2020). Innovation in Elementary Schools: Engaging Augmented Reality and Balinese Folklore for Science Learning Aids. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12), 6552–6560. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081220>.
- Saputra, S., Rahmawati, T. D., & Safrudin, N. (2020). Pengembangan puzzle square sebagai media pembelajaran interaktif menggunakan macromedia flash 8. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 124–135. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.12096>.
- Septian, R., Irianto, S., & Andriani, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Matematika Berbasis Model Realistic Mathematics Education. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(1), 59–67. <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i1.56>.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>.
- Shufa, F., Khusna, N., & Artikel, S. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48–53. <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2316>.
- Sriartha, I. P., Jampel, I. N., Widiana, I. W., & Wesnawa, I. G. A. (2017). Local Wisdom Of Subak As A Model Of Character Building For Social Studies Learning In Schools. *2nd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2017)*, 14–120.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sukendar, A., Usman, H., & Jabar, C. S. A. (2019). Teaching-loving-caring (asah-asih-asuh) and semi-military education on character education management. *Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 292–304. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i2.24452>.
- Sukmawati, R. A., Pramita, M., Purba, H. S., & Utami, B. (2020). The Use of Blended Cooperative Learning Model in Introduction to Digital Systems Learning. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 2(2), 75–81. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v2i2.9263>.
- Suryaningtyas, A., Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. (2020). Developing Science Electronic Module Based on Problem-Based Learning and Guided Discovery Learning to Increase Critical Thinking and Problem-Solving Skills. *International Conference on Educational Research and Innovation (ICERI 2019)*, 65–70.

- Suryawati, E., Suzanti, F., Zulfarina, Putriana, A. R., & Febrianti, L. (2020). The implementation of local environmental problem-based learning student worksheets to strengthen environmental literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(2), 169–178. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i2.22892>.
- Suryawati, I. G. A. A., & Santhiarsa, I. G. N. N. (2020). Literasi Budaya Bali : Kajian Filsafat Ilmu Tentang Keadilan Dalam Sistem Subak. *Jurnal Nomosleca*, 6(1), 47–52. <https://doi.org/10.26905/nomosleca.v6i1.3960>.
- Sutrimo, S., Kamid, K., & Saharudin, S. (2019). LKPD Bermuatan Inquiry dan Budaya Jambi: Efektivitas dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 2(1), 29–36. <https://doi.org/10.30738/indomath.v2i1.3841>.
- Tasaik, H. L., & Tuasikal, P. (2018). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas V Sd Inpres Samberpasi. *Metodik Didaktik*, 14(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/md.v14i1.11384>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Trisna, A. S., Wahyudin, D., Rusman, R., Riyana, C., & Praghlapati, A. (2022). Kurikulum Kearifan Lokal Bali Berbasis Heutagogy di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(1), 122–135. <https://doi.org/10.31539/joes.v5i1.3475>.
- Utami, I. K., & Abdulah, M. H. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 581–590. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/35322/31408>.
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>.
- Widiyani, A., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 132. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53176>.
- Widodo, L. S., Prayitno, H. J., & Widyasari, C. (2021). Kemandirian Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar melalui Daring dengan Model Pembelajaran Flipped Classroom. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1404>.
- Winarni, R., Slamet, S. Y., & Syawaludin, A. (2021). Development of Indonesian language text books with multiculturalism and character education to improve traditional poetry writing skills. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 455–466. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.1.455>.
- Yusnelti, Y., & Asrial, A. (2019). Pengembangan E-LKPD Berpendekatan Saintifik Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 11(1), 38–42. <https://doi.org/10.22437/jisic.v11i1.6843>.
- Zein, M. (2016). Peran guru dalam pengembangan pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 274–285. <https://doi.org/10.24252/ip.v5i2.3480>.