



PENGEMBANGAN LKPD BUDAYA LOKAL TARI JARAN

BODHAG PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI

INDONESIAKU KAYA BUDAYA KELAS IV SD

Izzatul Karimah^{1*}, Suprayitno²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 5 September 2025

Revisi 17 September 2025

Diterima 23 September 2025

Abstract

This study aims to develop a student worksheet (LKPD) based on local culture for fourth-grade students at SDN Sukabumi 2 Kota Probolinggo, driven by the background of students' low understanding of local wisdom. The development process follows the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) and is categorized as research and development (R&D). Data were collected through questionnaires, expert validation, as well as pre-tests and post-tests. The results show that the LKPD was validated by experts and proven effective in improving students' understanding. The LKPD contains material titled "Indonesiaku Kaya Budaya" in the IPAS subject and provides both theoretical and practical contributions to local culture-based learning. Furthermore, the use of this LKPD fosters students' positive attitudes toward preserving local culture, increases active engagement in the learning process, and encourages the development of critical, creative, and reflective thinking skills. The LKPD was developed by considering students' characteristics, local context, and the integration of cultural values into meaningful learning activities. This aligns with the goals of the Merdeka Curriculum, which emphasizes strengthening the Pancasila Student Profile and developing 21st-century competencies.

Kata kunci:

Pengembangan
LKPD, Kearifan
Lokal, Budaya, Pembelajaran
IPAS

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD berbasis budaya lokal untuk siswa kelas IV SDN Sukabumi 2 Kota Probolinggo, dengan latar belakang rendahnya pemahaman siswa terhadap kearifan lokal. Pengembangan menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) dan termasuk jenis penelitian R&D. Data diperoleh melalui angket, validasi ahli serta pre-test dan post-test. Hasil penelitian manunjukkan LKPD dinyatakan valid oleh ahli dan efektif meningkatkan pemahaman siswa. LKPD ini mampu menumbuhkan sikap positif siswa terhadap pelestarian budaya lokal, meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta mendorong terbentuknya kemampuan berpikir kritis, dan reflektif. LKPD dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa, konteks lokal, dan integrasi nilai-nilai budaya dalam kegiatan pembelajaran yang bermakna. Hal ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan profil pelajar Pancasila dan pengembangan kompetensi abad 21

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Izzatul Karimah

*izzatul.21035@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini memberikan cukup banyak tantangan terutama terhadap pendidikan itu sendiri. Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat dapat menimbulkan banyaknya persoalan yang dihadapi oleh setiap orang yang juga dapat mempengaruhi kebudayaan yang ada di dalamnya. Pendidikan berperan sebagai pendorong utama dalam mengubah individu. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan R Dini, (2024). Pendidikan juga menjadi sarana bagi manusia untuk menuntut ilmu sebagai bekal menjalani kehidupan di masa mendatang serta menghadapi berbagai persoalan sehari-hari. Selain itu, pendidikan memiliki tujuan untuk mencerdaskan generasi bangsa dan membentuk karakter pribadi yang jujur, berakhlak baik, religius, serta berintegritas. Sejalan dengan pendapat Franscis yang dikutip oleh R Dini, (2024) pendidikan mampu mengubah perilaku dan menyampaikan informasi kepada masyarakat.

Pendidikan di Indonesia tidak hanya menitikberatkan pada transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga memiliki peran penting dalam melestarikan dan menghargai budaya lokal. Budaya sebagai identitas bangsa perlu dikenalkan kepada generasi muda guna menumbuhkan semangat nasionalisme. Namun, penggunaan metode pembelajaran yang konvensional seringkali menimbulkan kejemuhan pada siswa. Oleh karena itu, pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKD) yang berbasis seni, khususnya tari, diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dalam konteks pendidikan, keterlibatan aktif siswa sangat diperlukan agar mereka dapat memahami dan mengapresiasi materi yang diajarkan. LKD berbasis tari dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan seni dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. (Sudibjo et al., 2020) yang meneliti dampak pembelajaran berbasis seni terhadap motivasi siswa

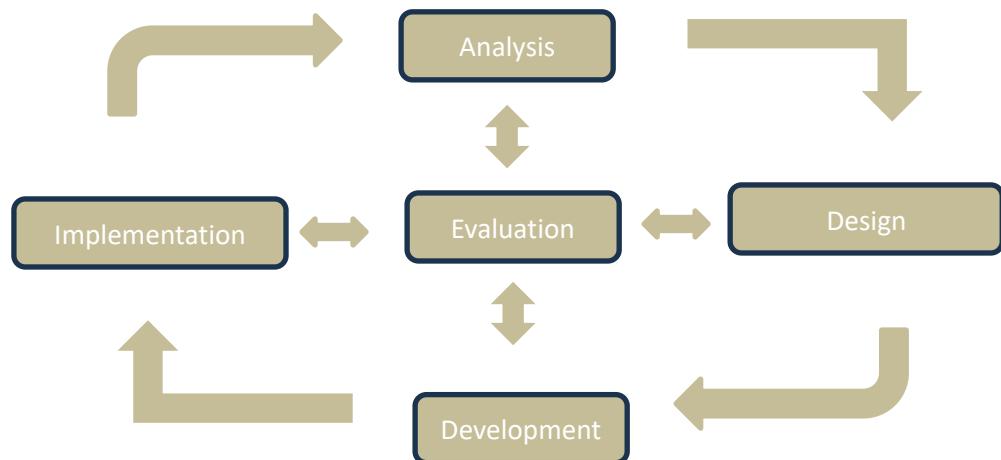
Studi pendahuluan yang dilaksanakan melalui kegiatan observasi terhadap SDN Sukabumi 2 Kota Probolinggo. Berdasarkan wawancara oleh guru kelas, peserta didik menggunakan media video pembelajaran, akan cepat bosan sehingga membuat suasana kelas kurang kondusif dikarenakan peserta didik hanya menonton video saja. Guru juga menyampaikan bahwa dalam kearifan lokal masih banyak peserta didik yang kurang mengetahui kearifan lokal budayanya sendiri, dan menyampaikan bahwa peserta didik yang mengetahui budaya lokal hanya peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler menari saja. Wawancara juga dilakukan terhadap peserta didik kelas IV SDN Sukabumi 2 Kota Probolinggo didapatkan hasil bahwa keingintahuan peserta didik terhadap budaya lokal masih minim, peserta didik menyampaikan pembelajaran berbudaya lokal kurang menarik karena sebagian peserta didik belum mengenal kebudayaan yang ada di sekitar. Kemudian peserta didik sering diberikan media pembelajaran berupa video sehingga menurut mereka sangat monoton karena kurang adanya interaksi dalam kegiatan pembelajaran. Hanya bahan ajar yang disampaikan saja yang di dengar oleh siswa, kemudian siswa mengajukan pertanyaan jika ada yang kurang jelas.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah salah satu jenis bahan ajar yang berperan sebagai alat bantu dalam pembelajaran atau bisa menjadi panduan bagi siswa dalam proses pembelajaran, baik untuk melakukan penyelidikan maupun memecahkan suatu permasalahan (Nurani & Rachmadyanti, 2022). Menurut Kismawati dkk., (2022) LKPD terdiri dari beberapa komponen, seperti judul, identitas LKPD, identitas siswa, tujuan pembelajaran, ringkasan materi, serta alat dan bahan. Penggunaan LKPD yang mengangkat budaya lokal dapat menambah keingintahuan dalam belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa. Astawan dan agustina, (2020) menyatakan bahwa LKPD berperan dalam membantu siswa selama proses pembelajaran. Sementara itu, Pani dkk., (2022) menambahkan bahwa LKPD juga berfungsi untuk membimbing dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran secara lebih mendalam. Selain itu, LKPD juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih terorganisir bagi peserta didik dan pendidik. Melalui pendekatan deduktif, skripsi ini akan terlebih dahulu menjelaskan tentang kekayaan budaya lokal Indonesia, khususnya Tari Jaran Bodhag. Menurut Tjahyadi, (2021) warga Probolinggo merupakan masyarakat yang dihidupi oleh kebudayaan pendalungan. (Christanto P. Raharjo, 2021) mendefinisikan budaya pendalungan dilihat dari sudut pandang wilayah kebudayaan dan letak geografisnya.

Terdapat berbagai versi mengenai asal-usul kemunculan tari Jaran Bodhag di daerah Probolinggo. Studi dilakukan oleh Raharjo, (2021) menyebut jaran bodhag sudah ada sejak jaman Majapahit. Pada studi yang sama jaran bodhag disebut mulai muncul pada tahun 1985-an (Baskoro, 2010). Kemudian, akan diuraikan mengenai pentingnya pengembangan LKPD berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPAS. IPAS mempelajari tentang eksistensi manusia sebagai pribadi dan sebagai makhluk sosial tercermin melalui interaksinya dengan lingkungan sekitar. (Lathifah dkk., 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan utama, yakni tahap Analisis, Perancangan, Pengembangan, Penerapan, dan Evaluasi. Menurut Branch (Amelya & Suprayitno, 2020) model ADDIE terbukti sangat efektif ketika diterapkan dalam pengembangan dan penciptaan produk. Hal ini dikarenakan model ini menyediakan panduan langkah – langkah kerja yang terstruktur dalam konteks situasi yang cukup kompleks, menjadikannya sangat sesuai untuk pengembangan produk pendidikan. Langkah-langkah penelitian yang akan dapat digambarkan melalui bagan berikut :



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Pertama, Tahapan analisis yang dilakukan peneliti yaitu analisis terhadap segala sesuatu yang dilakukan yang berkaitan dengan media pembelajaran seperti struktur

LKPD, analisis peserta didik, analisis kebutuhan, analisis studi literatur pada jurnal-jurnal skripsi sebelumnya yang memiliki problematika yang relevan. Setelah itu, dilakukan identifikasi serta evaluasi data analisis yang sudah terkumpul.

Untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan, peneliti melakukan kegiatan penggalian data melalui observasi kelas dna wawancara dengan pendiidk yang mengajar kelas IV. Observasi dilakukan dengan berfokus pada perangkat pembelajaran yang digunakan selama kegiatan pembelajaran serta mengidentifikasi permaslahan yang muncul selama proses pembelajaran. Untuk memperluas perspektif, peneliti juga melakukan wawancara. Setelah itu, peneliti menganalisis data dan iinformasi yang diperoleh dari observasi dan wawancara, dan hasil analisis ini menjadi dasar perumusan masalah.

Kedua, mempersiapkan Rencana, Design, atau Ide untuk produk yang akan dikembangkan dan menyesuaikannya dengan persyaratan dan kinerja yang diantisipasi adalah langkah pertama dalam fase sedain ini. Pada tahap ini, desain konsep meliputi perancangan sampul, tata letak, isi dan materi, kegiatan dengan merancang desain media yang akan dikembangkan dengan fokus berbagai aspek, termasuk materi dan perangkat pembelajaran yang akan dimebangkan dengan melakukan latihan interaktif, presentasi, tampilan lembar kerja, dan banyak lagi. Setelah menyelesaikan desain materi, peneliti melanjukan dengan merancang desain LKPD yang sesuai dengan materi tersebut. Banyaknya pengetahuan tentang tarian jaran bodhag dengan kekayaan Indonesia tentang budaya yang akan dilampirkan didalam LKPD nanti diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan Kemahiran siswa dalam ilmu pengetahuan alam dan social, khususnya dalam materi yang akan disampaikan yaitu “IndonesiKu Kaya Budaya”. Dimana desain LKPD berisi desain konten materi “Indonesiaku Kaya Budaya” budaya lokal tari jaran bodhag.

Ketiga, memodifikasi lembar kerja dan isi bahan ajar untuk memenuhi tuntunan kelas dan tujuan pembelajaran yang perlu dipenuhi. Kemudian desain konsep LKPD selesai dan diimplementasikan ke dalam produk nyata. Tahap berikutnya, peneliti melaksanakan proses validasi dengan melibatkan tim ahli yang mencakup ahli materi dan ahli media. Tim ini akan memberikan evaluasi serta kritik, saran, dan jawaban bermanfaat yang benar-benar dibutuhkan peneliti untuk memastikan produk akhir berkualitas tinggi. Materi yang dikembangkan LKPD dapat memenuhi persyaratan sumber daya ajar yang dapat diterima, bermutu, dan bermanfaat.

Keempat, tahap implementasi merupakan proses pelaksanaan dari hasil pengembangan yang telah dilakukan. LKPD berbasis tari Jaran Bodhag yang telah dinyatakan valid akan diterapkan langsung kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian skripsi ini, peneliti menetapkan siswa kelas IV SDN Sukabumi 2 Kota Probolinggo sebagai subjek penelitian. Pemilihan kelas IV didasarkan pada kesesuaian materi pelajaran yang terdapat dalam LKPD berbasis budaya lokal tari Jaran Bodhag, khususnya pada tema "Indonesiaku Kaya Budaya". Tindakan mempraktekkan produk yang telah dikembangkan peneliti atau menerapkannya di dunia nyata dikenal sebagai langkah implementasi. Akan ada kegiatan evaluasi untuk mengakhiri tahap implemntasi. Peneliti mencoba memggunakan produk yang dikembangkan nantinya.

Kelima, tahap akhir dalam proses pengembangan ini adalah mendapatkan umpan balik dan saran konstruktif diperoleh dari para validator, baik dari ahli media maupun ahli materi, serta melalui hasil angket yang diberikan kepada peserta didik. Tahap ini bertujuan untuk melakukan penyempurnaan atau revisi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. dan LKPD agar dapat disempurnakan dan layak untuk digunakan secara luas. Peneliti juga akan melakukan diskusi bersama dosen pembimbing dan para validator sebagai acuan dalam menyempurnakan LKPD selama proses penelitian berlangsung.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen, yaitu lembar validasi, angket untuk guru dan siswa, serta soal *pre-test* dan *post-test*. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif meliputi masukan berupa saran dan kritik dari ahli materi dan media, serta tanggapan dari guru. Adapun data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian melalui instrumen validasi, angket guru dan siswa, serta nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Penilaian terhadap validasi media dan materi serta tanggapan dari guru dan siswa dianalisis menggunakan skala penilaian berikut: (1) sangat kurang baik, (2) kurang baik, (3) cukup baik, (4) baik, dan (5) sangat baik (Sugiyono, 2017) berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Data kemudian dianalisis kembali menggunakan metode untuk menghitung validitas dan kepraktisan media. Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Temuan persentase skor validitas akan ditafsirkan dalam tabel kriteria di bawah ini untuk menetapkan tingkat validitas media.

Data hasil tes dalam penelitian ini diperoleh dari perhitungan lembar pretest yang dibagikan sebelum peserta didik menggunakan LKPD, serta lembar posttest yang diberikan setelah mereka menggunakan LKPD berbasis budaya lokal tari Jaran Bodhag. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan rumus Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan standar nilai sebesar 75. Selanjutnya, untuk mengetahui hasil peningkatan pemahaman peserta didik yang dilakukan melalui *Pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus di bawah ini

$$\langle g \rangle = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

Hasil dari perhitungan di atas kemudian dikelompokkan berdasarkan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 2. Kategori Nilai N-Gain

Kriteria	Skor
Tinggi	0,71 – 1,00
Sedang	0,31 – 0,70
Rendah	0,00 – 0,30
Tidak terjadi peningkatan	0,00
Terjadi penurunan	-1,00 – 0,00

HASIL

Penelitian skripsi ini merupakan penelitian pengembangan yang memanfaatkan model ADDIE sebagai kerangka dalam mengembangkan produk berupa LKPD. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan yang dinilai mudah diterapkan dalam berbagai jenis pengembangan produk. Tahap pertama adalah analisis, yang mencakup analisis terhadap

buku siswa serta analisis terhadap pendidik. Proses analisis kebutuhan dan permasalahan dilakukan melalui observasi serta wawancara dengan guru dan siswa pada hari Senin, 2 Januari 2025.

Analisis terhadap buku siswa dilakukan dengan meminjam buku pelajaran IPAS yang digunakan di SDN Sukabumi 2 Kota Probolinggo, yaitu buku paket resmi dari Kementerian. Pada awal semester genap, materi tentang keragaman budaya dan kearifan lokal terdapat di bab 6 dalam buku tersebut. Buku tersebut memang menyajikan materi dan soal evaluasi, namun belum dilengkapi dengan LKPD yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, terdapat soal-soal cerita yang berkaitan dengan budaya, tetapi tidak disertai dengan petunjuk penyelesaian soal, sehingga menyulitkan siswa dalam memahami dan menjawabnya. Buku ini juga dianggap kurang menarik karena dicetak menggunakan kertas HVS biasa dan minim ilustrasi atau gambar yang bisa menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa siswa kelas IV di SDN Sukabumi 2 mengalami kendala dalam pembelajaran IPAS, terutama pada topik Indonesiaku Kaya Budaya yang berkaitan dengan lingkungan daerah mereka sendiri. Guru menyampaikan bahwa siswa sering kali merasa bingung dalam memahami permasalahan dan menentukan langkah penyelesaiannya. Akibatnya, capaian hasil belajar siswa menjadi rendah. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat ceramah, di mana guru menjelaskan materi secara lisan dan kemudian meminta siswa menjawab soal-soal dari buku.

Kedua, langkah perancangan dilakukan dengan merancang susunan materi dan media. Perancangan materi menitikberatkan pada capaian pembelajaran yang telah ditetapkan oleh pemerintah bahwa pada materi ini tidak hanya mengenalkan keberagaman budaya Indonesia namun juga menghubungkannya dengan konteks kehidupan saat ini. Oleh karena itu, materi keberagaman budaya dikaitkan dengan konteks era digital. Dari capaian pembelajaran tersebut diuraikan hingga menjadi tujuan pembelajaran dimana siswa bisa menganalisis, mengevaluasi, dan menginferensi peluang dan tantangan keberagaman budaya Indonesia di era digital serta cara menyikapinya. Setelah menetapkan capaian dan tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menyusun materi yang akan dimasukkan ke dalam LKPD dengan merujuk pada buku IPAS Kelas

IV SD. Materi disusun secara ringkas dan dikemas semenarik mungkin agar mudah dipahami siswa.

Ketiga, dalam proses pengembangan adalah merealisasikan rancangan yang telah dibuat menjadi bentuk media cetak secara menyeluruh. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan oleh dosen dari Universitas Negeri Surabaya. Validasi materi dilakukan oleh Dr. Roni Rodiyana, M.Pd., yang merupakan dosen rumpun IPAS di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Sementara itu, validasi media dilakukan oleh Dr. Mujahidin Farid, M.Pd., dosen dari Fakultas Ilmu Pendidikan. Berikut ini adalah hasil validasi dari materi dan media yang telah diperoleh:

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Materi dan Media

	Jumlah	Skor	Skor	Presentase	Kriteria
	Validasi	Maksimal	Skor		
Validasi Materi	31	40	77,5 %	Valid	
Validasi Media	45	60	75 %	Valid	

Keempat, Pada tahap implementasi dilakukan uji coba produk LKPD berbasis budaya lokal pada peserta didik kelas IV SDN Sukabumi 2 Kota Probolinggo Kecamatan Mayangan yang berjumlah 24 siswa pada tanggal 13 Juni 2025. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas LKPD berbasis budaya lokal dalam mendukung pembelajaran IPAS pada materi “Indonesiaku Kaya Budaya”, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya dan kearifan lokal secara tepat. Proses pembelajaran pada tahap ini dilaksanakan berdasarkan Modul Ajar yang telah disusun oleh peneliti bersama dengan guru kelas IV melalui kerja sama. Setelah melakukan uji coba LKPD, peserta didik diminta untuk mengerjakan *pre-test* dan *post-test*, sebagai lembar evaluasi pembelajaran. Sementara itu, dari pengolahan hasil pretest dan posttest siswa diketahui bahwa terjadi perubahan kemampuan berpikir kritis siswa yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan LKPD, sehingga media dinyatakan efektif. Selanjutnya dilakukan pengukuran tingkat keefektifan menggunakan uji n-gain yang menghasilkan rata-rata sebesar 5,75 sehingga tergolong dalam kategori tinggi. Selain itu, pada langkah penerapan, guru dan siswa diminta untuk mengisi lembar angket tanggapan terhadap penggunaan media LKPD untuk mengukur kepraktisannya.

Berikut hasil angket tanggapan guru dan siswa:

Tabel 4. Hasil Kepraktisan Media

Kepraktisan	Jumlah	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
				Skor	
Guru	23	24		95,8 %	Sangat layak
Siswa	63	65		96,9 %	Sangat layak

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa LKPD yang dikembangkan dengan muatan budaya lokal tergolong praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Setelah dilakukan uji coba, dilakukan pula evaluasi secara menyeluruh untuk menilai kelayakan produk. Berdasarkan hasil perolehan skor validitas, efektivitas, dan kepraktisan, LKPD berbasis budaya lokal dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi “IndonesiaKu Kaya Budaya” guna membantu peserta didik dalam membuat replika jaran bodhag.

Namun, pada tahap implementasi ditemukan kendala terkait keterbatasan waktu uji coba, karena terbentur dengan jadwal mata pelajaran lain. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan LKPD berbasis budaya lokal ke depannya disarankan agar ada penambahan jam pelajaran, mengingat banyaknya aktivitas dalam LKPD. Penambahan waktu ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pelaksanaan LKPD secara optimal.

PEMBAHASAN

Setelah pelaksanaan penelitian pengembangan LKPD, diperoleh data yang menunjukkan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut. Pertama, LKPD dinyatakan valid dengan mendapat skor sebesar 77,5% dengan kriteria valid dari ahli materi sebesar 75% dengan kriteria ‘valid’. Meskipun hasil validasi oleh ahli materi meskipun media maupun LKPD berbasis budaya lokal telah memperoleh kriteria valid, perbaikan tetap dilakukan berdasarkan masukan dari validator. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan produk serta menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan selama proses pengembangan (Rohiman & Anggoro, 2019).

Kedua, LKPD merupakan media yang sangat praktis saat digunakan dengan persentase skor 95,8 % dari guru serta 96,9% dari siswa. Media pembelajaran dinyatakan praktis jika pengguna seperti siswa atau guru merasa mudah dalam menggunakan media

tersebut dan cara penggunaannya tidak jauh berbeda dari yang telah dirancang atau diharapkan oleh pengembang media. Sejalan dengan proses pembelajaran peneliti menemukan masih beberapa siswa yang lupa membawa alat dan bahan yang sudah peneliti koordinasikan sebelumnya, mericuh kelompoknya sendiri dan ada juga Peserta didik mengungkapkan bahwa mereka dapat memahami langkah-langkah pengerjaan LKPD dengan mudah karena petunjuk yang diberikan disampaikan secara jelas. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Dasar dkk., (2017) yang menyatakan bahwa keberadaan petunjuk penggunaan serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami dapat memudahkan peserta didik dalam mengerjakan tugas.

Selanjutnya, hasil angket yang diperoleh dari peserta didik menunjukkan skor sebesar 96%, sementara angket dari pendidik memperoleh skor 97%. Jika dirata-ratakan, nilai keseluruhan mencapai 97%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis budaya lokal memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, peserta didik juga memberikan masukan bahwa penggunaan LKPD berbasis budaya lokal membuat pembelajaran terasa lebih seru, menyenangkan, dan penuh keceriaan

SIMPULAN

LKPD yang dirancang untuk menilai ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan topik “Indonesiaku Kaya Budaya” telah terbukti valid, praktis, dan efektif. Tingkat validitas ditunjukkan oleh hasil evaluasi dari ahli materi sebesar 77,5% dan dari ahli media sebesar 75%. Kepraktisan LKPD terlihat dari tanggapan guru yang mencapai 97% dan siswa sebesar 96% berdasarkan angket yang dibagikan. Adapun efektivitasnya tercermin dari rata-rata nilai n-gain sebesar 5,75 yang tergolong dalam kategori tinggi.

REFERENSI

- Amelya, R., & Suprayitno. (2020). Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Materi Membuat Motif Hias Dekoratif Kelas Iii Sd Abstrak. *Jpgsd*, 8(5), 1054–1065. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/36910> <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5910>

Astawan dan agustina. (2020). *lkpd dan Peranan lingkungan dalam pembelajaran ipa*.

- Baskoro, D. (2010). *Sanggar Seni Sebagai Wahana Pewarisan Budaya Lokal : Studi Kasus Sanggar Seni Jaran Bondhag " Sri Manis " Kota Probolinggo.*
- Christanto P. Raharjo. (2021). *Sanggar Seni Sebagai Wahana Pewarisan Budaya Lokal : Studi Kasus Sanggar Seni Jaran Bondhag " Sri Manis " Kota Probolinggo.*
- Dasar, S., Indrawati, D., & Pd, M. (2017). *Pengembangan modul gebar (gerak baris-berbaris) bagi siswa kelas iv sekolah dasar.* 3892–3901.
- Kismawati, R., Ernawati, T., & Winingsih, P. H. (2022). Pengembangan E-Komik Berbasis Heyzine Flipbook pada Materi Sistem Pencernaan bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 359–370. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/13507/5416> <https://doi.org/10.26740/bioedu.v14n2.p316-325>
- Lathifah, Z. K., Fauziah, R. S. P., Kholik, A., Aminulloh, M., Utami, I. I. S., Efendi, I., & Gunadi, G. (2022). Pendampingan Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Berorientasi Pelajar Pancasila. *Warta LPM*, 25(2), 164–174. <https://doi.org/10.23917/warta.v25i2.642>
- Nurani, M. C., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Literasi Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Geluran 3 Taman Sidoarjo. *Jpgsd*, 10(2), 431–441.
- Pani, N. D., Dahlia, A., Herlina, S., & Effendi, L. A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Project Based Learning Pada Materi Lingkaran. In *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 4, Issue 1). <https://doi.org/10.32938/jpm.v4i1.2164>
- R Dini. (2024). *Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis kearifan lokal kota palembang tema 8 lingkungan sahabat kota kelas 5 sd.*
- Raharjo. (2021). *Sanggar Seni Sebagai Wahana Pewarisan Budaya Lokal : Studi Kasus Sanggar Seni Jaran Bondhag " Sri Manis " Kota Probolinggo* (Issue December 2012).

Rohiman, R., & Anggoro, B. S. (2019). Penggunaan Prezi untuk Media Pembelajaran Matematika Materi Fungsi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(1), 23–32.
<https://doi.org/10.24042/djm.v2i1.3312>

Sudibjo, N., Sari, N. J., & Lukas, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Berbasis Projek Untuk Menumbuhkan Perilaku Kreatif, Minat Belajar, Dan Kerja Sama Siswa Kelas V Sd Athalia Tangerang. *Akademika*, 9(01), 1–16.
<https://doi.org/10.34005/akademika.v9i01.736>

Sugiyono. (2017). *Neraca Pembayaran konsep, metodologi dan penerapan*.

Tjahyadi, I. (2021). Representasi Probolinggo dalam Seni Pertunjukan Musik Patrol Kelabang Songo. *Promusika*, 8(2), 69–89.
<https://doi.org/10.24821/promusika.v1i2.4585>