

PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (E-LKPD) DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SUNGAI ARE

Arindo Setiawan¹, Dessy Wardiah², Eni Heldayani³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang, Inodnesia

e-mail: *¹arindosetiawan9@gmail.com, ²dessywardiah77@gmail.com,
³eniheldayani@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian, yaitu untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, agar siswa lebih aktif dan guru sebagai fasilitator. Rumusan masalah penelitian adalah Bagaimana Mengembangkan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Dengan Pendekatan Kontekstual?. Metode penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan batas penelitian penilaian ahli dan praktikalitas. Penilaian ahli dilakukan pada ahli media, bahasa, dan materi, sedangkan praktikalitas dengan guru dan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan angket, sedangkan teknik analisis data menggunakan persentase. Hasil penelitian menyatakan bahwa uji kevalidan E-LKPD dengan pendekatan CTL pada pembelajaran kelas V SD Negeri 1 Sungai Are dinyatakan valid dan mendapatkan skor sebesar 81,90%. Uji kepraktisan E-LKPD dengan pendekatan CTL pada pembelajaran kelas V SD Negeri 1 Sungai Are dinyatakan sangat praktis dan mendapatkan skor sebesar 89,77%. Uji keefektifan E-LKPD dengan pendekatan CTL pada pembelajaran kelas V SD Negeri 1 Sungai Are dinyatakan sangat efektif dan mendapatkan skor sebesar 85,84%.

Kata kunci: Pengembangan, E-LKPD, Kontekstual, IPS

ABSTRACT

The purpose of the study, namely to develop learning tools, so that students are more active and the teacher as a facilitator. The formulation of the research problem is How to Develop Electronic Learner Worksheets (E-LKPD) with a Contextual Approach? This research method uses the research and development method with the research limits of expert assessment and practicality. Expert assessment is carried out on media, language, and material experts, while practicality with teachers and students. Data collection techniques used documentation and questionnaires, while data analysis techniques used percentages. The results of the study stated that the validity test of E-LKPD with CTL approach in grade V learning of SD Negeri 1 Sungai Are was declared valid and received a score of 81.90%. The practicality test of E-LKPD with the CTL approach in fifth grade learning at SD Negeri 1 Sungai Are was declared very practical and received a score of 89.77%. The effectiveness test of E-LKPD with the CTL approach in learning grade V SD Negeri 1 Sungai Are was declared very effective and received a score of 85.84%.

Keywords : Development, E-LKPD, Contextual, Social Studies

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam suatu negara mempunyai suatu peranan yang penting untuk menjamin kelangsungan negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan pondasi untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang

ada didalam negara, karena pendidikan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan untuk mencapai kedewasan melalui pendidikan dan pengajaran, bahwa pendidikan adalah salah satu proses pembaharuan pengalaman, dalam hal ini mungkin akan terjadi dalam pergaulan biasa

atau pergaulan orang dewasa dan pergaulan orang muda, mungkin juga terjadi secara sengaja dan dilembagakan untuk menghasilkan kesinambungan sosial (Afnia and Setyawan 2021).

Proses ini juga melibatkan pengawasan dan perkembangan dari orang yang belum dewasa dan dimana kelompok dia hidup. Dalam Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha dengan sengaja dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam proses belajar mengajar yang tidak bisa ditinggal oleh guru adalah cara mengajar. Cara mengajar tersebut bisa dikatakan dengan metode, model, ataupun strategi dalam mengajar Suyitno (2021). Dalam menentukan tindakan yang digunakan dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran, guru dapat menggunakan model-model inovatif yang diyakini lebih baik model tersebut dari model pembelajaran yang dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu, hendaknya setiap memilih model ataupun metode pembelajaran dapat memberikan tambahan wawasan kepada guru yang dapat dipertimbangkan dalam menentukan tindakan dalam pembelajaran serta perlunya pengembangan perangkat pembelajaran guna membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Perlunya pengembangan perangkat pembelajaran bertujuan agar siswa

lebih aktif dan guru sebagai fasilitator. Salah satu perangkat pembelajaran tersebut adalah LKPD yang memiliki peran yang sangat penting. Pulungan (2020). Menyatakan bahwa peran LKPD sangat besar dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar dan penggunaannya dalam pembelajaran dapat membantu guru untuk mengarahkan siswanya menemukan konsep-konsep melalui aktivitasnya sendiri.

LKPD masih digunakan di sekolah masih bersifat manual atau dalam bentuk cetakan tertulis. Tentu perangkat tersebut akan mudah hilang, sobek, kotor, maupun pengarsipannya sulit, sehingga dibutuhkan LKPD yang dapat mengatasi hal tersebut. Salah satunya adalah berbasis Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD). Lindayani (2021), Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) merupakan panduan kerja peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam bentuk elektronik yang dapat dilihat pada desktop komputer, notebook, smartphone, maupun handphone. E-LKPD dapat diakses kapanpun dan dimanapun yang dapat membuat proses pembelajaran lebih aktif. Dengan pembelajaran aktif, siswa mendapat pengalaman langsung sehingga tidak terbatas dengan pengetahuan. Perangkat pembelajaran E-LKPD dapat diaplikasikan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan model pembelajaran yang penerapannya dikaitkan dengan kehidupan nyata. CTL adalah konsep belajar yang

membantu guru dalam mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya Muslich (Sulfemi, Yuliani, 2019, p. 3) menyampaikan pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya pengembangan dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menciptakan inovasi dan juga menemukan metode yang sesuai bagi peserta didik. Dalam mengembangkan suatu produk tentu memperhatikan berbagai aspek, sehingga mudah diterapkan untuk kegiatan pembelajaran. Pengembangan tentu juga memerlukan validasi ahli, sehingga pengembangan E-LKPD dengan pendekatan kontekstual pada materi kegiatan ekonomi juga dilakukan dengan validasi ahli. Perangkat pembelajaran dapat diaplikasikan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah berbasis.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada bulan Januari 2021 di SD Negeri 1 Sungai Are, diperoleh bahwa Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) khususnya pada mata pelajaran IPS terlebih dahulu harus dijelaskan agar mudah memahami materi. Metode pembelajaran yang dilakukan bervariasi seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan kooperatif. Model pembelajaran tersebut memiliki tujuan tersendiri. Selain itu, guru belum pernah menerapkan E-LKPD dengan

pendekatan kontekstual di SD Negeri 1 Sungai Are.

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektifitas produk tersebut (Sugiyono, 2017, p. 297). Penelitian pengembangan adalah suatu desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penggunaan produk pendidikan menurut mereka bukan saja terbatas pada pengembangan bahan ajar, misalnya buku teks, film-film pembelajaran, tetapi juga pengembangan prosedur dan proses pembelajaran, misalnya metode dan pengorganisasian pembelajaran. Bahkan menurut penulis, produk pembelajaran yang dikembangkan juga bisa berupa perencanaan pembelajaran (kurikulum dan silabus), tetapi bisa berupa instrumen asesmen dan lain sebagainya. Tahapan-tahapan dari proses penelitian pengembangan ini biasanya mengacu pada apa yang disebut dengan R & D cycle.

Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) memiliki arti tersendiri. Menurut Trianto (2020, p. 104) pembelajaran kontekstual atau model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan "suatu konsepsi yang membantu pendidik mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan tenaga kerja. Maksudnya adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menekankan pada

suatu konsep yang dapat mengkaitkan pembelajaran dengan dunia nyata. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah “suatu model pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Artinya model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) melibatkan siswa secara penuh dalam kehidupan nyata. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah “sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subyek-subyek akademik yang mereka pelajari dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks keadaan pribadi, sosial dan budaya mereka. Hal ini berarti model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) bertujuan agar siswa mempelajari konteks dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu cara dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran yang mengkaitkan kepada kehidupan sehari-hari dalam dunia nyata. Dengan demikian, setiap tujuan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah memotivasi siswa agar memiliki pengetahuan atau keterampilan yang secara refleksi dan menekankan pada pengembangan minat. Selain itu, tujuan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

(CTL) adalah melatih siswa agar dapat berfikir kritis dan mengajak siswa untuk mempelajari dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Proses bertanya merupakan strategi utama yang berbasis kontekstual. Dalam hal ini bertanya dipandang untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa. Kegiatan bertanya ini, merupakan cakupan dari kegiatan inkuiri. Pendidik disarankan selalu melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar. siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya heterogen. Yang pandai mengajari yang lemah, yang tahu memberi tahu yang belum tahu, yang cepat menangkap mendorong temannya yang lambat, yang mempunyai gagasan segera memberi usul, dan seterusnya. Dalam pembelajaran kontekstual, pendidik bukan satu-satunya model. Pemodelan dapat dirancang dengan melibatkan siswa. Seseorang bisa ditunjuk untuk memodelkan sesuatu berdasarkan pengalaman yang diketahuinya. Pada akhir pembelajaran, pendidik menyisakan waktu sejenak agar siswa melakukan refleksi. Dalam CTL, hal-hal yang bisa digunakan sebagai dasar menilai prestasi belajar, antara lain Proyek/kegiatan dan laporannya, PR (pekerjaan rumah), Kuis, Karya siswa, Presentasi atau penampilan siswa, Demonstrasi, Laporan, Jurnal, Hasil tes tulis, atau Karya tulis (Khairul et al. 2023).

Lembar kerja peserta didik (LKPD) didefinisikan sebagai suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa dengan mengacu Kompetensi Dasar (KD) yang harus

dicapai (Prastowo, 2018). Hal ini sesuai dengan definisi LKPD menurut Trianto (2020) bahwa Lembar kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan panduan siswa yang digunakan untuk melakukan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai. mendefinisikan "LKPD (*student worksheet*) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas dengan mengacu Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapainya". Hal ini berarti bahwa LKPD merupakan lembaran yang berisi tentang tugas yang dikerjakan siswa berdasarkan pedoman yang telah ditetapkan. Berdasarkan definisi LKPD di atas, dapat disimpulkan bahwa Lembar kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa dalam proses pembelajaran, berisi petunjuk atau langkah-langkah dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan Kompetensi Dasar dan indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai.

LKPD memiliki berbagai manfaat. Pulungan (2020) menyatakan bahwa peran LKPD sangat besar dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar dan penggunaannya dalam pembelajaran dapat membantu guru untuk mengarahkan siswanya menemukan konsep-konsep melalui aktivitasnya sendiri. Disamping itu LKPD juga dapat mengembangkan ketrampilan proses, meningkatkan aktivitas siswa dan dapat

mengoptimalkan hasil belajar. Selanjutnya, Ermi (2019). Menjelaskan bahwa manfaat secara umum antara lain (1) membantu guru dalam menyusun rencana pembelajaran, (2) mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar, (3) membantu siswa memperoleh catatan tentang materi yang akan dipelajari melalui kegiatan belajar mengajar, (4) membantu siswa untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis, (5) melatih siswa untuk menemukan dan mengembangkan keterampilan proses, (6) mengaktifkan siswa dalam mengembangkan konsep.

Yunitasari (2013) mengemukakan bahwa, unsur yang ada dalam LKPD meliputi: (a) judul, (b) petunjuk belajar, (c) indikator pembelajaran, (d) informasi pendukung, (e) langkah kerja, serta (f) penilaian. Sedangkan, menurut Widiantini (2013), LKPD sebagai bahan ajar memiliki unsur yang meliputi: (1) judul, (2) mata pelajaran, (3) semester, (4) tempat, (5) petunjuk belajar, (6) kompetensi yang akan dicapai, (7) indikator yang akan dicapai oleh siswa, (8) informasi pendukung, (9) alat dan bahan untuk menyelesaikan tugas, (10) langkah kerja, serta (11) penilaian. Berdasarkan uraian pandangan mengenai unsur dalam LKPD tersebut, dapat disimpulkan bahwa LKPD yang akan dibuat dan dikembangkan memuat unsur judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar, indikator, peta konsep, alat dan bahan, langkah kerja dan tugas, dan penilaian. LKPD yang akan dikembangkan memiliki beberapa macam bentuk yang dapat digunakan sebagai acuan sifat LKPD yang akan dikembangkan. Menurut Prastowo (2018) LKPD dikelompokkan menjadi 5 (lima) macam bentuk, yaitu: (1) LKPD

yang membantu siswa menemukan suatu konsep, (2) LKPD yang membantu siswa menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan, (3) LKPD sebagai penuntun belajar, (4) LKPD sebagai penguatan, dan (5) LKPD sebagai petunjuk praktikum. LKPD yang dikembangkan peneliti merupakan perpaduan dari LKPD sebagai petunjuk praktikum saat siswa melakukan percobaan, LKPD yang membantu siswa menemukan suatu konsep serta LKPD yang membantu siswa menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan.

Keberadaan LKPD memberikan pengaruh yang cukup besar dalam proses pembelajaran sehingga penyusunan LKPD harus memenuhi berbagai persyaratan. Salirawati (2014) menyebutkan ada 3 (tiga) syarat suatu LKPD dikatakan layak, yaitu syarat didaktis, syarat konstruksi, dan syarat teknis. Syarat didaktis berkaitan dengan terpenuhinya asas-asas pembelajaran efektif dalam suatu LKPD. Syarat konstruksi berkaitan dengan kebahasaan. Syarat teknis berkaitan dengan penulisan berdasarkan kaidah yang telah ditetapkan. Menurut Badan Standar Nasional (BSNP, 2012) terdapat beberapa aspek yang harus ada dalam pengembangan LKPD yang meliputi: aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek kegrafisan.

Dapat diketahui bahwa belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran. Selain itu, di SD Negeri 1 Sungai Are belum pernah mengembangkan E-LKPD dengan pendekatan kontekstual pada materi kegiatan ekonomi. Oleh sebab itu, diperlukan Pengembangan Elektronik

Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sungai Are, khususnya peserta didik kelas V ditingkat sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Sungai Are Sungai are desa Simpang Luas, jalan Simpang Luas, kec. Sungai are, kab. Ogan komering ulu selatan prov. Sumatera selata. Metode penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan batas penelitian penilaian ahli dan praktikalitas. Model penelitian menggunakan model ADDIE. Penilaian ahli dilakukan pada ahli media, bahasa, dan materi, sedangkan praktikalitas dengan guru dan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan angket, sedangkan teknik analisis data menggunakan persentase (Ariani et al. 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan yang penulis lakukan meneliti kelayakan dan kepraktisan produk yang telah diciptakan. Dalam hal ini penelitian yang dilakukan hanya menghasilkan rancangan produk, dan rancangan tersebut divalidasi secara internal (pendapat ahli dan praktisi) tetapi tidak diproduksi atau tidak diuji secara eksternal (penguji lapangan) (Sugiyono, 2019:2). Adapun tahapan yang dilakukan dijabarkan sebagai berikut.

Analisis

Analisis merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan dan salah satu tahap penting yang harus dilakukan. Tahapan-tahapan dalam analisis potensi dan masalah yang dilakukan peneliti meliputi analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

Analisis Kebutuhan

Produk dalam penelitian ini dibuat didasarkan karena dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, maka muncullah yang namanya elektronik Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD). E-LKPD adalah produk bahan ajar yang non cetak berbasis digital yang dirancang dengan kebutuhan siswa dan menyesuaikan perkembangan zaman. E-LKPD juga sering disebut sebagai bahan ajar mandiri, karena didalamnya sudah terdapat petunjuk belajar mandiri. Berdasarkan hasil observasi awal mengenai analisis kebutuhan dari SD Negeri 1 Sungai Are didapatkan sekolah telah difasilitasi dengan media pembelajaran, seperti tersedianya proyektor, pc atau laptop, *soundstystem*, dan kondisi listrik yang stabil, tetapi belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru.

Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan aspek yang perlu dilakukan agar dapat menjadikan petunjuk serta arah penelitian pengembangan yang dilakukan. Dengan analisis kurikulum, penelitian pengembangan dapat disesuaikan terhadap penggunaan kurikulum yang dipakai oleh sekolah. Kompetensi dasarnya (KD) meliputi: 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik

ruang. Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

Desain Produk

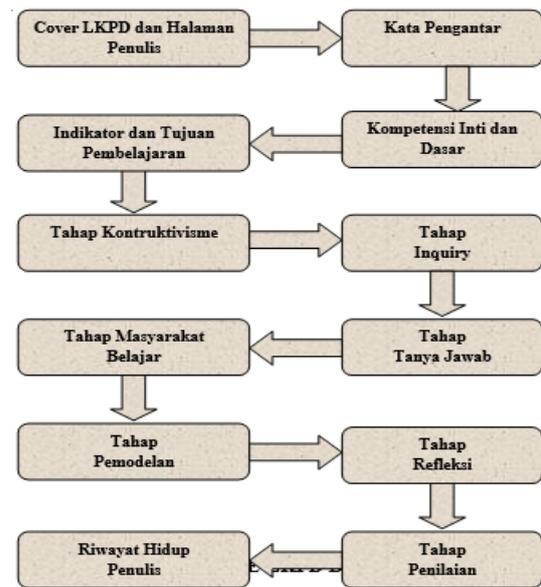
Pada tahap ini peneliti mengembangkan E-LKPD dengan pendekatan CTL berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi, serta evaluasi yang sesuai pada materi yang disampaikan. Selanjutnya menyiapkan literatur dan *storyboard* mengenai pembuatan E-LKPD dengan pendekatan CTL. Pada pengembangan E-LKPD dengan pendekatan CTL digunakan beberapa kriteria acuan yaitu aspek konstruksi, aspek teknik dan aspek didaktik.

Tabel 1. Asepk Desain Produk

No	Aspek	Keterangan
1	Didaktik	E-LKPD dengan pendekatan CTL yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan dipelajari. E-LKPD dengan pendekatan CTL menyajikan berbagai jenis tulisan dan gambar yang dikemas secara khusus untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. E-LKPD dengan pendekatan CTL gambar dan tulisan untuk dapat lebih mengenal dan memahami materi pelajaran.
2	Konstruk	Dari aspek konstruk E-LKPD dengan pendekatan CTL disusun mulai dari <i>cover</i> , cara penggunaan

		modul, kompetensi inti, daftar isi, pendahuluan, kompetensi dasar, materi pembelajaran dengan berbasis CTL.
3	Teknis	E-LKPD dengan pendekatan CTL dilengkapi dengan gambar yang berkaitan dengan materi pada setiap pembelajaran. Setiap gambar pada E-LKPD dengan pendekatan CTL dilengkapi dengan keterangan dan materi pembelajaran.
4	Bahasa	E-LKPD dengan pendekatan CTL menggunakan bahasa Indonesia dilengkapi dengan beberapa istilah atau bahasa ilmiah. Dalam pengembangan modul, tentu memperhatikan aspek-aspek bahasa seperti lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, penggunaan istilah, simbol dan ikon.

Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan 3 (tiga) fase, yaitu: struktural menampilkan keseluruhan, analitik melakukan proses penguraian, dan sintetik melakukan penggabungan kembali kepada bentuk struktural semula. Desain yang dikembangkan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Desain produk E-LKPD Dengan pendekatan CTL

Pengembangan

Pada bagian pengembangan terdiri dari 2 tahap yaitu tahap pengembang dan tahap uji validitas ahli.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap dalam pembuatan produk. Sebelum membuat modul, mengidentifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar, serta aspek materi pembelajaran kegiatan pembelajaran. Penulisan modul dilakukan dengan bentuk dan format bervariasi dan disesuaikan dengan materi kegiatan ekonomi. Setelah modul ditulis, kemudian diperiksa kembali lalu dicetak dengan menggunakan kertas A4. Modul yang telah dicetak, kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan ahli. Dosen pembimbingan dan ahli melakukan koreksi, memberikan saran, dan perbaikan. Selanjutnya, penulis memperbaiki sesuai dengan dosen pembimbing dan ahli hingga disetujui. Dengan demikian, hasil dari tahap

pengembangan adalah modul yang diterima oleh dosen pembimbingan dan ahli.

Tahap Uji Validitas Ahli

Pada tahap *expert review* dilakukan validasi untuk mengetahui kevalidan bahan ajar yang dirancang. Validasi yang dilakukan adalah validasi materi, validasi bahasa, dan validasi media.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Produk

No	Validasi	Revisi	Setelah revisi	Ket.
1	Media			Tambahan gambar kegiatan ekonomi masyarakat pada LKPD
2				Perbaikan desain media pada LKPD
3	Bahasa			Ada catatan kecil mengenai pilihan kata yang lebih sederhana
4				Ada sedikit perbaikan kalimat yang lebih sederhana.

Tahap pengembangan berikutnya adalah tahap pembuatan produk atau desain produk. Pada tahap ini, menentukan kerangka media dengan penyusunan garis besar media, dan penyusunan materi yang digunakan dalam pengembangan produk.

Selanjutnya, penentuan desain tampilan media dan pengumpulan referensi yang berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan dalam E-LKPD dengan pendekatan CTL. Setelah itu, penulis menyusun rancangan awal E-LKPD dengan pendekatan CTL dan membuat *storyboard* E-LKPD dengan pendekatan CTL yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti juga menyusun instrument validasi E-LKPD dengan pendekatan CTL dan angket respon siswa. Hasil validasi dilakukan dengan 3 ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai produk dari sisi materi yang digunakan untuk memperoleh data berupa kevalidan produk. Komponen yang penilaian dari ahli materi meliputi: kejelasan KI dan KD, kerelevan Ki dan KD, pemahaman isi materi, kemudahan dalam memahami materi, desain penyajian materi, pemberian motivasi (verbal) dan daya tarik (warna dan gambar), kejelasan Media E-LKPD, kesesuaian isi materi dalam perkembangan pembahan peserta didik, alur cerita yang disajikan dalam E-LKPD tersusun secara sistematis, dan kejelasan materi kegiatan ekonomi.

Selanjutnya, validasi ahli media bertujuan untuk menilai mutu produk dan menilai produk yang dikembangkan dari aspek media meliputi kemenarikan cover E-LKPD, kemenarikan ilustrasi, kesesuaian gambar dengan materi, kesesuaian pemilihan jenis huruf, kesesuaian pemilihan ukuran huruf, kesesuaian warna, konsistensi karakter, ketepatan ilustrasi dengan materi, ketepatan ilustrasi dengan cuaca, kesesuaian E-LKPD dengan tingkat perkembangan kognitif siswa,

kemampuan media E-LKPD dalam memotivasi siswa, dan gaya desain. Dari penilaian ahli materi diperoleh penilaian dengan persentase sebesar 77,14% yang termasuk dalam kategori valid. Pada ahli bahasa diperoleh penilaian dengan persentase sebesar 80% dengan kategori valid, sedangkan pada ahli media diperoleh penilaian dengan persentase sebesar 88,57% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian ketiga ahli tersebut diperoleh penilaian dengan persentase 81,90% dengan kategori valid dan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya. Hasil kepraktisan didapatkan dari tahap implementasi. Hasil kepraktisan diujicoba kepada ujicoba guru dan siswa. Setelah dilakukan pengisian angket oleh guru, maka didapatkan hasil akhir dari pengembangan E-LKPD dengan pendekatan CTL dengan nilai 93,66% kategori sangat layak dan tidak ada revisi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelayakan E-LKPD dengan pendekatan CTL pada pembelajaran kelas V Sekolah Dasar termasuk dalam kategori sangat layak.

Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa E-LKPD dengan pendekatan CTL telah teruji sangat valid atau sangat layak. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Prihati (2018) yang mengatakan bahwa modul ips materi hubungan makhluk hidup dan lingkungannya berbasis pendekatan kontekstual angket respon siswa di peroleh 93% (sangat baik) berdasarkan yang telah dipaparkan bahwa modul IPS berbasis pendekatan kontekstual yang telah di kembangkan berkualitas.

Hasil validitas produk

Adapun hasil penilaian validasi ahli kebahasaan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Validator Ahli

No	Validator	Instansi	Keahlian
1	Aldora Pratama, M.Pd.	Univ. PGRI Palembang	Ahli Materi
2	Sunedi, M.Pd.	Univ. PGRI Palembang	Ahli Media
3	Adrianus Dedy, S.Fil., M.Pd.	Univ. PGRI Palembang	Ahli Bahasa

Tabel 4. Hasil Validasi E-LKPD Dengan Pendekatan CTL

Validator	Tahap 2	Keterangan
Materi	77,14%	Valid
Bahasa	80%	Valid
Media	88,57%	Sangat Valid
Jumlah	245,71%	Valid
Rata-rata	81,90%	

Hasil dari validasi media, validasi materi dan validasi bahasa, maka E-LKPD dengan pendekatan CTL didapatkan persentase 81,90% dengan kategori valid.

Tahap Implementasi

Tahap ini, semua rancangan modul yang sudah selesai dikembangkan kemudian diterapkan setelah selesai revisi. E-LKPD dengan pendekatan CTL pada materi kegiatan ekonomi ini sudah dikembangkan, dan diimplementation dengan hal yang nyata yaitu di dalam kelas. Akan tetapi pada tahap ini peneliti hanya sampai sebatas uji coba produk kepada siswa dan melihat respon guru dan respon siswa tentang modul pembelajaran yang dikembangkan. Dilakukannya uji coba ini karena untuk melihat tingkat kelayakan pada modul yang dikembangkan. Uji coba ini terdiri dari 1 guru kelas dan 20 siswa kelas V SD Negeri 1 Sungai Are. Sebelum melakukan uji coba produk, peneliti menjelaskan petunjuk dalam menggunakan modul tersebut. Hal ini

dilakukan supaya menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Selesai pembelajaran, maka peneliti membagikan angket (angket respon siswa dan respon guru). Angket ini bertujuan untuk melihat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Guru yang memberikan respon ialah guru kelas V. Tahapan-tahapan dalam menganalisis kelayakan modul yang dikembangkan diperoleh dari kuesioner tanggapan guru yang kemudian didukung oleh kuesioner tanggapan siswa, dengan begitu peneliti bisa menentukan kelayakan dari produk yang dikembangkan. Penilaian kelayakan pada modul ditentukan dari hasil tanggapan guru dan didukung tanggapan siswa. Hasil respon guru terhadap modul ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Penilaian Angket

No.	Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4
2	Kesesuaian materi dengan indikator	4
3	Kesesuaian materi dengan ruang lingkup IPS	4
4	Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik	5
5	Kesesuaian isi dengan konsep materi	4
6	Materi yang disajikan menggunakan konsep secara tepat dan benar	5
7	Keruntutan penyajian materi	4
8	Kemenaarikan penyajian materi	5
9	Keluasan dan kejelasan materi	4
10	Kemenaarikan dan tampilan media	5
11	Kesesuaian dan kejelasan teks dan gambar	4

No.	Pernyataan	Skor
12	Kesesuaian bahasa yang digunakan	4
13	Kemudahan dalam mengoperasikan bahan ajar	4
14	Proporsi soal evaluasi	5
15	Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator	4
16	E-LKPD dengan pendekatan kontekstual membantu proses pembelajaran	4
17	E-LKPD dengan pendekatan kontekstual memotivasi dan membantu proses pembelajaran	4
Jumlah		73
Rata-rata		4,29
Persentase		85,88

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa penilaian guru terhadap pengembangan E-LKPD dengan pendekatan CTL dengan nilai 85,88% kategori sangat layak dan tidak ada revisi. Setelah dilakukan pengisian angket oleh 23 orang siswa, maka didapatkan hasil akhir dari pengembangan E-LKPD dengan pendekatan CTL dengan nilai 93,66% kategori sangat layak dan tidak ada revisi. Berdasarkan hasil pengisian angket siswa dan guru maka didapatkan hasil akhir dari pengembangan E-LKPD dengan pendekatan CTL. Adapun uji praktikalitas siswa dan guru secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji Praktikalitas Siswa

Hasil	Nilai	Kategori
Guru	85,88%	Sangat layak
Siswa	93,66%	Sangat layak
Jumlah	179,54%	-
Persentase	89,77%	Sangat layak

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan E-LKPD dengan pendekatan CTL pada pembelajaran Kelas V SD. Tahap awal dari pengembangan E-LKPD dengan pendekatan CTL pada materi kegiatan ekonomi kelas V SD diawali dengan menganalisis potensi dan masalah. Pada tahap ini, penulis mendapatkan bahwa materi yang perlu diteliti untuk pengembangan adalah E-LKPD dengan pendekatan CTL pada materi kegiatan ekonomi. Tahap selanjutnya adalah tahap pengumpulan informasi. Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan informasi tentang penggunaan media yang dilakukan di sekolah dan mengumpulkan bahwa untuk studi literatur agar pembelajaran yang dilakukan lebih menyenangkan. Hasil dari tahap informasi ini, penulis mendapatkan perlunya dikembangkan E-LKPD dengan pendekatan CTL pada kelas V SD Negeri 1 Sungai Are. Tahap pengembangan berikutnya adalah tahap pembuatan produk atau desain produk. Pada tahap ini, menentukan kerangka media dengan penyusunan garis besar media, dan penyusunan materi yang digunakan dalam pengembangan produk. Selanjutnya, penentuan desain tampilan media dan pengumpulan referensi yang berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan dalam E-LKPD dengan pendekatan CTL. Setelah itu, penulis menyusun rancangan awal E-LKPD dengan pendekatan CTL dan membuat *storyboard* E-LKPD dengan pendekatan CTL yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti juga menyusun instrument validasi E-LKPD dengan pendekatan CTL dan angket respon siswa. Hasil dari tahap ini, *storyboard* dari modul yang dikembangkan secara garis besar

meliputi: pembelajaran 1 dan pembelajaran 2. Pada masing-masing pembelajaran tersebut terdiri dari berbagai tahap yaitu tahap orientasi masalah, tahap mengorganisasi belajar, tahap penyelidikan, tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan tahap menganalisis dan mengevaluasi. Pada masing-masing tahapan siswa melakukan pengamatan dan pemecahan masalah.

Hasil validasi dilakukan dengan 3 ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai produk dari sisi materi yang digunakan untuk memperoleh data berupa kevalidan produk. Komponen yang penilaian dari ahli materi meliputi: kejelasan KI dan KD, kerelevan Ki dan KD, pemahaman isi materi, kemudahan dalam memahami materi, desain penyajian materi, pemberian motivasi (verbal) dan daya tarik (warna dan gambar), kejelasan Media E-LKPD, kesesuaian isi materi dalam perkembangan pembahasan peserta didik, alur cerita yang disajikan dalam E-LKPD tersusun secara sistematis, dan kejelasan materi kegiatan ekonomi. Selanjutnya, validasi ahli media bertujuan untuk menilai mutu produk dan menilai produk yang dikembangkan dari aspek media meliputi kemenarikan cover E-LKPD, kemenarikan ilustrasi, kesesuaian gambar dengan materi, kesesuaian pemilihan jenis huruf, kesesuaian pemilihan ukuran huruf, kesesuaian warna, konsistensi karakter, ketepatan ilustrasi dengan materi, ketepatan ilustrasi dengan cuaca, kesesuaian E-LKPD dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, kemampuan media E-LKPD dalam memotivasi siswa, dan gaya desain.

Setelah dilakukan penilaian dari para ahli materi dan media, selanjutnya

dilakukan penilaian dari ahli bahasa. Ahli bahasa bertujuan untuk memberikan penilaian bahasa dalam pengembangan E-LKPD dengan pendekatan CTL materi kegiatan ekonomi. Indikator penilaian ahli bahasa meliputi: bahasa keseluruhan E-LKPD, bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon, bahasa yang disampaikan mudah dipahami, kebenaran penggunaan tanda baca, kebenaran huruf kapital, kesesuaian isi materi E-LKPD, ketepatan kalimat/bahasa yang digunakan, ketepatan pemilihan materi yang diintegrasikan dengan materi, dan kejelasan materi. Dari penilaian ahli materi diperoleh penilaian dengan persentase sebesar 77,14% yang termasuk dalam kategori valid. Pada ahli bahasa diperoleh penilaian dengan persentase sebesar 80% dengan kategori valid, sedangkan pada ahli media diperoleh penilaian dengan persentase sebesar 88,57% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian ketiga ahli tersebut diperoleh penilaian dengan persentase 81,90% dengan kategori valid dan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Hasil kepraktisan didapatkan dari tahap implementasi. Hasil kepraktisan diujicoba kepada ujjicoba guru dan siswa. Setelah dilakukan pengisian angket oleh guru, maka didapatkan hasil akhir dari pengembangan E-LKPD dengan pendekatan CTL dengan nilai 93,66% kategori sangat layak dan tidak ada revisi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelayakan E-LKPD dengan pendekatan CTL pada pembelajaran kelas V Sekolah Dasar termasuk dalam kategori sangat layak. Selanjutnya dilakukan uji praktikalitas

E-LKPD dengan pendekatan CTL kepada siswa. Setelah dilakukan pengisian angket oleh 20 orang, maka didapatkan hasil akhir dari pengembangan E-LKPD dengan pendekatan CTL dengan nilai 85,88% kategori sangat layak dan tidak ada revisi. Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa E-LKPD dengan pendekatan CTL telah teruji sangat valid atau sangat layak. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Prihati (2018) yang mengatakan bahwa modul ips materi hubungan makhluk hidup dan lingkungannya berbasis pendekatan kontekstual angket respon siswa di peroleh 93% (sangat baik) berdasarkan yang telah dipaparkan bahwa modul IPS berbasi pendekatan kontekstual yang telah di kembangkan berkualitas.

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah "suatu model pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Artinya model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) melibatkan siswa secara penuh dalam kehidupan nyata (Sanjaya, 2018, p. 255). Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) memiliki tujuan tersendiri. Menurut Iskandar (2015, p. 42) tujuan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL), antara lain: (1) Memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari; (2) Siswa memiliki pengetahuan atau

keterampilan yang secara refleksi dapat diterapkan dari permasalahan ke permasalahan lainnya, agar dalam belajar itu tidak hanya sekedar menghafal tetapi perlu adanya pemahaman; (3) Menekankan pada pengembangan minat pengalaman siswa. Melatih siswa agar dapat berfikir kritis dan terampil dalam memproses pengetahuan agar dapat menemukan dan menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya sendiri dan orang lain; (4) Pembelajaran lebih produktif dan bermakna; (5) Mengajak anak pada suatu aktivitas yang mengaitkan materi akademik dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa secara individu; (6) Menemukan dan mentransfer informasi-informasi kompleks dan siswa dapat menjadikan itu miliknya sendiri.

KESIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan E-LKPD dengan pendekatan CTL pada materi kegiatan ekonomi Kelas V SD yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa.

Uji kevalidan E-LKPD dengan pendekatan CTL pada pembelajaran kelas V SD Negeri 1 Sungai Are dinyatakan valid dan mendapatkan skor sebesar 81,90%. Uji kepraktisan E-LKPD dengan pendekatan CTL pada pembelajaran kelas V SD Negeri 1 Sungai Are dinyatakan sangat praktis dan mendapatkan skor sebesar 89,77%. Uji keefektifan E-LKPD dengan pendekatan CTL pada pembelajaran kelas V SD Negeri 1 Sungai Are dinyatakan sangat efektif dan mendapatkan skor sebesar 85,84%.

DAFTAR PUSTAKA

Afnia, Selvia Nur, and Fariz Setyawan. 2021. "Analisis Kemampuan

Berpikir Kritis Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa." *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)* 4(2):103. <https://doi.org/10.26740/jrpijm.v4n2.p103-116>

Ariani, Dira et al. 2023. "Pengembangan LKPD Berbasis Liveworksheet Pada Mata Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Terusan Menang." 09(05):356–66. doi: <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1932>

Depdiknas. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar dan Media*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Dimiyati dan Mudjiono. (2019). *Belajar dan Pembelajarannya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2022). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Ermil, N. (2019). Penggunaan Media Lembar Kerja Siswa (Lks) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan*, Vol 8, No 1 (2019).

Fatimah. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Tebak Angka Pada Anak Kelompok Usia 4 -5 Tahun Paud Salsabila Jambesari Darus Sholah. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jember*, 2021.

Gighile, Tulus, dan Londa (2018). Implementasi Kebijakan Pendidikan Dasar Daerah Kepulauan (Suatu studi di Kecamatan Manganitu Selatan Kabupaten Kepulauan Sangihe Provinsi Sulawesi Utara). *Jurnal*

- Administrasi Publik*, Vol. 4 No. 55 (2018).
- Hamalik, Oemar. (2021). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung. Bumi Aksara,
- Hanisah, R. (2018). Apakah Integrasi Islam dapat Membudayakan Literasi Matematika?. *Prosiding Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika*, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hosnanm. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Johnson Elaine, B. (2017). *CTL – Contextual Teaching & Learning Menjadikan.Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: MLC.
- Khairul et al. 2023. “Perbedaan Individual (Kognitif, Bakat, Minat) Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran.” *Jurnal LENTERA: Jurnal Studi Pendidikan* 5(1):123–34.
<https://doi.org/10.51518/lentera.v5i1.110>
- Margono, S. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Musyafa, A. (2021). Pengaruh Permainan Teka-Teki Angka Dan Huruf Terhadap Kecerdasan Logika-Matematika Anak. *PAUDIA*, Volume 10, No. 2, Desember 2021, pp. 254-265, ISSN : 2089-1431 (print) ISSN : 2598-4047 (online).
<https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.8737>
- Novita, M. P. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Contextual Teaching Learning (CTL) Kelas V Tema 3 Subtema 1. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3 No. 1 (2018): Volume 3, Nomor 1, April 2018.
<https://doi.org/10.26740/jp.v3n1.p1-6>
- Prastowo, A. (2018). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prihandoko, Antonius Cahya. (2020). *Memahami Konsep Matematika Secara Benar Dan Menyajikannya Dengan Menarik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Pulungan, M. (2020). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013. *Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, Vol 7, No 1 (2020).
<https://doi.org/10.36706/jisd.v7i1.11621>
- Rohani, Ahmad. (2022). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina H. (2018). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, D. G. (2018). Pengembangan Modul IPS Materi Hubungan Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Berbasis Pendekatan Kontekstual. *LENDA (Lentera Sain): Jurnal Pendidikan IPA*, Vol. 8 No. 1 (2018): May 2018.
<https://doi.org/10.24929/lensa.v8i1.28>
- Standar Nasional Indonesia. (2020). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Indonesia.
- Subarinah, Sri. (2020). *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Sudjana, Nana, dan Rivai, A. (2018). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana. (2018). *Penilaian Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana. (2021). *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2021). *Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif R& D*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulfemi, W. B., & Kamalia, Y. (2020). Jigsaw Cooperative Learning Model Using Audiovisual Media To Improve Learning Outcomes. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*. 6 (1), 30-42.
- Suwardi. (2019). *Manajemen Pembelajaran*. Surabaya: Temprina Media Grafika.
- Suyitno. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Trianto. (2020). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wena, Made. (2022). *Model Pembelajaran yang Inovatif Kontemporer*. Malang. Bumi Aksara.