



Nilai Kearifan Lokal dalam E-LKS Berbasis Wayang Sukuraga sebagai Perwujudan Profil Pelajar Pancasila

Gina Prilya Andhini^{1*}, Iis Nurasih², Irna Khaleda Nurmeta³ 

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Sukabumi, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 22, 2021

Accepted March 24, 2022

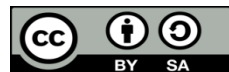
Available online April 25, 2022

Kata Kunci:

Nilai Kearifan Lokal, E-LKS

Keywords:

Local Wisdom Value, E-LKS



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganeshia.

ABSTRAK

Media yang masih digunakan dalam proses pembelajarannya yaitu masih menggunakan buku, dan ternyata hasilnya tidak terjadi peningkatan secara signifikan dalam proses pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan nilai kearifan lokal dalam E-LKS berbasis wayang sukuraga sebagai perwujudan profil pelajar pancasila. Jenis penelitian ini adalah R&D (Research And Development). Model pengembangan yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu bentuk pengembangan ADDIE. Subjek dari penelitian ini diantaranya yaitu 2 ahli media, 2 ahli materi, guru dan 25 siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan instrument berupa lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan hasil uji validitas dan juga angket respon siswa dan guru untuk mendapatkan hasil uji kepraktisan dari E-LKS tersebut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian ahli media dan ahli materi dihasilkan nilai sebesar 90,5 % d yang berarti pada rentang 81%-100% yaitu berada pada kategori Sangat Valid. Respon guru sebesar 89.60% dan skor dari siswa sebesar 80%. Jadi, diperoleh rata-rata skor guru dan siswa sebesar 85 % yang berarti E-LKS yang dikembangkan ini memiliki kriteria sangat praktis. E-LKS yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

The media that is still used in the learning process is still using books, and it turns out that there is no significant improvement in the learning process. This study aims to create the value of local wisdom in the E-LKS based on the wayang sukuraga as a manifestation of the profile of Pancasila students. This type of research is R&D (Research And Development). The development model needed in this research is the form of ADDIE development. The subjects of this study included 2 media experts, 2 material experts, teachers and 25 elementary school fifth grade students. This study uses an instrument in the form of a media expert and material expert validation sheet to get the results of the validity test and also student and teacher response questionnaires to get the practicality test results from the E-LKS. The results of this study indicate that the assessment of media experts and material experts resulted in a value of 90.5% d which means in the range of 81%-100% which is in the Very Valid category. The teacher's response was 89.60% and the score of the students was 80%. So, the average score of teachers and students is 85%, which means that the developed E-LKS has very practical criteria. The developed E-LKS has good quality so that it can help in the learning process.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada saat ini sangatlah pesat, jadi tidak diragukan lagi jika teknologi dan ilmu pengetahuan akan memberikan dampak yang besar bagi kehidupan manusia sehingga lebih mudah, lebih aman, dan bermanfaat bagi lingkungannya (Budiman, 2017; Darmayasa et al., 2018; Wibowo & Pratiwi, 2018). Pada kurikulum kemajuan teknologi sampai ilmu pengetahuan telah memasuki dunia pendidikan maka dari itu guru perlu memadukan TIK kedalam kegiatan pembelajaran (Kuswanto & Walusfa, 2017; Meilani et al., 2020). Salah satu bentuk usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia ialah Profil Pelajar Pancasila karena didalamnya mengedepankan pembentukan karakter yang berkaitan dengan unsur budaya lokal (Hasanah et al., 2020; Rachmawati Nugraheni, Marini Arita, Nafiah Maratun, 2022). Tujuan dari kurikulum yaitu untuk meningkatkan kecakapan dan kepribadian siswa dalam mendorong perwujudan Profil Pelajar Pancasila (Nurasih Iis, Marini Arita, Nafiah Maratun, 2022). Maka dari itu, dalam pelaksanaan kurikulum paradigma baru guru harus bisa menanamkan atau merealisasikan nilai-nilai kearifan lokal melalui dua cara yaitu melalui peimplementasian dalam kurikulum dan melalui nilai kearifan lokal (Lukman et al., 2019; Nurasih et al., 2022; Tryanasari et al., 2016). Nilai kearifan lokal memiliki hubungan dengan salah satu budaya yang ada di daerah Sukabumi yaitu Wayang Sukuraga, karena dalam Wayang Sukuraga

*Corresponding author.

E-mail addresses: ginaprilya05@ummi.ac.id (Gina Prilya Andhini)

terdapat sifat dan ciri yang mencerminkan dengan nilai kearifan lokal (Nurasiah Iis, Marini Arita, Nafiah Maratun, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal siswa di salah satu daerah Kabupaten Sukabumi media yang masih digunakan dalam proses pembelajarannya yaitu masih menggunakan buku dan ternyata hasilnya tidak terjadi peningkatan secara signifikan dalam proses pembelajarannya. Saat ini proses pembelajaran masih berpusat pada guru, padahal penggunaan teknologi zaman sekarang untuk kegiatan pembelajaran sangat penting karena sudah menjadi tanggung jawab dan tuntutan bagi seorang guru. Hal ini mengakibatkan sebagian siswa menjadi pasif, dan merasa bosan saat pembelajaran (Wakhid et al., 2019). Adapun tujuan dari pengembangan dalam penulisan ini yaitu mengetahui kepraktisan dan kevalidan E-LKS pada pembelajaran IPS kelas V pada materi Interaksi Sosial. Kebudayaan dari daerah Sukabumi itu adalah Wayang Sukuraga yang diciptakan oleh seorang seniman bapak Effendi yang lahir di Sukabumi. Wayang ini mulai diperkenalkan pada tahun 1995 dan mulai dipertunjukkan pada khalayak umum pada tahun 1997. Dari setiap masing-masing Wayang Sukuraga memiliki berbagai arti contohnya dalam berinteraksi dengan oranglain atau bertoleransi dengan sesama manusia karena Wayang Sukuraga memiliki berbagai sifat dan ciri, bentuknya pun menyerupai organ tubuh manusia diantaranya mata, mulut, telinga, tangan, kaki, hingga organ vital. Salah satu manfaat dari Wayang Sukuraga dalam pendidikan yaitu dapat dijadikan pembelajaran alternative karena Wayang Sukuraga termasuk kedalam media visual dua dimensi yang dapat dilihat dan dipegang (Lisa Ilina et al., 2020). Pada dimensi kurikulum yang baru ini ada hubungannya dengan Wayang Sukuraga terutama dalam dimensi keragaman global bahwa diajarkan bagaimana caranya menghargai perbedaan dan bertoleransi dengan oranglain, maka dari itu dimensi ini saling berkaitan dengan Wayang Sukuraga karena didalamnya terdapat makna-makna mengenai pemahaman diri. Selain itu dalam keberagaman global berusaha untuk bertoleransi dengan keanekaragaman lainnya yang ada di dunia. Wayang Sukuraga juga dapat dijadikan bahan ajar yang dapat dipadukan kedalam E-LKS untuk menjadikan E-LKS lebih menarik agar siswa lebih semangat untuk mengerjakan soal-soal yang ada didalamnya (Lisa Ilina et al., 2020).

