

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS KEARIFAN LOKAL SUKU INSANA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI TRADISI BUDAYA
MASYARAKAT SEKITARKU KELAS IV SDK SEKON**

Florida Amisa¹, Yulsy Marselina Nitte², Chintia M.P Ati³
Universitas Citra Bangsa^{1,2,3}

¹floridaamisa7@gmail.com, ²yulsynitte9@gmail.com, ³chintiaati2603@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the teacher's lack of ability to develop E-LKPD that is contextual with the local culture of the Insana tribe so that students have difficulty understanding the material of the cultural traditions of the surrounding community that is abstract. This research aims to develop E-LKPD based on the local wisdom of the Insana tribe on the cultural traditions of the community around me in grade IV SDK Sekon that is feasible, interesting, practical, and effective to be used in learning IPAS. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The data collection technique uses tests and non-tests through validation questionnaires of material experts, media experts, linguists, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests. The data was analyzed using normality tests and linearity tests. The results showed that the data was normally distributed with a significance value of 0.160 and had a linear relationship with a value of 0.811. E-LKPD products obtained a very feasible category based on the validation of 94.45% media experts, 91.07% material experts, and 96.87% linguists. The response of students reached 95.58% and the teacher's response was 97.91%. The average pretest score of 52.29 increased to 86.25 in the posttest with a difference of 33.96. The N-Gain value of 0.7232 indicates an increase in learning outcomes in the medium category. Thus, E-LKPD based on the local wisdom of the Insana tribe is feasible, practical, and effective to be used in the cultural tradition material of the community around me in grade IV SDK Sekon.

Keywords: E-LKPD, Local Wisdom, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan E-LKPD yang kontekstual dengan budaya lokal suku Insana sehingga murid mengalami kesulitan memahami materi tradisi budaya masyarakat sekitarku yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD berbasis kearifan lokal suku Insana pada materi tradisi budaya masyarakat sekitarku kelas IV SDK Sekon yang layak, menarik, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data

menggunakan tes dan non-tes melalui angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket respon guru dan murid, serta tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,160 dan memiliki hubungan linier dengan nilai 0,811. Produk E-LKPD memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli media 94,45%, ahli materi 91,07%, dan ahli bahasa 96,87%. Respon murid mencapai 95,58% dan respon guru 97,91%. Nilai rata-rata pretest sebesar 52,29 meningkat menjadi 86,25 pada posttest dengan selisih 33,96. Nilai N-Gain sebesar 0,7232 menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang. Dengan demikian, E-LKPD berbasis kearifan lokal suku Insana layak, praktis, dan efektif digunakan pada materi tradisi budaya masyarakat sekitarku kelas IV SDK Sekon.

Kata Kunci: E-LKPD, Kearifan Lokal, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Dalam UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan potensi murid secara menyeluruh, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, sehingga mereka mampu berperan secara optimal dalam kehidupan pribadi, masyarakat, dan bangsa (Ati, et al. (2026:198)). Pendidikan bukan sekedar proses

transfer ilmu pengetahuan, tetapi dalam prosesnya melibatkan berbagai komponen yang berperan penting dalam mencapai tujuan pendidikan (Daga, et al. 2025:93).

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi antara guru, murid, dan sumber belajar yang terjadi dalam suatu lingkungan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana, et al. (2022:7) Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi pendidikan yang memiliki tujuan yang jelas. Menurut Aprianti (2020:32) menyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses mengubah seseorang dari tidak tahu menjadi tahu tentang pengetahuan, sikap, dan kemampuan.

Pembelajaran yang baik tidak hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga mengajak murid untuk aktif mencari, memahami, dan menggunakan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu alat yang dapat membantu proses tersebut adalah E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik).

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan peluang untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih efektif yaitu dengan pemanfaatan media pembelajaran digital yang mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan menantang, sehingga mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa (Nitte,et al. 2025:177). Salah satunya melalui penggunaan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) sebagai media pembelajaran berbasis digital. E-LKPD mendukung penyampaian materi yang lebih interaktif, menarik, dan fleksibel (Syutaridho, et al. 2025:44). Menurut pendapat Firtsanianta dan Khofifah (2022) menyatakan bahwa E-LKPD adalah perangkat pembelajaran digital berupa latihan yang dapat diakses dengan mudah melalui komputer, laptop, atau smartphone. Penggunaan

E-LKPD tidak hanya membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga berfungsi sebagai jembatan antara materi yang disampaikan guru dan pemahaman yang dibangun siswa (Nitte,et al. 2025:389).

Materi pelajaran yang dikembangkan dalam E-LKPD ini adalah materi Tradisi budaya masyarakat sekitarku pada mata pelajaran IPAS Sub B kelas IV sekolah dasar. E-LKPD ini dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Canva dan Quizizz sebagai pendukung pembelajaran. Selain itu, E-LKPD ini dipadukan dengan kearifan lokal suku Insana seperti Takanab, Oko Mama, dan Tarian Bidu agar pembelajaran lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Kearifan lokal adalah nilai, etika, dan kebiasaan yang diwariskan secara turun temurun dalam suatu masyarakat. Nilai-nilai ini digunakan sebagai pedoman untuk mengatur hubungan manusia dengan alam dan sesama (Pingge, 2020). Kearifan lokal juga mencerminkan cara pandang hidup suatu komunitas dalam memahami lingkungan alam dan kehidupan sosial di daerahnya. Syahputra, et al. (2025:293)

menyatakan bahwa Kearifan lokal dalam masyarakat meskipun bersifat lokal tetapi memiliki nilai-nilai yang dapat dianggap universal, karena biasanya mewujudkan prinsip-prinsip etika, kepercayaan sosial, norma, praktik, hukum, dan peraturan lainnya yang berkaitan dengan keberadaan manusia sepanjang hidup.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDK Sekon ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS. Peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi Tradisi Budaya Masyarakat Sekitarku karena materi bersifat abstrak dan belum dikaitkan dengan pengalaman nyata di lingkungan mereka. Selain itu, guru belum memanfaatkan E-LKPD dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru juga mengalami keterbatasan dalam mengembangkan bahan ajar digital yang terintegrasi dengan budaya lokal. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang belum optimal. Dari 24 peserta didik kelas IV, hanya 16 peserta didik (66,67%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 8 peserta didik (33,33%) belum

mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan perlunya inovasi bahan ajar yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendekatkan materi dengan kehidupan peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan E-LKPD berbasis kearifan lokal Suku Insana pada materi Tradisi Budaya Masyarakat Sekitarku untuk peserta didik kelas IV SDK Sekon yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoretis sebagai referensi pengembangan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru, membantu peserta didik memahami materi secara lebih kontekstual dan menarik, mendukung sekolah dalam menyediakan bahan ajar inovatif berbasis budaya lokal, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Metode ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa E-LKPD berbasis kearifan lokal Suku Insana pada materi Tradisi Budaya Masyarakat Sekitarku kelas IV sekolah dasar, sekaligus menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis sehingga mampu menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Metode ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa E-LKPD berbasis kearifan lokal Suku Insana pada materi Tradisi Budaya Masyarakat Sekitarku kelas IV

sekolah dasar, sekaligus menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis sehingga mampu menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Subjek penelitian terdiri atas validator ahli, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV SDK Sekon. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non-tes. Instrumen non-tes berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta pedoman wawancara. Sementara itu, instrumen tes berupa soal pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan E-LKPD berbasis kearifan lokal Suku Insana. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis meliputi persentase hasil validasi untuk menentukan tingkat kelayakan produk, persentase angket respons untuk mengetahui kepraktisan produk, serta analisis hasil belajar menggunakan uji normalitas, uji

linearitas, uji hipotesis, dan perhitungan N-Gain untuk mengetahui efektivitas E-LKPD dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dikembangkan berupa E-LKPD berbasis kearifan lokal Suku Insana pada materi Tradisi Budaya Masyarakat Sekitarku untuk siswa kelas IV SDK Sekon. Proses pengembangan diawali analisis dengan kebutuhan melalui observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa guru belum menggunakan E-LKPD berbasis budaya lokal, sehingga pembelajaran masih terpusat pada guru dan siswa mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Selanjutnya dilakukan perancangan produk menggunakan aplikasi Canva dan Quizizz, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli

bahasa sebelum diimplementasikan kepada 24 siswa.

Hasil validasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak. Penilaian ahli media memperoleh persentase 94,45%, ahli materi 91,07%, dan ahli bahasa 96,87%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, tampilan media, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Kepraktisan produk diketahui melalui angket respon guru dan siswa setelah proses implementasi. Guru memberikan respon sebesar 97,91%, sedangkan respon siswa mencapai 95,58%, yang keduanya berada pada kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa E-LKPD mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Keefektifan produk ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pretest sebesar 52,29 meningkat menjadi 86,25 pada posttest, sehingga terjadi peningkatan sebesar 33,96 poin. Hasil uji hipotesis

memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) sehingga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan E-LKPD berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, analisis hasil N-Gain sebesar 0,7232 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kategori sedang/efektif sebagaimana diklasifikasikan dalam penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis kearifan lokal Suku Insana berhasil dikembangkan sesuai dengan tahapan model ADDIE dan memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan sebagai bahan ajar digital. Tingginya hasil validasi ahli menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan pencapaian pembelajaran, menggunakan bahasa yang komunikatif, serta memiliki desain yang menarik sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Mukti dkk. yang menyatakan bahwa E-LKPD yang baik harus dirancang sesuai tujuan pembelajaran, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, memiliki tampilan menarik, serta kontekstual dengan kehidupan peserta didik. Selain itu, hasil

penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Hizbi dkk. (2023) dan Wijayanti dkk. (2022) yang menyatakan bahwa E-LKPD berbasis kearifan lokal memperoleh kategori valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Respon guru dan siswa yang berada pada kategori sangat baik menunjukkan bahwa E-LKPD mampu meningkatkan minat belajar dan mempermudah siswa memahami materi. Penyajian materi yang dipadukan dengan budaya lokal Suku Insana, seperti Takanab, Oko Mama, dan Tarian Bidu, menjadikan pembelajaran lebih kontekstual sehingga siswa lebih mudah menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini mendukung pendapat Nurdin dan Adriantoni yang menyatakan bahwa E-LKPD berfungsi sebagai panduan belajar yang mampu mengaktifkan peserta didik, membantu membangun konsep, serta meningkatkan keterampilan belajar melalui aktivitas yang sistematis. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Pristiwanti dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis kearifan lokal praktis digunakan dalam pembelajaran

karena mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui nilai pretest dan posttest membuktikan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis kearifan lokal memberikan dampak positif terhadap penguasaan materi siswa. Penyajian materi secara interaktif melalui Canva dan evaluasi menggunakan Quizizz mendorong siswa lebih aktif dalam belajar sehingga proses pembelajaran tidak lagi terfokus pada guru. Menurut Suryati dkk. (2025), perangkat pembelajaran dinyatakan efektif apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Temuan penelitian ini juga mendukung teori hasil belajar yang dikemukakan Wahyuningsih (2020) bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dan menjadi indikator keberhasilan pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal Suku Insana tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Tradisi Budaya Masyarakat Sekitarku.

Tabel 1 Pretes, Postes dan N-Gain

Kelas Eksperimen			
N	Pretest	Posttest	N-Gain
	$\bar{x}$	$\bar{x}$	$\bar{x}$ S
	52,2	86,2	0,723 0,1324
	9	5	2 2

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis kearifan lokal Suku Insana pada materi Tradisi Budaya Masyarakat Sekitarku untuk peserta didik kelas IV SDK Sekon berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Produk yang dihasilkan memenuhi kriteria sangat layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil validasi ahli media sebesar 94,45%, ahli materi 91,07%, dan ahli bahasa 96,87%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Selain itu, tingkat kepraktisan produk juga sangat tinggi berdasarkan respons guru sebesar 97,91% dan respons peserta didik sebesar 95,58%.

