

**PENGEMBANGAN E-LKPD *ARTICULATE STORYLINE* 3 BERBASIS
KEARIFAN LOKAL KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATERI DIAGRAM BATANG KELAS IV SDN MRICAN 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI
Kediri



OLEH:

ARISTA NIKEN MAHARANI

NPM: 2214060178

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi Oleh:

ARISTA NIKEN MAHARANI
NPM: 2214060178

Judul:

**PENGEMBANGAN E-LKPD *ARTICULATE STORYLINE* 3 BERBASIS
KEARIFAN LOKAL KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATERI DIAGRAM BATANG KELAS IV SDN MRICAN 2**

Telah disetujui untuk diajukan Kepala Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 29 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.
NIDN. 0724077901

Pembimbing II



Dr. Jatmiko, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0718068701

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

ARISTA NIKEN MAHARANI
NPM: 2214060178

Judul:

**PENGEMBANGAN E-LKPD ARTICULATE STORYLINE 3 BERBASIS
KEARIFAN LOKAL KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATERI DIAGRAM BATANG KELAS IV SDN MRICAN 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal 15 Juli 2026

Dan dinyatakan telah memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Jatmiko, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Arista Niken Maharani
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Tulungagung/ 08 Oktober 2003
NPM : 2214060178
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2026

Yang Menyatakan



ARISTA NIKEN M

NPM: 2214060178

MOTTO

“Takdir milik Allah, tapi usaha dan do’a milik kita. Terus berdo’a sampai bismillah menjadi alhamdulillah”

(QS. Ghafir Ayat 60)

“Diperjumpakan dengan akhir dan kerampungan kita akan usai dan menyambut garis selesai..”

(Nadin Amizah - Kekal)

“Perang telah usai, aku bisa pulang. Kubaringkan panah dan berteriak MENANG!!!!”

(Nadin Amizah – Di Akhir Perang)

“Orang lain ga kan bisa paham *struggle* dan masa sulit nya kita yang mereka ingintahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun ga ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya.....”

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan kemudahan, kelancaran, dan keberkahan bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Dengan segenap rasa cinta dan kasih, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Gapur dan Ibu Supartin, dua orang yang selalu menjadi alasan terbesar penulis untuk tetap kuat hingga berada di titik ini. Terima kasih atas segala doa, cinta, perjuangan, dan pengorbanan yang telah mengantarkan penulis menyelesaikan perjalanan ini. Terima kasih kepada Bapak yang selalu bekerja keras demi masa depan penulis, dan kepada Ibu yang selalu hadir dengan kasih sayang, perhatian, serta doa yang tidak pernah putus. Meski perjalanan hidup membawa kita berada dalam keadaan yang berbeda, bagi penulis cinta dan doa kalian tetap utuh, meskipun jalan hidup kita tak lagi berjalan berdampingan.
2. Bapak sambung penulis, Bapak Seni, terima kasih karena sudah hadir dalam hidup penulis dan menerima penulis dengan begitu baik. Terima kasih atas kasih sayang, dukungan, dan perhatian yang selalu Bapak berikan sampai penulis bisa berada di titik ini. Kehadiran Bapak menjadi hal yang sangat berarti dalam hidup penulis, karena dari Bapak penulis belajar bahwa kasih sayang dan ketulusan tidak selalu datang dari hubungan darah, tetapi dari hati yang benar-benar menerima dan menjaga.
3. Dari penulis sendiri, terima kasih karena sudah mampu bertahan sejauh ini. Terima kasih atas segala usaha, perjuangan, air mata, dan keteguhan untuk tetap berjalan meski banyak hal tidak selalu mudah. Terima kasih karena tidak memilih menyerah, tetap bangkit di setiap keadaan, dan terus percaya bahwa semua proses ini akan sampai pada titik akhirnya.
4. Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Dr. Jatmiko, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II, terima kasih atas

segala bimbingan, arahan, masukan, serta kesabaran yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis hingga mampu menyelesaikan tahap ini. Setiap saran dan motivasi yang diberikan menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis sampai pada titik ini.

5. SDN Mrican 2, terima kasih atas izin, bantuan, dukungan, dan kerja sama yang telah diberikan kepada penulis selama proses penelitian berlangsung. Terima kasih kepada kepala sekolah, guru, staf, serta seluruh siswa yang telah meluangkan waktu dan berpartisipasi dalam penelitian ini. Kehangatan, pengalaman, dan kesempatan yang diberikan selama proses penelitian menjadi bagian berharga dalam perjalanan penulis menyelesaikan skripsi ini.
6. Novita Dewi Aryanti, terima kasih karena telah menjadi partner terbaik yang selalu ada dan siap menemani penulis dalam setiap proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih untuk setiap cerita, perjuangan, dan dukungan yang telah kita lewati bersama.
7. Sahabat seperjuangan, Ajeng, Anis, Aulia, dan Carel, terima kasih karena sudah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan penulis selama masa perkuliahan. Terima kasih untuk setiap cerita, tawa, dukungan, dan perjuangan yang sudah kita lewati bersama. Kehadiran kalian menjadi salah satu alasan penulis bisa bertahan dan sampai di titik ini.
8. Sahabat till jannah, Iwet, Wulan, dan Anes, terima kasih karena selalu hadir, dan menjadi tempat di setiap cerita penulis. Terima kasih untuk setiap doa, kebersamaan, dan perjalanan yang telah dilewati bersama. Kehadiran kalian menjadi salah satu bagian berharga dalam hidup penulis hingga sampai di titik ini.
9. Sahabat masa SMK, Eqi, Rima, Rahma, dan Rinda, terima kasih karena telah hadir dan tetap bertahan sampai saat ini. Terima kasih karena telah menjadi bagian dari perjalanan, cerita, dan proses bertumbuh penulis hingga sampai di titik ini.

ABSTRAK

Arista Niken Maharani: Pengembangan E-LKPD *Articulate Storyline 3* Berbasis Kearifan Lokal Kediri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Diagram Batang Kelas IV SDN Mrican 2.

Skripsi, PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: E-LKPD, *Articulate Storyline 3*, Kearifan Lokal Kediri, Diagram Batang, Hasil Belajar.

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan menuntut adanya inovasi media pembelajaran digital yang mampu mendukung proses pembelajaran secara lebih menarik dan bermakna. Pada pembelajaran matematika materi diagram batang di kelas IV SDN Mrican 2, hasil belajar siswa masih tergolong rendah karena proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan penggunaan LKPD masih terbatas pada bentuk cetak. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam membaca, menginterpretasikan, dan menyajikan data. Berdasarkan kajian teori, E-LKPD merupakan lembar kerja peserta didik berbentuk digital yang dapat meningkatkan keaktifan, kemandirian, serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Pengembangan E-LKPD menggunakan *Articulate Storyline 3* yang diintegrasikan dengan unsur kearifan lokal Kediri diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan E-LKPD yang valid, praktis, dan efektif.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SDN Mrican 2 dengan subjek 26 siswa kelas IV. Uji coba produk dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas kepada 6 siswa dan uji coba luas kepada 20 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes evaluasi. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid dengan persentase sebesar 100% berdasarkan validasi ahli materi dan 84% berdasarkan validasi ahli media. Tingkat kepraktisan memperoleh persentase sebesar 92% berdasarkan angket respon guru dan 97,5% berdasarkan angket respon siswa dengan kategori sangat praktis. Tingkat keefektifan memperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 95% pada uji coba luas dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis *Articulate Storyline 3* yang terintegrasi kearifan lokal Kediri memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran matematika pada materi diagram batang untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuas, karena atas perkenan-Nya Penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN E-LKPD *ARTICULATE STORYLINE* 3 BERBASIS KEARIFAN LOKAL KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI DIAGRAM BATANG KELAS IV SDN MRICAN 2”** ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulustulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, S.Pd, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Jatmiko, S.Pd, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Dra. Elmi Kurniatun, MM.Pd., selaku kepala SDN Mrican 2 yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Orangtua tercinta yang telah memberikan kasih sayang, doa, dukungan, serta motivasi baik secara material ataupun moral.
8. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap segala kritik dan saran dari berbagai pihak agar skripsi ini dapat lebih baik. Hanya ucapan terima kasih yang mampu penulis sampaikan dan seraya berdoa semoga segala kebaikan yang diberikan memperoleh ganjaran amal kebaikan yang berlipat ganda oleh Allah SWT. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 19 Juli 2024

Arista Niken Maharani

NPM: 2214060178

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	8
C. Rumusan masalah	8
D. Tujuan penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori	10
1. Teori Belajar.....	10
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	12
3. <i>Articulate Storyline 3</i>	17
4. Kearifan Lokal Kediri	19
5. E-LKPD <i>Articulate Storyline 3</i> Berbasis Kearifan Lokal	24
6. Tinjauan Tentang Hasil Belajar	26
7. Diagram Batang	28
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	30
C. Kerangka Berfikir.....	33
BAB III.....	35

METODE PENELITIAN	35
A. Model/ Pendekatan Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan	36
C. Desain Pengembangan	39
D. Tempat dan Waktu Perancangan.....	41
E. Instrumen Penelitian.....	42
F. Teknik Pengumpulan Data	43
G. Teknik Analisis Data.....	53
H. Metode, Uji Coba, Dan Atau Validasi Produk.....	57
BAB IV	59
HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	59
B. Data Uji Coba.....	84
C. Analisis Data	88
D. Revisi Produk.....	92
E. Kajian Produk Akhir	94
BAB V.....	99
SIMPULAN DAN SARAN.....	99
A. Simpulan	99
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian yang Relevan Mengenai Pengembangan E-LKPD Articulate Storyline 3 Berbasis Kearifan Lokal Kediri.....	30
Tabel 3. 1 Komponen E-LKPD yang Dikembangkan	41
Tabel 3. 2 Rencana Pelaksanaan Pengembangan Model ADDIE.....	42
Tabel 3. 3 Instrumen Pengumpulan Data	43
Tabel 3. 4 Lembar Pedoman Observasi	44
Tabel 3. 5 Lembar Pedoman Wawancara	45
Tabel 3. 6 Angket Guru.....	46
Tabel 3. 7 Angket Siswa	47
Tabel 3. 8 Angket Validasi Ahli Bahan Ajar	48
Tabel 3. 9 Angket Validasi Ahli Materi.....	49
Tabel 3. 10 Angket Respon Guru.....	50
Tabel 3. 11 Angket Respon Siswa SDN Mrican 2	51
Tabel 3. 12 Kisi-kisi Soal.....	52
Tabel 3. 13 Nilai validasi Ahli Materi dan Bahan Ajar	53
Tabel 3. 14 Kriteria Kevalidan Produk	54
Tabel 3. 15 Nilai Respon Guru	54
Tabel 3. 16 Persentase Kepraktisan	55
Tabel 3. 17 Pedoman Penilaian Hasil Belajar.....	56
Tabel 3. 18 Kriteria Keefektifan	56
Tabel 4. 1 Prototype E-LKPD.....	65
Tabel 4. 2 Storyboard E-LKPD.....	73
Tabel 4. 3 Penyusunan Instrumen Penelitian	76
Tabel 4. 4 Desain Akhir E-LKPD.....	78
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	82
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	83
Tabel 4. 8 Saran Validator Ahli Media E-LKPD.....	83
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Data Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas	85
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Data Hasil Evaluasi di Uji Terbatas	86
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Data Hasil Respon Guru	87
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Data Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Luas	87

Tabel 4. 13 Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa pada Uji Coba Luas.....	88
Tabel 4. 14 Statistik Deskriptif Data Kevalidan E-LKPD	88
Tabel 4. 15 Statistik Deskriptif Data Kepraktisan E-LKPD	90
Tabel 4. 16 Statistik Deskriptif Data Keefektifan E-LKPD.....	91
Tabel 4. 17 Hasil Revisi Produk	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir Pengembangan E-LKPD <i>Articulate Storyline 3</i> Berbasis Kearifan Lokal Kediri	33
Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE Menurut (Sugihartini & Yudiana, 2018).....	36
Gambar 4. 1 Flowchart E-LKPD	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul.....	110
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	112
Lampiran 3. Surat Pemanfaatan Produk.....	113
Lampiran 4. Surat Telah Melakukan Penelitian.....	114
Lampiran 5. Berita Acara Bimbingan	115
Lampiran 6. Pedoman Observasi	117
Lampiran 7. Pedoman Wawancara.....	118
Lampiran 8. Angket Guru	120
Lampiran 9. Angket Siswa	123
Lampiran 10. Perangkat Pembelajaran.....	124
Lampiran 11. Hasil Validasi Bahan Ajar	166
Lampiran 12. Hasil Validasi Materi	171
Lampiran 13. Hasil Angket Respon Guru	176
Lampiran 14. Lembar Angket Respon Siswa.....	179
Lampiran 15. Hasil Angket Respon Siswa di Uji Coba Terbatas	180
Lampiran 16. Hasil Angket Respon Siswa di Uji Coba Luas	181
Lampiran 17. Lembar Tes Evaluasi Siswa (Soal Evaluasi)	182
Lampiran 18. Hasil Lembar Tes Evaluasi Siswa (Soal Evaluasi) di Uji Coba Terbatas	186
Lampiran 19. Hasil Lembar Tes Evaluasi Siswa (Soal Evaluasi) di Uji Coba Luas	187
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian	188
Lampiran 21. Hasil Plagiasi	191
Lampiran 22. Surat Keterangan Bebas Plagiasi	192

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di tengah perkembangan globalisasi yang semakin pesat, pendidikan menjadi salah satu bidang yang memiliki peran sangat penting. Pendidikan merupakan tuntutan kepada setiap anak-anak agar mendapatkan kekuatan di dalam lingkungan masyarakat untuk dapat mencapai keselamatan dalam dirinya. Menurut Amalia et al., (2022) menyatakan bahwa proses dari suatu pendidikan merupakan proses pengembangan yang memiliki suatu tujuan dan terbagi menjadi beberapa tujuan. Perkembangan pendidikan mengalami beberapa perubahan sepanjang tahunnya. Perubahan tersebut disebabkan oleh beberapa aspek historis, sosial, serta politik yang terjadi sampai saat ini. Perkembangan suatu pendidikan diharapkan dapat mengubah suatu pembelajaran oleh sebab itu, guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan perangkat pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu siswa dalam proses belajar. Pemanfaatan perangkat pembelajaran digital dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal.

Keberhasilan kegiatan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Salah satu faktor tersebut adalah keterlibatan tenaga guru dalam menyampaikan materi menggunakan perangkat pembelajaran yang sesuai. Menurut Sapitri et al., 2023 pendidik berfungsi sebagai pembimbing, pengajar, motivator, dan fasilitator agar siswa mampu berkembang secara optimal baik dalam aspek kognitif, keterampilan, maupun sikap. Selain itu, pemanfaatan perangkat pembelajaran digital sebagai pendukung kegiatan pembelajaran turut memengaruhi jalannya proses pembelajaran serta capaian belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan perangkat digital berperan penting untuk menunjang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar secara nyata dan terukur.

Matematika merupakan cabang ilmu yang mempelajari angka serta metode perhitungannya. Menurut Maryono et al., 2024 matematika adalah suatu metode berpikir secara sistematis yang menggunakan struktur formal untuk memahami hubungan, pola, dan teknik yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang keilmuan. Dalam mata pelajaran matematika siswa dibimbing untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis, serta membangun pemahaman yang lebih mendalam. Matematika diajarkan mulai tingkat dasar hingga ke jenjang perguruan tinggi, menegaskan pentingnya ilmu ini dalam membentuk siswa yang berkualitas. Keterampilan dalam berpikir logis merupakan dasar terpenting dalam proses pembelajaran yang mendukung siswa dalam memahami konsep, memecahkan masalah, serta membuat keputusan yang tepat. Salah satu materi yang melatih kemampuan tersebut adalah materi “Diagram Batang”.

Materi diagram batang merupakan teknik penyajian data dalam bentuk gambar batang atau balok, yang dapat disusun secara vertikal maupun horizontal. Menurut Rofi'ah et al., (2024) diagram batang berfungsi sebagai metode grafis yang efektif untuk menampilkan perbandingan antar kategori dalam suatu kumpulan data. Materi ini diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD), di mana siswa dikenalkan cara menyajikan data sederhana dalam bentuk tabel yang kemudian diubah menjadi diagram batang. Melalui pembelajaran ini, siswa mendapatkan manfaat dalam memahami informasi berbentuk visual, yang membantu mereka membandingkan data secara lebih mudah. Oleh karena itu, penguasaan terhadap materi diagram batang tidak hanya berperan dalam meningkatkan literasi data siswa, tetapi juga berkaitan dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Sesuai dengan perkembangan zaman, pembelajaran di dunia pendidikan mengalami transformasi menuju metode yang lebih interaktif dan digital. Apabila materi diagram batang tidak disajikan secara digital, siswa cenderung hanya mengamati contoh yang diberikan oleh guru atau buku sehingga keterlibatan mereka dalam pembelajaran menjadi terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan kurang memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Oleh karena itu, materi diagram batang dapat disajikan dengan bantuan

teknologi, seperti perangkat pembelajaran digital yang memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari materi. Menurut Safira et al., (2022) penggunaan teknologi sebagai sarana informasi dapat menjadi penunjang pembelajaran sehingga mampu meningkatkan mutu pendidikan secara signifikan. Penerapan teknologi di dunia pendidikan juga dapat meningkatkan kontrol diri siswa terhadap aktivitas belajarnya serta mendukung aktivitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan perangkat pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Mrican 2 Kota Kediri, ditemukan beberapa keterbatasan dalam proses pembelajaran materi penyajian data berbentuk diagram batang. Guru masih menggunakan LKS, buku paket, dan papan tulis sebagai sarana utama dalam pembelajaran. Meskipun sarana tersebut dapat digunakan untuk menyampaikan materi, penyajian materi masih bersifat umum dan belum dikaitkan dengan konteks kehidupan siswa. Akibatnya, materi pembelajaran menjadi kurang kontekstual karena belum dikaitkan dengan lingkungan sekitar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengintegrasian kearifan lokal Kediri sebagai konteks pembelajaran agar materi diagram batang lebih dekat dengan kehidupan siswa, sekaligus membantu siswa mengenal budaya daerah dan meningkatkan ketertarikan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini didukung oleh Roesmawati et al., (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Pada saat melakukan wawancara dengan siswa di SD Negeri Mrican 2, diperoleh informasi bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi penyajian data berbentuk diagram batang. Kesulitan tersebut disebabkan karena siswa belum terbiasa menghubungkan tinggi batang dengan jumlah data serta belum memahami konsep dasar penyajian diagram batang, seperti arti setiap satuan pada sumbu. Akibatnya, siswa cenderung hanya memperhatikan bentuk diagram tanpa mampu memahami informasi yang disajikan secara tepat. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal Kediri yang dapat memfasilitasi siswa melakukan aktivitas pembelajaran secara aktif melalui penyelesaian tugas, penyajian data dalam tabel, dan penyusunan

diagram batang secara interaktif sehingga membantu siswa memahami materi diagram batang dengan lebih baik.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan lembar kerja yang dirancang untuk memfasilitasi peserta didik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran secara terarah. Melalui berbagai aktivitas yang disusun secara sistematis, LKPD mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, melakukan eksplorasi, serta membangun pemahamannya sendiri. Menurut Artini et al., (2023) mengatakan bahwa LKPD yang dikembangkan tersebut diharapkan dapat memunculkan keefektifan dalam proses pembelajaran, pemahaman pada siswa dan mengembangkan potensi dasar sesuai indikator kompetensi. Selain itu, LKPD ini juga dapat dibuat dengan kondisi siswa yang berbeda-beda, sehingga pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih relevan. Untuk itu, perlu bagi para guru untuk membuat LKPD yang tidak hanya memuat capaian pembelajaran, namun juga menarik untuk dibaca dan mudah dipahami. Karena faktor tersebut, maka hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran akan semakin optimal.

Berdasarkan hasil analisis dokumen, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mrican 2 pada materi penyajian data dalam bentuk diagram batang masih tergolong rendah. Nilai siswa masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Data hasil ulangan harian tahun ajaran 2025/2026 menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa hanya mencapai 65. Dari total 26 siswa, hanya 5 siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP, sedangkan sebagian besar siswa lainnya masih belum mencapai ketuntasan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi diagram batang masih perlu ditingkatkan, sehingga diperlukan pengembangan E-LKPD yang mampu memfasilitasi peserta didik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih mengembangkan E-LKPD *Articulate Storyline* 3 berbasis kearifan lokal Kediri. E-LKPD dirancang sebagai lembar kerja elektronik yang memfasilitasi peserta didik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran melalui berbagai kegiatan interaktif. Penggunaan E-LKPD diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik

selama pembelajaran, membantu mereka memahami konsep diagram batang melalui aktivitas yang bermakna, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. LKPD dibuat untuk melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan yang terstruktur, seperti mengamati, menganalisis, dan menyimpulkan. LKPD turut berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, memperdalam pemahaman terhadap materi, serta meningkatkan keterampilan melalui aktivitas yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, LKPD berfungsi sebagai alat penilaian untuk melihat perkembangan belajar siswa. Penyusunan LKPD ini disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditentukan.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memuat berbagai komponen yang mendukung siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Isi LKPD ini akan dikembangkan dengan mengintegrasikan kearifan lokal Kediri sehingga siswa tidak hanya mempelajari materi matematika, tetapi juga mengenal budaya lokal di daerahnya. Menurut Rosmana et al., (2024) LKPD dirancang untuk mendukung siswa dalam menganalisis materi pembelajaran melalui aktivitas konkret dan menyenangkan sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka bertujuan mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna, fleksibel, dan berpusat pada siswa agar mereka dapat tumbuh menjadi individu yang berkarakter, kreatif, kritis, dan mandiri.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya E-LKPD berbasis digital yang mampu mendukung aktivitas belajar siswa secara lebih interaktif. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, peneliti memilih menggunakan *Articulate Storyline 3* sebagai perangkat lunak (*authoring tool*) dalam mengembangkan E-LKPD karena menyediakan berbagai fitur interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. *Articulate Storyline 3* merupakan perangkat lunak (*authoring tool*) yang digunakan untuk mengembangkan E-LKPD interaktif berbasis digital. Menurut Sofi'atun et al., (2024) perangkat lunak ini memungkinkan pengembangan lembar kerja digital interaktif dengan berbagai aktivitas, seperti pilihan ganda, isian singkat, *matching*, dan *drag and drop*, sehingga siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain

itu, *Articulate Storyline 3* juga menyediakan fitur umpan balik dan pemantauan hasil kerja siswa.

Meskipun *Articulate Storyline 3* memiliki berbagai keunggulan dalam pengembangan E-LKPD interaktif, beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa perangkat lunak ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Menurut Sajidah & Wulandari (2024), pembuatan media berbasis *Articulate Storyline 3* membutuhkan tahapan desain yang cukup kompleks, seperti analisis kebutuhan, pembuatan *storyboard*, desain tampilan, hingga pengembangan interaksi. Hal tersebut menyebabkan proses pengembangan produk membutuhkan waktu yang relatif lebih lama. Selanjutnya, menurut Nafitri et al., (2024) platform ini menimbulkan tantangan bagi guru yang tidak berlatar belakang desain maupun teknologi karena proses memahami seluruh fitur dalam aplikasi memerlukan waktu dan pembelajaran yang cukup mendalam.

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, penelitian ini mengembangkan E-LKPD melalui tahapan yang sistematis dengan menyusun *flowchart* dan *storyboard* sebelum proses pengembangan. Perencanaan tersebut dilakukan agar proses pengembangan E-LKPD berlangsung secara sistematis mulai dari tahap perancangan hingga implementasi produk. Selain itu, produk dirancang menggunakan fitur-fitur *Articulate Storyline 3* yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, seperti *matching*, *drag and drop*, pilihan ganda, dan isian singkat, dengan memanfaatkan fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pemilihan fitur tersebut juga disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar E-LKPD mudah digunakan dan mampu mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, meskipun *Articulate Storyline 3* memiliki beberapa keterbatasan, produk yang dikembangkan tetap dapat meminimalkan kelemahan tersebut melalui perencanaan pengembangan yang sistematis dan pemanfaatan fitur yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

Untuk memastikan bahwa E-LKPD *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan benar-benar dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, maka perlu diperhatikan tiga aspek utama yaitu yang pertama aspek kevalidan tentang sejauh mana perangkat ajar yang dikembangkan sesuai dengan

capaian pembelajaran, karakteristik siswa, serta kelayakan isi dan tampilan. Kedua, aspek kepraktisan mengacu pada sejauh mana guru dan siswa merasa terbantu dalam penggunaan E-LKPD, baik dari segi teknis, pemahaman instruksi, maupun pelaksanaan dalam pembelajaran sehari-hari. Sedangkan keefektifan mengacu pada sejauh mana penggunaan E-LKPD mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami materi penyajian data dalam bentuk diagram batang. Ketiga aspek tersebut sangat penting dalam proses pengembangan E-LKPD, supaya E-LKPD yang dikembangkan tidak sekadar menarik dari segi tampilan dan kesesuaian konteks tetapi juga mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Hal ini diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Aulina Roudlotul Jannah, Dinn Wahyudin, dan Effy Mulyasari yang menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Articulate Storyline* memperoleh nilai kevalidan sebesar 93,33 dengan kategori “Sangat Layak” dan nilai kepraktisan sebesar 91,22 dengan kategori “Sangat Praktis”, sehingga efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Ni Putu Trisna Sulistyan, Maria Goreti Rini Kristiantari, dan Nengah Arnawa menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memperoleh persentase validitas sebesar 95% dan 94% dengan kategori “Sangat Valid”, serta persentase kepraktisan sebesar 96% dan 91% dengan kategori “Sangat Praktis”, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan dan penelitian terdahulu maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk: a) Proses menghasilkan E-LKPD *Articulate Storyline 3* Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Diagram Batang Kelas IV SDN Mrican 2 yang praktis b) Pengembangan E-LKPD *Articulate Storyline 3* Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Diagram Batang Kelas IV SDN Mrican 2 yang valid. c) Pengembangan E-LKPD *Articulate Storyline 3* Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Diagram Batang Kelas IV SDN Mrican 2 yang praktis. Maka dari penelitian tersebut adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan yang telah disampaikan dalam latar belakang, terdapat beberapa keterbatasan yang dimiliki peneliti dalam fokus penelitian ini.

1. Peneliti mengembangkan E-LKPD *Articulate Storyline 3* Berbasis Kearifan Lokal Kediri.
2. Peneliti mengembangkan E-LKPD hanya pada materi Diagram Batang.
3. Penelitian hanya dilakukan di kelas IV SDN Mrican 2.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan E-LKPD *Articulate Storyline 3* Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Diagram Batang Kelas IV SDN Mrican 2?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan E-LKPD *Articulate Storyline 3* Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Diagram Batang Kelas IV SDN Mrican 2?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan E-LKPD *Articulate Storyline 3* Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Diagram Batang Kelas IV SDN Mrican 2?

D. Tujuan penelitian

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan pengembangan E-LKPD *Articulate Storyline 3* Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Diagram Batang Kelas IV SDN Mrican 2.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan pengembangan E-LKPD *Articulate Storyline 3* Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Diagram Batang Kelas IV SDN Mrican 2.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan pengembangan E-LKPD *Articulate Storyline 3* Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Diagram Batang Kelas IV SDN Mrican 2.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan pengalaman konkret yang dapat mendorong aktivitas siswa melalui modifikasi situasi, peristiwa, atau objek tertentu. Penelitian ini juga berfungsi sebagai referensi dalam pengembangan E-LKPD di bidang pendidikan, yang dapat dimanfaatkan untuk penelitian lanjutan terkait pembuatan E-LKPD pada materi diagram batang. Selain itu, penyusunan E-LKPD ini bertujuan untuk mendukung siswa dalam memperjelas pemahaman terhadap konsep yang dipelajari, akurat, dan terstruktur, sehingga informasi yang diperoleh lebih mudah dipahami dan diingat.

2. Manfaat Praktis

Penelitian mengenai pengembangan E-LKPD *Articulate Storyline* 3 berbasis kearifan lokal Kediri memberikan berbagai manfaat praktis bagi pihak-pihak yang terlibat, yaitu:

a. Bagi Siswa

Pengembangan E-LKPD *Articulate Storyline* 3 berbasis kearifan lokal Kediri memberikan pengalaman belajar baru kepada siswa melalui penggunaan E-LKPD yang kontekstual pada materi Diagram Batang di kelas IV SD. Bahan ajar ini membantu siswa memahami informasi yang disajikan dalam diagram batang dengan lebih mudah, meningkatkan minat belajar, mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penggunaan E-LKPD *Articulate Storyline* 3 yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal Kediri mendukung guru dalam menyampaikan materi Diagram Batang dengan lebih efektif. Inovasi ini mendorong guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, aktif, serta menyenangkan bagi siswa, sekaligus memperkaya strategi pembelajaran berbasis budaya lokal.

c. Bagi Sekolah

E-LKPD *Articulate Storyline* 3 berbasis kearifan lokal Kediri ini dapat menjadi sumber referensi tambahan bagi guru dalam proses pembelajaran. Melalui pemanfaatan E-LKPD yang variatif ini, sekolah dapat meningkatkan mutu pendidikan dan mendukung kreativitas guru dalam mengembangkan E-LKPD yang lebih beragam dan inovatif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memperluas wawasan peneliti dalam mengembangkan E-LKPD *Articulate Storyline* 3 berbasis kearifan lokal Kediri, khususnya dalam pembelajaran materi Diagram Batang, sehingga membuka peluang untuk inovasi pengembangan E-LKPD berbasis lokal lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, D. M., & Astuti, D. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem-based Learning (PBL) pada Topik Sudut. *Pythagoras: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 15(2). <https://doi.org/10.21831/pg.v15i2.36444>
- Adelia, M., & Wandini, R. R. (2023). Media Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Berbantuan Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 528–536.
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif: Articulate Storyline* (Cetakan ke). Cipta Artha Media.
- Amsari, D. (2018). Implikasi Teori Belajar E. Thorndike (Behavioristik) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal basicedu*. 2(2), 52–60.
- Andrianto, D., & A. A. (2025). Penggunaan LKPD dan Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Keaktifan Serta Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal Of Social Science Research*, 5, 7138–7151.
- Artini, N. W. B., Suarni, N. K., & Parmiti, D. P. (2023). Efektivitas pengembangan E-LKPD dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 51–55. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.1758
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). *Matematika SMP/MTs Kelas VII Semester 2*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Askodrina, H. (2022). Penguatan Kecerdasaan Perspektif Budaya Dan Kearifan Lokal. *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 16(1), 619–623. <https://doi.org/10.55558/alihda.v16i1.52>
- Asriyanti, F. D., & J., L. A. (2018). Analisis Gaya Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3.
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. Longmans, Green and Co.

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Chairul, A. (2019). Kearifan Lokal Dalam Tradisi Mancoliak Anak Pada Masyarakat Adat Silungkang. *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 5(2), 172–188. <https://doi.org/10.36424/jpsb.v5i2.86>
- Dermawati, N., Suprpta, & Muzakkir. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 74–78.
- Dewi, F. N. (2021). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Articulate Storyline Subtema Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan untuk Siswa Kelas 5 SDN Kesamben 2 Kabupaten Blitar*. Universitas Negeri Malang.
- F, I. A. N., Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. (2022). *Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar*. 6(5), 8154–8162.
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Sobri, M. (2021). Penggunaan Situs Liveworksheets untuk Mengembangkan LKPD Interaktif di Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 232–240. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i3.1277>
- Febriana, D., Fathoni, T., & Hanoum, R. N. (2019). Penerapan model pembelajaran *Advance Organizer* untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) siswa pada mata pelajaran biologi kelas XI di SMA Negeri 11 Bandung. *Educational Technologia*, 3(1), 1–10.
- Fianto, N. A., & M., P. K. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Kelas IV SD Negeri Giyono Kabupaten Temanggung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 213–227.
- Hasanah, U., Nur, L., & Siregar, K. (2023). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis keterampilan materi operasi hitung perjumlahan dan pengurangan. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 692–698.
- Hill, W. F. (1990). *Learning: A Survey of Psychological Interpretations*. Harper & Row.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Ghalia Indonesia.

- Ika, F., Yasminda, A., & Komalasari, M. D. (2025). Strategi Penggunaan Media Interaktif untuk Memaksimalkan Proses Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 97–104.
- Indriani, S., Nuryadi, & Marhaeni, N. H. (2022). Respon Peserta Didik terhadap E-LKPD Berbantuan Liveworksheets sebagai Bahan Ajar Segitiga dan Segiempat. *Journal Journal on Teacher Education*, 315–323. <https://doi.org/10.31004/jote.v3i2.3962>
- Ismail. (2016). Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Aktif Di Sekolah. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 30–43.
- Izzatunnisa, Y. A. A. H. (2019). *Pengembangan Lkpd Berbasis Pembelajaran Penemuan Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik Pada Materi Kimia Sma*. 38(3), 3–6.
- Jannah, A. R., Wahyudin, D., Mulyasari, E., & Indonesia, U. P. (2026). Pengembangan E-LKPD berbasis articulate pembelajaran Matematika kelas III SD. *Journal of Elementary Education*, 09(01), 131–138.
- Jayawardana, H. B. A., & Gita, R. (2020). Inovasi Pembelajaran Biologi di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Biologi Di Era Pandemi COVID-19 Gowa, September*, 58–66. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/psb/>
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta.
- Kurnia, I. (2019). Mengungkap Nilai-Nilai Kearifan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 51–63.
- Mardika, H. A., Suharto, B., Isnaini, S., & A., T. S. (2023). Eksplorasi Festival Jaranan yang Berkelanjutan: Studi Tentang Jaranan Sebagai Warisan Budaya Takbenda Di Jawa Tengah Dan Jawa Timur. *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 4(4), 3781–3791. <http://journal.yrpiiku.com/index.php/msej>
- Maryono, I., Sugilar, H., Hilda, A., & Aditya, Z. (2024). Struktur dan Cara Berpikir Matematika melalui Framework Connections , Recognition Patern , Identifying Similarities and Differences and Generalising (CRIG). *Jurnal Perspektif*, 8(2), 275–290.
- Miftahurrahman, U., Zulfitria, & A., F. (2024). Articulate Storyline: Inovasi Pembelajaran Sains yang Menarik dan Interaktif. *JKPI: Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 4(2), 323–327.

- Misnawati, M., Patandean, A. J., & Rahmaniah, R. (2024). Implementasi Literasi Numerasi Pada Materi Diagram Batang , Diagram Garis Dan Diagram Lingkaran Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas V Di UPT SPF SD Negeri Mongisidi II Makassar. *Jurnal Pendidikan Bosowa*, 5(1), 148–156. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5310>
- Mulyono Abdurrahman. (1999). *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*. Rineka Cipta.
- Munfarida, E. L., & Anshori, M. (2024). Simbolisasi Kehidupan Masyarakat Kediri Berbasis Kearifan Lokal (Studi Eksplorasi Nilai Simpang Lima Gumul). *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 1(6), 447–456.
- Nafitri, S. E., MZ, A. F. S. A., & Kharisma, A. I. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 922–929. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1346>
- Natasya T, Wiwik Kurniyati, Erwin Efendi Hutagalung, A. M. A. F. (2026). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Ipa pada Siswa Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 238–252.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Oktaviandi, J., & M. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Model PBL Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 2838–2847.
- Pane, S. M., Lubis, M., & Sormin, S. A. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bermuatan Kearifan Lokal Terintegrasi TPACK untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 377–384. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.52482>
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan Lokal dan Penerapannya Di Sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba*, 01(02), 128–135.
- Puspaningrum, S. D., Kusuma, A. F. W., Husna, S. D., Fitriyani, A., Najwa, S., Agritya, L. B., Novalinda, P., & Putri, I. C. M. (2024). Pemertahanan Nilai-nilai Budaya Jawa di Era Meluasnya Budaya Asin saat ini, Studi Kasus pada Gen Z dan Mahasiswa UNNES. 3(2), 210–220. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/kultur>

- Putra, C. A. (2025). *Pengembangan E-Modul Dalam Pembelajaran Seni Dan Budaya Di Madrasah Ibtidaiyah Development of E-Modules in Learning Arts And Culture In Elementary Madrasahs*. 2(1), 1–10.
- Putri, N. S., Vitriani, V., & Afza, A. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Materi Pemanasan Global Untuk Fase E SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21045–21051.
- Putu, N., Sulistyan, T., Goreti, M., Kristiantari, R., Dasar, P., & Terbuka, U. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Topik Rangkaian Listrik Untuk Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 25–37.
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & L. A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 11(1), 106–121.
- Hidayati, S., & Rahmawati, N. A. (2022). *Modul Ajar Matematika untuk SD/MI Kelas 4 Jilid II Kurikulum Merdeka*. Pustaka Persada.
- Rahyono, F. X. (2009). *Kearifan Budaya Dalam Kata*. Wedatama Widya.
- Roesmawati, L., Suprijono, A., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan Handout Pembelajaran Berbasis Kearifan Budaya Lokal Reog pada Pembelajaran IPS untuk Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8909–8922. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3971>
- Rofi'ah, V. N., Indrawati, D., Riswanto, G., & Y., S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Diagram Batang Siswa Kelas Iv Melalui Media Papan Diagram (Padi) Di Sdn Kebonsari I Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 490–502.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Lesmana, A. R. D., Andini, I. F., Yuliani, I. P., Ramanda, N., Nurfitri, R., & Citra, W. R. (2024). *Penerapan LKPD terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Didik di Sekolah Dasar*. 8(1), 3082–3088. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12851>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito, R. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Safira, T., Tahir, M., & Khair, B. N. (2022). Penerapan Budaya Literasi di SDN

28 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 374–380.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.475>

Sajidah, L. A., & W., D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Sd Negeri Karangroto 01 Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13794>

Sapitri, N., Sahwal, S. S., Satifah, D., Takziah, N., Bhayangkara, U., & Raya, J. (2023). Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator dalam Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 73–80.

Sari, A. P. P., & Lepiyanto, A. (2016). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Siswa Sma Kelas X Pada Materi Fungi. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 7(1), 41–48.
<https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v7i1.489>

Sarman, A. A., Suastika, I. K., & Murniasih, T. R. (2023). Pengembangan E-LKPD untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Jurnal Tadris Matematika*, 6(1), 49–66. <https://doi.org/10.21274/jtm.2023.6.1.49-66>

Setiabudi, A., Susanta, A., & Maulidiya, D. (2019). Efektifitas LKPD Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII Smp Negeri 3 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3(2), 228–241.
<https://doi.org/10.33369/jp2ms.3.2.228-241>

Setiyaningsih, A., Yuwono, M. R., & Wijayanti, S. (2022). Analisis Kelengkapan LKPD sebagai Media Pembelajaran Matematika Peserta Didik. *WIDYA DIDAKTIKA - Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 42–47.
<https://doi.org/10.54840/juwita.v1i2.68>

Sidik, M. (2019). Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 4, 99–107.
<https://ejournal.ust.ac.id/index.php/JTIUST/article/view/516>

Sofi'atun, Purwosaputro, S., Hajir, S. M., & S. S. (2024). Pemanfaatan Liveworksheet Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Literasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Smk Negeri 7 Semarang. *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1071–1081.

Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja

Rosdakarya.

- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.
- Umbaryati. (2017). Pentingnya LKPD pada pendekatan scientific pembelajaran matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 217–225. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21473>
- Wahab, R. (2016). *Psikologi Belajar*. Rajawali Pers.
- Wahyudin, S. (2008). *Referensi Matematika dalam Kehidupan Manusia 4*. CV Ipa Abong.
- Wahyuni, C., & Amini, R. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Live Worksheets Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 6058