

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS SEJARAH LOKAL PADA
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 1 KATEMAN
KABUPATEN INDRAGIRI HILIR**

Febriani¹, Ahmal², dan Asril³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan
Universitas Riau

[¹febriani05222@student.unri.ac.id](mailto:febriani05222@student.unri.ac.id), [²ahmal@lecturer.unri.ac.id](mailto:ahmal@lecturer.unri.ac.id) ,

[³asril@lecturer.unri.ac.id](mailto:asril@lecturer.unri.ac.id)

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop a local history-based worksheet product that can be used in learning the history of the national movement material and to test its feasibility. The research method used is the ADDIE Research and Development Model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The sample in this study were 27 students of grade XI of SMA Negeri 1 Kateman, Indragiri Hilir Regency. Data collection techniques used in this study were observation, interviews and questionnaires. Data analysis techniques were carried out by processing validator and user response data using a rating scale with a scale of 4, then converted into qualitative data.

Keywords: *lkpd, nasional movement, local history*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk E-LKPD berbasis sejarah lokal yang dapat digunakan pada pembelajaran sejarah materi pergerakan nasional serta menguji kelayakannya. Metode penelitian yang digunakan yaitu Research and Development Model ADDIE, yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kateman Kabupaten Indragiri Hilir sebanyak 27 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data dilakukan dengan mengolah data respon validator maupun pengguna dengan menggunakan rating scale dengan skala 4, kemudian dikonversi menjadi data kualitatif.

Kata Kunci: e-lkpd, pergerakan nasional, sejarah lokal

A. Pendahuluan

Perkembangan dunia di abad 21 ditandai dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pembelajaran di era ini adalah pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi, pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penguasaan teknologi. Kemajuan ini menuntut generasi muda untuk dapat beradaptasi dengan perubahan yang cepat. Aspirasi kita untuk terus maju tentu membawa dampak beragam bangsa ini, baik positif maupun negatif.

Dalam konteks abad 21, guru dituntut untuk memiliki semangat belajar yang tinggi serta kemampuan mengajar yang kompeten. Hal ini menegaskan bahwa peran guru sebagai pilar pendidikan sangatlah penting. Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada peran strategis guru dalam membimbing dan membina para peserta didik (Haqiem, A., & Nawawi, E. 2023:127).

Kemajuan dalam bidang teknologi, komunikasi, dan informasi di Indonesia mendorong guru untuk memanfaatkan IT sebagai salah satu alat bantu dalam proses belajar mengajar (Sya'idah, dkk., 2020:02).

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menambah pengetahuan umum individu, sekaligus mengasah pemahaman teori serta kemampuan praktis. Ini juga melibatkan pengambilan keputusan dan pencarian solusi terhadap masalah yang terkait dengan aktivitas dalam rangka mencapai tujuan, baik di bidang pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran dilakukan dengan sengaja untuk mendidik dan mengarahkan peserta didik agar bisa memahami sesuatu dari lingkungan sebagai ilmu pengetahuan, guna meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang pada akhirnya mengarah pada kedewasaan peserta didik untuk mencapai tujuan Pendidikan (Kirom, 2017:70).

Dalam proses belajar mengajar, ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan erat. Pemilihan metode pengajaran akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Tentu saja, ada berbagai aspek lain yang juga perlu dipertimbangkan dalam memilih media, seperti tujuan pengajaran, jenis tugas, dan respon yang

diharapkan dari peserta didik setelah proses pembelajaran. Selain itu, konteks pembelajaran dan karakteristik peserta didik memainkan peran penting. Meskipun demikian, salah satu fungsi utama dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu berkontribusi dalam menciptakan iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang disusun dan diciptakan oleh guru (Suryani, N. 2016:186). Di sisi lain, kurikulum dapat dipahami sebagai rencana yang mencakup seluruh kegiatan pembelajaran. Kurikulum berfungsi sebagai acuan dalam perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi semua kegiatan pendidikan untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Ramadani, dkk., 2021:11). Selain itu, kurikulum adalah bagian integral dari pendidikan yang ditawarkan kepada para peserta didik. Penting untuk dicatat bahwa sifat kurikulum adalah dinamis, yang berarti selalu mengalami perubahan dan penyesuaian. Kurikulum terus mengalami perubahan sebagai respons terhadap perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi, tingkat kecerdasan peserta didik, serta nilai-nilai dan budaya masyarakat (Rahayu, 2023:3176-3177).

Dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif, guru diharuskan untuk menyusun perangkat pembelajaran. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat dibimbing, dimotivasi, dan berperan aktif dalam kegiatan belajar. Unsur perancangan perangkat pembelajaran berkaitan dengan persiapan dan penyusunan alat serta bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kumpulan bahan, alat, media, petunjuk, dan pedoman yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai perangkat pembelajaran (Akbar, 2013:107).

Keberhasilan dalam mengajar bisa dicapai melalui kolaborasi antara pendidik dan peserta didik. Meskipun demikian, pendidik merupakan pihak yang paling awal menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Pencapaian awal tersebut dimulai dari rencana yang disusun oleh pengajar sebelum mereka memulai kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, rencana pembelajaran dapat meliputi Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Instrumen Evaluasi, atau Tes Hasil Belajar (THB), serta media belajar dan buku ajar (Rusman,

2012:126). Seperti yang sudah diuraikan sebelumnya, pendidik memiliki peran yang sangat penting. Pendidik dituntut untuk dapat merancang metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mampu menghadirkan inovasi dalam proses belajar mengajar dengan menggabungkan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar berbasis digital, seperti Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD), dapat dijadikan sebagai inovasi dalam pembelajaran. Penggunaan E-LKPD adalah salah satu cara untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran yang sejalan dengan tuntutan pembelajaran di abad 21. E-LKPD berbasis sejarah lokal pada pembelajaran sejarah dibuat untuk membantu peserta didik mengenali dan belajar tentang sejarah lokal di sekitar mereka, dengan menggabungkan materi pelajaran dengan konteks sejarah lokal.

Pembelajaran Sejarah sangat penting dalam perkembangan bangsa. Seperti yang diutarakan oleh Soekarno "Jasmerah" (jangan sekali melupakan sejarah). E-LKPD berbasis sejarah lokal dikembangkan

untuk memberi peserta didik pemahaman yang lebih mendalam mengenai warisan budaya dan momen penting yang terjadi di wilayah mereka, sehingga mereka bisa belajar dengan cara yang lebih terkait dan relevan, serta menumbuhkan pemahaman historis, kecintaan sejarah dan identitas daerah.

Pendidikan sejarah memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan identitas suatu bangsa. di SMA Negeri 1 Kateman, metode pembelajaran sejarah saat ini masih sangat bergantung pada buku teks sebagai sumber utama, sehingga peserta didik di sekolah tersebut menunjukkan ketidakminatan dan kejenuhan saat mempelajari sejarah. Ini menunjukkan kurangnya ketertarikan mereka terhadap mata pelajaran sejarah.

Dalam wawancara pra-riset yang penulis lakukan dengan guru sejarah, Ibu Salbiah, S. Pd, beliau mengungkapkan bahwa masih ada peserta didik yang mengganggu teman-temannya, bermain, dan berbicara saat pelajaran berlangsung. Selain itu, masih terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan selama proses pembelajaran, serta beberapa peserta didik yang

mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi pada materi yang disampaikan oleh guru.

Kondisi ini menunjukkan perlunya melakukan inovasi dalam pembelajaran sejarah. Salah satu pendekatan yang bisa digunakan adalah penerapan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) sebagai alat belajar. Dengan menghubungkan sejarah lokal dengan materi pelajaran diharapkan peserta didik dapat memahami konteks sejarah dengan lebih mendalam.

Penerapan E-LKPD menjadi pilihan yang tepat karena, Pertama, E-LKPD menyediakan interaktivitas yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Kedua, tingginya aksesibilitasnya memungkinkan peserta didik untuk belajar di luar jam sekolah, sehingga mereka dapat mengulangi materi yang belum sepenuhnya dipahami. Ketiga, E-LKPD bisa disesuaikan dengan kebutuhan serta karakter tiap peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif. Di samping itu, pengintegrasian teknologi dalam E-LKPD sejalan dengan perkembangan zaman, di mana peserta didik kini lebih familiar dengan perangkat digital. Dengan begitu, E-

LKPD tidak hanya meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar, tetapi juga membantu mereka memupuk keterampilan yang penting di abad 21.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research dan Development*) Pengembangan yang dilakukan berupa pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik yang dikembangkan dengan berbasis Sejarah Lokal. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Yaitu terdiri dari analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Menurut Hidayat (2021) Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*. Tahapan atau langkah tersebut ada yang dilaksanakan secara prosedural, model instruksional desain yang tidak prosedural atau siklikal atau boleh dimulai dari tahap tertentu, dan ada juga yang model desain pembelajaran intergratif.

Teknik analisis data, yaitu terdiri dari analisis deskriptif kualitatif dan

analisis data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan kritikan yang membangun dari para ahli dan wawancara terhadap peserta didik dan guru. Untuk data kuantitatif diperoleh dari analisis data angket oleh 2 para ahli, yaitu ahli materi, dan ahli media yang mana merupakan dosen Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Riau. Kemudian dari analisis data angket oleh guru dan peserta didik.

Analisis data untuk mengetahui kelayakan produk dari para ahli guru dan peserta didik menggunakan perhitungan berdasarkan skala likert dengan skala 1 – 4. Skor 1 untuk menyatakan sangat tidak layak, skor 2 menyatakan tidak layak, skor 3 menyatakan layak, skor 4 menyatakan sangat layak.

Tabel 1. Kategori Skor

Kategori Jawaban	Sangat Layak	Layak	Kurang Layak	Tidak Layak
Pertanyaan	4	3	2	1

Kategori kelayakan oleh para ahli dan guru selanjutnya dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Tahap berikutnya adalah menjumlahkan nilai yang diperoleh kedalam bentuk persentase (%) ke dalam tabel distribusi penilaian validasi sehingga dapat ditentukan kategori berdasarkan tabel berikut ini:

Tabel 2. Interval Skor

No	Interval Skor	Kategori
1	0% - 25%	Tidak Layak
2	26% - 50%	Kurang Layak
3	51% - 75%	Layak
4	76% - 100%	Sangat Layak

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa E-LKPD yang berbasis Sejarah lokal Materi Pergerakan Nasional Indragiri Hilir. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Menurut Hidayat (2021) Tahapan atau langkah ADDIE boleh dimulai dari tahap tertentu. Maka dari itu karena penelitian ini hanya sampai tahap uji kelayakan produk, maka tahap pengembangannya hanya sampai pada tahap pengembangan

(development). Berikut pembahasan mengenai tahapan-tahapan yang telah dilalui dalam penelitian pengembangan ini.

Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi dari guru dan peserta didik melalui penelitian pendahuluan. Penelitian terdahulu terdiri dari observasi dan wawancara. Pada tahap observasi bertujuan untuk mengetahui kegiatan pelaksanaan pembelajaran terhadap masalah atau gangguan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran yang diamati, ada beberapa peserta didik kurang aktif dalam berdiskusi dan bertanya serta peserta didik kebanyakan hanya menerima materi melalui penjelasan kemudian peserta didik akan diberikan tugas dari guru. Selanjutnya adalah wawancara, wawancara dilakukan dengan tujuan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah, penerapan kurikulum merdeka, materi yang diajarkan di kelas dan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran serta penerapan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikasi dan keterampilan bekerja sama.

Tahap Desain

Pada tahap desain produk ada beberapa hal yang akan dilakukan dalam pengembangan produk E-LKPD berbasis Pergerakan Nasional Langkah-langkah penyusunan pada desain produk E-LKPD ini adalah Perancangan Desain E-LKPD. Konsep awal dari media pembelajaran E-LKPD ini terinspirasi dari LKPD cetak yang kemudian dikembangkan menjadi versi digital atau elektronik agar pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan dan bermakna. Tujuannya adalah untuk menciptakan kesesuaian antara E-LKPD yang dikembangkan dengan materi yang diajarkan. Perancangan desain tersebut menjadi dasar dalam pembuatan produk media pembelajaran elektronik lembar kerja peserta didik (E-LKPD) pada pembelajaran sejarah. Dilanjutkan dengan Penyusunan Materi Pada tahapan ini, yang peneliti lakukan pertama kali dalam penyusunan materi adalah mencari materi pada buku paket sejarah kelas XI terbitan dari Erlangga. Setelah mendapatkan beberapa sumber materi, peneliti mulai menyusun materi yang akan disajikan ke dalam E-LKPD berbasis sejarah lokal dengan materi

Pergerakan Nasional Indonesia dan lokal di Indragiri Hilir. Dalam penyusunan ini peneliti juga berpedoman pada Kompetensi Dasar mengenai materi Pergerakan Nasional agar materi yang disajikan dalam media tersebut dapat mencapai indikator-indikator pencapaian pembelajaran, sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Setelah itu Pembuatan sketsa gambar dan cover produk. Pembuatan gambar yang dimuat dalam E-LKPD disesuaikan dengan materi yang disajikan. Gambar-gambar tersebut dibuat menggunakan aplikasi Canva, yang memungkinkan desain yang menarik dan fungsional. Pada desain cover produk, peneliti memodifikasi desain cover E-LKPD yang umum dengan sentuhan kreatif agar terlihat lebih menarik dan memberikan kesan positif bagi peserta didik. Setiap halaman yang dimuat dalam E-LKPD didesain dengan gambar yang berbeda dan warna yang sama, disesuaikan dengan materi dan soal yang akan disajikan.

Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan dua bagian yaitu pembuatan produk serta validasi dan revisi. Pertama yaitu Pembuatan

Produk, pada tahap ini, peneliti menggabungkan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain sebelumnya. Seluruh elemen yang terdapat pada E-LKPD didesain menggunakan aplikasi Canva. E-LKPD ini menggunakan ukuran A4; skala space 1,5, font 12 pt yang menyesuaikan, dengan jenis huruf Port Lligat Slab, Archivo Black, EFCO Brookshire, Rye, Germania One, dan Open sans. Adapun penyajian E-LKPD disusun secara urut yang terdiri dari (1) sampul depan; (2) halaman kepemilikan; (3) kata pengantar; (4) daftar isi; (5) petunjuk penggunaan E-LKPD; (6) kompetensi inti (7) kompetensi dasar; (8) indikator (9) tujuan pembelajaran; (10) peta konsep; (11) materi; (12) evaluasi; (13) daftar pustaka; (14) biografi penulis; dan (15) sampul belakang. Secara keseluruhan terdapat 30 halaman dalam E-LKPD ini yang memuat rangkaian materi, aktivitas dan evaluasi pembelajaran terkait pergerakan nasional di Indragiri Hilir. Setiap halaman dirancang agar peserta didik dapat memahami konsep secara bertahap melalui penjelasan singkat.

Selanjutnya dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu Validasi dan Revisi di

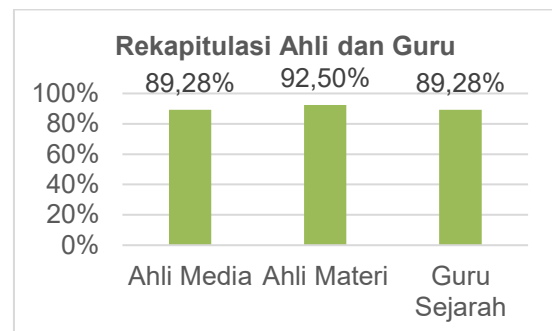
mana produk akan divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan sudah memenuhi syarat untuk diuji coba di lapangan. Selama proses validasi, para ahli akan memberikan saran dan masukan terkait produk tersebut. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti akan melakukan revisi agar produk yang dihasilkan memenuhi kriteria kelayakan untuk diuji coba secara langsung di lapangan.

Validasi pertama dilakukan oleh ahli materi, yaitu Bapak Dr. Bunari, M. Si selaku dosen pendidikan sejarah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Riau. Validasi terhadap produk ini dilakukan di Laboratorium Pendidikan Sejarah pada hari Selasa/ 4 November 2025 pukul 09.00 WIB. Setelah melakukan pemeriksaan terhadap E-LKPD ahli materi memberikan saran penjelasan materi secara singkat, padat, dan jelas. Dilanjutkan dengan Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Dr. Suroyo, M. Pd selaku dosen pendidikan sejarah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Riau. Validasi terhadap produk ini dilakukan di Ruang Jurusan PIPS pada hari

Selasa/ 28 Oktober 2025 pukul 11.11 WIB.

Kevalidan

Kevalidan dalam penelitian ini ditinjau dari hasil penilaian angket oleh para ahli materi, ahli media, dan guru. Hasil validasi para ahli dan guru bisa dilihat dari gambar berikut:

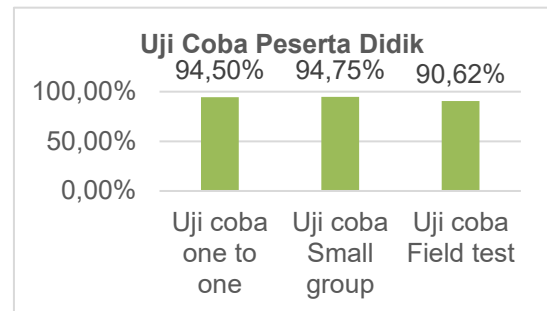


Gambar 1. Diagram Validasi Para Ahli dan Guru

Berdasarkan diagram gambar tersebut hasil dari uji ahli materi, jika ditinjau dari perolehan skor maka produk E-LKPD memiliki kriteria sangat layak untuk digunakan dengan perolehan skor 92,50%. Kemudian berdasarkan diagram gambar tersebut hasil dari uji ahli media, jika ditinjau dari perolehan skor maka produk E-LKPD memiliki kriteria sangat layak untuk digunakan dengan perolehan skor 89,28%. Dan terakhir berdasarkan diagram gambar tersebut hasil dari uji coba guru, jika ditinjau dari perolehan skor maka produk E-LKPD memiliki kriteria sangat layak untuk digunakan dengan perolehan

skor 89,28%. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa tergolong dalam kategori nilai kelayakan sangat layak.

Setelah produk dinyatakan sangat layak untuk digunakan oleh validator, selanjutnya produk diimplementasikan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kateman dalam proses pembelajaran Sejarah. Peneliti melakukan uji coba kepada pengguna dengan beberapa tahap yaitu *one to one*, *small group*, dan *field test*. Uji coba *one to one* melibatkan 4 peserta didik, kemudian uji coba *small group* melibatkan 6 peserta didik dan uji coba *field test* melibatkan 17 peserta didik. Setiap tahap uji coba peserta didik diberi penjelasan dan langkah-langkah penggunaan E-LKPD berbasis sejarah lokal dengan materi Pergerakan Nasional Indonesia dan lokal di Indragiri Hilir. Kemudian setelah penggunaan lembar kerja peserta didik pada proses pembelajaran sejarah, peserta didik akan diberikan angket untuk menilai kelayakan produk E-LKPD. Hasil angket respon siswa yang telah didapatkan kemudian dianalisis untuk mengetahui bagaimana respon dari peserta didik mengenai produk yang sudah dikembangkan.



Gambar 2. Diagram Uji Coba Peserta Didik

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba *one to one* yang dilakukan oleh 4 orang siswa kelas XI, mendapatkan nilai 94,5% dengan kriteria kelayakan produk sangat layak. Dengan demikian, hasil uji coba tersebut menunjukkan bahwa produk E-LKPD dapat dilanjutkan ke tahap uji coba *small group*. Berdasarkan hasil perhitungan uji coba *small group* yang dilakukan oleh 6 orang siswa kelas XI mendapatkan nilai 94,75% dengan kriteria kelayakan produk sangat baik. Dengan demikian, hasil uji coba tersebut menunjukkan bahwa produk E-LKPD dapat dilanjutkan ke tahap uji coba *field test*. Berdasarkan hasil perhitungan uji coba *field test* yang dilakukan oleh 17 orang siswa kelas XI, mendapatkan nilai 90,62% dengan kriteria kelayakan produk sangat baik. Dengan demikian, hasil uji coba tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis sejarah lokal dengan materi Pergerakan Nasional Indonesia dan

lokal di Indragiri Hilir sangat layak untuk digunakan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran E-LKPD berbasis sejarah lokal kelas XI di SMA Negeri 1 Kateman dalam proses pembelajaran sejarah. Uji coba kelayakan media ini dilakukan dengan melibatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media, serta peserta didik sebagai pengguna. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan persentase sebesar 92,5%, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan, sedangkan penilaian dari ahli media memperoleh persentase sebesar 89,28%, yang juga menunjukkan kelayakan. Penilaian kelayakan media juga didasarkan pada respon siswa saat menggunakan media tersebut, di mana uji coba dilakukan dalam tiga tahap uji coba, yaitu uji coba one to one yang terdiri dari 4 orang, small group yang terdiri dari 6 orang, dan field test yang terdiri dari 17 orang. Hasil dari uji coba one to one menunjukkan persentase sebesar 94,5%, uji coba small group

memperoleh persentase sebesar 94,75%, dan terakhir field test memperoleh persentase 90,62% yang menunjukkan respon positif dari peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran E-LKPD berbasis sejarah lokal dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran sejarah materi pergerakan nasional Indonesia dan lokal Indragiri hilir, berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, serta penilaian peserta didik yang mengikuti uji coba. E-LKPD berbasis sejarah lokal menunjukkan respon positif peserta didik, Mereka merasa bahwa proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena materi tersebut langsung berkaitan dengan sejarah tempat tinggal mereka sehingga lebih mudah dimengerti dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Secara umum, peserta didik menganggap E-LKPD ini praktis untuk digunakan, mudah diakses melalui handphone, dan mendukung pembelajaran yang lebih bermakna. di mana uji coba dilakukan dalam tiga tahap uji coba, yaitu uji coba one to one yang terdiri dari 4 orang, small group yang terdiri dari 6 orang, dan field test yang terdiri dari 17 orang. Hasil dari uji coba one to one menunjukkan persentase sebesar 94,5%, uji coba small group

memperoleh persentase sebesar 94,75%, dan terakhir field test memperoleh persentase 90,62% yang menunjukkan respon positif dari peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran E-LKPD berbasis sejarah lokal dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran sejarah materi pergerakan nasional Indonesia dan lokal Indragiri hilir.

berbasis it. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 10(2), 186-196.

DAFTAR PUSTAKA

- Haqiem, A., & Nawawi, E. (2023). Implementasi penguatan nilai-nilai pancasila pada era globalisasi pendidikan Abad-21 di SMA Negeri 1 Palembang. *Jurnal Pengabdian West Science*, 2(01), 126-135.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38..
- Ramadani, I. R., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Basic concepts and curriculum theory in education. *SCHOULID Indonesian Journal of School Counseling*, 6(1), 9.
- Rahayu, Y. (2023). Problematika Kurikulum Di Sekolah Dasar. *Pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3176-3187
- Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah