

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS DIGITAL TERINTEGRASI KEARIFAN  
LOKAL PADA MATA PELAJARAN SENIBUDAYAKELAS VIII DI SMP KRISTEN  
SANGALLA'**

Astrella Oklin Patiara' <sup>1\*</sup>, Dina Gasong<sup>2</sup>, Muh.Putra Pratama<sup>3</sup>

Alamat e-mail : [patiaraastrella3@gmail.com](mailto:patiaraastrella3@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research was conducted at Kristen Sangalla' Junior High School. The purpose of this research is for the needs of the development of digital-based LKPD integrated with local wisdom, the design of the development of digital-based LKPD integrated with local wisdom, the level of validity and practicality of LKPD integrated with local wisdom. The development model used is the Richey and Klein Model which includes three stages, namely Planning (planning), Production (production) and containing the creation of LKPD integrated with local wisdom with the support of text, images, animations. Evaluation, which consists of three stages, namely PPE Planning, Production, and Evaluation. The results of the problem findings found that the use of teaching materials is still not optimized while facilities such as internet connections are sufficient. The results of this study are (1). The form of presentation of LKPD is designed to be adjusted to the learning objectives, (2) the design of LKPD development is integrated with local wisdom in the form of website links. (3) LKPD integrated with local wisdom is included in the category of "very valid" with a percentage score of 88.23% from media experts, and 83.75% in the category of "very valid" in the assessment of material experts and multimedia integrated interactive learning evaluation is included in the category of "very practical" based on the teacher's practicality assessment of 87.5%, and the practicality assessment by students 81.62% So that this digital-based LKPD is stated to be very practical to use in learning.*

*Keywords: LKPD, Local Wisdom, Development*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan di SMP Kristen Sangalla'. Tujuan penelitian ini adalah untuk kebutuhan pengembangan LKPD berbasis digital terintegrasi kearifan lokal, desain pengembangan LKPD berbasis digital terintegrasi kearifan lokal, tingkat validitas dan kepraktisan LKPD terintegrasi kearifan lokal. Model pengembangan yang dipakai yaitu model *Model Richey and Klein* yang meliputi tiga tahapan, yaitu memuat Planning (perencanaan), Production (produksi) yang memuat pembuatan LKPD terintegrasi kearifan lokal dengan dukungan teks, gambar, animasi. Evaluation (evaluasi), yang terdiri dari tiga tahapan yaitu PPE Planning (perencanaan), Production (produksi), evaluation (evaluasi). Hasil temuan masalah ditemukan bahwa penggunaan bahan ajar masih belum dioptimalkan sedangkan fasilitas seperti koneksi internet sudah cukup memadai. Hasil penelitian ini yaitu (1). Bentuk penyajian LKPD yang dirancang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, (2)

desain pengembangan LKPD terintegrasi kearifan lokal hasilnya dalam bentuk *link website*. (3) LKPD terintegrasi kearifan lokal ini termasuk kedalam kateori “sangat valid” dengan nilai persentase 88,23% dari ahli media, dan 83,75% pada kategori “sangat valid” pada penilaian ahli materi serta multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi termasuk kedalam kateori “sangat praktis” berdasarkan penilaian kepraktisan guru 87,5%, dan penilaian kepraktisan oleh siswa 81,62% sehingga LKPD berbasis digital ini dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : LKPD, Kearifan Lokal, Pengembangan

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan indonesia merupakan pendidik merupakan pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia, baik terstruktur maupun tidak terstruktur (Fathoni, 2020). Pendidikan adalah suatu proses strategis yang bertujuan merancang arah dan tujuan pendidikan jangka pendek dan jangka panjang serta menentukan langkah-langkah khusus untuk mencapainya (Setiyati et al., 2024).

Memasuki masa persaingan bebas, dunia pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu, teknologi, dan budaya dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dan menyesuaikan kebutuhan di masyarakat dengan lembaga pendidikan yang ada (Nasihudin & Hariyadin, 2021).

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan pada berbagai bidang, seperti komunikasi,

transportasi, kesehatan, hiburan, dan Pendidikan (Fricticarani et al., 2023). Teknologi adalah sesuatu yang bisa membantu seluruh manusia di seluruh dunia untuk membantu menjadi sarana untuk menjalankan kegiatan harian yang di Kerjakan oleh manusia dalam bekerja maupun dalam Pendidikan (Maritsa et al., 2021).

Menurut UU No. 11 tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi mengam anatkan bahwa “setiap orang berhak mendapat Pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan masyarakat”.

Evaluasi berasal dari Bahasa inggris, yaitu *evaluation*. Erlisa Dwi Ananda *menjelaskan bahwa evaluation refer to the act or process to determining the value of something*. Artinya, evaluasi merupakan suatu tindakan atau proses untuk

menentukan nilai dari sesuatu (Anwar, 2021).

Bahan evaluasi adalah segala informasi dan data yang digunakan untuk menilai atau mengevaluasi sesuatu, seperti kegiatan, program, produk, atau bahkan individu (Septiani et al., 2020). Evaluasi merupakan bagian dari proses pembelajaran yang secara keseluruhan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan mengajar, melaksanakan evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan pendidikan mempunyai arti yang sangat utama (Idrus, 2019). Sejumlah lembar yang berisi aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa untuk melaksanakan aktivitas realistik berkaitan dengan benda atau permasalahan yang sedang dipelajari (Alfiana & Dewi, 2021).

Kearifan lokal merupakan pandangan hidup, ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Kemudian dalam sehari-hari sering juga disebutkan berbagai kebijakan setempat atau pengetahuan setempat atau kecerdasan setempat.

SMP Kristen Sangalla yang berlokasi di Jl. Makula Sangalla, Kelurahan Buntu Masakke, Kecamatan Sangalla Kabupaten Tana Toraja, Provinsi Sulawesi Selatan, merupakan lembaga pendidikan swasta yang telah berdiri sejak tahun 1955. Sekolah ini memiliki ketersediaan fasilitas pembelajaran berupa *Liquid Crystal Display* (LCD) dan jaringan internet yang lumayan stabil dengan perangkat pembelajaran seperti buku cetak. Fasilitas tersebut mendukung proses pembelajaran dengan baik.

Pada umumnya Pendidikan melaksanakan proses pembelajaran di kelas dengan metode konvensional. Alangkah baiknya jika pembelajaran konvensional ditunjang dengan menggunakan teknologi untuk dilihat bahwa akses internet di sekolah cukup memadai. Salah satunya Adalah pembelajaran seni budaya kelas VIII.

Berdasarkan informasi yang telah diperoleh dari hasil observasi dan hasil wawancara terbuka yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 9 April 2025 di SMP Kristen Sangalla, mendapat informasi bahwa dari beberapa fasilitas penunjang pembelajaran seperti LCD proyektor dan akses internet cukup memadai untuk menunjang proses pembelajaran.

Akan tetapi, salah satu kendala utama adalah rendahnya literasi teknologi di kalangan guru. Beberapa guru belum sepenuhnya memahami cara memanfaatkan internet sebagai sumber belajar yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Akibatnya, pembelajaran cenderung berpusat pada metode konvensional, meskipun sarana untuk mendukung pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sudah tersedia.

Buku paket yang disediakan di sekolah ini sering kali hanya dijadikan rujukan sekunder atau cadangan, sehingga siswa kurang terbiasa memanfaatkannya sebagai bahan belajar mandiri. Salah satu alasan utamanya adalah banyaknya buku paket yang disusun secara teoritis dengan sedikit koneksi ke konteks praktis atau kehidupan sehari-hari siswa. Struktur buku paket yang cenderung padat dengan teks juga membuat siswa merasa kesulitan memahami materi, terutama jika guru tidak memberikan panduan yang cukup.

Mata pelajaran seni budaya merupakan konteks pendidikan seni yang interaktif dan visual. Pembelajaran seni budaya membutuhkan teknologi untuk menjelaskan konsep cabang seni

seperti seni rupa. Perbandingan dengan mata pelajaran lain terletak pada kompleksitas materi, kebutuhan visualisasi keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan keselarasan dengan teknologi *modern*.

Kualitas siswa yang lulus di Indonesia harus ditingkatkan untuk memenuhi persyaratan pekerjaan dan perkembangan teknologi digital (Rinie et al., 2024). Internet memberikan kemudahan dalam menjangkau wilayah geografis yang lebih luas, dengan biaya yang lebih murah namun aksesibilitas yang lebih cepat dan akurat (Prihatini & Muhid, 2021).

Salah satu media evaluasi yang searah dengan perkembangan teknologi adalah LKPD berbasis digital. Penggunaan LKPD juga dapat meningkatkan literasi digital, yaitu suatu kemampuan untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran untuk mencapai kecakapan berfikir dan belajar siswa (Dessy Analinta et al., 2025). LKPD dapat memberikan keuntungan bagi guru seperti, memudahkan dalam kegiatan mengajar serta bagi siswa dapat belajar lebih mandiri dan sanggup menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru (Dayanara & Tiur Malasari, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Tressyalina et al., (2023) didapatkan bahwa LKPD yang beredar dan digunakan di sekolah hanya berisi ringkasan materi, masalah ini menyebabkan beberapa siswa kurang antusias dalam belajar. Saat memberikan soal ulangan kepada siswa, hanya sedikit orang yang dapat menyelesaikan soal tersebut, dan siswa masih menyelesaikannya di bawah bimbingan guru.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Islamiyati et al., (2024) Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa bahwa keterampilan proses sains dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik meningkat setelah menggunakan LKPD yang sudah dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa temuan penelitian diatas, maka peneliti melihat bahwa perlunya inovasi evaluasi dalam pembelajaran terutama dalam mata pelajaran Seni Budaya. Sebagai fasilitator, guru berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan peserta didik mengikuti proses pembelajaran (Reski & Bawawa, 2022).

Adapun solusi untuk yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang telah dijabarkan sebelum

nya adalah dengan merancang suatu bahan ajar yang dapat digunakan dengan fleksibilitas waktu yang tak terbatas, komunikatif dan interaktif, yaitu LKPD terintegrasi kearifan lokal

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan R&D (*Research & Development*) dan Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan *Richey and Klein, Model Richey and Klein* merupakan model yang terdiri dari tiga tahap yaitu *Planning* (Perencanaan), *Production* (produksi) dan *Evaluation*. Pada tahap *Planning* (perencanaan) yang dilakukan analisis masalah, analisis siswa, analisis tujuan pembelajaran analisis lingkungan sekolah kemudian pada tahap *Production* (produksi) yang dilakukan dalam tahap ini pembuatan *storyboard*, analisis materi, pengembangan produk dan membuat LKPD dalam Canva. Dan tahap *Evaluation* (evaluasi) pada tahap ini yang dilakukan pengujian bahan evaluasi LKPD berbasis digital selanjutnya untuk melihat respon penggunaan terhadap bahan evaluasi LKPD berbasis digital dan hasil validasi ahli dan uji kepraktisan ini menjadi sumber dalam melakukan

evaluasi perbaikan bahan evaluasi LKPD berbasis digital.

Model ini dikembangkan oleh Sivasaliam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel (1974). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai bulan Agustus 2025, dan lokasi tempat peneltian SMP Kristen Sangalla', yang terletak di Kabupaten Tana Toraja. Populasi mencakup seluruh siswa kelas VIII di SMP Sangalla' yang memuat kelas VIII.A dan kelas VIII.B selanjutnya, sampel pada penelitian ini yaitu kelas VIII.A dengan jumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif deskriptif. Penelitian menggunakan skala likert dengan skor 5,4,3,2, dan 1 dengan alternatif jawaban yaitu sangat Valid, Valid, cukup Valid, tidak Valid dan sangat tidak Valid

61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

Sumber: Hestari, (2020).

## **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. *Planning* (Perencanaan)**

Pada tahap perencanaan dilakukan beberapa analisis yaitu sebagai berikut:

Analisis Masalah merupakan tahap awal dalam pengembangan ini. Hasil ini memuat hasil observasi, bahwa ditemukan masalah diantaranya pemanfaatan fasilitas pendukung pembelajaran yang seperti proyektor dan akses internet yang sudah cukup memadai tetapi belum di masimalkan penggunaanya dalam pembelajaran khususnya untuk mengevaluasi pembelejaran. Serta buku paket yang ada di SMP Kristen Makale, sering kali hanya digunakan sebagai rujukan sekunder atau cadangan, sehingga siswa kurang terbiasa untuk memanfaatkan nya sebagai sumber belajar. Guru juga menjadi masalah sebagai penyebar materi pembelajaran karena belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran berbasis teknologi.

**Tabel 1. Persentase Kevalidan**

<b>Kriteria</b>	<b>Kategori</b>
81%-100%	Sangat Praktis

Analisis siswa merupakan salah bagian penting dalam tahap perencanaan karena merupakan subjek pembelajaran. Hasil Analisa siswa diketahui bahwa berbagai macam gaya belajar siswa dengan ketersediaan bahan ajar tidak memenuhi semua gaya belajar peserta didik. Maka dari itu, peneliti membuat satu evaluasi pembelajaran untuk siswa dalam bentuk LKPD terintegrasi kearifan lokal pada mata pelajaran senibudaya yang akan menampilkan susunan interaktif, komunikatif di dalam media tersebut.

Analisis tujuan pembelajaran juga merupakan salah satu hal penting dalam tahap perencanaan. Merumuskan tujuan pembelajaran dalam *e-book* sesuai dengan karakteristik siswa. Hasil dari analisis ini memuat empat tujuan pembelajaran dengan materi tentang musik tradisional Nusantara.

Hasil analisis lingkungan sekolah dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh sekolah untuk mendukung pelaksanaan LKPD terintegrasi kearifan lokal dipakai dalam pembelajaran, serta untuk menyesuaikan pengembangan produk dengan kondisi nyata di lapangan.

## **2. Tahap *Production* (Produksi)**

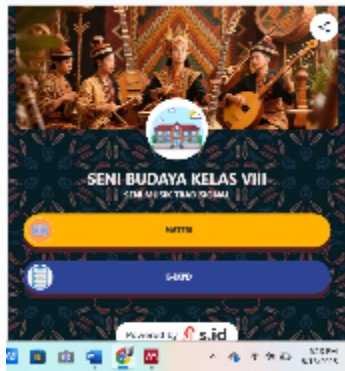
Tahap produksi memuat pembuatan storyboard dengan tujuan untuk menggambarkan alur-alur media dengan serangkaian sketsa atau gambar. Analisis materi berfokus pada pemahaman tentang materi yang akan dikembangkan yaitu materi tentang seni musik tradisional Toraja.

Materi pembelajaran disusun secara sistematis dengan memanfaatkan Canva untuk membuat *e-book* dalam menyampaikan materi dengan merujuk pada buku pembelajaran senibudaya kelas VIII. Penyusunan materi ini dilakukan dengan menyesuaikannya pada kurikulum mata pelajaran seni budaya kelas VIII, mempertimbangkan karakteristik serta mempertimbangkan kebutuhan belajar siswa.

Pengembangan produk dalam penelitian ini mulai dirancang dengan menggunakan *platform website* S.id untuk meyatukan *e-book* sebagai materi dan *platform quiziz* untuk LKPD.

1). Halaman beranda S.id dengan alamat website

<https://s.id/SENIBUDAYASMPKRISTENSANGALLA> berisi gambar visual tentang seni musik dan dua menu yaitu menu materi dan menu evaluasi.



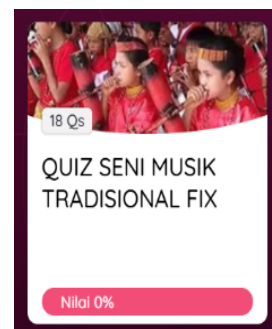
Gambar 1. Halaman utama

2). Halaman materi, berisi *flipbook* yang didesain menggunakan canva, dan diextrak menjadi *flipbook* menggunakan fitur *Hyzenflip* di canva, yang didalamnya berisi tentang materi seni musik tradisional lengkap dengan desain visual gambar, elemen-elemen seputar seni musik tradisional secara khusus memasukan elemen-elemen gambar khas kearifan lokal daerah Tana Toraja dan Toraja Utara seperti alat musik gandang. Didalamnya juga memuat teks mengenai materi dan biodata penulis sebagai identitas peneliti.



Gambar 2. *Flipbook* berisi materi

3). Halaman Evaluasi atau LKPD berisi soal soal Latihan yang interaktif. Terdiri dari 2 jenis soal yaitu pilihan ganda menbak jawaban dengan ejaan per huruf untuk mengisi kotak kotak huruf dengan link [quiz https://waygro.und.com/join/quiz/6898503234f8a48a4d1b405c/start?studentShare=true](https://waygro.und.com/join/quiz/6898503234f8a48a4d1b405c/start?studentShare=true)



Gambar 3. Halaman *dashboard quiz*

### **3. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

#### **1. Uji Validitas**

LKPD terintegrasi kearifan lokal divalidasi oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Kevalidataan



media dan materi dilihat dari beberapa aspek indikator oleh ahli media dengan presentase kevalidan.

Kuisisioner memuat 5 indikator penilaian meliputi tampilan, navigasi, konsistensi format, visual dan aksesibilitas terkait LKPD terintegrasi kearifan lokal.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dilakukan analisis kevalidan dimana diperoleh skor maksimum yaitu skor total  $= 17 \times 5 = 85$ . Setelah dilakukan analisis terhadap hasil validitas oleh ahli media, diperoleh hasil yaitu 88,23% kemudian dikategorikan ke dalam tabel persentase validitas ditemukan hasil berada dikisaran 80-100% yang artinya LKPD terintegrasi kearifan lokal dikategorikan sangat **“sangat valid”**. Disamping itu ahli media memberi Kesimpulan bahwa LKPD terintegrasi kearifan lokal layak digunakan dalam pembelajaran dengan saran revisi”.

Uji validitas selanjutnya diberikan kepada ahli materi untuk menilai apakah materi yang ada di dalam media memenuhi kevalidan untuk selanjutnya diterapkan kepada siswa dengan indikator penilaian kesesuaian dengan materi budaya toraja, keterpaduan kearifan lokal,

kebenaran konsep budaya toraja, dan pengembangan karakter toraja. Hal ini digunakan agar mengetahui apakah media yang dikembangkan valid untuk selanjutnya digunakan kepada siswa maupun guru sebagai validator atau menjadi bahan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dilakukan analisis kevalidan dimana diperoleh skor maksimum yaitu skor total  $= 16 \times 5 = 80$ . Setelah dilakukan analisis terhadap hasil validitas oleh ahli materi, diperoleh hasil yaitu 83,75% kemudian dikategorikan ke dalam tabel persentase validitas ditemukan hasil berada dikisaran 80-100% yang artinya LKPD terintegrasi kearifan lokal dikategorikan sangat **“sangat valid”**. Disamping itu ahli media memberi Kesimpulan bahwa LKPD terintegrasi kearifan lokal layak digunakan dalam pembelajaran dengan saran revisi”.

## **2. Uji Kepraktisan Media**

Uji ini bertujuan untuk mendapatkan masukan, berupa respons, reaksi, dan komentar dari siswa dan guru mengenai LKPD terintegrasi kearifan lokal yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan untuk memastikan bahwa LKPD terintegrasi kearifan lokal

yang dihasilkan praktis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kuesioner yang dibagikan kepada sebanyak 30 siswa kelas VIII A di SMP Kristen Sangalla' yang terdiri dari 16 pernyataan dengan menggunakan skala likert dengan presentase kepraktisan

Berdasarkan hasil penilaian dari respon dilakukan analisis kepraktisan dimana diperoleh skor maksimum yaitu skor total =  $16 \times 5 \times 30 = 2.400$ . Setelah dilakukan analisis kepraktisan lkpdp terintegrasi evaluasi oleh siswa, diperoleh hasil yaitu 81,62%, kemudian dikategorikan ke dalam tabel persentase validitas ditemukan hasil berada dikisaran 81-100% yang artinya lkpdp terintegrasi kearifan lokal "sangat praktis".

Selanjutnya uji kepraktisan juga diberikan kepada guru dimana lembar kuesioner diberikan kepada guru sekaitan dengan media yang dikembangkan. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari lkpdp terintegrasi kearifan lokal tersebut. Berikut berikut hasil kuesioner respon guru.

Berdasarkan hasil respon guru dilakukan analisis kepraktisan dimana

diperoleh skor maksimum yaitu skor total =  $16 \times 5 \times 1 = 80$ .

Setelah dilakukan analisis kepraktisan bahan media oleh guru, didapatkan hasil 87,5%. Hasil ini masuk dalam kategori "**sangat praktis**" karena berada di kisaran 81-100%.

### **Pembahasan**

penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD terintegrasi kearifan lokal pada mata pelajaran seni budaya di SMP Kristen Sangalla'. Dengan evaluasi yang bersifat interaktif, peserta didik dapat berpartisipasi langsung secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Ayu Ismi Hanifah & Nawafilah, 2025).

pengembangan LKPD terintegrasi kearifan lokal ini dikembangkan model pengembangan dengan model pengembangan *Richey and Klein*. Model *Richey and Klein* merupakan model yang terdiri dari tiga tahap yaitu *Planning* (Perencanaan), *Production* (produksi), dan Pengembangan produk (*Development*).

Pada tahap *planning* atau perancangan dilancarkan Analisis Masalah merupakan tahap awal dalam pengembangan ini. Hasil ini memuat hasil observasi, bahwa ditemukan masalah diantaranya pemanfaatan fasilitas pendukung pembelajaran yang seperti proyektor dan akses internet yang sudah cukup memadai tetapi belum di maksimalkan penggunaannya dalam pembelajaran khususnya untuk mengevaluasi pembelajaran. Serta buku paket yang ada di SMP Kristen Makale, sering kali hanya digunakan sebagai rujukan sekunder atau cadangan, sehingga siswa kurang terbiasa untuk memanfaatkannya sebagai sumber belajar.

Analisis siswa merupakan salah bagian penting dalam tahap perencanaan karena merupakan subjek pembelajaran. Hasil Analisa siswa diketahui bahwa berbagai macam gaya belajar siswa dengan ketersediaan bahan ajar tidak memenuhi semua gaya belajar peserta didik. Kurang interaktif, komunikatif di dalam media tersebut.

Analisis tujuan pembelajaran juga merupakan salah satu hal penting dalam tahap perencanaan.

Merumuskan tujuan pembelajaran dalam *e-book* sesuai dengan karakteristik siswa. Hasil dari analisis ini memuat empat tujuan pembelajaran dengan materi tentang musik tradisional nusantara.

Pada tahap produksi LKPD terintegrasi kearifan lokal diproduksi melalui dua tahap yaitu pembuatan *storyboard* sebagai kerangka dari media dan penyusunan materi. Materi pembelajaran disusun secara sistematis dengan memanfaatkan Canva untuk membuat *e-book* dalam penyampaian materi dengan merujuk pada buku pembelajaran seni budaya kelas VIII. Penyusunan materi ini dilakukan dengan menyesuaikannya pada kurikulum mata pelajaran Informatika kelas VIII, serta mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa

Pada tahap pengembangan produk, LKPD terintegrasi kearifan lokal dilakukan uji validitas yang menunjukkan bahwa penilaian ahli media memperoleh persentase **88,23%** kategori sangat *valid*, sedangkan ahli materi memberikan penilaian **83,75%** kategori *sangat valid*. Keduanya menyimpulkan bahwa LKPD terintegrasi kearifan lokal

layak digunakan dengan revisi. Uji kepraktisan melibatkan siswa dengan hasil **81,62%** (*sangat praktis*), di mana siswa merasa LKPD ini mudah digunakan, menarik, dan membantu belajar secara mandiri. Uji kepraktisan guru memperoleh persentase **87,5%** (*sangat praktis*), dengan tanggapan bahwa lkpdp ini sangat sesuai untuk mendukung proses pembelajaran Informatika. Berdasarkan temuan ini, lkpdp terinterasi kearifan lokal ini dapat menjadi alternatif inovatif dan efektif untuk mendukung pembelajaran senibudaya di SMP, khususnya pada kelas VIII SMP Kristen Sangalla.

### **E. Kesimpulan**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa LKPD terintegrasi kearifan lokal. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka kesimpulan yang dapat diambil untuk menjawab rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan pada mata pelajaran Senibudaya kelas VIII di SMP Kristen Sangalla', menunjukkan bahwa siswa dan guru memerlukan media evaluasi pembelajaran yang menarik, mudah diakses, serta sesuai dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, pengembangan

LKPD terinterasi Kearifan lokal ini menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. LKPD terintegrasi kearifan lokal ini dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan *Richey and Klein*. *Richey and Klein* yang meliputi tiga tahapan, yaitu memuat *Planning* (perencanaan), *Production* (produksi) yang memuat pembuatan LKPD terintegrasi kearifan lokal dengan dukungan teks, gambar, animasi. *Evaluation* (evaluasi) yang dilakukan untuk melihat uji validitas oleh ahli dan uji kepraktisan oleh guru serta siswa.

3. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa penilaian ahli media memperoleh persentase 88,23% kategori sangat valid, sedangkan ahli materi memberikan penilaian 83,75% kategori sangat valid. Keduanya menyimpulkan bahwa LKPD terintegrasi kearifan lokal layak digunakan dengan revisi. Uji kepraktisan melibatkan siswa dengan hasil 81,62% (*sangat praktis*), di mana siswa merasa aplikasi ini mudah digunakan, menarik, dan membantu belajar secara mandiri. Uji kepraktisan guru memperoleh persentase 87,5% (*sangat praktis*).

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, K. (2021). Urgensi Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1), 108–118.  
<https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4183>
- Ayu Ismi Hanifah, & Nawafilah, N. Q. (2025). Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 5(2), 333–339.  
<https://doi.org/10.29303/griya.v5i2.606>
- Dayanara Hazrati, & Tiur Malasari Siregar. (2023). Pengembangan E-LKPD Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMP Negeri 29 Medan. *Journal of Student Research*, 1(2), 404–421.  
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.1048>
- Dessy Analinta, Abudarin, A., & Fatah, A. H. (2025). Pengembangan E-LKPD Interaktif Pada Materi Hidrolisis Garam Dengan Model Problem Based Learning. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 16(2), 155–164.  
<https://doi.org/10.37304/jikt.v16i2.400>
- Fathoni, A. (2020). Wawasan Pendidikan (Pendidikan Dan Pendidik). *Mida: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 71–73.
- Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68.  
<https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Hestari, S. (2020). Validitas, Kepraktisan, Dan Efektivitas Media Pembelajaran Papan Magnetik Pada Materi Mutasi Gen. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(1), 7–13.
- Idrus. (2019). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 9(2), 344.
- Islamiyati, D., Mahrus, Rokhmat, J., & Sani Anwar, Y. A. (2024). Pengembangan LKPD Kearifan Lokal Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Berpikir Kreatif : *Systematic Literature Review*. *Kappa Journal*, 8(2), 301–306.  
<https://doi.org/10.29408/kpj.v8i2.27312>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.  
<https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Nasihudin, N., & Hariyadin, H. (2021). Pengembangan Keterampilan dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(4), 733–743.  
<https://doi.org/10.36418/japendi.v2i4.150>
- Reski, A., & Bawawa, M. (2022). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Online Interaktif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru MA Al-Munawwaroh Merauke. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 1(2), 283–288.  
<https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i2.302>
- Septiani, D. R., Agung, S., & Sapinatul Bahriah, E. (2020). Buku pengay

- aan kearifan lokal: Jakarta dalam kimia. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*, 4(2), 2020.
- Setiyati, S., Tarman, T., Metta, M., & Warman, W. (2024). Perencanaan Strategik dalam Membangun Mutu Pendidikan di Madrasah Syaichona Kholil Teluk Pandan. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 5(2), 267–281.  
<https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v5i2.8749>
- Tressyalina, T., Noveria, E., Arief, E., Wulandari, E., & Ramadani, N. T. (2023). Analisis Kebutuhan E-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Teks Eksposisi. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(1), 23–31.  
<https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i1.1>
- Unayah, Nunung, M. S. (2019). Identifikasi Kearifan Lokal Dalam Pemberdayaan Komunitas Adat Terpenc. *Pediatrics Polska*, 83(2), 167–173.  
[https://doi.org/10.1016/s0031-3939\(08\)70273-7](https://doi.org/10.1016/s0031-3939(08)70273-7)
- Vela, L. V., Ardi, A., Arsih, F., & Fuadiyah, S. (2021). Validitas Dan Kepraktisan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Edmodo Untuk Materi Sistem Sirkulasi Kelas Xi Sma. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 5(1), 41.  
<https://doi.org/10.32502/dikbio.v5i1.3250>