

Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Purung Takadonga Ratu untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Disto Uumbu Gauka Sabakodi^{1*}, Yulsy Marselina Nitte², Roswita Lioba Nahak³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Citra Bangsa, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 04-08-2026

Accepted 20-09-2026

Published 25-09-2026

Keywords:

E-LKPD;

Local Wisdom;

Purung Takadonga Ratu;

Learning Outcomes;

Elementary School.

ABSTRACT

An abstract is often presented separate from the article, so it must be able to stand alone. The lack of interactive digital learning media integrating local culture in elementary schools often leads to low student engagement and learning outcomes. This study aims to develop a valid, practical, and effective interactive E-LKPD based on the local wisdom of Purung Takadonga Ratu for fourth-grade students at SD Negeri Maloba, Kabupaten Sumba Tengah. Using a Research and Development (R&D) methodology with the ADDIE framework (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), this study was conducted from May 4 to May 20, 2026, involving 20 fourth-grade students selected via total sampling. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and cognitive tests, utilizing expert validation sheets, practicality questionnaires, and pretest-posttest instruments. Data were analyzed using percentage validity formulas, normality tests, Wilcoxon Signed-Ranks tests, and Hake's Normalized Gain (N-Gain) score calculations. The results revealed that expert validation achieved an overall score of 98.33% (very valid). Practicality testing yielded 95.00% from the teacher and 84.17% from students (very practical). Furthermore, student cognitive learning outcomes significantly increased from a pretest average of 60.67 to a posttest average of 85.67 (+25.00 points). The Wilcoxon Signed-Ranks test confirmed a significant difference with $Z = -3.476$ and $p < 0.001$, while the average N-Gain score reached 0.4165 (Medium/Fairly Effective). Thus, the developed E-LKPD is highly feasible, practical, and effective for improving elementary students' learning outcomes.

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



*Corresponding Author:

Disto Uumbu Gauka Sabakodi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Citra Bangsa, Indonesia

Email: distoug8@gmail.com

PENDAHULUAN

Implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar menuntut transformasi proses pembelajaran agar lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered*), interaktif, berbasis digital, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik lingkungan belajar siswa (Kemendikbudristek, 2022). Namun, fakta empiris di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya topik "Indonesia Kaya Budaya" di SD Negeri Maloba, Kabupaten Sumba

Tengah, masih menghadapi kendala serius. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pendahuluan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV yang dilaksanakan pada bulan April 2026, terungkap bahwa 85% siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep budaya nusantara yang abstrak karena sumber belajar yang tersedia masih terbatas pada buku teks konvensional cetak pemerintah. Buku tersebut bersifat nasional dan belum mengintegrasikan potensi sosiokultural lokal masyarakat Sumba Tengah. Akibatnya, motivasi belajar siswa rendah dan hasil belajar kognitif pada materi keragaman budaya belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini sejalan dengan temuan Hidayah & Setyaningrum (2023) serta Lestari (2024) yang menyatakan bahwa ketiadaan media digital interaktif berbasis konteks lokal menjadi faktor utama rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPAS di era digital.

Salah satu solusi inovatif untuk menjembatani kesenjangan tersebut adalah dengan mengembangkan bahan ajar digital berupa Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) yang mengintegrasikan etnopedagogi (Afdoli et al., 2023). Kearifan lokal ritual adat *Purung Takadonga Ratu* masyarakat Anakalang, Kabupaten Sumba Tengah, menyimpan nilai-nilai filosofis luhur seperti kesetaraan sosial, persatuan, dan gotong royong (Sila et al., 2020). Mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam E-LKPD interaktif berbasis Flipbook Digital 3D dan Google Apps Script diharapkan mampu mentransformasikan konsep budaya yang abstrak menjadi konkret bagi peserta didik sesuai tahap perkembangan kognitifnya (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978). Penggunaan E-LKPD interaktif juga memberikan keleluasaan bagi guru untuk melakukan asesmen secara *real-time* (Batubara, 2020). Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang, menguji kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan E-LKPD berbasis kearifan lokal *Purung Takadonga Ratu* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Negeri Maloba.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikemukakan oleh Branch & Dousay (2022). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Maloba, Kabupaten Sumba Tengah, dengan waktu pengambilan data utama pada tanggal 4 Mei hingga 20 Mei 2026.

Teknik penentuan subjek menggunakan teknik *total sampling* (sensus), di mana seluruh populasi siswa kelas IV SD Negeri Maloba yang berjumlah 20 orang siswa ditetapkan sebagai subjek uji coba lapangan.

Untuk menghindari kerancuan, teknik pengumpulan data dipisahkan secara tegas dari instrumen penelitian sebagai berikut:

1. Teknik Observasi, menggunakan instrumen *Lembar Pengamatan Aktivitas Pembelajaran*.
2. Teknik Wawancara, menggunakan instrumen *Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa*.
3. Teknik Angket (Kuesioner), menggunakan instrumen *Lembar Validasi Ahli* (Materi, Bahasa, Media) serta *Angket Respon Kepraktisan* oleh Guru dan Siswa.
4. Teknik Tes, menggunakan instrumen soal *Pre-test* dan *Post-test* berbentuk pilihan ganda beralasan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa.

Prosedur penelitian dikembangkan melalui lima tahapan ADDIE secara rinci:

1. Analysis (Analisis): Menganalisis kurikulum (Kurikulum Merdeka), karakteristik siswa kelas IV, analisis materi "Indonesia Kaya Budaya", serta identifikasi kebutuhan media digital berbasis kearifan lokal Sumba Tengah.

2. Design (Perancangan): Merancang kerangka isi (*storyboard*), menyusun draf materi E-LKPD, mengintegrasikan nilai ritual *Purung Takadonga Ratu*, merancang tata letak visual berbasis Flipbook 3D, serta menyiapkan instrumen penilaian dan lembar validasi ahli.
3. Development (Pengembangan): Membangun E-LKPD secara digital menggunakan platform interaktif, memasukkan elemen multimedia (audio narasi dan video dokumenter), menghubungkan lembar kerja dengan Google Apps Script ke Google Sheets, serta melakukan uji validasi teoretis oleh 3 orang ahli (dosen/pakar). Setelah dinyatakan valid, dilakukan uji coba skala kecil (terbatas pada 5 siswa) untuk memperbaiki kendala teknis *user interface*.
4. Implementation (Implementasi): Menerapkan E-LKPD dalam uji coba skala besar (uji lapangan) pada 20 siswa kelas IV SD Negeri Maloba dalam kegiatan pembelajaran nyata di kelas selama 3 kali pertemuan, di mana siswa mengerjakan proyek E-LKPD secara mandiri menggunakan gawai masing-masing.
5. Evaluation (Evaluasi): Melakukan evaluasi sumatif melalui analisis peningkatan hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*), pengisian angket kepraktisan, serta perbaikan akhir produk berdasarkan refleksi implementasi di kelas.

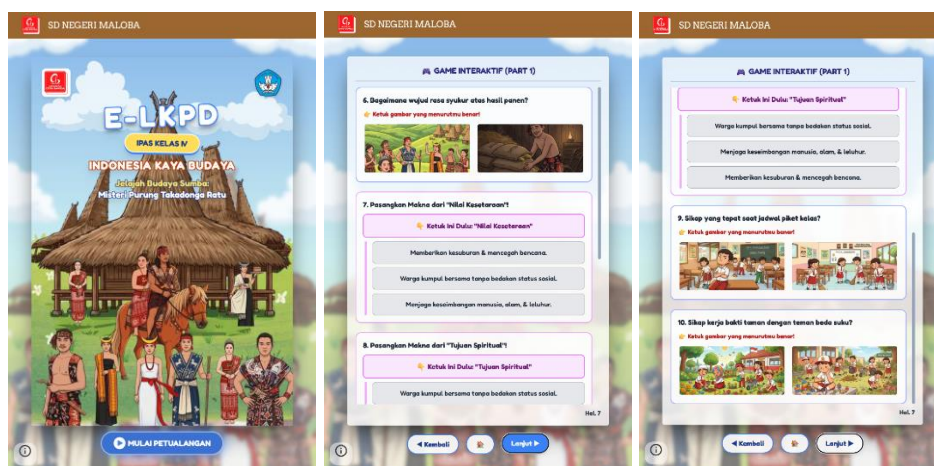
Teknik Analisis Data dibagi menjadi dua jenis:

1. Analisis Kualitatif & Kuantitatif Deskriptif: Digunakan untuk mengolah data kevalidan ahli dan kepraktisan guru/siswa menggunakan rumus persentase kelayakan (Arikunto, 2016). Kriteria dikategorikan dari "Kurang Valid/Praktis" hingga "Sangat Valid/Praktis".
2. Analisis Statistik Inferensial: Digunakan untuk menguji keefektifan hasil belajar. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas *Shapiro-Wilk* menggunakan program SPSS Versi 25 (Ghozali, 2018; IBM Corp., 2017). Karena data berdistribusi tidak normal ($p < 0,05$), pengujian hipotesis perbedaan rata-rata menggunakan statistik non-parametrik Wilcoxon Signed-Ranks Test (Cohen et al., 2018). Besarnya peningkatan efektivitas pembelajaran dihitung menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain) Score (Hake, 1998 dalam Hidayah & Setyaningrum, 2023), dengan alasan ilmiah bahwa indeks N-Gain mampu mengukur efektivitas peningkatan mutlak antara skor kemampuan awal (*pre-test*) dan akhir (*post-test*) secara objektif tanpa terpengaruh oleh perbedaan nilai dasar awal subjek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal *Purung Takadonga Ratu* menghasilkan produk bahan ajar digital interaktif berformat Flipbook 3D yang terdiri dari 10 komponen halaman utama. E-LKPD ini memuat materi teks kontekstual budaya Sumba, fitur multimedia, studi kasus, serta gim edukatif interaktif yang terhubung langsung ke basis data Google Sheets guru secara *real-time*. Tampilan antarmuka produk yang dikembangkan dapat diamati pada ilustrasi gambar 1 berikut:



Gambar 1. Tampilan E-LKPD dan Halaman 1 Data Diri serta Petunjuk Belajar

Tingkat kelayakan teoretis E-LKPD dinilai oleh tiga validator ahli yang kompeten di bidangnya. Penilaian ini mencakup aspek substansi materi, tata kebahasaan instruksional, serta kelayakan media digital. Rekapitulasi hasil penilaian validasi disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Validator Ahli

Validator	Aspek Validasi	Jumlah Skor (S)	Skor Maksimal (N)	Persentase (%)	Kategori
Gerson Umbu Teda	Ahli Materi	19	20	95%	Sangat Valid
Viktorius Paskalis Feka, M.A	Ahli Bahasa	20	20	100%	Sangat Valid
Hingrida M. A. Hendrik, S.Pd., B.Ed., M.M	Ahli Media	20	20	100%	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan		59	60	98,33%	Sangat Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan Tabel 1 di atas, rerata persentase kevalidan keseluruhan mencapai 98,33% yang berada pada kualifikasi "Sangat Valid". Angka ini memberikan gambaran bahwa produk E-LKPD yang dikembangkan secara teoretis telah memenuhi standar kualitas materi kurikulum, kebenaran tata bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta kemudahan navigasi perangkat lunak tanpa memerlukan revisi mayor. Validator ahli materi menilai bahwa integrasi budaya Sumba Tengah sudah akurat, validator bahasa menyatakan kalimat instruksi mudah dicerna siswa tingkat dasar, dan validator media mengonfirmasi bahwa tata letak grafis serta tombol interaktif berfungsi sangat optimal.

Penilaian kepraktisan diukur melalui angket respon yang diisi oleh Guru Kelas IV dan 20 siswa setelah mengoperasikan E-LKPD dalam kegiatan uji coba lapangan. Hasil kepraktisan dirangkum pada tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Kepraktisan Respon Guru dan Siswa

Responden	Subjek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
Maria G.K. Timbu, S.Pd., Gr.	Guru Kelas IV	57	60	95%	Sangat Praktis
Siswa Kelas IV (N = 20)	20 Siswa	50,5 (rata-rata)	60	84,17%	Sangat Praktis

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Uji keefektifan dilakukan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* hasil Berdasarkan Tabel 2, respon kepraktisan yang diberikan oleh Guru Kelas IV menunjukkan persentase sebesar 95,00% (Sangat Praktis), sementara rata-rata respon dari 20 orang siswa mencapai 84,17% (Sangat Praktis). Angka empiris ini mengonfirmasi bahwa media pembelajaran digital ini sangat mudah dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik menggunakan gawai mereka masing-masing di sekolah maupun di rumah. Guru juga merasa terbantu karena fitur pelaporan otomatis melalui Google Sheets meringankan beban rekapitulasi nilai harian secara signifikan.

Uji keefektifan dilakukan dengan menganalisis hasil belajar kognitif siswa melalui perolehan nilai *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan dari 60,67 pada saat *pre-test* menjadi 85,67 pada saat *post-test*, dengan peningkatan rerata absolut sebesar +25,00 poin. Hasil uji statistik non-parametrik Wilcoxon dan perhitungan *N-Gain Score* menggunakan bantuan program SPSS Versi 25 disajikan pada tabel 3 dan tabel 4.

Tabel 3. Hasil Uji Statistik Wilcoxon (*Test Statistics*)

Parameter Statistik	Nilai Posttest - Nilai Pretest
Z	-3,476
Asymp. Sig. (2-tailed)	< 0,001

(Sumber: Hasil Analisis SPSS Versi 31)

Tabel 4. Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata (*N-Gain Score*)

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean (Rata-rata)	Std. Deviation	Kategori Efektivitas
NGain_Skor	20	-2,86	1,00	0,4165	0,89077	Sedang / Cukup Efektif

(Sumber: Hasil Analisis SPSS Versi 31)

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini dijabarkan secara sistematis ke dalam tiga kriteria kualitas produk Plomp (validitas, kepraktisan, dan keefektifan) sebagai berikut:

1. Kevalidan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal

Berdasarkan hasil analisis lembar validasi ahli, E-LKPD berbasis kearifan lokal *Purung Takadonga Ratu* memperoleh skor rata-rata kevalidan sebesar 98,33% dengan kriteria "Sangat Valid". Tingkat kevalidan yang sangat tinggi ini tercapai karena instrumen dan bahan ajar dikembangkan secara saksama melalui prosedur ADDIE yang ketat, mengacu pada analisis kebutuhan nyata di sekolah dasar (Branch & Dousay, 2022). Aspek materi divalidasi agar selaras dengan capaian pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka serta akurat dalam memuat nilai-nilai sosiokultural Sumba Tengah (Sila et al., 2020). Dari segi media, penyertaan tombol navigasi interaktif, video dokumenter asli ritual adat, dan format Flipbook 3D memenuhi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran digital (Batubara, 2020). Temuan ini didukung oleh pendapat Ernawati & Sukardiyono (2017) serta Widyastuti et al. (2020) yang menyatakan bahwa bahan ajar digital interaktif yang divalidasi oleh para ahli secara teoretis terbukti layak diuji cobakan di lapangan tanpa memerlukan revisi mendasar.

2. Kepraktisan E-LKPD dalam Pembelajaran

Aspek kepraktisan dinilai dari keterpakaian media oleh guru dan respon positif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung di kelas IV SD Negeri Maloba. Hasil analisis angket menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 95,00% dari guru dan 84,17% dari siswa, yang keduanya berada pada kategori "Sangat Praktis". Kepraktisan ini terwujud karena desain antarmuka E-LKPD bersifat ramah pengguna (*user-friendly*), kompatibel dengan berbagai jenis gawai pintar yang dimiliki siswa, serta tidak memerlukan instalasi aplikasi tambahan yang rumit (Ningsih & Mulianah, 2021; Suryaningsih & Nurlita, 2021). Kehadiran fitur integrasi Google Sheets secara *real-time* juga terbukti memudahkan pendidik dalam memantau keaktifan siswa secara langsung, sejalan dengan konsep pembelajaran kontekstual modern (Lubis et al., 2022; Suwardi & Farnisa, 2022). Respon antusias siswa memperkuat argumen bahwa pembelajaran yang dikaitkan dengan budaya lokal (*ethnopedagogy*) mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan (*joyful learning*) dan meningkatkan motivasi belajar intrinsik (Afdoli et al., 2023; Arianty et al., 2021).

3. Keefektifan E-LKPD Terhadap Hasil Belajar Kognitif

Keefektifan produk diuji berdasarkan signifikansi peningkatan hasil belajar kognitif siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan E-LKPD. Berdasarkan uji statistik non-parametrik *Wilcoxon Signed-Ranks Test*, diperoleh nilai $Z = -3,476$ dengan signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $< 0,001$ ($p < 0,05$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa (Rahayu, 2021; Sobri et al., 2025). Peningkatan ini dikonfirmasi lebih lanjut oleh perolehan rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,4165 yang berada pada kategori "Sedang/Cukup Efektif". Efektifitas ini terjadi karena E-LKPD berfungsi sebagai *digital scaffolding* yang menjembatani tahap berpikir konkret anak usia sekolah dasar dalam mengasimilasi materi pelajaran yang abstrak (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978; Rahmawati & Sujono, 2021). Media ini berhasil mengoptimalkan keterlibatan pancaindra melalui teks, audio, dan visual kontekstual yang memperkuat memori jangka panjang siswa (Anderson & Krathwohl, 2001; Khotimah et al., 2020; Tariani et al., 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal *Purung Takadonga Ratu* pada materi "Indonesia Kaya Budaya" untuk kelas IV SD Negeri Maloba yang dikembangkan melalui model ADDIE telah teruji sangat valid dengan skor 98,33% serta sangat praktis dengan respon guru 95,00% dan siswa 84,17%. Selain itu, penggunaan E-LKPD ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan ($p < 0,001$) dengan kenaikan rata-rata nilai sebesar +25,00 poin dan perolehan *N-Gain Score* sebesar 0,4165 (kategori Sedang).

Keterbatasan Penelitian: Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya cakupan subjek uji coba yang terbatas pada satu sekolah saja (SD Negeri Maloba dengan 20 siswa) serta ketergantungan penuh terhadap kestabilan jaringan internet saat sinkronisasi data ke Google Sheets.

Arah Riset di Masa Depan: Berdasarkan keterbatasan tersebut, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk memperluas cakupan sampel ke beberapa sekolah dasar di Kabupaten Sumba Tengah, mengembangkan fitur aksesibilitas luring (*offline mode*) untuk mengantisipasi kendala sinyal di wilayah pedesaan, serta menguji efektivitas produk terhadap variabel afektif lain seperti Profil Pelajar Pancasila atau literasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdoli, M., dkk. (2023). Pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2). <https://doi.org/10.36456/jipd.v7i2.7121>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York, NY: Longman.
- Arianty, R., Restian, A., & Mukhlisina, I. (2021). Pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal kecamatan Lawang-Malang pada siswa kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v7i1.1053>
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi 2). Jakarta: Bumi Aksara.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Branch, R. M., & Dousay, T. A. (2022). *Survey of instructional design models* (6th ed.). Leiden, Netherlands: Brill. <https://doi.org/10.1163/9789004505438>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research methods in education* (8th ed.). London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315151755>
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hidayah, N., & Setyaningrum, W. (2023). Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi digital siswa SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45–58.
- IBM Corp. (2017). *IBM SPSS Statistics for Windows, Version 25.0*. Armonk, NY: IBM Corp.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen kurikulum merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Khotimah, H., dkk. (2020). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–55.
- Lestari, P. (2024). Efektivitas E-LKPD pada pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 12–25.
- Lubis, M. A., dkk. (2022). Implementasi Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 543–552.
- Ningsih, R., & Mulianah. (2021). Desain dan Jenis-jenis E-LKPD Berbasis Literasi Digital dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 67–75.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. New York, NY: Orion Press.
- Rahayu, S. (2021). Pengembangan LKPD berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2),

- 112–125.
- Rahmawati, A., & Sujono. (2021). Penggunaan Digital Scaffolding Berbasis Konstruktivisme dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 115–124.
- Sila, I. M., Purana, I. M., & Awa, A. R. B. (2020). Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam pelaksanaan upacara adat Purung Takadonga Ratu pada masyarakat Desa Makatakeri Kecamatan Katikutana Kabupaten Sumba Tengah Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT). *Widya Accarya*, 11(1), 84–96. <https://doi.org/10.46650/wa.11.1.837.84-96>
- Sobri, M., dkk. (2025). Efektifitas E-LKPD Berbantuan Website Wizer Me dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 101–110.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Contextual Teaching And Learning (CTL) Dalam Pembelajaran Selama Pandemi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 12–20.
- Suwardi, S., & Farnisa, R. (2022). Integrasi Kearifan Lokal dalam Media Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 234–245.
- Tariani, N. W., dkk. (2022). E-LKPD Interaktif untuk Memfasilitasi Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 33–41.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Widyastuti, E., dkk. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: R&D (Research and Development) Model ADDIE*. Malang: Literasi Nusantara.