Solusi yang dapat dilakukan untuk mendukung dalam pembelajaran salah satunya bahan ajar. Bahan ajar dapat dikatakan hal yang paling utama dalam kegiatan belajar, dan inti dari kegiatan pembelajaran (Br Sinulingga et al., 2019; Herawati & Muhtadi, 2018; Purnomo, H., & Wilujeng, 2016). Guru dapat membantu siswa dalam beberapa cara, termasuk menggunakan bahan ajar yang menarik untuk menumbuhkan sikap berinteraksi dengan lingkungannya melalui bahan ajar yang digunakan (Sari et al., 2020; Satrio & Gafur, 2017). Dalam memilih bahan ajar perlu diperhatikan kekhasan gaya belajarnya agar dapat fokus pada proses pembelajaran. Pada saat ini pembelajaran juga sebaiknya dipadukan dengan kegiatan yang tidak membosankan agar anak senang dan mengikuti pembelajaran dengan baik (Pratiwi & Ismaniati, 2018). Penyelesaian dari persoalan ini salah satunya pembaharuan bahan ajar berbasis elektronik dengan memadukan unsur budaya lokal yaitu Wayang Sukuraga kedalam E-LKS agar anak mengenal budaya lokal yang ada di daerah Sukabumi serta mengetahui tentang ciri dan sifat yang ada dari Wayang Sukuraga. E-LKS atau Lembar kerja siswa elektronik yaitu lembar kerja yang didalamnya berupa rangkuman materi pembelajaran, pertanyaan, serta instruksi untuk menyelesaikan tugas dengan menggunakan teks, audio, serta audio visual yang harus diselesaikan siswa yang berkaitan dengan kompetensi inti yang ingin diraih, yang memiliki tujuan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran yang lebih terarah (Dehani et al., 2021; Novita et al., 2016; Safitri et al., 2018). Manfaat dari menggunakan E-LKS ini adalah untuk mempermudah pembelajaran menjadi praktis dan lebih efektif (Astuti & Setiawan, 2013; Ernawati et al., 2017; Suryaningsih & Nurlita, 2021). Tema yang ada di dalam LKS seharusnya memiliki unsur budaya lokal, tetapi pada kenyataannya LKS tersebut telah disiapkan dari pemerintah sehingga didalamnya kurang mengedepankan unsur budaya lokal pada masyarakat setempat (Awe & Ende, 2019).

Beberapa temuan sebelumnya menyatakan bahan ajar E-LKS yang menjadikan lembar kerja siswa yang praktis (Dehani et al., 2021). E-LKS yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan untuk proses pembelajaran (Dehani et al., 2021). LKS berbasis problem based learning memenuhi kriteria valid, praktis, memiliki efek potensial, dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran (Pranata et al., 2021). Lembar kerja pembelajaran matematika realistik berbasis etnomatematika konteks Gonrang Sipitu Pitu Simalungun pada materi geometri yang valid, efektif, dan praktis (Purba et al., 2022). LKS sudah banyak dikembangkan dalam proses pembelajaran, namun belum ada yang mengembangkan E-LKS. Oleh karena itu, penelitian ini perlu mengembangkan bahan ajar yang berlandaskan elektronik yang mengandung unsur budaya lokal untuk menciptakan materi pembelajaran yang baru, efektif, dan praktis sehingga mudah digunakan yang bertujuan untuk mendukung siswa meningkatkan keterampilan interaksi sosialnya. Didalam E-LKS memuat berupa pembelajaran IPS kelas V yaitu mengenai materi interaksi sosial yang diharapkan siswa menjadi lebih mengerti terhadap berinteraksi dengan lingkungannya dan dapat mengaplikasikannya kedalam kehidupan sehari-hari. Pembaharuan bahan ajar

berbasis elektronik yang mengaplikasikan Wayang Sukuraga kedalam E-LKS untuk menambah semangat belajar siswa khususnya siswa sekolah dasar dan menjadi pembelajaran yang menggunakan bahan ajar yang menarik karena di daerah tersebut termasuk kedalam daerah terpencil yang masih menggunakan media cetak untuk proses pembelajarannya. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan nilai kearifan lokal dalam E-LKS berbasis wayang sukuraga sebagai perwujudan profil pelajar pancasila.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research And Development*). Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan metode yang dipakai untuk memperoleh suatu produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan ini tidak hanya digunakan untuk ilmu alam saja, tetapi bisa dipakai dalam bidang ilmu sosial yang ada kaitannya dengan teknologi yang digunakan untuk memperoleh suatu produk (Dehani et al., 2021). Produk yang diperoleh yaitu E-LKS dengan menggunakan aplikasi Flip PDF Profesional. Model pengembangan yang diperlukan dalam penelitian ini ialah bentuk pengembangan ADDIE dengan beberapa tahap yang pertama yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Bentuk pengembangan ADDIE dipilih karena penyusunan langkah-langkah dalam proses yang sistematis dengan setiap tahapan pengembangan mempunyai tahapan yang terstruktur baik (Akbar, 2016). Adapun beberapa subjek uji coba dalam penelitian ini diantaranya yaitu ahli materi, ahli media, guru dan siswa sekolah dasar kelas V yang menjadi calon pengguna dari produk yang telah dibuat.

Produk yang diperoleh berupa lembar kerja siswa elektronik yang didalamnya terdapat unsur budaya lokal yaitu Wayang Sukuraga khas dari kota Sukabumi, pada kelas V tema 3 subtema 1 pembelajaran ke-3 mata pelajaran IPS mengenai materi Interaksi Sosial. Uji produk ini menggunakan instrumen berupa angket yang telah disiapkan sebelumnya. Instrument ini dinilai oleh 2 ahli materi pada kecocokan isi serta 2 ahli media untuk kelayakan desain (Awe & Ende, 2019). Analisis data yang dipakai yaitu secara deskriptif kualitatif yang dipakai untuk menganalisis data observasi serta lembar angket yang diberikan berupa saran dan masukan dari hasil yang diperoleh observer dan paha ahli untuk merevisi produk. Selanjutnya deskriptif kuantitatif digunakan untuk megolah data hasil observasi dan lembar angket dalam bentuk angka dengan kriteria jawaban berskala likert (Fatmawati, 2016). Hal ini digunakan untuk menentukan kevalidan dan kepraktisan respon guru dan siswa dalam menggunakan E-LKS yang telah dikembangkan. Produk akan dinyatakan valid jika rata-rata memenuhi skor 61-80% atau termasuk kedalam kategori valid. Kriteria kevalidan dan kepraktisan disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Kriteria Ke-validan

| Penilaian | Kategori |
|-----------|--------------------|
| 0%-20% | Sangat Tidak Valid |
| 21%-40% | Tidak Valid |
| 41%-60% | Cukup Valid |
| 61%-80% | Valid |
| 81%-100% | Sangat Valid |

(Sulistya, 2017)

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

| Penilaian | Kategori |
|-----------|----------------------|
| 0%-20% | Sangat Tidak Praktis |
| 21%-40% | Tidak Praktis |
| 41%-60% | Cukup Praktis |
| 61%-80% | Praktis |
| 81%-100% | Sangat Praktis |

(Sulistya, 2017)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penulisan dari pengembangan ini yaitu berupa E-LKS (Lembar Kerja Siswa Elektronik) pada pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar mengenai materi Interaksi Sosial yang memiliki unsur budaya lokal dari Sukabumi yaitu Wayang Sukuraga. Penulisan ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

Tahap *analysis*, tahapan analysis yaitu tahapan awal dari pengembangan ADDIE. Pada tahapan ini analisis yang dilakukan berupa analisis kebutuhan dan analisis ketersediaan media. Berdasarkan hasil observasi terkait permasalahan pembelajaran diperoleh hasil bahwa siswa membutuhkan LKS yang dapat membantu dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPS pada materi Interaksi Sosial yang menjadikan lebih bermaknanya proses belajar dengan penambahan unsur budaya lokal Kota Sukabumi yaitu Wayang Sukuraga. Maka dari itu, penulis membuat LKS yang menarik dan memiliki tampilan yang berbeda yaitu berupa elektronik dengan menampilkan berbagai gambar, materi pembelajaran dan terdapat audio yang dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang dipelajari. Selanjutnya, penulis juga melakukan analisis fasilitas untuk mendukung dalam pengembangan E-LKS tersebut.

Kedua tahap *design*, tahapan desain yaitu tahapan yang diawali dengan beberapa penyusunan diantaranya yaitu penyusunan kebutuhan E-LKS. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apa saja yang perlu dimasukkan kedalam ELKS. Pembuatan E-LKS ini didasarkan pada Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pencapaian Kompetensi yang dibuat oleh penulis. Selain itu, pada tahap ini penulis memutuskan aplikasi, membuat layout, dan menentukan unsur-unsur budaya lokal. Menentukan judul E-LKS: Pada tahapan ini, judul E-LKS yang digunakan berdasarkan materi pembelajaran dan Wayang Sukuraga yang disusun oleh penulis. Membuat rancangan desain E-LKS : Tahapan pembuatan desain E-LKS dilakukan dengan tujuan untuk menentukan bagian-bagian yang diperlukan untuk membuat E-LKS yang akan dibuat seperti, Urutan penyajian ELKS yang sistematis yang memuat kegiatan-kegiatan yang terdapat dalam E-LKS. Pengumpulan referensi : Pada tahapan ini penulis mengumpulkan referensi yang menjadi acuan untuk pembuatan E-LKS diantaranya mencari materi pembelajaran, gambar-gambar, tokoh Wayang Sukuraga, buku guru dan buku siswa, serta sumber lainnya.

Ketiga *Development*, tahapan menyusun Produk E-LKS Sesuai dengan Desain yang Telah di Rancang. Pada tahap ini, E-LKS dikembangkan dengan bantuan software Flip PDF Professional sesuai dengan desain yang telah disusun sehingga menghasilkan produk awal yaitu E-LKS Berbasis Wayang Sukuraga Pada Materi Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. E-LKS terlebih dahulu didiskusikan kepada dosen pembimbing kemudian divalidasi oleh ahli materi, dan ahli media. Menyusun Instrumen Penulisan, pada saat tahap pembuatan desain E-LKS, menyusun instrumen penulisan. Instrumen yang digunakan yaitu berupa lembar validasi ahli materi, dan ahli media untuk menghasilkan uji validitas E-LKS serta angket respon guru dan siswa untuk menghasilkan uji kepraktisan dari E-LKS tersebut. Penilaian E-LKS ini dilakukan oleh ahli materi, dan ahli media. Data kualitatif yang diperoleh berupa kritik dan saran dari para ahli yang digunakan untuk melengkapi kekurangan yang terdapat didalam E-LKS yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif dari hasil validasi E-LKS oleh para validator. Data hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi disajikan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Hasil Vaidasi Ahli

| No | Penilaian | Rata-rata persentase skor | Keterangan |
|----------------|-------------|---------------------------|--------------|
| 1 | Ahli Media | 93,8 % | Sangat Valid |
| 2 | Ahli Materi | 87,3 % | Sangat Valid |
| Rata-rata Skor | | 90,5 % | Sangat Valid |

Berdasarkan skor akhir yang diperoleh dari penilaian ahli media dan ahli materi dihasilkan nilai sebesar 90,5 % d yang berarti pada rentang 81%-100% yaitu berada pada kategori **Sangat Valid**. Ahli media memutuskan bahwa sudah layak untuk dipakai dengan beberapa revisi yaitu perbaikan penulisan seperti memakai huruf besar diawal kata serta pentuan font yang tepat. Ahli materi memutuskan bahwa sudah layak digunakan dengan beberapa revisi yaitu ada beberapa dialog yang harus diperbaiki dengan lambang speaker yang terlalu atas dan materi yang terdapat dalam E-LKS tersebut harus disertakan dengan sumbernya.

Keempat *implementation*, tahapan implementasi adalah tahapan yang menjalankan langkah nyata untuk menerapkan system pembelajaran yang telah dikembangkan. Penulisan ini diawali dengan mempersiapkan E-LKS yang akan digunakan, mempersiapkan tempat dan alat penulisan serta mempersiapkan siswa untuk proses pembelajaran. Tahapan implementasi ini dilakukan untuk mendapatkan evaluasi yang mencakup penilaian validitas dan kepraktisan dari E-LKS tersebut. Analisis penilaian ini dilakukan setelah siswa mencoba dan menggunakan E-LKS yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari E-LKS yang telah dikembangkan. Penilaian ini menggunakan angket respon yang diberikan kepada guru dan 25 siswa yang telah menggunakan E-LKS yang meliputi 12 pertanyaan mengenai isi dan saran pada E-LKS tersebut. Hasil dari penilaian E-LKS berdasarkan angket respon guru dan siswa bahwa skor yang didapatkan dari respon guru sebesar 89.60% dan skor dari siswa sebesar 80%. Jadi, diperoleh rata-rata skor guru dan siswa sebesar 85 % yang berarti E-LKS yang dikembangkan

ini memiliki kriteria **sangat praktis**. Selain itu, berdasarkan penyebaran angket diperoleh bahwa guru dan siswa memberikan kritik serta saran yang positif mengenai penggunaan E-LKS yang menarik serta memudahkan mereka dalam proses pembelajaran. Kelima *evaluation*, tahapan evaluasi adalah proses untuk mengetahui hasil akhir yang telah melewati proses penilaian, setelah itu adanya perbaikan pada E-LKS yang telah dikembangkan, namun sebelum pada tahapan perbaikan E-LKS ini telah dinilai oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kekurangan yang ada didalamnya, setelah itu adanya perbaikan serta menghasilkan E-LKS yang telah diperbaiki sesuai kritik dan saran dari para ahli.

Pembahasan

Pengembangan E-LKS ini memakai model pengembangan ADDIE yang telah melewati tahapan validasi oleh para validator dengan baik sehingga menghasilkan produk yang valid serta layak digunakan. Selanjutnya, hasil dari respon guru dan siswa menghasilkan respon positif dari hasil angket yang telah disebarkan bahwa E-LKS yang dikembangkan menunjukkan kedalam kategori yang sangat praktis dan valid untuk digunakan. Sehingga hasil dari keseluruhan yang diperoleh berupa kevalidan dan kepraktisan. Oleh karena itu, E-LKS yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama aspek materi, materi yang disajikan pada LKS telah disesuaikan dengan KD, Indikator, serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Kesesuaian indikator dan tujuan pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami suatu pembelajaran (Prabandari & Kristin, 2021; Pranata et al., 2021; Risky et al., 2018). Selain itu kesesuaian kriteria dengan kebutuhan dan media yang dikembangkan akan menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas sesuai tujuan pembelajaran (Nurhayati et al., 2015; Sabdarini et al., 2021). Media berupa E-LKS mampu memperjelas sebuah pokok materi, hal ini dikarenakan LKS memuat materi, contoh soal, serta berbagai soal latihan yang dapat meningkatkan pemahaman serta keaktifan siswa dalam belajar (Dehani et al., 2021; Elwi et al., 2017).

Kedua, hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas desain berada dalam kategori sangat valid. Hal ini kemudian menunjukkan bahwa media LKS yang dikembangkan memiliki desain yang menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Desain menjadi salah satu komponen penting yang menunjang keberhasilan suatu media (Dehani et al., 2021; Hanik, 2020). Media dengan desain dan penyajian yang menarik tentunya akan menarik minat serta motivasi belajar siswa, khususnya siswa sekolah dasar (Ilmawan Mustaqim, 2017; Wisada et al., 2019). Siswa sekolah dasar merupakan siswa yang berada pada rentang usia 7-12 tahun (Jannah et al., 2021; Widiya et al., 2021). Pada usia ini siswa sekolah dasar cenderung menyukai hal-hal baru dengan tampilan yang menarik (Merchie & Van Keer, 2016; Zulaiha, 2016). Pemilihan gambar, warna, serta jenis tulisan yang tepat juga akan menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat lebih fokus pada materi yang disampaikan LKS (Hamidah et al., 2018; Marshel & Ratnawulan, 2020). Hadirnya media Lembar Kerja Siswa (LKS) dapat membantu siswa memahami materi abstrak menjadi lebih konkret (Ernawati et al., 2017; Hidayanti & Ain, 2021). Pemilihan konsep yang tepat, yang menampilkan background, gambar, dan contoh soal yang mudah dimengerti akan membangkitkan semangat siswa (Amalia & Lestyanto, 2021; Fajriyanti et al., 2018). Kehadiran LKS memberikansuasana belajar yang baru bagi siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih mudah memahami materi (Nurhayati et al., 2015).

Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahan ajar E-LKS yang menjadikan lembar kerja siswa yang praktis (Dehani et al., 2021). E-LKS yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan untuk proses pembelajaran (Dehani et al., 2021). LKS berbasis problem based learning memenuhi kriteria valid, praktis, memiliki efek potensial, dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran (Pranata et al., 2021). Lembar kerja pembelajaran matematika realistik berbasis etnomatematika konteks Gonrang Sipitu Pitu Simalungun pada materi geometri yang valid, efektif, dan praktis (Purba et al., 2022). Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi melalui E-LKS yang diberikan. Selain dapat membantu siswa, media E-LKS yang dikembangkan juga akan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Pemanfaatan LKS dalam pembelajaran dapat mempermudah pemahaman serta memperkuat ingatan siswa karena materi dalam LKS dimuat sesingkat mungkin dengan memberikan contoh-contoh yang mudah dipahami siswa.