Keefektifan E-LKPD ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan rata-rata nilai pretest

sebesar 52,29 meningkat menjadi 86,25 pada posttest, serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), sehingga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Nilai N-Gain sebesar 0,7232 menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD mampu meningkatkan hasil belajar pada kategori sedang (efektif). Dengan demikian, E-LKPD berbasis kearifan lokal Suku Insana dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bahan ajar digital yang inovatif, kontekstual, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya lokal dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Disarankan agar guru dapat memanfaatkan E-LKPD berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Bagi Sekolah

Sekolah juga diharapkan dapat mendukung pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar digital berbasis budaya lokal melalui penyediaan sarana dan pelatihan bagi guru.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan E-LKPD berbasis kearifan lokal pada materi, jenjang pendidikan, atau daerah budaya yang berbeda, serta menguji efektivitasnya menggunakan subjek penelitian yang lebih luas agar diperoleh hasil yang semakin komprehensif dan dapat memperkuat implementasi pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti. N. A., Ladjar. Y. F. L., Putri. R. T. D., Ashifa. A. N., Habut. F. J., Idaningsih. A. (2024). *Dinamika Desain Belajar dan Pembelajaran*. (Y. Ayu. (ed)). (hal. 30-32). Bandung: CV. Kaizen Media. doi: https://www.google.co.id/books/edition/Dinamika_Desain_Belajar_dan_Pembelajaran/hd8eEQAAQBAJ?hl=id&qbpv=1&dq=Putu%2

- [C%20I.%20\(2024\).%20Dinamika%20Desain%20Belajar%20dan%20Pembelajaran&pg=PP5&prints ec=frontcover](#)
- Ati, C. M. P., Ndiy, O. W., Nahak, R. L. (2026). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS TENTANG SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI KELAS V SD INPRES FATUKOA. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 12(02). 197-203.
doi: <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.13016>
- Daga, A.T., Impron, A., Andriani, N., Widodo, H.H., Wirman, A., Ismet, S., Rahim, A., Simal, R., Umara, Y., Munir, H.K., Khaidir., Calam, A., Hasibuan, A.M., & Cahyadi. (2025). *Pengantar pendidikan* (A. T. Daga dan A. Impron. (eds.)). (hal. 92-93). Jawa barat: CV.BUDHI MULIA. doi: https://www.google.co.id/books/edition/PENGANTAR_ILMU_PENDIDIKAN/QXSAEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=definisi%20pendidikan%202023&pg=PR2&printsec=frontcover
- Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). *EFEKTIVITAS E-LKPD BERBANTUAN LIVEWORKSHEET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK*. 142.
- Nitte, Y. M., Gandur, M. Dela, Missa, H. A., Dea, M., Leu, G., & Arnoldus, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Math Maze Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Di SD Kristen Harmony Kupang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(2), 176–186.
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v11i2.3042>
- Nitte, Y. M., Nubatonis, S., & Abdullah, A. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL LOPO PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 3 DI SD NEGERI NOEBESA KABUPATEN TIMOR TENGAH SELATAN. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11, 369–380.
<https://doi.org/file:///C:/Users/ACE/R/Downloads/8553-Article%20Text-29257-1-10-20251204.pdf>
- Pingge, H. D. (2020). Kearifan lokal dan penerapannya di sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba*, 01(02), 128–135.
- Sudjana, Makmun, A. S., & Syah, M. (2022). STRATEGI PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan*, 17(1).
- Syahputra, H., Artika., Siregar, A. M. R. R., Maylani, A. T., Ritonga, A.Y. (2025). *Filsafat Nusantara*. (hal. 293-295). Medan: CV. Merdeka Kreasi. doi: https://www.google.co.id/books/edition/Filsafat_Nusantara/9vxfEQ

[AAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kearifan%20lokal%20merupakan&pg=PR4&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_Matematika_Menggunakan_Liveworks/cx9EEQAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kearifan%20lokal%20merupakan&pg=PR4&printsec=frontcover)

Syutaridho, Nizar. H., Ramadan. D. C., Jufri. K. A., Fitri. D., Nuryasin. A. F. (2025). Belajar matematika menggunakan liveworksheets dengan konteks melayu (Zalmayani. A. P. (ed)). (hal. 44-47). Palembang: CV. Bening Media.

doi:https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_Matematika_Menggunakan_Liveworks/cx9EEQAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=E-LKPD&pg=PP2&printsec=frontcover

UNDANG-UNDANG REPUBLIK
INDONESIA NOMOR 20 TAHUN
2003 TENTANG SISTEM
PENDIDIKAN NASIONAL Pusat
Data dan Informasi Pendidikan,
Balitbang - Depdiknas © 2004
Hak Cipta oleh Departemen
Pendidikan Nasional. doi:
https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf