

**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN
LOKAL PADA MATERI AKSARA BALI SISWA KELAS V SD NEGERI 8
BANJAR ANYAR KABUPATEN TABANAN TAHUN AJARAN 2020/2021**

Oleh :

Winda Pradika Wardani , NIM 1811031136

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan :(1) untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal pada materi aksara Bali kelas V SD Negeri 8 Banjar Anyar Kabupaten Tabanan Tahun Ajaran 2021/2022, (2) untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal pada materi aksara Bali kelas V SD Negeri 8 Banjar Anyar Kabupaten Tabanan Tahun Ajaran 2021/2022 dan (3) untuk mengetahui efektivitas dari pengembangan E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal pada materi aksara Bali kelas V SD Negeri 8 Banjar Anyar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Data penelitian dikumpulkan menggunakan metode wawancara, observasi, angket/kuisisioner, metode tes dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif, deskriptif kualitatif, statistik deskriptif serta statistik inferensial. Hasil penelitian pengembangan ini berupa (1) rancang bangun E-LKPD interaktif yaitu berupa LKPD yang dikemas secara elektronik berbasis kearifan lokal yang memuat materi pembelajaran dan kegiatan siswa yang bersifat interaktif yang pengembangannya melalui beberapa tahapan yaitu: (a) tahap analisis, (b) tahap desain, (c) tahap pengembangan, (d) tahap implementasi dan (e) tahap evaluasi, E-LKPD interaktif ini dinyatakan layak berdasarkan hasil uji ahli isi pembelajaran sebesar 98,7%, uji ahli media pembelajaran sebesar 98,61%, uji ahli desain pembelajaran sebesar 100%, uji coba perorangan oleh guru sebesar 97,5% dan oleh siswa 93,3%, uji coba kelompok kecil sebesar 96,1%, uji coba lapangan sebesar 95% yang keseluruhan persentase skornya dikualifikasikan sangat baik. (3) Berdasarkan hasil uji-t $n=20$ diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,1665$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,086$ dengan taraf signifikansi 5%. Hal tersebut berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal efektif diterapkan pada muatan lokal bahasa Bali materi aksara Bali siswa kelas V SD Negeri 8 Banjar Anyar Kabupaten Tabanan Tahun Ajaran 2021/2022.

Kata Kunci : Pengembangan, LKPD, Interaktif, Kearifan Lokal

ABSTRACT

This study aims: (1) to describe the design of the development of interactive E-LKPD based on local wisdom in the fifth grade Balinese script material at SD Negeri 8 Banjar Anyar, Tabanan Regency in the 2021/2022 Academic Year, (2) to determine the feasibility of developing an interactive E-LKPD. based on local wisdom in the fifth grade Balinese script material at SD Negeri 8 Banjar Anyar, Tabanan Regency for the 2021/2022 academic year and (3) to determine the effectiveness of developing an interactive E-LKPD based on local wisdom in the fifth grade Balinese script material at SD Negeri 8 Banjar Anyar. This study uses the ADDIE development model. Research data were collected using interviews, observation, questionnaires/questionnaires, test methods and analyzed by quantitative descriptive, qualitative descriptive, descriptive statistics and inferential statistics. The results of this development research are (1) the design of an interactive E-LKPD in the form of an electronically packaged LKPD based on local wisdom that contains interactive learning materials and student activities whose development goes through several stages, namely: (a) the analysis stage, (b) the design stage, (c) the development stage, (d) the implementation stage and (e) the evaluation stage, this interactive E-LKPD was declared feasible based on the results of the learning content expert test of 98.7%, the learning media expert test of 98.61%, learning design expert test by 100%, individual trials by teachers by 97.5% and by students 93.3%, small group trials by 96.1%, field trials by 95% of which the overall percentage score is qualified very well. (3) Based on the results of the t-test $n = 20$, the value of $t_{count} = 6.1665$ while the value of $t_{table} = 2.086$ with a significance level of 5%. This means that $t_{count} > t_{table}$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, it can be concluded that the interactive E-LKPD based on local wisdom is effectively applied to the local content of the Balinese language material for the fifth grade students of SD Negeri 8 Banjar Anyar, Tabanan Regency, for the 2021/2022 Academic Year.

Keywords: Development, LKPD, Interactive, Local Wisdom