4. SIMPULAN

E-LKS Berbasis Wayang Sukuraga sebagai Perwujudan Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan menunjukkan kedalam kategori yang sangat praktis dan layak untuk digunakan. Sehingga hasil dari keseluruhan yang diperoleh berupa kevalidan dan kepraktisan. Oleh karena itu, E-LKS yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran. Saran yang penulis sampaikan mengenai pengembangan E-LKS ini yaitu supaya penelitian selanjutnya lebih

mengembangkan bahan ajar yang berlandaskan elektronik agar siswa lebih senang dalam belajar dan lebih praktis untuk proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Fatmawati. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kleas X. *EduSains*, 4(2), 94–103. <https://doi.org/10.23971/eds.v4i2.512>.
- Akbar, T. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi Guided Inquiry Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V Sdn Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(6), 1120–1126. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i6.6456>.
- Astuti, Y., & Setiawan, B. (2013). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Pendekatan Inkuiri Terbimbing dalam Pembelajaran Kooperatif pada Materi Kalor. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1), 88–92. <https://doi.org/10.15294/jpii.v2i1.2515>.
- Awe, E. Y., & Ende, M. I. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku pada Siswa Kelas IV SDI Rutosoro di Kabupaten Ngada. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 48. <https://doi.org/10.29408/didika.v5i2.1782>.
- Br Sinulingga, S. H., Jaria, J., & Barus, E. (2019). Development of Animation-Based Teaching Material on Explanation Text on XI Grade Students at MAN 2 Aceh Tenggara. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 257–266. <https://doi.org/10.21009/AKSIS.030203>.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>.
- Darmayasa, I. K., Jampel, N., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan E-Modul IPA Berorientasi Pendidikan Karakter di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 53–65. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20267>.
- Dehani, S. K., Nurcahyono, N. A., & Imswatama, A. (2021). Pengembangan E-LKS Ragamatika untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1537–1547. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.655>.
- Elwi, L. C., Festiyed, & Djamas, D. (2017). Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Multimedia Interaktif Menggunakan Course Lab Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Fisika Kelas X SMA/MA. *Pillar of Physics Education*, 9(April), 97–104. <https://doi.org/10.24036/2521171074>.
- Ernawati, A., Ibrahim, M. M., & Afii, A. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Multiple Intelligences pada Pokok Bahasan Substansi Genetika Kelas XII IPA SMA Negeri 16 Makassar. *Jurnal Biotek*, 5(2), 1–18. <https://doi.org/10.29103/relativitas.v5i1.6979>.
- Hamidah, Nur Haryani, S., & Wardani, S. (2018). Efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(2), 2212 – 2223. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/7460>.
- Hanik, E. U. (2020). Self Directed Learning Berbasis Literasi Digital pada Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8(1), 183. <https://doi.org/10.21043/elementary.v8i1.7417>.
- Hasanah, A., Indrawadi, J., & Montessori, M. (2020). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Daerah Tertinggal. *Jurnal of Moral and Civic Education*, 4(2), 69 – 77. <https://doi.org/10.24036/8851412412020223>.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Developing Interactive Chemistry E-Modul for The Second Grade Students of Senior High School. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191.
- Hidayanti, T. M., & Ain, S. Q. (2021). Lembar Kerja Siswa (LKS) pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 186–192. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37261>.
- Ilmawan Mustaqim, N. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>.
- Jannah et al. (2021). Efektivitas Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1060–1066. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.952>.
- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCRET*, 6(2), 58–64. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19335>.
- Lisa Ilina, S., Sutisnawati, A., & Nurasih, I. (2020). Pengembangan Media Wayang Sukuraga terhadap

