

**PENGEMBANGAN e-LKPD BERBASIS KEARIFAN BUDAYA JAWA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI KELAS V
SDN 106830 SIDODADI RAMUNI**

Sutriyono¹, Tiflatul Husna², Khairiah³, Juliandi Siregar⁴
^{1,2,3,4}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Email : sutriyono@umnaw.ac.id, tiflatulhusna@umnaw.ac.id,
khairiah@umnaw.ac.id, juliandisiregar@umnaw.ac.id

ABSTRACT

Basic education plays a strategic role in shaping character and enhancing students' cognitive abilities. However, the reality on the ground shows that learning is still dominated by conventional, less interactive methods, so students often experience difficulties in understanding the material. Furthermore, the minimal integration of local culture in learning causes students to become increasingly distant from the noble values of their region, including Javanese culture, which is rich in moral and social philosophy. This condition demands learning innovations that can connect material to the cultural context and students' daily lives. Based on observations at SDN 106830 Sidodadi Ramunia, as many as 85% of fifth-grade students are Javanese, yet learning still uses conventional, less engaging student worksheets (LKPD). As many as 70% of students stated that they were bored with the monotonous LKPD, and 65% had difficulty understanding the content because it was not contextual. On the other hand, technological developments provide a significant opportunity to create more engaging and interactive digital learning media, one of which is through the development of e-LKPD (Electronic Student Worksheets) based on local culture. The development of e-LKPD based on Javanese cultural wisdom is expected to be a solution to improve student motivation, understanding, and character. This media is designed with an attractive appearance, interactive features, and contains cultural values such as politeness, mutual cooperation, and gratitude. The integration of culture and technology in learning not only makes the learning process more meaningful and contextual but also plays a role in preserving local culture through education. Thus, e-LKPD based on Javanese cultural wisdom can be an effective innovation for creating relevant learning in the digital age.

Keywords: e-LKPD, Javanese cultural wisdom, interactive learning, elementary education, digital literacy

ABSTRAK

Pendidikan dasar memainkan peran strategis dalam membentuk karakter dan meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang interaktif, sehingga siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi. Lebih jauh lagi, minimnya integrasi budaya lokal dalam pembelajaran menyebabkan siswa semakin menjauh dari nilai-nilai luhur daerah mereka, termasuk budaya Jawa yang kaya akan filsafat moral dan sosial. Kondisi ini menuntut inovasi pembelajaran yang dapat menghubungkan materi dengan konteks budaya dan kehidupan sehari-hari siswa. Berdasarkan observasi di SDN 106830 Sidodadi Ramunia, sebanyak 85% siswa kelas lima adalah etnis Jawa, namun pembelajaran masih menggunakan

lembar kerja siswa (LKPD) konvensional yang kurang menarik. Sebanyak 70% siswa menyatakan bosan dengan LKPD yang monoton, dan 65% mengalami kesulitan memahami isi karena tidak kontekstual. Di sisi lain, perkembangan teknologi memberikan peluang signifikan untuk menciptakan media pembelajaran digital yang lebih menarik dan interaktif, salah satunya melalui pengembangan e-LKPD (Lembar Kerja Siswa Elektronik) berbasis budaya lokal. Pengembangan e-LKPD berbasis kearifan budaya Jawa diharapkan menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, dan karakter siswa. Media ini dirancang dengan tampilan yang menarik, fitur interaktif, dan mengandung nilai-nilai budaya seperti kesopanan, kerja sama timbal balik, dan rasa syukur. Integrasi budaya dan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual, tetapi juga berperan dalam melestarikan budaya lokal melalui pendidikan. Dengan demikian, e-LKPD berbasis kearifan budaya Jawa dapat menjadi inovasi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang relevan di era digital.

Kata kunci: e-LKPD, kearifan budaya Jawa, pembelajaran interaktif, pendidikan dasar, literasi digital

A. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai konsep pembelajaran. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang interaktif, sehingga siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, minimnya integrasi budaya lokal dalam kurikulum menyebabkan siswa semakin jauh dari nilai-nilai kearifan daerahnya, termasuk budaya Jawa yang kaya akan filosofi dan moralitas luhur. Padahal, pendekatan berbasis kearifan lokal terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran (Nabilla, Edy, and Khikmiyah 2022).

Berdasarkan data yang diperoleh dari SDN 106830 Sidodadi Ramunia, jumlah siswa kelas V adalah sebanyak 20 orang, dan dari jumlah tersebut, 17 siswa (85%) merupakan siswa yang berasal dari suku Jawa. Fakta ini menunjukkan bahwa

mayoritas peserta didik memiliki latar belakang budaya Jawa, sehingga pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal Jawa sangat relevan dan potensial untuk diterapkan.

Selain itu, hasil observasi awal yang dilakukan pada Februari 2025 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang tertarik menggunakan LKPD konvensional. Sebanyak 70% siswa menyatakan bosan karena tampilan LKPD yang monoton dan tidak memiliki elemen visual atau interaktif. Guru kelas juga menyampaikan bahwa sekitar 65% siswa mengalami kesulitan menyelesaikan tugas dalam LKPD, terutama karena tidak memahami konteks materi yang dianggap jauh dari kehidupan sehari-hari mereka.

Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital semakin banyak digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media yang potensial untuk diterapkan adalah **e-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik)** yang memungkinkan

siswa untuk belajar secara interaktif dan kontekstual. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa e-LKPD berbasis budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman siswa karena materi yang disajikan lebih dekat dengan kehidupan mereka (Tiara et al. 2025). Namun, di SDN 106830 Sidodadi Ramunia, penggunaan LKPD masih didominasi oleh bentuk cetak yang kurang menarik dan belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal.

Masalah lain yang muncul adalah kurangnya bahan ajar yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya Jawa dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa kurang memahami dan mengapresiasi kearifan lokal yang sebenarnya memiliki relevansi tinggi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang berbasis budaya dapat membantu siswa tidak hanya dalam memahami konsep akademik, tetapi juga dalam membentuk karakter yang sesuai dengan nilai-nilai budaya setempat, seperti gotong royong, kesopanan, dan tanggung jawab (Sastra Atmaja 2024).

Sebagai solusi atas permasalahan ini, pengembangan e-LKPD berbasis kearifan budaya Jawa menjadi inovasi yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. e-LKPD ini dirancang dengan tampilan yang menarik, fitur interaktif, serta muatan materi yang mengaitkan konsep pembelajaran dengan budaya Jawa. Dengan adanya integrasi budaya dalam pembelajaran, siswa tidak hanya lebih mudah memahami materi, tetapi juga dapat menginternalisasi nilai-nilai luhur yang terkandung dalam budaya Jawa, seperti falsafah *unggah-ungguh* (kesopanan), *gotong royong*, dan *nrimo ing pandum* (bersyukur dan menerima dengan ikhlas). Selain itu,

penggunaan teknologi dalam e-LKPD juga memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam eksplorasi materi serta meningkatkan keterampilan literasi digital mereka.

Pengembangan e-LKPD berbasis kearifan budaya Jawa ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan relevan bagi siswa. Dengan pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami, tetapi juga membantu melestarikan budaya lokal melalui dunia pendidikan. Penerapan teknologi yang dikombinasikan dengan nilai-nilai budaya dalam pembelajaran juga dapat menjadi strategi yang efektif dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital saat ini.

Menurut (Gustiani 2019), metode penelitian dan pengembangan (R&D) dalam bidang pendidikan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Proses pengembangannya tidak hanya berhenti pada pembuatan produk, tetapi juga meliputi tahap-tahap seperti identifikasi masalah, pengumpulan data awal, pengembangan desain, uji coba terbatas, revisi, hingga uji coba lebih luas. Dengan demikian, produk yang dihasilkan memiliki validitas, efektivitas, dan kepraktisan yang tinggi.

Sementara itu, menurut (Waruwu 2024), model R&D sangat relevan diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran karena mampu menghasilkan produk

yang berbasis kebutuhan nyata di kelas. Dalam praktiknya, pendekatan ini sering digunakan untuk merancang e-LKPD, modul ajar digital, hingga aplikasi pembelajaran yang disesuaikan dengan konteks lokal dan kebutuhan peserta didik. Proses R&D juga melibatkan keterlibatan aktif dari guru, siswa, dan pakar dalam bidang pendidikan, yang menjamin bahwa produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pengguna.

Kearifan budaya lokal Jawa merujuk pada nilai-nilai, norma, dan praktik yang berkembang dalam masyarakat Jawa, yang diwariskan secara turun-temurun dan menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai ini mencerminkan identitas budaya dan berperan penting dalam membentuk karakter serta perilaku masyarakat. Kearifan lokal di masyarakat Magelang Raya mencakup nilai-nilai seperti religiusitas, tanggung jawab, disiplin, toleransi, dan semangat kebangsaan. Nilai-nilai ini terbentuk melalui interaksi masyarakat dengan lingkungan sosial dan budaya mereka, seperti keberadaan pesantren, situs sejarah, dan tradisi kesenian lokal (Prihatini, Muntomimah, and Anggraini 2025).

Menurut (Nasution 2020), kearifan lokal Jawa mengandung dimensi edukatif yang kuat, yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran karakter karena mengajarkan moralitas, sosialitas, dan spiritualitas. Dalam praktiknya,

integrasi nilai-nilai budaya ini dalam proses pendidikan dasar dapat membentuk siswa menjadi pribadi yang berbudaya, berbudi luhur, serta memahami jati diri lokal.

Menurut (Ramsi 2023), media pembelajaran interaktif adalah perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang menyajikan materi dalam bentuk visual, audio, dan teks secara terintegrasi dan memungkinkan siswa melakukan eksplorasi terhadap konten pembelajaran. Tujuan utama media ini adalah untuk memperkaya pengalaman belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar mereka. Dengan menggunakan pendekatan visual dan kinestetik, siswa dapat memahami konsep-konsep yang kompleks secara lebih mudah dan menyenangkan.

Senada dengan itu, (Za'farullah Jamaly et al. 2025) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar. Media ini memungkinkan personalisasi pembelajaran, di mana siswa dapat mengakses materi sesuai dengan kecepatan belajar mereka sendiri. Interaktivitas dalam media ini, seperti fitur klik, drag-and-drop, dan kuis reflektif, membantu siswa untuk lebih fokus, tertantang, dan termotivasi.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **Research and Development (R&D)** atau penelitian dan pengembangan, karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa **e-LKPD berbasis kearifan budaya Jawa** yang berfungsi sebagai **media pembelajaran interaktif** di kelas V SD. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada **model ADDIE**, yang terdiri dari lima tahapan: **Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation**. Model ini dipilih karena memberikan struktur yang sistematis dan fleksibel dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan pengguna.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah e-LKPD interaktif yang memuat unsur-unsur kearifan budaya Jawa, seperti cerita rakyat, permainan tradisional, dan nilai-nilai karakter. e-LKPD ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan menanamkan nilai-nilai budaya lokal. Model pengembangan yang digunakan mengadaptasi kerangka kerja ADDIE, yang terdiri dari 4 (empat) tahap utama, yaitu: **Analize (Analisis), Design (Desain), Development Pengembangan, Implementation (Implementasi)**

Objek penelitian ini adalah Siswa kelas V SDN 106830 Sidodadi Ramunia. Subjek Media pembelajaran e-LKPD Berbasis Kearifan Budaya

Jawa Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu berupa angket ahli media, angket ahli materi, angket respon peserta didik dan guru. Angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media, materi, Bahasa, respon guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri atas dua kategori, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan e-LKPD berbasis kearifan budaya Jawa **berhasil menjawab dua rumusan masalah**, yaitu:

1. Proses pengembangan telah mengikuti langkah sistematis model ADDIE.
2. Produk e-LKPD terbukti layak digunakan berdasarkan validasi ahli dan uji coba.

Relevansi terhadap Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

1. Efektivitas Model ADDIE
Model ADDIE terbukti efektif karena setiap tahapnya memberikan arah pengembangan yang jelas. Hal ini sejalan dengan pendapat (Vivien Pitriani, Wahyuni, and Gunawan 2021) bahwa ADDIE merupakan model fleksibel dan iteratif untuk

memastikan produk pembelajaran relevan dengan kebutuhan peserta didik.

2. Integrasi Nilai Kearifan Budaya Jawa
 Integrasi nilai *unggah-ungguh*, *gotong royong*, dan *nrimo ing pandum* mampu membentuk karakter siswa. Temuan ini mendukung pendapat (Nasution 2020) bahwa kearifan lokal Jawa memiliki dimensi edukatif yang kuat dalam membangun moralitas dan sosialitas anak.
3. Dampak terhadap Keterlibatan dan Pemahaman Siswa
 Respon positif (90%) membuktikan bahwa e-LKPD mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep. Hal ini sesuai dengan penelitian **(Suryaningsih et al. 2021) dan (Tiara et al. 2025)** yang menyatakan bahwa e-LKPD interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan literasi digital siswa.
4. Relevansi terhadap Tujuan Pembelajaran
 Tujuan pembelajaran telah tercapai: siswa mampu memahami materi dengan konteks budaya sendiri, lebih aktif, dan menunjukkan sikap positif terhadap nilai-nilai lokal. Dengan demikian, e-LKPD ini layak digunakan sebagai **media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal.**

Tabel 1 Relevansi Terhadap Rumusan Masalah Dan Tujuan Penelitian

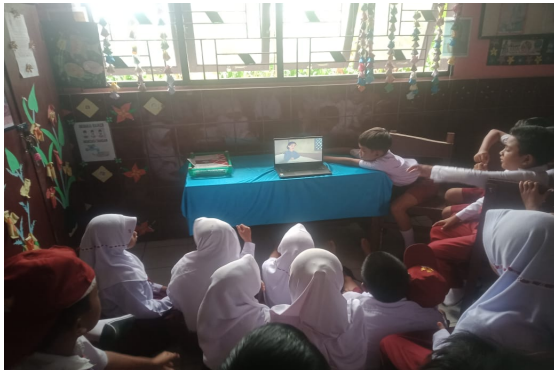
N o	Rumusan masalah	Hasil penelitian	simpulan
1	Bagaimana pengembangan e-Lkpd berbasis kearifan budaya jawa?	Pengembangan mengikuti model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi) secara lengkap dan sistematis.	Proses pengembangan berhasil menghasilkan produk digital interaktif berbasis budaya lokal.
2	Bagaimana kelayakan e-LPKD berbasis kearifan budaya jawa?	Hasil validasi ahli: 92,9% (sangat layak). Respon siswa dan guru: 90–95% (sangat baik).	e-LKPD dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran tematik kelas V SD.

Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data sekunder yang relevan dan mendukung proses pengembangan E-LKPD berbasis kearifan budaya Jawa.

Adapun jenis dokumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Dokumentasi kegiatan pembelajaran, berupa foto-foto, video, atau catatan kegiatan saat proses uji coba E-LKPD dilaksanakan di kelas.



Gambar 1 Dokumentasi Foto Pembelajaran

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-LKPD berbasis kearifan budaya Jawa sebagai media pembelajaran interaktif di kelas V SDN 106830 Sidodadi Ramunia telah berhasil dilaksanakan dengan baik melalui model **ADDIE** (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation).

Adapun kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan e-LKPD Pengembangan e-LKPD dilakukan secara sistematis dengan lima tahap model ADDIE.
 - a. Tahap Analysis berhasil mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang menekankan pentingnya media interaktif dan muatan budaya lokal.
 - b. Tahap Design menghasilkan rancangan konten dan tampilan berbasis nilai-nilai budaya Jawa seperti unggah-ungguh, gotong royong, dan nrimo ing pandum.
 - c. Tahap Development melibatkan validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa dengan hasil rata-rata kelayakan 92,9% (kategori sangat layak).
 - d. Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba di kelas V dengan 20 siswa, menunjukkan respon positif dan peningkatan motivasi belajar.
 - e. Tahap Evaluation memperlihatkan bahwa e-LKPD efektif dalam menumbuhkan karakter budaya serta meningkatkan pemahaman konsep siswa.
2. Kelayakan Produk e-LKPD Hasil validasi menunjukkan bahwa e-LKPD memenuhi kriteria kelayakan tinggi dari aspek isi, tampilan, dan bahasa.
 - a. Ahli materi memberikan nilai kelayakan 95%, ahli media 90%, dan ahli bahasa 93,75% dengan rata-rata 92,9% (sangat layak).

- b. Respon siswa mencapai 90% (kategori sangat baik), menunjukkan antusiasme tinggi terhadap media pembelajaran berbasis budaya lokal.
- c. Guru memberikan penilaian 4,8 dari 5, menilai e-LKPD efektif menanamkan nilai karakter serta meningkatkan keterlibatan siswa.

“Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Exe-Learning.” *KATALIS: Jurnal Penelitian Kimia Dan Pendidikan Kimia* 5 (2): 7–17. <https://doi.org/10.33059/katalis.v5i2.6970>.

Lestari, D. 2016. “Integrasi Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah.” *Jurnal Pendidikan Dan Budaya Lokal*.

DAFTAR PUSTAKA

Evita Sari Dalimunthe, Kamilah, and Muhammad Syahbudi. 2023. “Jurnal Mudabbir.” *Jurnal Research and Education Studies* 3 (1): 11–20.

Mufaridah, Mufaridah, Santoso Santoso, and Achmad Hilal Madjdi. 2020. “Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Kelas V SD Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pengenalan Budaya Sedan Rembang.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 4 (3): 500. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.28488>.

Faudah, Laely Faizatun. 2021. “Pengembangan Lkpd Elektronik (E- Lkpd) Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Bermuatan Etnosains Pada Materi.” *Skripsi*, 6.

Nabilla, Nazla, Sarwo Edy, and Fatimatul Khikmiyah. 2022. “Pengembangan E-LKPD Matematika Interaktif Berbasis Literasi Digital.” *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 5 (6): 1581–94. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i6.1581-1594>.

Gustiani, Sri. 2019. “Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and Its Alternatives.” *Holistics Journal* 11 (2): 12–22. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/holistic/article/view/1849>.

Nasution, Sri. 2020. *Pendidikan Multikultural & Kearifan Lokal*. Vol. 1.

Hanipa, Siti Danila, Muhammad Aras Prabowo, and Rismawati Rismawati. 2023. “Mengintegrasikan Nilai-Nilai Budaya Jawa Dalam Etika Dan Kode Etik Akuntan Publik Untuk Memperkuat Profesionalisme.” *Jurnal Akuntansi STIE Muhammadiyah Palopo* 9 (2): 221. <https://doi.org/10.35906/jurakun.v9i2.1587>.

Prihatini, Irma Tasya, Siti Muntomimah, and Henni Anggraini. 2025. “Peran Guru Dalam Menanamkan Karakter Cinta Tanah Air Berbasis Kearifan Lokal Budaya Jawa” 8 (1): 269–82.

Hayanum, Rahayatul, Ratih Permana Sari, and Nurhafidhah. 2023.

Pristiwanti, Desi, Aan Hendrayana, and Lukman Nulhakin. 2024.

- “Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Motif Batik Kota Serang Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9 (3): 1850–56. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1352>.
- Putri, Annisa Febrianti, Ketut Prasetyo, Sukma Perdana Prasetya, and Ali Imron. 2023. “Kelayakan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran IPS.” *Dialektika Pendidikan IPS* 3 (2): 65–75. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/53209>.
- Ramsi, Muhammad Adam. 2023. “Media Pembelajaran Interaktif Mempengaruhi Tingkat Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran,” 1–7. <https://doi.org/10.31237/osf.io/kgyuw>.
- Rosita, N. 2023. “Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbantu E-Lkpd Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi Belajar” [http://repository.radenintan.ac.id/29755/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/29755/1/SKRIPSI BAB 1 %26 BAB 5.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/29755/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/29755/1/SKRIPSI%20BAB%201%20BAB%205.pdf).
- Sastra Atmaja, Thomy. 2024. “Internalisasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 8 (1): 171–79. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v8i1.7380>.
- Septianita, Riska, Erni Suharini, Arif Widiyatmoko, Putut Marwoto, and Sungkowo Edy Mulyono. 2023. “Interactive Modules Containing Problem Based Learning with Socioscientific Issues on The Water Cycle Material.” *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9 (5): 2462–71. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i5.2730>.
- Suryaningsih, Siti, Riska Nurlita, Universitas Islam, Negeri Syarif, and Hidayatullah Jakarta. 2021. “PENTINGNYA LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK (E-LKPD) INOVATIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN ABAD 21 INFO ARTIKEL Diterima Diterima Dalam Bentuk Review 09 Juli 2021 Diterima Dalam Bentuk ABSTRAK Kata Kunci: Keywords: Pentingnya Lembar Kerja Peserta Di” 2 (7): 1256–68.
- Tiara, Adella, Bintara Firdaus, Priyono Tri Febrianto, and Ade Cyntia Pritasari. 2025. “PENGEMBANGAN E-LKPD LIVEWORKSHEETS MATERI MANFAAT DAN MELESTARIKAN KEBERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS IV SDN KELEYAN 1” 5 (1): 677–704.
- Vivien Pitriani, Ni Rai, I Gusti Ayu Desy Wahyuni, and I Ketut Pasek Gunawan. 2021. “Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu.” *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (3): 515–32. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>.
- Waruwu, Marinu. 2024. “Metode

Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9 (2): 1220–30.

<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

Za'farullah Jamaly, Hasan Muadz Muhammad, Indrati Dwi Cahyani, and Bakti Fatwa Anbiya. 2025. “Potensi Discord Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 5 (1). <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v5i1.17170>.