



Implementasi E-Lkpd Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Paghau Baganduang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Vista Cindy, Hendri Marhadi, Otang Kurniaman

Universitas Riau, Pekanbaru

E-mail: vista.cindy4270@student.unri.ac.id¹, hendri.marhadi@lecturer.unri.ac.id²,
otang.kurniaman@lecturer.unri.ac.id³

Alamat: Kampus Bina Widya KM. 12,5, Simpang Baru, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau

Korespondensi Penulis: vista.cindy4270@student.unri.ac.id

Abstract: *Interactive E-LKPD is an alternative media that can be used to support the learning process, consisting of materials and practice questions categorized as computer-based media because it requires a computer to operate, allowing students to independently enhance their understanding of the learning material. Interactive E-LKPD can make learning activities interactive, enjoyable, and have a positive impact on students' learning outcomes. This research aims to implement interactive E-LKPD that highlights the local wisdom of Paghau Baganduang in order to improve student learning outcomes in IPAS lessons for fourth-grade elementary school students. The research method used is an experimental method with a one group pretest-posttest design, conducted in the fourth grade of SDN 015 Pebaun Hilir. The data collection technique was conducted through pretests and posttests to determine the improvement in students' learning outcomes. The results of this study indicate an improvement in students' learning outcomes by 54.6%, with a pretest percentage of 26% and a posttest percentage of 80.6%. The N-gain score obtained was 0.74, categorized as "high." This study concludes that the use of E-LKPD based on local wisdom Paghau Baganduang can improve students' learning outcomes.*

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

Abstrak: E-LKPD interaktif adalah salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang terdiri dari materi dan latihan soal-soal yang digolongkan menjadi media berbasis komputer karena untuk menjalankannya diperlukan komputer yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri. E-LKPD Interaktif dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan, dan memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan E-LKPD interaktif yang mengangkat kearifan lokal *Paghau Baganduang* dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*, yang dilakukan di kelas IV SDN 015 Pebaun Hilir. Teknik penumpukan data dengan cara melakukan pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 54,6%, dengan presentase pretest sebesar 26% dan post test sebesar 80,6%. Adapun hasil *N-gain score* yang diperoleh yaitu sebesar 0,74 dengan katagori “tinggi”. Penelitian ini dapat disimpulkan penggunaan E-LKPD berbasis kearifan lokal *Paghau Baganduang* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

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

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi yang pesat ini, semua pihak yang ada di dalam dunia pendidikan harus dapat mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi yang ada (Maritsa et al., 2021) Sehingga hal ini menuntut tenaga pendidik untuk menciptakan inovasi yang dapat di manfaatkan dalam proses belajar-mengajar yang mampu menumbuhkan keaktifan, kreativitas, serta pemahaman kontekstual peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Memasuki era abad ke-21, dunia pendidikan menghadapi tantangan dan tuntutan yang semakin kompleks. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan saat ini adalah rendahnya motivasi belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya ialah kurangnya inovasi pembelajaran serta kurangnya media interaktif yang memicu semangat peserta didik dalam proses pembelajaran (Tsaniya et al., 2023). Selain itu metode pembelajaran yang bersifat satu arah serta kurangnya keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik juga menjadi faktor pendukung kurangnya motivasi belajar peserta didik. Dalam menghadapi permasalahan tersebut, maka perlu adanya langkah dalam membantu peserta didik guna meningkatkan motivasi belajar yang akan berbanding lurus pada hasil belajar peserta didik itu sendiri, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat (Indra Sukma & Handayani, 2022).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pada pembelajaran serta memiliki fungsi dan peran yang penting dalam proses pembelajaran (Febrita & Ulfah, 2019). Media pembelajaran juga diartikan sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar serta alat bantu guru untuk menyampaikan materi ajar, meningkatkan kreativitas dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Telaumbanua et al., 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi digital, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat marak digunakan. Salah satunya penggunaan LKPD elektronik (E-LKPD).

E-LKPD merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan pendidik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik (Khotimah et al., 2020). E-LKPD interaktif adalah salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang terdiri dari materi dan latihan soal-soal yang digolongkan menjadi media berbasis komputer karena untuk menjalankannya diperlukan komputer yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri (Rahmah Ichsan, 2022). E-LKPD yang dirancang secara interaktif memungkinkan peserta didik memahami materi dalam pembelajaran yang dibantu melalui berbagai fitur multimedia, seperti video, animasi, dan kuis interaktif. Namun, efektivitas penggunaan E-LKPD akan semakin optimal apabila dikombinasikan dengan konten yang memiliki relevansi kontekstual dengan lingkungan dan budaya peserta didik.

Paghau Baganduang merupakan sebuah atraksi budaya khas masyarakat Kuantan Mudik berupa parade sampan tradisional yang dihiasi berbagai simbol adat yang berwarna-warni (Gusma 2023). Kearifan lokal *Paghau Baganduang* yang sarat akan nilai-nilai agama, sosial dan estetika (Supriatna et al., 2023). Paghau Baganduang,

sebagai simbol kerjasama, kebersamaan, dan nilai gotong royong masyarakat lokal, sangat potensial untuk diintegrasikan dalam materi pembelajaran sebagai bentuk penguatan pendidikan berbasis budaya. Dengan mengangkat kearifan lokal dalam media pembelajaran, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman akademik, tetapi juga nilai-nilai luhur budaya daerahnya.

Maka dari itu E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal *Paghau Baganduang* menjadi salah satu alternatif solusi yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut (Sudyana, 2021) penerapan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman dan menambah pengetahuan siswa untuk mengenal kearifan lokal di lingkungannya serta sebagai media untuk penanaman rasa cinta terhadap kearifan lokal di daerahnya dan membekali sikap dan perilaku yang sejajar dengan nilai dan aturan yang berlaku di daerah sekitar siswa. Peintegrasian kearifan lokal dalam pengembangan E-LKPD Interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang kearifan lokal di daerahnya. E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal *paghau baganduang* menjadi pilihan yang sangat relevan karena selain memberikan pengetahuan tentang kearifan lokal, dengan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik. Hal ini dikeranaken E-LKPD dikemas menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan E-LKPD interaktif yang mengangkat kearifan lokal *Paghau Baganduang* dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

2. LANDASAN TEORI

E-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Paghau Baganduang*

LKPD adalah kumpulan dari lembaran yang berisi tentang kegiatan yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas nyata dengan objek dan persoalan yang dipelajari (Arifin & Kuntjoro, 2019; Hairani et al., 2022). LKPD juga diartikan sebagai LKPD ialah berisikan panduan yang sebagai fasilitator peserta didik yang dikembangkan terdapat lembaran-lembaran berisikan materi, petunjuk dan ringkasan yang dikerjakan oleh peserta didik sehingga dapat menambah kemampuan diaspek kognitif sebagai informasi yang diberikan oleh peserta didik (Rahmawati & Wulandari, 2020). LKPD berfungsi sebagai panduan dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran lebih sistematis. Pembelajaran dengan menggunakan LKPD efektif meningkatkan hasil belajar, pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik (Ni Made Sinta Suwastini et al., 2022).

LKPD dapat mempermudah dalam memahami materi maupun mempraktikkan percobaan baik di dalam dan luar kelas serta di rumah. E-LKPD yang memanfaatkan media elektronik sering disebut sebagai LKPD interaktif. E-LKPD yang interaktif adalah salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang terdiri dari materi dan latihan soal-soal yang digolongkan menjadi media berbasis komputer karena untuk menjalankannya diperlukan komputer yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri (Rahmah Ichsan, 2022).

Paghau Baganduang merupakan sebuah atraksi budaya khas masyarakat Kuantan Mudik berupa parade sampan tradisional yang dihiasi berbagai simbol adat yang berwarna-warni (Gusma 2023). *Paghau* merupakan dahasa daerah dari perahu sedangkan *baganduang* berasal dari kata digandeng. *Pagahu* atau perahu ini terdiri dari dua atau tiga perahu yang dirangkai atau diikat menjadi satu dan hal itulah yang dikatakan *dighanduang*. Kegiatan *Paghau Baganduang* ini dilaksanakan setelah satu bulan berpuasa dan dilaksanakan disaat subuh menjelang hari raya Idul Fitri. Kegiatan ini juga sebagai momen pemersatu dan mempererat ikatan sosial masyarakat.

Paghau Baganduang merupakan sarana transportasi yang dahulunya dipakai oleh raja untuk bepergian. Dimasa kerajaan-kerajaan perahu sangat berharga dan penting bagi transportasi masyarakat Kuantan Singingi, karena dahulunya sungai kuantan merupakan rute perjalanan yang paling sering di gunakan. Pada zaman itu semua mempunyai ketergantungan pada perahu untuk bepergian, bahkan hampir setiap warga mempunyai perahu kecil. Pemilik perahu juga memanfaatkan alat transportasi ini untuk mencari uang, dimana warga yang tidak memiliki perahu menyewa perahu untuk bepergian atau untuk menyeberang ke seberang Hulu Kuantan. Perahu ini menggunakan galah untuk menggerakannya dan orang tersebut harus bisa mengarahkan perahu agar bisa berlayar ketempat yang dituju (Gustina, 2017).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal *Paghau Baganduang* yaitu salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran untuk mengenalkan kepada peserta didik tentang kearifan lokal yang ada di daerahnya terutama tradisi *Paghau Baganduang*. E-LKPD interaktif ini dirancang untuk mendukung peserta didik dalam memahami sejarah, nilai simbolik dan nilai-nilai lainnya yang terkandung dalam tradisi *Paghau Baganduang*, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan lebih lanjut, dan meningkatkan keterlibatan atau keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. E-LKPD ini juga dirancang berupa perangkat pembelajaran digital yang berisi latihan soal berupa gambar, video, menjodohkan, *drag and drop* yang dapat dijawab secara langsung pada aplikasi E-LKPD serta rekap nilai dan jawaban peserta didik akan masuk pada akun pengajar. Selain latihan soal aplikasi E-LKPD juga dilengkapi dengan permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Hasil Belajar

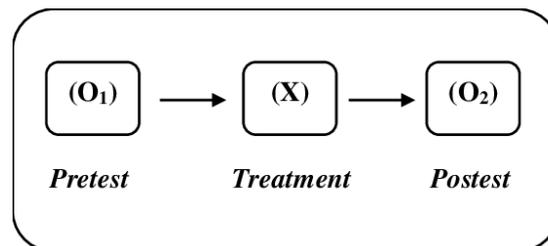
Menurut Hamalik dalam (Fernando et al., 2024) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Proses penilaian hasil belajar ini dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuantujuan belajar melalui kegiatan belajar (Nabillah & Abadi, 2019). Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Supardi (2013), untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari “ daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan”. Sedangkan menurut Nana Sudjana bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi 1758.

Hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri (faktor internal) individu, maupun faktor yang berasal dari luar diri (faktor eksternal) individu. Menurut Aunurrahman (2012) berikut Secara spesifik, masalah yang bersumber dari faktor internal berkaitan dengan; (1) karakter siswa, (2) sikap terhadap belajar, (3) motivasi belajar, (4) konsentrasi belajar, (5) kemampuan mengolah bahan belajar, (6) kemampuan menggali hasil belajar, (7) rasa percaya diri, (8) kebiasaan belajar. Sedangkan dari faktor eksternal, dipengaruhi oleh; (a) faktor guru, (b) lingkungan sosial, terutama termasuk teman sebaya, (c) kurikulum sekolah, (d) sarana dan prasarana (Rahman, 2021).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, yang merefleksikan sejauh mana siswa mampu memahami, menguasai, dan mengimplementasikan pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang telah dipelajari. Hasil belajar tidak semata-mata diukur melalui nilai kuantitatif, melainkan juga melalui perubahan positif dalam pola pikir, sikap, dan perilaku siswa. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dijadikan sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran serta cerminan efektivitas metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran dan kesiapan siswa dalam menyerap materi pelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Metode One Group Pretest Posttest Design adalah metode yang digunakan untuk melakukan penelitian dengan menganalisis produk (Al Muhandis & Riyadi, 2023). Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini digunakan sebagai tujuan yang hendak dicapai untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal *Paghau Baganduang*. Ada pun desain penelitiannya adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

O₁ : Hasil pretest

O₂ : Hasil posttest

X : Perlakuan yang diterapkanyaitu penggunaan E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal *Paghau Baganduang*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada bulan januari 2025 pada peserta didik kelas IV SDN 015 Pebaun Hilir yang berjumlah 15 orang. Pada penelitian ini dilakukan pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal *Paghau Baganduang*. Adapun hasil yang didapatkan dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil pre test dan post test

No	Nama	Skor Nilai	
		PreTest (O ₁)	Post Test (O ₂)
1	Peserta didik 1	20	80
2	Peserta didik 2	40	90
3	Peserta didik 3	10	80
4	Peserta didik 4	40	80
5	Peserta didik 5	20	70
6	Peserta didik 6	10	70
7	Peserta didik 7	10	80
8	Peserta didik 8	30	90
9	Peserta didik 9	20	80
10	Peserta didik 10	10	80
11	Peserta didik 11	30	80
12	Peserta didik 12	40	90
13	Peserta didik 13	30	70
14	Peserta didik 14	30	80
15	Peserta didik 15	50	90
Total		360	1210
Rata-Rata Keseluruhan		26	80,6
Presentase		26%	80,6%

Berdasarkan tabel 1. diatas dapat dilihat bahwa adanya peningkatan skor yang diperoleh peserta didik. Penggunaan E-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Paghau Baganduang* dari pretest ke posttest mengalami peningkatan sebesar 54,6%, dengan presentase pretest sebesar 26% dan post test sebesar 80,6%.

Peningkatan hasil belajar menggunakan hasil *pretest posttest* dapat diketahui oleh peneliti menggunakan analisis *N-Gain score*. Adapun hasil *N-Gain score* yang diperoleh E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal *Paghau Baganduang* dapat dilihat pada tabel 2. berikut .

Tabel 2. Hasil *N.Gain Score*

Rerata Pretest	Rerata Posttest	N-Gain	Kategori
26	80,6	0,74	Tinggi

Berdasarkan tabel 2. diatas dapat dilihat bahwa E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal *paghau baganduang* memperoleh nilai *N-gain* sebesar 0,74. Penilaian ini tergolong dalam katagori “Tinggi”. Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal *Paghau Baganduang* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan sangat baik.

B. PEMBAHASAN

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan E-LKPD dalam proses belajar mengajar dapat memberikan dampak pada kegiatan belajar peserta didik yang awalnya membosankan menjadi menyenangkan dan mengasikkan, proses belajar mengajar yang terjadi dapat menjadi lebih interaktif, dan para peserta didik dapat menjadi lebih termotivasi untuk lebih semangat dalam belajar (Puspita et al., 2021). E-LKPD juga merupakan salah satu media yang dapat membantu siswa lebih memahami materi agar hasil belajar siswa dapat meningkat (Firtsanianta & Khofifah, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penggunaan E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal Paghau Baganduang dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest yang memperoleh hasil peningkatan sebesar 54,6% dengan nilai *N-gain* sebesar 0,74 yang tergolong pada katagori “tinggi”. Penggunaan E-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Paghau Baganduang* juga mampu menstimulus peserta didik untuk paham dengan materi yang disampaikan serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan telah memberi dampak positif kepada peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, interaktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wardani & Suniasih, 2022) bahwa penggunaan bahan ajar berupa E-LKPD Interaktif mengakibatkan kegiatan pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan, dan memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik.

5. KESIMPULAN

E-LKPD interaktif adalah salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang terdiri dari materi dan latihan soal-soal yang digolongkan menjadi media berbasis komputer karena untuk menjalankannya diperlukan komputer yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri. E-LKPD Interaktif dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan, dan memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Salah satunya penggunaan E-LKPD berbasis kearifan lokal Paghau Baganduang , yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 54,6%, dengan presentase pretest sebesar 26% dan post test sebesar 80,6%. Adapun hasil *N-gain score* yang diperoleh yaitu sebesar 0,74 dengan katagori “tinggi”. Penggunaan E-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Paghau Baganduang* juga mampu menstimulus peserta didik untuk paham dengan materi yang disampaikan serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

6. REKOMENDASI

Penelitian Selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang penggunaan E-LKPD terhadap hasil dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu peneliti juga dapat meneliti pengaruh penggunaan E-LKPD berbasis kearifan lokal yang berbeda untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Muhandis, M. A., & Riyadi, A. (2023). Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 07(02). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Arifin, M., & Kuntjoro, S. (2019). *Validitas Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Materi Keanekaragaman Hayati Berbasis Sainifik untuk Melatihkan Keterampilan Literasi Sains Peserta Didik Kelas X*. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). Efektivitas E-LKPD Berbantuan Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Conference of Elementary Studies*.
- Gusma, D., & R. (2023). Perencanaan Komunikasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kuantan Singingi dalam Mempromosikan Festival Perahu Baganduang. *Program Studi Ilmu Komunikasi*.
- Gustina, E. (2017). *Tradisi Perahu Baganduang di Lubuk Jambi Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi*.
- Hairani, G. R., Safruddin, & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Cerita Bergambar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2).
- Indra Sukma, K., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>
- Khotimah, S. K., Yasa, A. D., & Nita, C. I. R. (2020). Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Kelas V SD. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 659–663.
- Ni Made Sinta Suwastini, Anak Agung Gede Agung, & I Wayan Sujana. (2022). LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Sainifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311–320. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>
- Puspita, V., Parma Dewi, I., Taratak Paneh No, J., Korong Gadang Kecamatan Kuranji, K., Padang, K., kunci, K., Berfikir Kritis, K., & Investigasi Matematika, P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 01.
- Rahmah Ichsan, J. (2022). *LKPD Interaktif Berbasis HOTS*.
- Rahman, S. (2021). PA Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289–302.

- Rahmawati, L. H., & Wulandari, S. S. (2020). *Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Jombang* (Vol. 8). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Sudyana, D. K. (2021). Strategi dan Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Berbasis Kearifan Lokal. *WIDYANATYA*, 3(2).
- Supriatna, M., Putra, E. D., Febriandi, R., Frokhah, L., Akbar, A., Abidin, Z., Lamadang, K. P., Mursalim, & Alman. (2023). *Etno Pedagogik (Pendidikan Inklusif Berbasis Kearifan Lokal di Nusantara)* (M. Supritna & Z. Abidin, Eds.). IndonesiaEmasGroup.
- Telaumbanua, N. A., Lase, D., & Ndraha, A. (2021). Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran di SD Negeri 075082 Marafala. *HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 10–28. <https://doi.org/10.36588/hjim.v1i1.63>
- Tsaniya, K. S., Nafis, O. Z., Rosaifa, F. E., Widodo, S. T., & Wahyuni, N. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Tlogosari Wtan 01 Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 1453–1460.
- Wardani, W. P., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Aksara Bali Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 173–182. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44586>