- Kreativitas Siswa dalam Membuat Karya Imajinatif di Kelas Rendah. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(2), 265–273. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i2.133>.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>.
- Marshel, J., & Ratnawulan. (2020). Analysis of Students Worksheet (LKPD) Integrated Science with The Theme of The Motion in Life Using Integrated Connected Type 21st Century Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1481(1). <https://doi.org/10.22219/jppg.v1i1.12462>.
- Meilani, D., Dantes, N., & Tika, I. N. (2020). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Saintifik Berbasis Keterampilan Belajar dan Berinovasi 4C terhadap Hasil Belajar IPA dengan Kovariabel Sikap Ilmiah pada Peserta Didik Kelas V SD Gugus 15 Kecamatan Buleleng. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.31764/elementary.v3i1.1412>.
- Merchie, E., & Van Keer, H. (2016). Mind Mapping as a Meta-Learning Strategy: Stimulating Pre-Adolescents' Text-Learning Strategies and Performance? *Contemporary Educational Psychology*, 46, 128–147. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2016.05.005>.
- Novita, D., Darmawijoyo, & Aisyah, N. (2016). Pengembangan LKS Berbasis Project Based Learning untuk Pembelajaran Materi Segitiga di Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 1 – 12. <https://doi.org/10.22342/jpm.10.2.3626.1-12>.
- Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. (2022). Nilai Kearifan Lokal: Proyek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639–3648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>.
- Nurasiah Iis, Marini Arita, Nafiah Maratun, R. N. (2022). Nilai Kearifan Lokal: Proyek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639–3648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>.
- Nurhayati, F., Widodo, J., & Soesilowati, E. (2015). Pengembangan LKS Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pokok Bahasan Tahap Pencatatan Akuntansi Perusahaan Jasa. *The Journal of Economic Education*, 4(1), 14–19. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jeec/article/view/6834>.
- Prabandari, A. S., & Kristin, F. (2021). Pengembangan LKS IPS Berbasis Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 355–363. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.309>.
- Pranata, D. P., Frima, A., & Ekok, A. S. (2021). Pengembangan LKS Matematika Berbasis Problem Based Learning pada Materi Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2284–2301. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1183>.
- Pratiwi, H. R., & Ismaniati, C. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 130. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.11735>.
- Purba, T. N., Pangaribuan, F., & Hutauruk, A. J. (2022). Pengembangan LKS Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika dengan Konteks Gonrang Sipitu Pitu Simalungun pada Materi Geometri Bangun Ruang Tabung. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4686–4700. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2873>.
- Purnomo, H., & Wilujeng, I. (2016). Pengembangan Bahan Ajar dan Instrumen Penilaian IPA Tema Indahnya Negeriku Penyempurnaan Buku Guru dan Siswa Kurikulum 2013. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(1), 67. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i1.7697>.
- Rachmawati Nugraheni, Marini Arita, Nafiah Maratun, N. I. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613–3625. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2714>.
- Risky, M., Agung, A. A. G., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan LKS Berbasis Inkuiri Terbimbing Mata Pelajaran IPA di SD Negeri 4 Kampung Baru. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 233–244. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20299>.
- Sabdarini, C., Ekok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan LKS Tematik Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3765–3777. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1393>.
- Safitri, N. L., Zubaidah, S., & Kuswantoro, H. (2018). Pengembangan LKS Project Based Learning Berbasis Penelitian Perlakuan Perbedaan Dosis Fosfat pada Genotipe Kedelai. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(4), 518–523. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i4.10813>.
- Sari, M. Z., Fitriyani, Y., & Amalia, D. (2020). Analisis Bahan Ajar Keragaman Suku Bangsa dan Budaya dalam Implementasi Karakter Toleransi di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3),

382. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2824>.
- Satrio, A., & Gafur, A. (2017). Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10140>.
- Sulistya, D. A. (2017). Pengembangan Quantum Teaching Berbasis Video Pembelajaran Camtasia pada Materi Permukaan Bumi dan Cuaca. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 154-166. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.5067>.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(7), 1256-1268. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i7.233>.
- Tryanasari, D., Mursidik, E. M., & Riyanto, E. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terpadu Berbasis Kearifan Lokal Untuk Kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Madiun. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 3(02), 132-172. <https://doi.org/10.25273/pe.v3i02.273>.
- Wakhid, A., Andriani, N. S., & Saparwati, M. (2019). Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Usia 10-12 Tahun di Ungaran. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 5(2), 87. <https://doi.org/10.26714/jkj.5.2.2017.87-90>.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>.
- Widiya, M., Lokaria, E., & Sepriyaningsih, S. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3314-3320. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1281>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Zulaiha, S. (2016). Pendekatan Contextual Teaching and Learning dan Implementasinya dalam Rencana Pembelajaran PAI MI. *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 1(1), 42-60. <https://doi.org/10.29240/bjpi.v1i1.84>.