

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *e*-LKPD

a. Pengertian *e*-LKPD

e-LKPD ialah singkatan dari Elektronik Lembar Kegiatan Peserta Didik artinya lembar kegiatan peserta didik yang menyediakan latihan soal yang bisa dikerjakan oleh peserta didik secara fleksibel, baik waktu maupun tempat dengan disajikan dalam bentuk digital dan dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, laptop, atau *smartphone*. *e*-LKPD sendiri berisikan lembaran yang sudah dirangkai dalam bentuk materi, ringkasan, bahkan petunjuk yang sesuai langkah-langkah agar dapat menuntaskan tugas (Mulyono et al., 2022). Dalam pengembangan ini *e*-LKPD tidak hanya lembaran yang terdapat materi, latihan soal, dan petunjuk saja, melainkan terdapat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, sumber belajar, lembar kegiatan peserta didik, kuis interaktif, soal evaluasi, presensi peserta didik, bahkan ada materi informasi terkait kearifan lokal.

Pada perkembangan teknologi terutama dalam era digital mampu mengembangkan LKPD menjadikan dalam bentuk elektronik atau *e*-LKPD yang sangat berguna untuk kegiatan belajar peserta didik baik secara mandiri ataupun berkelompok (Noventa et al., 2018). Pengembangan *e*-LKPD pada era digital ini bukan sekedar mengubah lembaran kertas menjadi format elektronik, namun hal tersebut dapat memanfaatkan teknologi terutama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam inovasi pengembangan *e*-LKPD tersebut, dirancang tidak seperti LKPD cetak, namun dengan menyertakan elemen interaktif baik gambar, video, dan kuis sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Selain itu, juga membantu peserta didik dalam kesiapan menghadapi tantangan era digital dengan pembelajaran yang interaktif dan modern.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan LKPD merupakan media pembelajaran dalam bentuk cetak yaitu lembaran kertas memuat materi, latihan soal, dan petunjuk yang dilengkapi dengan gambar. Sedangkan *e*-LKPD merupakan media pembelajaran yang berbentuk digital yang menyajikan beraneka ide

contohnya memuat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, sumber belajar, lembar kegiatan peserta didik, kuis interaktif, soal evaluasi, presensi peserta didik, bahkan ada materi informasi terkait kearifan lokal, serta *e-LKPD* dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, laptop, atau *smartphone* secara fleksibel tidak terikat ruang dan waktu.

b. Tujuan *e-LKPD*

Tujuan dari *e-LKPD* mampu mendukung peserta didik dalam peran aktif, kreatif serta mandiri dalam proses belajar melalui bahan ajar *e-LKPD* itu sendiri (Fina et al., 2023). Menurut (Putra et al., 2023) menyatakan bahwa tujuan dari *e-LKPD* mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dengan berfikir secara kritis. Pada saat proses pembelajaran menggunakan *e-LKPD* yang diterapkan melalui soal-soal dan materi sangat efektif karena dapat melatih peserta didik keterampilan berfikir rasional (Hidayah & Kuntjoro, 2022).

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa adanya tujuan *e-LKPD* meningkatkan efektivitas pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi lebih mudah melalui penyajian yang interaktif, selain itu bisa meningkatkan kemandirian belajar peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan masing-masing melalui teknologi digital, serta mendorong motivasi dan minat belajar dengan tampilan adanya *e-LKPD* yang menarik dilengkapi seperti gambar, video, animasi, dan audio.

c. Manfaat *e-LKPD*

e-LKPD memberikan manfaat yang lebih luas bukan hanya memotivasi peserta didik untuk belajar, namun memperkuat kemampuan berfikir kritis dan kreatif (Astiwi & Siswanto, 2024). Menurut (Wimudi et al., 2022) manfaat *e-LKPD* sendiri membuat proses belajar lebih ramah lingkungan, mudah diakses sepanjang waktu, serta menghadirkan materi yang lebih menarik dan interaktif. *e-LKPD* memudahkan peserta didik saat belajar terutama pada fitur-fitur *e-LKPD* yang beragam sehingga peserta didik mampu belajar sendiri, mampu berfikir kritis dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi yang telah dipelajari tanpa harus bergantung pada penjelasan ceramah dari pendidik (Ananda et al., 2021).

Berdasarkan pendapat yang telah dijelaskan, *e-LKPD* memberikan dampak positif bagi peserta didik dalam belajar, dengan meningkatkan kemandirian belajar yang tidak terlalu bergantung pada ceramah dari pendidik. Penggunaan *e-LKPD* dinilai sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran karena peserta didik lebih antusias dan tingkat rasa ingin tahu peserta didik sangat ditonjolkan serta mampu meningkatkan kreatifitas dan kecerdasan peserta didik dalam belajar teknologi.

d. Kelebihan *e-LKPD*

Kelebihan *e-LKPD* yaitu mampu memuat beragam format konten digital. Seperti teks, gambar, audio, video bahkan tambahan animasi untuk memperjelas konsep dan video eksperimen untuk pelajaran (Masruha et al., 2022). Salah satu keunggulan *e-LKPD* terletak pada penyajian konsep yang dihubungkan dengan mengaitkan materi dengan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat melatih peserta didik dalam keterampilan (Safitri et al., 2022).

Berdasarkan penjelasan diatas, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Pengalaman belajar yang menarik dan interaktif melalui *e-LKPD* yang memuat video pembelajaran, kuis interaktif menggunakan teks, gambar, audio dan video. Adanya konsep *e-LKPD* mengaitkan dengan kehidupan nyata atau kehidupan sehari-hari mengakibatkan peserta didik tidak hanya menguasai materi saja namun mudah memahami lingkungan.

2. Kearifan Lokal

a. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan pengetahuan yang tumbuh dan berkembang dalam komunitas yang berlandaskan pada nilai, etika dan perilaku tradisional dalam pengelolaan sumber daya alam dan manusia (Pingge, 2017). Menurut (Chairul, 2019) Kearifan lokal adalah prinsip dan pola perilaku yang dianut, dipahami serta diterapkan oleh masyarakat dalam berinteraksi dengan lingkungannya dari nilai-nilai tradisi yang telah diwariskan secara turun-temurun.

Berdasarkan paparan tersebut, maka dari itu kearifan lokal tidak dapat dipisahkan karena sudah melekat dalam kehidupan sehari-hari dengan identitas

masyarakat itu sendiri. Kearifan lokal itu sendiri merupakan warisan secara turun-temurun yang tetap harus dijaga dan dilestarikan agar tidak punah. Nilai-nilai budaya yang terkandung didalamnya mencerminkan tanggung jawab sosial dan keberlanjutan alam.

b. Fungsi Kearifan Lokal

Fungsi kearifan lokal menurut (Putera R, 2021) memiliki banyak fungsi mulai dari nilai, kepercayaan, norma, serta aturan-aturan khusus. Fungsi tersebut antara lain untuk pelestarian dan pengembangan sumber daya alam beserta sumber daya manusia, menjadikan dasar pengembangan ilmu pengetahuan dan kebudayaan serta berperan sebagai petuah, sastra, kepercayaan dan pantangan dalam kehidupan masyarakat. Fungsi kearifan lokal yang berkarakteristik antara lain memiliki kemampuan mengatur perkembangan budaya lokal, sebagai banteng pertahanan dari pengaruh budaya luar, mampu membimbing arah perkembangan budaya serta mampu menyelaraskan budaya asli dan budaya luar (Achmad, 2021).

Berdasarkan pendapat di atas, kearifan lokal memiliki beragam fungsi yang kaitannya erat dengan etika, nilai, norma dan moral. Kearifan lokal perlu dilestarikan karena berperan sebagai petuah, kepercayaan bahkan pantangan yang mengandung nilai-nilai dan tradisi masyarakat itu sendiri. Selain itu kearifan lokal merupakan warisan turun-temurun yang harus dilindungi dan dijaga dari pengaruh budaya luar serta mengatur perkembangan budaya lokal dengan cara mempelajari kearifan lokal yang menanamkan hal baik dalam kehidupan sehari-hari.

c. Kearifan Lokal Kota Batu

(Romy Setiawan, 2022) menjelaskan bahwa Kota Batu terletak di provinsi Jawa Timur Indonesia yang memiliki keindahan alam yang dikenal sebagai julukan KWB atau Kota Wisata Batu. Masyarakat Kota Batu mayoritas bercocok tanam di sawah menanam sayuran dan juga menanam buah apel, sekaligus juga banyak tempat wisata. Salah satu penghasil buah apel dengan tingkat produktivitas tinggi yaitu Kota Batu dengan memanfaatkan buah apel menjadi minuman sari apel (Sa'adah & Estiasih, 2015).

Berdasarkan penjelasan diatas, Kota Batu tidak hanya terkenal dengan keindahan dan pariwisatanya, namun juga kaya akan kearifan lokal yang nyata dalam kehidupan sehari-hari penduduknya. Masyarakat masih mengikuti tradisi kesenian bantengan, mengembangkan tempat wisata alam, berkebun, bahkan juga memanfaatkan hasil bumi pada kuliner khas Kota Batu.

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan gabungan antara *natural sciences* dan *social sciences* yang memuat mengenai ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial disusun dalam tema kehidupan nyata dan relevan (Muntamah et al., 2023). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mencakup pembelajaran tentang alam, gejala alam, benda-benda dan juga makhluk hidup sedangkan Ilmu Pengetahuan Sosial mencakup pembelajaran tentang peristiwa, konsep, dan fakta yang berkaitan dengan sosial, maka dari itu IPAS merupakan pembelajaran yang menggabungkan antara pengetahuan yang mengkaji mengenai kehidupan manusia sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya dan juga mengkaji mengenai makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dengan interaksinya (Noventa et al., 2018).

Berdasarkan pendapat diatas, mata pelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang memadukan konsep dasar ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membantu peserta didik memahami antar manusia, lingkungan serta berbagai peristiwa alam di sekitar. Dalam pembelajaran ini, peserta didik mempelajari tentang cara kerja alam, perkembangan teknologi, hubungan antarmanusia, serta menjaga dan memanfaatkan lingkungan. Pembelajaran IPAS disusun untuk mengembangkan rasa ingin tahu, melatih kemampuan berfikir kritis, dan mengembangkan keterampilan memecahkan masalah melalui pengalaman langsung secara nyata, pengamatan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Panca Indra

a. Pengertian Panca Indra

Panca Indra merupakan indera luar yang memiliki fungsi untuk mengenali perubahan lingkungan luar. Panca indra ini biasa disebut indra pada manusia yang terdiri dari indra penglihatan, pendengar, pencium, peraba dan perasa atau pengecap (Madijono, 2020). Panca indra mulai dari indra penglihatan (mata), pendengar (telinga), pencium (hidung), perasa (lidah) dan peraba (kulit) merupakan salah satu peran penting bagi manusia karena panca indra menjadi alat utama untuk menerima, mengenali, dan memahami informasi dari lingkungan sekitar (Gunawan et al., 2020).

Berdasarkan pendapat diatas, panca indra memiliki lima alat indera yang dimiliki oleh manusia yaitu mata, telinga, hidung, lidah dan kulit yang berperan menerima serta mengolah berbagai rangsangan dari lingkungan. Melalui kelima panca indra ini, manusia mampu melihat objek, mendengar berbagai bunyi, mencium beragam aroma, merasakan jenis rasam serta mengetahui sentuhan, suhu dan tekstur. Semua informasi yang diterima oleh indera kemudian akan diteruskan ke otak untuk diolah, sehingga manusia dapat memahami keadaan disekitar, berinteraksi dengan lingkungan, dan merespon berbagai kondisi yang tepat. Oleh karena itu, panca indra merupakan dasar penting dalam proses belajar, berfikir, dan menjalani aktivitas sehari-hari.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian dan pengembangan ini dirancang dengan merujuk pada penelitian atau riset terdahulu. Berikut adalah tabel 2.1 kajian penelitian yang relevan dalam penelitian ini.

Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan

Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
(Tariani et al., 2022)	<i>Pengembangan e-LKPD IPA Berbasis Catur Asrama Kelas V</i>	Hasil penelitian dan pengembangan e-LKPD berdasarkan dengan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase rata-rata 92%. Dengan	1. Penelitian terdahulu menggunakan aplikasi <i>google docs</i> sedangkan penelitian ini menggunakan <i>link</i> . 2. Penelitian terdahulu menggunakan	1. Penelitian sama mengemban <i>e-LKPD</i> . 2. Penelitian sama memuat kearifan lokal.

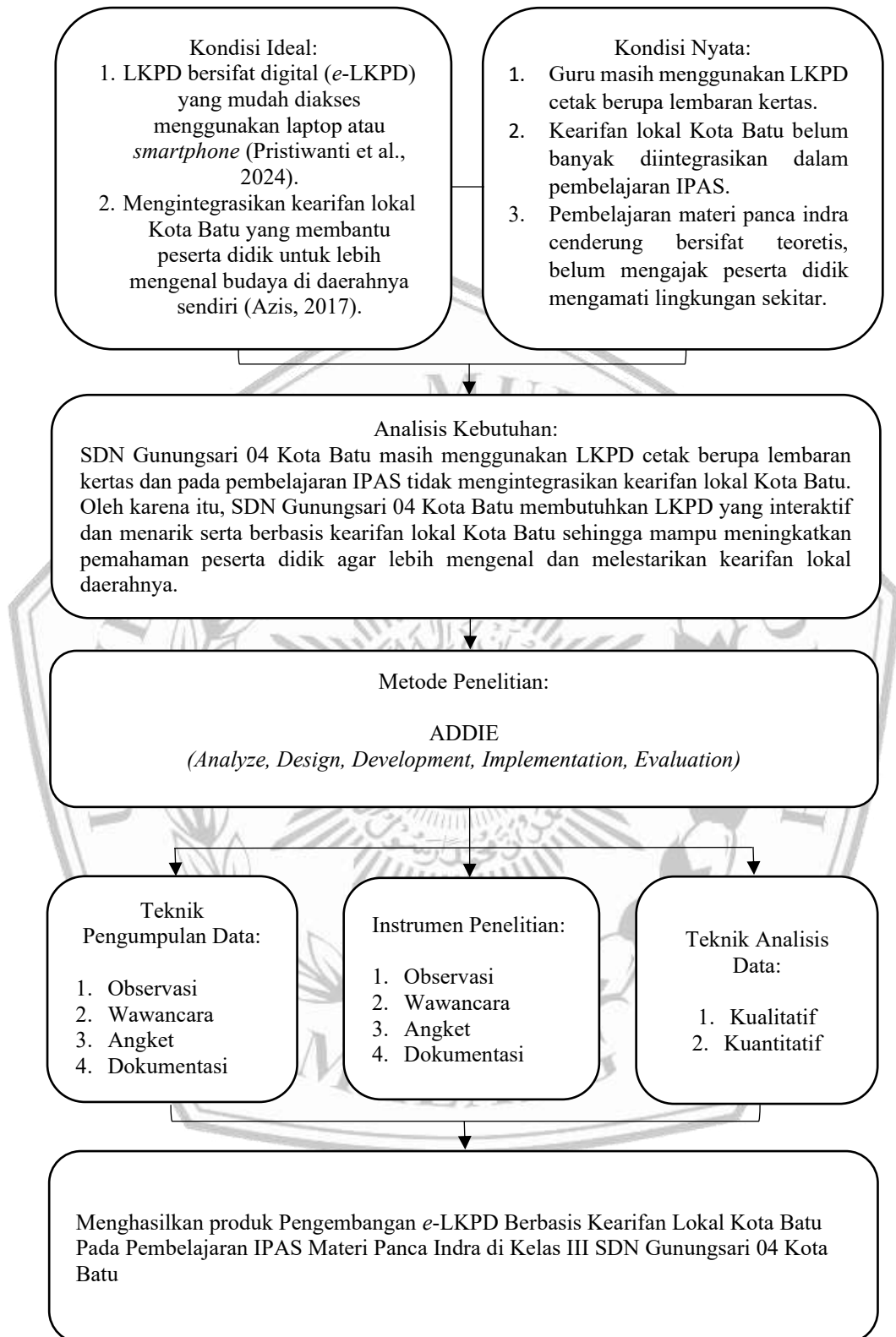
Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
		hasil validasi ahli media memperoleh presentase rata-rata 97%. Dengan hasil validasi ahli desain pembelajaran memperoleh presentase rata-rata 99%. Dengan hasil keseluruhan produk <i>e-LKPD</i> memperoleh presentase rata-rata 96%. Berdasarkan hasil tersebut <i>e-LKPD</i> efektif dapat digunakan untuk meningkatkan pemahamann keterampilan dan juga sebagai cara untuk mempertahankan kearifan lokal masyarakat.	pada materi organ gerak manusia, sistem pernapasan manusia, sistem pencernaan manusia, sistem peredaran darah manusia dan jaring-jaring makanan sedangkan penelitian ini menggunakan pada materi panca indra. 3. Penelitian terdahulu menerapkan pada kelas V SD sedangkan penelitian ini menerapkan pada kelas III SD.	3. Penelitian sama menggunakan pembelajaran ilmu pengetahuan alam.
(Pristiwanti et al., 2024)	<i>Pengembangan e-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Motif Batik Kota Serang dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar</i>	Hasil penelitian dan pengembangan <i>e-LKPD</i> berdasarkan dengan hasil validasi oleh ahli media memperoleh presentase rata-rata 90,67%. Dengan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh rata-rata 84%. Dengan kategori respon peserta didik memperoleh presentase 86,67%. Berdasarkan hasil tersebut <i>e-LKPD</i> ini layak dipakai dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan kompetensi	1. Penelitian terdahulu menggunakan aplikasi <i>liveworksheets</i> sedangkan penelitian ini menggunakan <i>link</i> . 2. Penelitian terdahulu menggunakan materi kekayaan budaya sedangkan penelitian ini menggunakan materi panca indra. 3. Penelitian terdahulu menerapkan pada kelas IV SD sedangkan penelitian ini menerapkan pada kelas III SD.	1. Penelitian sama mengembangkan <i>e-LKPD</i> . 2. Penelitian sama berbasis kearifan lokal. 3. Penelitian sama menggunakan akan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial.

Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
		berfikir kritis peserta didik.		
(Salsabila et al., 2023)	<i>Pengembangan e-LKPD Berbasis Liveworksheet Pada Tema 7 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan.</i>	Hasil penelitian dan pengembangan e-LKPD berdasarkan dengan hasil validasi materi memperoleh presentase rata-rata 96%. Dengan hasil validasi media memperoleh presentase rata-rata 93%. Dengan hasil validasi desain pembelajaran memperoleh presentase rata-rata 96%. Dengan hasil keseluruhan produk e-LKPD memperoleh presentase rata-rata 95%. Berdasarkan hasil tersebut e-LKPD berkearifan lokal yang telah dikembangkan layak diujicobakan dalam pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian terdahulu menggunakan aplikasi <i>google slide</i> sedangkan penelitian ini menggunakan <i>link</i>. 2. Penelitian terdahulu menggunakan materi perkembangan teknologi produksi pangan sedangkan penelitian ini menggunakan materi panca indra. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian sama mengembangkan e-LKPD. 2. Penelitian sama menerapkan di kelas III SD.
(Agustin et al., 2023)	<i>Pengembangan e-LKPD Google Slide berbasis Pear Deck Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar</i>	Hasil penelitian dan pengembangan e-LKPD berdasarkan dengan hasil validasi materi memperoleh presentase rata-rata 87%. Dengan hasil validasi media memperoleh presentase rata-rata 93%. Dengan hasil validasi ahli bahasa memperoleh presentase rata-rata 89%. Dengan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian terdahulu menggunakan aplikasi <i>google slide</i> sedangkan penelitian ini menggunakan <i>link</i>. 2. Penelitian terdahulu menerapkan pada kelas V SD sedangkan penelitian ini menerapkan pada kelas III SD. 3. Penelitian terdahulu menggunakan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian sama mengembangkan e-LKPD.

Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
		hasil validasi ahli media memperoleh presentase rata-rata 86%. Berdasarkan hasil tersebut <i>e</i> -LKPD dapat dinyatakan layak dan dapat diuji cobakan.	4. Penelitian terdahulu berbasis <i>Pear Deck</i> sedangkan penelitian ini berbasis kearifan lokal.	materi pecahan sedangkan penelitian ini menggunakan materi panca indra.



C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir