

**PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
(E-LKPD) INTERAKTIF MENGGUNAKAN WIZER.ME  
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEHIDUPAN  
MASYARAKAT PADA MASA HINDU-BUDHA  
KELAS VII SMP NEGERI 1 PANTI  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Oleh :**

**Firly Annisa' Zein  
NIM : T20199034**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
SEPTEMBER 2023**

**PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
(E-LKPD) INTERAKTIF MENGGUNAKAN WIZER.ME  
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEHIDUPAN  
MASYARAKAT PADA MASA HINDU-BUDHA  
KELAS VII SMP NEGERI 1 PANTI  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

**Firly Annisa' Zein  
NIM : T20199034**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
SEPTEMBER 2023**

**PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
(E-LKPD) INTERAKTIF MENGGUNAKAN WIZER.ME  
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEHIDUPAN  
MASYARAKAT PADA MASA HINDU-BUDHA  
KELAS VII SMP NEGERI 1 PANTI  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Disetujui Pembimbing**



**Musyarofah, S. Pd.I, M. Pd**  
NIP. 198208022011012004

**PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
(E-LKPD) INTERAKTIF MENGGUNAKAN WIZER.ME  
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEHIDUPAN  
MASYARAKAT PADA MASA HINDU-BUDHA  
KELAS VII SMP NEGERI 1 PANTI  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Jum'at  
Tanggal : 22 September 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I.  
NUP. 2007058001

Muhammad Eka Rahman, M.SEI.  
NUP. 201708167

Anggota :

1. Dr. H. Sukarno, M.Si.
2. Musyarofah, M.Pd.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



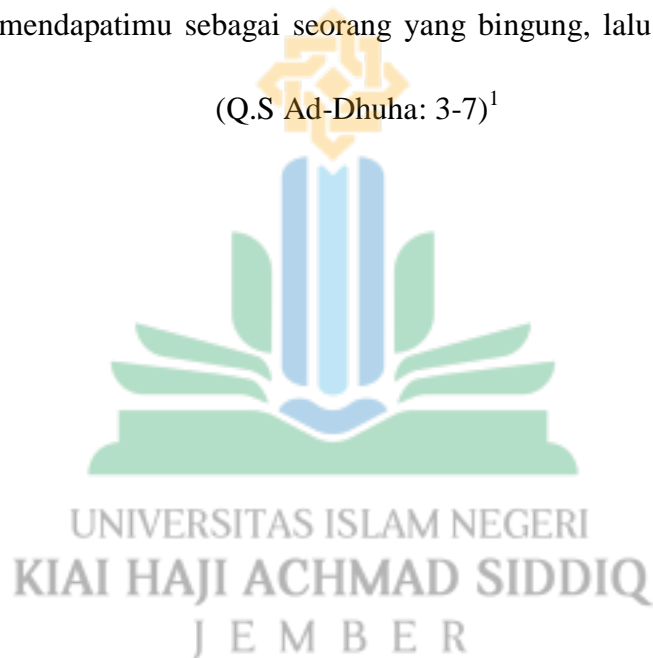
Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I  
NIP. 196405111999032001

## MOTTO

مَا وَدَّعَكَ رَبُّكَ وَمَا قَلَىٰ (۳) وَلَآخِرَةُ خَيْرٌ لَّكَ مِنَ الْأُولَىٰ (۴) وَلَسَوْفَ يُعْطِيكَ  
رَبُّكَ فَتَرْضَىٰ (۵) أَلَمْ يَجِدْكَ يَتِيمًا فَآوَىٰ (۶) وَوَجَدَكَ ضَالًّا فَهَدَىٰ (۷)

"(3) Tuhan-mu tiada meninggalkan kamu dan tiada (pula) benci kepadamu. (4) Dan sesungguhnya akhir itu lebih baik bagimu daripada permulaan. (5) Dan kelak Tuhan-mu pasti memberikan karunia-Nya kepadamu lalu (hati) kamu menjadi puas. (6) Bukankah Dia mendapatimu sebagai orang yatim, lalu dia melindungimu. (7) Dan Dia mendapatimu sebagai seorang yang bingung, lalu Dia memberikan petunjuk."

(Q.S Ad-Dhuha: 3-7)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran dan terjemahan*, (Garut: J-ART, 2004), 596.

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji hanya milik Allah. Atas ridho-Nya saya dapat menyelesaikan karya saya berupa skripsi ini dengan penuh perjuangan, dan pada akhirnya skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya yaitu bapak M. Zaini dan Ibu Hairinnisak yang telah mengusahakan secara maksimal untuk pendidikan saya dalam lahir dan batin, selalu memberi motivasi dan semangat yang tiada henti, dan selalu mendoakan yang terbaik setiap waktu.
2. Mbah uti Priswati yang selalu memberikan arahan, nasihat, dan mendoakan yang terbaik untuk saya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

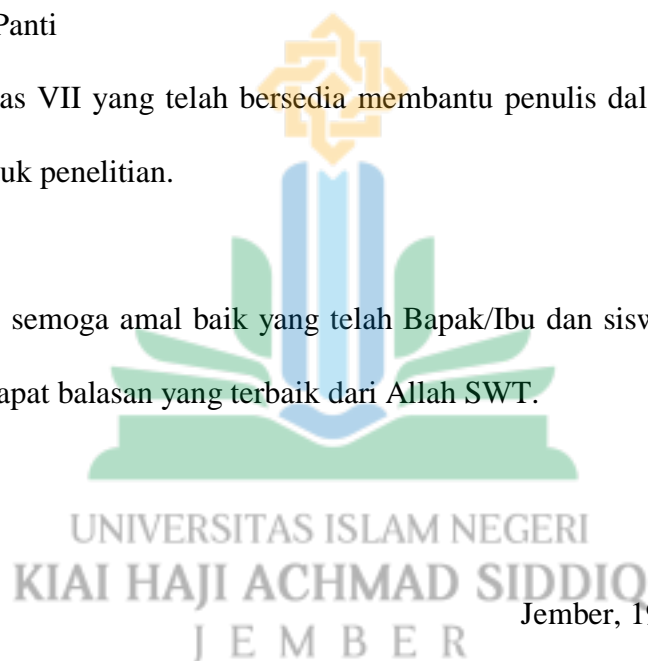
Segala puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT karena atas rahmat, karunia dan ridho-Nya, perencanaan, proses pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana dapat terselesaikan dengan lancar, serta tidak lupa pula syafaat Nabi Muhammad SAW yang mendukung selesainya skripsi ini.

Kesuksesan penyelesaian skripsi ini dapat diperoleh dari dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Achmad Siddiq Jember.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memfasilitasi penulis dalam memberikan persetujuan pada skripsi ini
3. Ibu Dr. Indah Wahyuni, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas (UIN) Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin untuk melaksanakan ujian skripsi
4. Ibu Musyarofah, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah membantu setiap urusan perkuliahan di Prodi Tadris IPS serta selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dengan sabar dalam penyelesaian skripsi.

5. Dosen validator ahli materi, ahli media/desain, dan ahli bahasa yaitu ibu Anindya Fajarini, M.Pd., bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd., dan bapak Shidiq Ardianta, M.Pd. yang telah menilai angket validasi produk penelitian penulis.
6. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Panti Ibu Astuti, S.Pd. yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Panti.
7. Guru mata pelajaran IPS kelas VII, ibu Anivah Nurcahyo A., S.Pd. yang telah membantu dan membimbing penulis dalam melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Panti
8. Siswa kelas VII yang telah bersedia membantu penulis dalam melakukan uji coba produk penelitian.

Akhirnya, semoga amal baik yang telah Bapak/Ibu dan siswa berikan kepada penulis mendapat balasan yang terbaik dari Allah SWT.



Jember, 19 September 2023

Firly Annisa' Zein



## ABSTRAK

Firly Annisa' Zein, 2023: *Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Menggunakan Wizer.Me Pada Pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha Kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023*

**Kata Kunci:** E-LKPD Interaktif, Wizer.me, Pembelajaran IPS

Pengembangan teknologi berbasis aplikasi untuk pembelajaran sudah banyak digunakan oleh pendidik sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Salah satu teknologi yang dikembangkan untuk tugas yang diberikan pada peserta didik yaitu lembar kerja peserta didik yang diakses melalui internet. Lembar kerja peserta didik berbasis teknologi menjadikan pendidik lebih kreatif, inovatif untuk membuat peserta didik memiliki ketertarikan untuk belajar. Peserta didik dapat dilatih untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan topik. Selain itu, peserta didik mendapatkan panduan belajar praktis, karena LKPD memuat tahap-tahap pembelajaran yang harus dilakukan peserta didik. Peneliti menggunakan teknologi dalam membuat LKPD sehingga disebut E-LKPD dan platform yang dipilih adalah Wizer.me sebagai media yang interaktif.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah : 1) Bagaimana kevalidan E-LKPD Interaktif menggunakan Wizer.me pada pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023? 2) Bagaimana keefektifan E-LKPD Interaktif menggunakan Wizer.me pada pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023?.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau R&D. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah ASSURE Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain wawancara, dokumentasi, dan angket.

Penelitian ini memiliki kesimpulan yaitu bahwa: 1) Hasil kevalidan yang telah diuji oleh tiga orang ahli yaitu ahli materi, ahli media/desain, dan ahli bahasa. Uji kevalidan yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh persentase 76% yang berarti cukup valid, ahli media/desain memperoleh persentase 87% yang berarti sangat valid, dan ahli bahasa memperoleh persentase 87% yang berarti sangat valid. Dari ketiga hasil tersebut memperoleh rata-rata persentase sebesar 83% dengan kategori cukup valid. 3) Hasil keefektifan E-LKPD yang diujikan pada peserta didik mendapatkan persentase sebesar 87% yang dikategorikan sangat efektif.

## DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	10
G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Penelitian Terdahulu.....	15
B. Kajian Teori.....	23
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....	49
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	49
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	52
C. Uji Coba Produk .....	57
D. Desain Uji Coba.....	58
1. Subjek Uji Coba.....	58
2. Jenis Data .....	59
3. Instrumen Pengumpul Data.....	59

4. Teknik Analisis Data.....	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	66
A. Penyajian Data Uji Coba .....	66
B. Analisis Data.....	88
C. Revisi Produk .....	90
BAB V KAJIAN DAN SARAN .....	106
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	106
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	107
DAFTAR PUSTAKA .....	109
LAMPIRAN.....	114



## DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
2.1	Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	21
3.1	Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media/Desain.....	60
3.2	Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	61
3.3	Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa.....	62
3.4	Lembar Angket Validasi.....	64
3.5	Kategori Tingkat Kevalidan.....	64
3.6	Kategori Tingkat Keefektifan.....	65
4.1	Hasil Validasi Ahli Materi.....	78
4.2	Hasil Validasi Ahli Media/Desain Pertama.....	79
4.3	Hasil Validasi Ahli Media/Desain Kedua.....	81
4.4	Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	82
4.5	Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil.....	85
4.6	Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar.....	87
4.7	Hasil Analisis Data Kevalidan.....	89
4.8	Revisi Produk Berdasarkan Kritik Dan Saran Dari Ahli Materi.....	91
4.9	Revisi Produk Berdasarkan Kritik Dan Saran Dari Ahli Media/ Desain.....	94
4.10	Revisi Produk Berdasarkan Kritik Dan Saran Dari Ahli Bahasa.....	99

## DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
2.1	<i>Community</i> .....	39
2.2	<i>My Worksheets</i> .....	40
2.3	<i>Create new worksheets</i> .....	40
2.4	Menu pilihan jenis soal.....	41
2.5	<i>My Learners</i> .....	42
2.6	<i>Coffe room</i> .....	43
4.1	Cover E-LKPD Pertemuan 1.....	69
4.2	Cover E-LKPD Pertemuan 2.....	69
4.3	Daftar isi E-LKPD Pertemuan 1.....	70
4.4	Daftar isi E-LKPD Pertemuan 2.....	70
4.5	KD, Indikator, Tujuan E-LKPD Pertemuan 1.....	70
4.6	KD, Indikator, Tujuan E-LKPD Pertemuan 2.....	70
4.7	Peta Konsep dan Petunjuk Pembelajaran E-LKPD Pertemuan 1.....	71
4.8	Peta Konsep dan Petunjuk Pembelajaran E-LKPD Pertemuan 2.....	71
4.9	E-LKPD Pertemuan 1 Materi ke-1.....	71
4.10	E-LKPD Pertemuan 1 Materi ke-2.....	71
4.11	E-LKPD Pertemuan 2 Materi ke-3.....	72
4.12	E-LKPD Pertemuan 2 Lanjutan Materi ke-3.....	72
4.13	E-LKPD Pertemuan 2 Materi ke-4.....	72
4.14	E-LKPD Pertemuan 2 Lanjutan Materi ke-4.....	72
4.15	E-LKPD Pertemuan 1 (Soal No. 1-10).....	74
4.16	E-LKPD Pertemuan 2 (Soal No. 1-10).....	77

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Abad 21 ini pendidik di dalam kelas tidak hanya sekedar mengajar saja, pendidik juga harus menguasai teknologi yang sedang berkembang. Teknologi pembelajaran saat ini pesat sekali perkembangannya. Teknologi pembelajaran yang ditawarkan melalui aplikasi yang berasal dari internet. Semua pembelajaran masa kini tidak terlepas dari teknologi, karena teknologi ini yang sifatnya mudah diakses dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Selain dijadikan alat mencapai tujuan pendidikan, teknologi juga sebagai pemberi karakteristik dalam memajukan dunia pendidikan. Maka dari itulah, memajukan dunia pendidikan dapat menjadikan cita-cita yang besar bagi suatu pendidikan yaitu pada standar mutu dan kualitas pendidikan<sup>2</sup>.

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 adalah

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara<sup>3</sup>.

---

<sup>2</sup> Haryanto. *Teknologi Pendidikan*. (Yogyakarta: UNY Press, 2015), 5. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131656343/penelitian/buku%20Teknologi%20Pendidikan.pdf>

<sup>3</sup> Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (5).

Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 bahwa pembelajaran diwujudkan dengan keaktifan diri peserta didik, maka dari itu pembelajaran bisa diperoleh dengan kemajuan teknologi informasi dan internet telah membawa pembaruan.

Seiring berkembangnya zaman, teknologi terus berkembang. Hal ini hendaknya menjadi motivator yang kuat bagi pendidik untuk terus mengembangkan kompetensinya, khususnya penguasaan teknologi, agar pelaksanaan pembelajaran di kelas tetap relevan dengan kondisi dunia saat ini. Selain itu, penguasaan teknologi dan informasi oleh pendidik juga dapat menjadi salah satu strategi nasional untuk mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan nasional.<sup>4</sup>

Pengembangan teknologi berbasis aplikasi untuk pembelajaran sudah banyak digunakan oleh pendidik sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Salah satu teknologi yang dikembangkan untuk tugas yang diberikan pada peserta didik yaitu lembar kerja peserta didik yang diakses melalui internet. Lembar kerja peserta didik berbasis teknologi menjadikan pendidik lebih kreatif, inovatif untuk membuat peserta didik memiliki ketertarikan untuk belajar.

E. Kosasih menyatakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar yang paling sederhana, karena muatan utamanya bukan uraian materi, melainkan beberapa kegiatan yang dapat dilakukan

---

<sup>4</sup> Siti Azizah Susilawati, Muhammad Musiyam dan Zaid Ali Wardana, *Pengantar Pengembangan Bahan Dan Media Ajar* (Surakarta : Muhammadiyah University Press, 2021), 2, [https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar\\_Pengembangan\\_Bahan\\_dan\\_Media\\_A/J3JXEA-AAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Pengembangan_Bahan_dan_Media_A/J3JXEA-AAQBAJ?hl=id&gbpv=0).

peserta didik sesuai dengan persyaratan KD dalam kurikulum atau indikator pembelajaran. LKPD berfokus pada soal-soal dan latihan-latihan pengembangan. Oleh karena itu, fungsi LKPD adalah untuk mendukung setiap kegiatan belajar peserta didik agar semuanya dapat terekam dengan jelas dan lengkap. Proses penilaian juga mudah bagi pendidik karena hampir semua kegiatan peserta didik dalam bentuk produk tertulis dan tercatat di LKPD. Dengan adanya LKPD ini, para pendidik dapat mengkomunikasikan kegiatan pembelajaran dengan lebih mudah karena semuanya tersaji secara lengkap, sistematis dan lebih jelas dalam LKPD.<sup>5</sup>

LKPD digunakan untuk membantu pendidik melatih keterampilan peserta didik menemukan konsep melalui langkah-langkah kerja dan memberikan masalah yang dilengkapi dengan pemecahannya. Peserta didik dapat dilatih untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan topik. Selain itu, peserta didik mendapatkan panduan belajar praktis, karena LKPD memuat langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan peserta didik. Dapat dilihat bahwa tujuan akhir LKPD merupakan hasil belajar peserta didik yang optimal. Melalui langkah-langkah dan petunjuk yang terdapat dalam E-LKPD, peserta didik dibimbing untuk terlibat dalam pembelajaran dan menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan dengan benar<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup>E. Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), 33, [https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan\\_Bahan\\_Ajar/UZ9OEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Bahan_Ajar/UZ9OEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0).

<sup>6</sup> Ketut Sri Puji Wahyuni, I Made Candiasa, dan I Made Citra Wibawa, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas IV Sekolah



LKPD digunakan sebagai alat bantu peserta didik dalam proses pembelajaran karena di dalamnya memuat materi berupa rangkuman dari berbagai sumber buku yang terkait sehingga proses pembelajaran berjalan efektif jika diperlukan, dengan beberapa materi pembelajaran dan soal latihan sebagai petunjuk kegiatan pembelajaran<sup>7</sup>. Darmodjo dan Kaligis yang dikutip oleh Wahyuni dkk menyatakan bahwa, E-LKPD harus dibuat menarik agar peserta didik tertarik menggunakannya. E-LKPD harus merupakan gabungan antara gambar, video dan teks. Tentunya dalam E-LKPD tidak boleh hanya sekedar rangkaian kata dan pertanyaan langsung begitu juga sebaliknya. Selain itu, video, gambar, dan teks dipadukan dengan layout warna-warni untuk memberikan kesan berbeda dalam E-LKPD. Yang penting dalam E-LKPD adalah materi yang diberikan. Pemilihan materi dimulai dengan analisis kemampuan dasar. Kompetensi dasar tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk indikator pembelajaran<sup>8</sup>.

Seiring teknologi yang terus berkembang pesat LKPD ini dikembangkan oleh pendidik menjadi Elektronik LKPD (E-LKPD). E-LKPD ini pada dasarnya sama dengan LKPD yaitu isi dan pedoman penyusunannya, perbedaannya cara pengerjaannya LKPD di lembaran kertas cetak, sedangkan E-LKPD pengerjaannya secara online. Karena

---

Dasar,” *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. vol. 5 no 2, (Agustus 2021). 302-303, [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v5i2.476](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476).

<sup>7</sup> Wahyuni, Candiasa, dan Wibawa, “Pengembangan E-LKPD Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar,” 303.

<sup>8</sup> Wahyuni, Candiasa, Wibawa, “Pengembangan E-LKPD Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar,” 305.

teknologi yang semakin canggih, maka banyak sekali aplikasi, platform yang bisa digunakan dalam penyusunan E-LKPD, salah satunya adalah Wizer.me.

M. Sobri menjelaskan Wizer.me adalah platform digital gratis untuk membuat Lembar kerja secara online dengan penilaian otomatis<sup>9</sup>. Apapun materinya bisa dikreasikan dalam lembar kerja peserta didik online ini. Pendidik yang harus terampil mendesain isi dari lembar kerja peserta didik dalam platform tersebut agar peserta didik lebih tertarik untuk mengerjakan tugasnya. Dalam platform Wizer.me ini juga terdapat penilaian skor langsung yang akan muncul di hasil akhir pengerjaan di akun pendidik. Berbagai macam pilihan kriteria bentuk pertanyaan dalam platform Wizer.me.

Terlebih lagi pada mata pelajaran IPS yang masih dianggap sebagai pelajaran yang banyak menghafal. Mata pelajaran IPS yang dianggap kurang menarik terdapat pada pemberian tugas yang hanya kebanyakan pada mengerjakan di buku tulis atau di lembaran kertas saja. Padahal IPS adalah mata pelajaran yang sangat penting keberadaannya.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran di sekolah memuat berbagai disiplin ilmu yang didasarkan pada fenomena, masalah, dan realitas sosial, dengan menggunakan pendekatan interdisipliner, yang melibatkan berbagai cabang ilmu sosial dan humaniora, seperti kewarganegaraan, sejarah, ekonomi, geografi, antropologi, sosiologi dan

---

<sup>9</sup> Muhammad Sobri, dkk. "Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif Dengan Wizer.Me Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SD Negeri 26 Mataram." *Jurnal Warta Desa (JWD)*. volume. 4, no. 2, (Agustus 2022). 120, <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189>.

pendidikan. Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Sosial dapat dikatakan sebagai penelitian yang menggabungkan ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk menciptakan pelaku-pelaku baru. Pelaku sosial yang dapat berpartisipasi memecahkan masalah sosial dan etnis. Materi penelitian menyangkut peristiwa, sekumpulan fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah, gejala dan masalah yang sebenarnya atau realitas sosial dan potensi daerah.<sup>10</sup>

Materi mata pelajaran IPS yang dipilih dalam penelitian ini adalah Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha, karena materi tersebut menanamkan dalam diri peserta didik tentang bagaimana masuknya hindu-Budha di Indonesia, pengaruhnya terhadap masyarakat Indonesia hingga memunculkan kerajaan-kerajaan.

Berdasarkan wawancara dengan ibu Anivah selaku pendidik mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Panti, beliau mengatakan bahwa kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 1 Panti adalah Kurikulum 2013. Pada semester genap ini pembelajaran IPS di kelas VII menggunakan 3 buku dalam pembelajaran yaitu dua buku LKS dan satu buku Paket. Buku Paket lebih banyak materinya, sedangkan latihan soal lebih sedikit. Dua buku LKS ini terdapat ringkasan materi dan lebih banyak latihan soal. Buku LKS yang digunakan oleh peserta didik tersebut tidak dibuat oleh sekolah atau pendidik itu sendiri, tetapi dibuat oleh suatu penerbit buku. Buku LKS ini diterbitkan oleh Galileo dan Erlangga. Peserta didik untuk

---

<sup>10</sup> Edy Surahman dan Mukminan, "Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Peserta didik SMP," *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, volume 4, no. 1 (2017): 2-3, <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i1.8660>.

mendapatkan buku LKS tersebut harus membeli dari yang telah disediakan pihak sekolah yang dibeli dari penerbit buku, sedangkan buku Paket dipinjamkan oleh sekolah. E-LKPD pernah digunakan pada saat pembelajaran daring ketika Covid-19 tetapi hanya langsung bentuk pertanyaan. E-LKPD yang pernah digunakan sebelumnya masih kurang terinci dengan komponen LKPD yang benar. Jadi untuk semester genap ini ibu Anivah tidak memakai E-LKPD maupun LKPD karena adanya buku LKS dan buku Paket, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan. E-LKPD yang telah dilakukan adalah menggunakan Google Forms, sedangkan menggunakan platform Wizer.me ini belum sama sekali dikembangkan dalam mata pelajaran IPS.<sup>11</sup>

Maka dari itu peneliti ingin membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dengan adanya pemberian tugas berbasis teknologi. Peneliti ingin mengembangkan lembar kerja peserta didik melalui platform yang dinamakan Wizer.me dengan materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan yaitu:

1. Bagaimana kevalidan E-LKPD Interaktif menggunakan Wizer.me pada pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023?

---

<sup>11</sup> Anivah, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 15 Februari 2023

2. Bagaimana keefektifan E-LKPD Interaktif menggunakan Wizer.me pada pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diperoleh tujuan penelitian dan pengembangan yaitu:

1. Mengetahui kevalidan E-LKPD Interaktif menggunakan Wizer.me pada pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Mengetahui keefektifan E-LKPD Interaktif menggunakan Wizer.me pada pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan oleh peneliti dari hasil penelitian dan pengembangan E-LKPD menggunakan platform Wizer.me yaitu:

1. E-LKPD berbasis interaktif dapat membuat peserta didik tertarik dan aktif untuk melatih kemampuan pengetahuannya dengan menyenangkan karena tampilan E-LKPD didesain dengan menarik.
2. E-LKPD menggunakan Wizer.me ini dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengembangkan keberanian dalam menjawab

pertanyaan karena di dalam Wizer.me ini terdapat fitur rekaman suara yang mana peserta didik bisa menjawab dengan berbicara.

3. E-LKPD ini berbentuk soft file sehingga mudah diakses secara online melalui smartphone, tablet, komputer, dan laptop.
4. E-LKPD yang dikembangkan oleh peneliti ini disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 1 Panti Jember.

## **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Bagi Peneliti**

Penelitian dan pengembangan ini sebagai penambah wawasan tentang inovasi bahan ajar yang menarik untuk dikembangkan dalam dunia pendidikan dan sebagai modal awal mengajar untuk pendidik mata pelajaran IPS dalam mengembangkan E-LKPD yang interaktif.

### **2. Bagi Peserta Didik**

Penelitian dan pengembangan ini dapat meningkatkan minat dan ketertarikan dalam belajar mata pelajaran IPS karena tampilan yang menarik, terdapat bentuk-bentuk soal yang mengasah pemikiran peserta didik sehingga menambah semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar mata pelajaran IPS.

### **3. Bagi Pendidik**

Pengembangan E-LKPD interaktif menggunakan Wizer.me diharapkan mampu sebagai referensi bahan ajar dalam mata pelajaran IPS sehingga membangkitkan keinginan peserta didik dalam belajar

mata pelajaran IPS untuk dikembangkan oleh pendidik di SMP Negeri 1 Panti.

#### **4. Bagi Sekolah**

Hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat sebagai kontribusi yang baik dalam kegiatan pembelajaran yang lebih mengandalkan teknologi digital agar bisa dikembangkan oleh sekolah SMP Negeri 1 Panti.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Terdapat beberapa asumsi peneliti yang mendasari dibutuhkan penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Elektronik Lembar Kerja Peserta didik (E-LKPD) interaktif menggunakan platform Wizer.me mampu menambah motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS, karena didesain dan dikemas untuk menarik perhatian peserta didik dan tidak membosankan untuk dipelajari.
2. Materi yang dipilih oleh peneliti ini untuk mengingatkan peserta didik tentang masa-masa kerajaan hindu dan budha pada jaman dahulu dan juga materi tersebut lebih mudah untuk dikembangkan dalam beragam jenis bentuk soal LKPD menggunakan platform Wizer.me.
3. E-LKPD interaktif menggunakan platform Wizer.me ini belum pernah dikembangkan oleh pendidik mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Panti.
4. Pendidik bisa menemukan LKPD yang dibuat oleh pendidik lain sehingga bisa menambah referensi.

5. Pendidik bisa saling bertukar pendapat atau berdiskusi dengan orang lain di luar negeri perihal Wizer.me.
6. Pendidik bisa mengelompokkan LKPD dengan berdasarkan tingkatan kelas dan jenis mata pelajaran.
7. Pendidik dapat membuat pertanyaan dalam pengayaan dan remedial
8. Pendidik dapat memberi balasan jawaban atau umpan balik (*feedback*) pada setiap jawaban maupun keseluruhan yang telah dijawab oleh peserta didik.
9. Nilai atau poin setiap pertanyaan bisa diatur sesuai dengan bobot pertanyaan.

Penelitian dan pengembangan ini masih terdapat Beberapa keterbatasan, berikut merupakan batasan E-LKPD interaktif menggunakan platform wizer.me yang dibuat oleh peneliti yaitu:

1. Materi IPS yang digunakan dalam E-LKPD pada penelitian dan pengembangan ini hanya pada BAB 4 dan pada Sub-bab kedua yaitu Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha kelas VII, karena materi tersebut sangat luas.
2. Pengembangan E-LKPD interaktif menggunakan platform Wizer.me yang hanya dapat diakses pada smartphone, tablet, laptop, dan komputer.
3. Membutuhkan pendaftaran akun bagi pendidik dan peserta didik



4. Penggunaan fitur bisa digunakan secara kompleks dan keseluruhan harus berlangganan dengan harga 60 USD atau setara Rp. 900.000,00 per tahun.
5. Tampilan judul hanya bisa dalam 1 slide.

### **G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional**

Untuk lebih memudahkan dalam memahami dan mengerti maksud penelitian dan pengembangan ini, peneliti mendiskripsikan beberapa istilah dalam kata per kata di proposal ini, berikut penjelasan istilah antara lain:

#### 1. Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif

Lembar kerja peserta didik elektronik ialah lembar kerja peserta didik yang didalamnya ada ringkasan modul, soal-soal serta petunjuk-petunjuk penerapan tugas yang memuat faktor bacaan, audio serta audio visual yang wajib dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang wajib dicapai, dengan maksud guna membantu peserta didik belajar secara terencana<sup>12</sup>. Interaktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif<sup>13</sup>.

Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif merupakan suatu lembar kerja yang dipelajari dan dikerjakan oleh

---

<sup>12</sup> Ermelida Yosefa Awe dan Maria Imelda Ende. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV Sdi Rutosoro Di Kabupaten Ngada," *Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 5, no. 2 (Juli – Desember 2019) : 51, <https://doi.org/10.29408/didika.v5i2.1782>.

<sup>13</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang memuat materi yang dapat menumbuhkan interaksi peserta didik terhadap lembar kerja yang dikerjakannya serta dapat diakses melalui *smartphone*, laptop, komputer, dan lain sebagainya.

## 2. *Wizer.me*

*Wizer.me* adalah perangkat lunak online yang fungsi dasarnya tersedia secara gratis untuk diunduh dan digunakan oleh komunitas akademik. Pembuat lembar kerja *Wizer.me* menghargai pengalaman dan kreativitas pendidik dengan membuat berbagai jenis pertanyaan dengan cepat: pertanyaan terbuka, pilihan ganda, menjodohkan, mengisi bagian yang kosong, mengisi peta, dan tabel<sup>14</sup>.

*Wizer.me* yaitu sebuah platform online yang digunakan untuk membuat beragam jenis pertanyaan yang dapat menumbuhkan interaktif dalam diri peserta didik.

## 3. Pembelajaran IPS

Ahmadi berpendapat yang dikutip oleh Toni dan Maulana, IPS adalah ilmu-ilmu sosial yang telah dipilih dan diadaptasi untuk digunakan dalam program pendidikan di sekolah atau kelompok belajar lain yang sederajat. IPS diambil dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, hukum, dan lain-lain, sebagai bahan baku

---

<sup>14</sup> Narentheren Kaliappen et al., "Wizer.me and Socrative as innovative teaching method tools: Integrating TPACK and Social Learning Theory," *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* vol. 10, no. 3, (September 2021): 1029, <http://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21744>.

pelaksanaan proyek pendidikan yang diajarkan di sekolah dasar dan menengah.<sup>15</sup>

Pembelajaran IPS adalah mata pelajaran IPS yang berisi perpaduan dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang diajarkan di sekolah dasar dan menengah.

Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif menggunakan Wizer.me pada Pembelajaran IPS materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha Kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023 adalah pengembangan lembar kerja online pada mata pelajaran IPS yang berisi materi tentang Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha untuk dipelajari dan dikerjakan oleh peserta didik dengan adanya interaksi dengan lembar kerja yang dikerjakannya menggunakan platform Wizer.me dimana memiliki fitur pertanyaan beragam sehingga peserta didik mampu diakses dimana saja, kapan saja, oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Panti.

---

<sup>15</sup> Toni Nasution dan Maulana Arafat Lubis. *Konsep Dasar IPS* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 6, [https://www.google.co.id/books/edition/Konsep\\_Dasar\\_IPS/KGLEEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=konsep+dasar+ips+toni+nasution&pg=PR4&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Konsep_Dasar_IPS/KGLEEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=konsep+dasar+ips+toni+nasution&pg=PR4&printsec=frontcover).

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian kajian pustaka ini, peneliti memaparkan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya. Berikut ini pemaparan penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian peneliti:

- a. Penelitian Yosita Permata Sari, mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2019 dengan judul penelitian “ *Pengembangan LKPD Elektronik dengan 3D Pageflip Professional Berbasis Literasi Sains pada Materi Gelombang Bunyi*”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran LKPD elektronik menggunakan 3d pageflip profesional berbasis literasi sains melalui penilaian validasi ahli dan mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D), model penelitian dan pengembangan yang digunakan model ADDIE (*Analysis, Dessign, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil penelitian yang diperoleh yaitu pada kelayakan LKPD Elektronik dengan persentase validasi dari ahli materi adalah 86% dan dari ahli media adalah 94%. Peserta didik serta pendidik memberikan respon yang positif terhadap kemenarikan LKPD Elektronik sebagai media pembelajaran, dengan persentase respon

pendidik sebesar 89 %, uji kelompok kecil dengan persentase 86%, dan uji lapangan dengan persentase sebesar 85% sehingga dapat dikategorikan sangat menarik. Pengembangan LKPD Elektronik dengan 3d pageflip professional berbasis Literasi Sains ini sangat layak dan mendapatkan respon yang baik dan positif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.<sup>16</sup>

- b. Penelitian Restu Wahyu Utami, mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2019 dengan judul penelitian yaitu “*Pengaruh Penerapan LKPD Berbasis Conceptual Attainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Dan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Kelas X SMA*”.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) mengetahui apakah ada atau tidaknya perbedaan pengaruh LKPD berbasis *Conceptual Attainment* dengan LKPD yang biasa digunakan di sekolah dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, dan 2) mengetahui apakah ada atau tidaknya perbedaan pengaruh penerapan LKPD berbasis *Conceptual Attainment* dengan LKPD yang biasa digunakan dalam meningkatkan keterampilan proses peserta didik, 3) mengetahui perbedaan pengaruh penerapan LKPD berbasis *Conceptual Attainment* dengan yang menggunakan LKPD biasa untuk meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif, dan 4) mengetahui perbedaan antara penerapan LKPD Berbasis *Conceptual Attainment* dengan yang

---

<sup>16</sup> Yosita Permata Sari, “Pengembangan LKPD Elektronik Dengan 3d Pageflip Professional Berbasis Literasi Sains Pada Materi Gelombang Bunyi” (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019), <http://repository.radenintan.ac.id/8054/1/SKRIPSI.pdf>.

menggunakan LKPD umum digunakan untuk meningkatkan perbedaan efek antar keterampilan proses peserta didik.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *control group pre-test-post-test design*. Hasil penelitian ini adalah: 1) Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara media LKPD berbasis *Conceptual Attainment* dengan media LKPD yang biasa digunakan di sekolah dalam meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif, 2) adanya perbedaan pengaruh media LKPD yang biasa digunakan di sekolah dengan media LKPD berbasis *Conceptual Attainment* dalam meningkatkan Pengaruh Keterampilan Proses Sains peserta didik, 3) media LKPD berbasis *Conceptual Attainment* untuk pembelajaran fisika tidak efektif meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dibandingkan dengan media LKPD yang digunakan di sekolah, dan 4) Penggunaan LKPD berbasis Media *Conceptual Attainment* Belajar Fisika efektif meningkatkan keterampilan proses ilmiah peserta didik sebagai pengganti media LKPD yang biasa digunakan di sekolah<sup>17</sup>.

- c. Penelitian Muhammad Arifin, mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2022 dengan judul penelitian yaitu “*Pengembangan E-LKPD Interaktif Liveworksheets Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Materi Minyak Bumi*”.

---

<sup>17</sup> Restu Wahyu Utami, “Pengaruh Penerapan LKPD Berbasis *Conceptual Attainment* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Dan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Kelas X SMA” (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019), <https://eprints.uny.ac.id/64535/1/NASKAH%20SKRIPSI%20FULL.pdf>.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar yang berupa Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) interaktif menggunakan platform Liveworksheet berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dan untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik terhadap bahan ajar yang dikembangkan pada materi minyak bumi.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model penelitian dan pengembangan adalah ADDIE (*Analysis, Dessign, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil penelitian ini memperoleh persentase rata-rata 88% dengan kriteria sangat baik, dengan perincian persentase aspek minat terhadap E-LKPD sebesar 87%, aspek penguasaan materi sebesar 89%, aspek tampilan sebesar 88%, aspek keterlaksanaan sebesar 90%. Terdapat juga hasil pengujian kepada pendidik diperoleh dengan persentase rata-rata 84% dengan kriteria sangat baik, dengan perincian persentase aspek komponen isi dan tampilan sebesar 87%, serta persentase aspek komponen CTL sebesar 82%.<sup>18</sup>

- d. Penelitian Okta Ridho Kamila, mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember pada tahun 2022 dengan judul penelitian "*Pengembangan Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Menggunakan Wizer.Me Materi Peluang Kelompok Matematika Wajib Kelas XII MA Annur Rambipuji*".

---

<sup>18</sup> Muhammad Arifin, "Pengembangan E-LKPD Interaktif Liveworksheets Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Materi Minyak Bumi" (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/61778>

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menjelaskan langkah-langkah pengembangan E-LKPD menggunakan platform Wizer.me pada kelas XII pada materi Peluang di MA Annur Rambipuji, 2) mengetahui validitas E-LKPD materi Peluang menggunakan platform Wizer.me di kelas XII MA Annur Rambipuji, 3) mengetahui kepraktisan E-LKPD materi Peluang menggunakan platform Wizer.me di kelas XII MA Annur Rambipuji.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D) serta model penelitian dan pengembangan menggunakan model *Borg and Gall*. Hasil penelitian ini adalah E-LKPD yang dikembangkan dikategorikan valid berdasarkan validasi ahli materi dan media dengan persentase skor 84.6%, E-LKPD yang dikembangkan dikategorikan praktis berdasarkan angket respon pendidik dengan persentase skor 89.3% dan angket respon peserta didik dengan skor 89.4%.<sup>19</sup>

- e. Penelitian Silvia Tiffani Agustin, mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember pada tahun 2022, dengan judul penelitian yaitu *“Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual Menggunakan Liveworksheets Pada Materi Konflik Dan Integrasi Dalam Kehidupan Sosial Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Jember.*

---

<sup>19</sup> Okta Ridho Kamila, “Pengembangan Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Menggunakan Wizer.Me Materi Peluang Kelompok Matematika Wajib Kelas XII MA Annur Rambipuji” (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/9704>



Penelitian ini memiliki tujuan yaitu : 1) mengembangkan E-LKPD berbasis kontekstual menggunakan *liveworksheet* disesuaikan berdasarkan kebutuhan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Jember, 2) mengetahui tingkat keefektifan, kevalidan serta kepraktisan E-LKPD berbasis kontekstual pada materi konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial menggunakan *liveworksheet* di SMP Negeri 3 Jember.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yaitu metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ASSURE (*Analyze learner characteristics, State standard and objectives, Select strategies and sumber, Utilize resources, Require learner participation, Evaluate and Revise*).

Hasil penelitian dan pengembangan adalah pada hasil tingkat kevalidan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) oleh beberapa ahli dengan hasil ahli desain diperoleh persentase skor 72,00%, validator ahli materi memperoleh persentase skor 97,00%, validator ahli bahasa memperoleh persentase skor 92,00%. Maka E-LKPD berbasis Kontekstual Menggunakan *Liveworksheets* Pada Materi Konflik dan Integrasi dalam Kehidupan Sosial dikategorikan “sangat valid” dengan persentase nilai rata-rata sebesar 87,00%. Sehingga produk layak diuji cobakan ke peserta didik. Untuk hasil Tingkat kepraktisan dikatakan sangat praktis dari angket respon peserta didik yaitu mendapatkan persentase nilai rata-rata 92,8% sehingga produk dikatakan “sangat praktis”. Untuk hasil keefektifan

dilihat dari hasil belajar peserta didik mendapatkan rata-rata mendapatkan nilai rata-rata 84,00%. Dengan demikian dapat disimpulkan *E-LKPD* berbasis Kontekstual Menggunakan *Liveworksheets* pada Materi Konflik dan Integrasi dalam Kehidupan Sosial dikatakan efektif.<sup>20</sup>

**Tabel 2.1: Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu<sup>21</sup>**

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1	Yosita Permata Sari	Pengembangan LKPD Elektronik Dengan 3d Pageflip Professional Berbasis Literasi Sains Pada Materi Gelombang Bunyi	a. Menghasilkan produk bahan ajar Elektronik LKPD (E-LKPD)	a. Platform yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah 3D Pageflip Professional, sedangkan peneliti menggunakan platform Wizer.me b. E-LKPD yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah berbasis literasi sains c. Jenis model penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah ADDIE, sedangkan peneliti menggunakan model ASSURE
2	Restu Wahyu	<i>Pengaruh Penerapan LKPD Berbasis</i>	a. Menghasilkan produk bahan ajar	a. LKPD yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah berbasis <i>Conceptual</i>

<sup>20</sup> Silvia Tiffani Agustin, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual Menggunakan Liveworksheets Pada Materi Konflik Dan Integrasi Dalam Kehidupan Sosial Kelas VIII di SMP Negeri 3 Jember" (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022). <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/8255>

<sup>21</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 175.

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
	Utami	<i>Conceptual Attainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Dan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Kelas X SMA</i>	berupa LKPD	<i>Attainment</i> , sedangkan peneliti menggunakan E-LKPD Interaktif. b. Jenis penelitian yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian control group pre-test-post-test design, sedangkan peneliti menggunakan penelitian Research and Development (R&D) model ASSURE
3	Muhamad Arifin	Pengembangan E-LKPD Interaktif <i>Liveworksheets</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> Pada Materi Minyak Bumi	a. Menghasilkan produk bahan ajar E-LKPD interaktif	a. E-LKPD yang digunakan penelitian terdahulu adalah berbasis <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> b. Jenis model penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah ADDIE, sedangkan peneliti menggunakan model ASSURE
4	Okta Ridho Kamila	Pengembangan Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Menggunakan Wizer.Me Materi Peluang Kelompok Matematika Wajib Kelas XII	a. Menghasilkan produk bahan ajar berupa E-LKPD b. Platform yang digunakan adalah Wizer.me	a. Jenis model penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah model <i>Borg and Gall</i> , sedangkan peneliti menggunakan model ASSURE

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
		MA Annur Rambipuji		
5	Silvia Tiffani Agustin	Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual Menggunakan Liveworksheets Pada Materi Konflik dan Integrasi dalam Kehidupan Sosial Kelas VIII di SMP Negeri 3 Jember	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menghasilkan produk bahan ajar berupa E-LKPD</li> <li>b. Jenis model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah ASSURE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penelitian terdahulu menggunakan E-LKPD berbasis kontekstual</li> <li>b. Platform yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah liveworksheets, sedangkan peneliti menggunakan platform Wizer.me</li> </ul>

## B. Kajian Teori

### 1. Bahan Ajar

#### a. Pengertian Bahan Ajar

Pengertian bahan ajar menurut Widodo dan Jasmadi yang dikutip oleh Ina bahwa bahan ajar merupakan alat atau perangkat pembelajaran berisi tentang materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, serta cara menguji atau menilai yang didesain dengan sistematis dan juga menarik dalam menggapai tujuan yang

diharapkan. Tujuan tersebut adalah kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya<sup>22</sup>.

Pengertian bahan ajar menurut Mudlofar yang dikutip oleh Siti dan Yuni adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu seorang pendidik atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Siti dan Yuni, Bahan ajar adalah berbagai bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran<sup>23</sup>.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat dipahami bahwa Bahan Ajar adalah seperangkat pembelajaran yang berfungsi membantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### b. Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar mempunyai beberapa karakteristik berdasarkan pendapat Widodo dan Jasmadi yang dikutip oleh Diyani diantaranya: 1) *Self Instructional* (Pengajaran mandiri), 2) *Self Contained* (Mandiri), 3) *Stand Alone* (Berdiri Sendiri), 4) *Adaptive* (Adaptif), 5) *User Friendly* (Membantu Pengguna).<sup>24</sup>

<sup>22</sup> Ina Magdalena, dkk, "Analisis Bahan Ajar", *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* vol. 2, no. 2 (Juli 2020), 312, <https://core.ac.uk/download/pdf/327208713.pdf>.

<sup>23</sup> Siti Suprihatin dan Yuni Mariani Manik, "Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Promosi. Jurnal Pendidikan Ekonomi* vol.8. no.1 (2020), 66, <http://dx.doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>

<sup>24</sup> Diani Ayu Pratiwi, dkk, *Perencanaan Pembelajaran SD/MI* (Sigli : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 103. [https://www.google.co.id/books/edition/Perencanaan\\_pembelajaran\\_SD\\_MI/-A3EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bahan+ajar&pg=PA104&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Perencanaan_pembelajaran_SD_MI/-A3EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bahan+ajar&pg=PA104&printsec=frontcover)

c. Jenis Bahan Ajar

Jenis Bahan Ajar dibagi menjadi tiga yaitu: 1) Berdasarkan Bentuknya<sup>25</sup>, 2) Berdasarkan Cara Kerjanya<sup>26</sup>, 3) Berdasarkan Sifatnya.

d. Aspek-Aspek Bahan Ajar

Harjanto yang dikutip oleh Anindya dan Depict memaparkan bahwa terdapat beberapa aspek yang menjadi dasar pertimbangan dalam penentuan bahan ajar, aspek tersebut yaitu: a) Konsep, b) Prinsip, c) Fakta, d) Proses, e) Nilai, f) Keterampilan, merupakan kemampuan melakukan sesuatu hal dengan baik<sup>27</sup>.

e. Unsur-Unsur Bahan Ajar

Menurut Prastowo dikutip oleh Anindya dan Depict menyatakan terdapat enam komponen yang harus diketahui berhubungan dengan unsur-unsur yang wajib ada dalam suatu bahan ajar yaitu:

a) Petunjuk belajar, b) Kompetensi yang akan dicapai, c) Informasi pendukung, d) Latihan-latihan, e) Petunjuk kerja atau lembar kerja, f) Evaluasi<sup>28</sup>.

f. Tujuan Penyusunan Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki tujuan dalam penyusunannya yaitu:

---

<sup>25</sup> Pratiwi, *Perencanaan Pembelajaran*, 104.

<sup>26</sup> Anindya Fajarini dan Depict Pristine Adi. *Pengembangan Bahan Ajar IPS* (Sleman: Komojoyo Press, 2021), 10-12.

<sup>27</sup> Fajarini dan Adi, *Pengembangan Bahan Ajar IPS*, 7-8.

<sup>28</sup> Fajarini dan Adi, *Pengembangan Bahan Ajar IPS*, 8-9.

1. Menyiapkan dan mempunyai materi yang tepat untuk dijelaskan kepada peserta didik yang menjadi objek penyusunan ini.
  2. Penyusunan materi disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku sekarang.
  3. Menyiapkan media pembelajaran bagi peserta didik.
  4. Memudahkan peserta didik dalam mengerti serta memahami yang dijelaskan oleh pendidik<sup>29</sup>.
- g. Prinsip Pemilihan Bahan Ajar

Terdapat prinsip yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan ketika akan memilih bahan ajar yang sesuai. Berikut beberapa prinsip pemilihan bahan ajar: a) Prinsip Relevansi, b) Prinsip Konsistensi, dan c) Prinsip Kecukupan.<sup>30</sup>

- h. Faktor-Faktor yang Perlu Dipertimbangkan dalam Pengembangan Bahan Ajar

Berikut ini adalah faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan bahan ajar yang dibuat oleh pendidik: a) Kecermatan Isi, b) Ketepatan Cakupan, c) Ketercernaan., d)

---

<sup>29</sup> Ina Magdalena, Fadel Sabil, dan Yusuf Fadillah Ramadhan. *Desain Pembelajaran Interaktif SD* (Sukabumi : CV Jejak, 2022), 150, [https://www.google.co.id/books/edition/Desain\\_Pembelajaran\\_Interaktif\\_SD/x2dhEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bahan+ajar&pg=PA151&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Desain_Pembelajaran_Interaktif_SD/x2dhEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bahan+ajar&pg=PA151&printsec=frontcover).

<sup>30</sup> Nana, *Pengembangan Bahan Ajar* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019), 1, [https://www.google.co.id/books/edition/PENGEMBANGAN\\_BAHAN\\_AJAR/orQPEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=BAHAN+AJAR+ADALAH&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR/orQPEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=BAHAN+AJAR+ADALAH&printsec=frontcover).

Penggunaan Bahasa, e) Ilustrasi, f) Perwajahan/Pengemasan, g) Kelengkapan Komponen<sup>31</sup>.

i. Sintaks Penyusunan Bahan Ajar

Sintaks atau langkah-langkah penyusunan bahan ajar menurut Prastowo sebagai berikut:

1. Melakukan Analisis Kebutuhan Bahan Ajar<sup>32</sup>.
2. Memahami Kriteria Pemilihan Sumber Belajar.<sup>33</sup>
3. Menyusun Peta Bahan Ajar<sup>34</sup>.
4. Memahami Struktur Bahan Ajar<sup>35</sup>
5. Memahami Teknik Penyusunan Bahan Ajar

j. Fungsi Bahan Ajar

Fungsi bahan ajar dalam hubungannya dengan kegiatan proses belajar dan mengajar terdapat tiga fungsi dasar yaitu:

- a. Sebagai panduan bagi pendidik yang mengatur kegiatan dalam proses belajar dan mengajar, serta menjadi substansi kemampuan yang harus diajarkan/dilatihkan kepada peserta didik.

---

<sup>31</sup> Risma Sitohang, "Mengembangkan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD," *Jurnal Kewarganegaraan*, vol 23, no. 02 (2014), 20-21, <http://digilib.unimed.ac.id/eprint/1457>.

<sup>32</sup> Andi Prastowo. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif : Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan* (Yogyakarta : Diva Press, 2015), 52-61.

<sup>33</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, 61-63.

<sup>34</sup> Arifuddin M. Arif, dkk. *Strategi Pembelajaran*. (Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia, 2022), 64-65, [https://www.google.co.id/books/edition/Strategi\\_Pembelajaran/YGVYEEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bahan+ajar&pg=PA65&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Strategi_Pembelajaran/YGVYEEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bahan+ajar&pg=PA65&printsec=frontcover).

<sup>35</sup> Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, 65



- b. Sebagai panduan untuk membimbing peserta didik yang akan mengatur kegiatan dalam proses pembelajaran serta menjadi apa yang harus dipelajari atau dikuasai.
- c. Sebagai sebagai alat evaluasi atau penilaian pencapaian atau penguasaan hasil belajar.<sup>36</sup>

## **b. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

### **a. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Menurut Prastowo pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah suatu bahan ajar cetak yang berisi lembaran-lembaran materi, ringkasan, maupun petunjuk yang wajib dilakukan peserta didik<sup>37</sup>. E.Kosasih menyatakan bahwa LKPD merupakan bahan ajar yang paling sederhana, karena muatan utamanya bukan uraian materi, melainkan beberapa kegiatan yang dapat dilakukan peserta didik sesuai dengan persyaratan KD dalam kurikulum atau indikator pembelajaran<sup>38</sup>. Pengertian LKPD berdasarkan pendapat Gede Yoga dkk merupakan alat penunjang pembelajaran yang disusun sedemikian rupa, terdiri dari pengantar

---

<sup>36</sup> Siti Aisyah, Evih Noviyanti dan Triyanto, "Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Salaka* vol. 2 no, 1 (2020): 63-64. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>

<sup>37</sup> Lia Hariski Rahmawati dan Siti Sri Wulandari, "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Jombang," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* vol. 8, no. 3 (2020), 507, <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p504-515>.

<sup>38</sup> Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, 33.

singkat materi, dilanjutkan dengan pertanyaan sebagai latihan, untuk menunjang pembelajaran bermakna<sup>39</sup>.

Nana memaparkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah media pembelajaran berupa kumpulan singkat materi dan tugas latihan atau soal-soal yang berpusat pada suatu topik. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dilengkapi dengan penanganan pertanyaan untuk memudahkan peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan di LKPD tersebut<sup>40</sup>.

b. Tujuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memiliki empat tujuan, yaitu:

1. Memberikan bahan ajar yang dapat memudahkan peserta didik dalam berinteraksi dengan materi yang disajikan.
2. Memberikan tugas-tugas yang dapat menambah penguasaan materi dalam diri peserta didik.
3. Membimbing dan mendidik kemandirian peserta didik dalam belajar.
4. Pendidik lebih mudah untuk memberikan tugas kepada peserta didik<sup>41</sup>.

---

<sup>39</sup> Gede Yoga Mahardika Arsa Putra, I Made Suarjana, dan I Gusti Ayu Tri Agustiana, "E-LKPD Materi Pecahan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Mimbar PGSD Undiksha*, vol 9, no. 2 (2021), 221, <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i2.35813>.

<sup>40</sup> Nana, *Pengembangan Bahan Ajar*, 32

<sup>41</sup> Prastowo. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. 206.

c. Ciri-Ciri Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Azhar yang dikutip oleh Anindya dan Depict menyatakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Lembar kerja peserta didik (LKPD) terdiri atas beberapa halaman.
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dibentuk sebagai bahan ajar yang lebih khusus yang digunakan sesuai dengan satuan tingkat pendidikan tertentu.
3. Di dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terdiri dari uraian singkat mengenai inti pembahasan secara umum, rangkuman inti pembahasan, serta bermacam bentuk soal seperti pilihan ganda dan soal isian.<sup>42</sup>

d. Manfaat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Pernyataan Sukamto yang dikutip oleh Elok dan Heri menyatakan bahwa LKPD juga memiliki manfaat sebagai berikut,

- 1) memberikan pengalaman konkrit kepada peserta didik, 2) membantu perubahan pembelajaran di kelas, 3) merangsang minat peserta didik, 4) meningkatkan potensi belajar mengajar, 5) memanfaatkan efisien waktu. Peran LKPD dalam proses

---

<sup>42</sup>Fajarini dan Adi, *Pengembangan Bahan Ajar IPS*, 101.

pembelajaran sangat penting karena dengan bantuan LKPD peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan<sup>43</sup>.

e. Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menurut Prastowo dibagi menjadi empat, yaitu:

1. Sebagai bahan ajar yang dapat meminimalkan kedudukan pendidik, tetapi lebih mengaktifkan partisipasi didik.
2. Sebagai bahan ajar yang memudahkan peserta didik buat menguasai materi yang diberikan.
3. Sebagai bahan ajar yang ringkas serta kaya tugas untuk berlatih.
4. Mempermudah penerapan pengajaran kepada peserta didik<sup>44</sup>.

f. Unsur-Unsur Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Berdasarkan dilihat dari strukturnya, bahan ajar berbentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini lebih sederhana dibandingkan modul, tetapi lebih kompleks dibandingkan buku. Bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terdiri dari enam unsur utama yaitu: 1) Judul, 2) Petunjuk belajar, 3) Kompetensi dasar atau materi pokok, 4) Informasi pendukung, 5) Tugas atau langkah kerja, 6) Penilaian atau evaluasi<sup>45</sup>.

---

<sup>43</sup> Elok Pawestri dan Heri Maria Zulfiati, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SD Muhammadiyah Danunegaran," *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, vol. 6, no. 3 (Mei 2020), 905, <https://core.ac.uk/reader/328101650>.

<sup>44</sup> Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, 205-206.

<sup>45</sup> Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, 207-208.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dilihat dari formatnya memuat delapan unsur yaitu: 1) Judul, 2) Kompetensi dasar yang akan dicapai, 3) Waktu penyelesaian, 4) Alat atau bahan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas, 5) Informasi singkat, 6) Langkah-langkah kerja, 7) Tugas yang harus dilaksanakan, 8) Laporan yang wajib dikerjakan<sup>46</sup>.

g. Sintaks Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Menurut Depdiknas dalam N. Syakrina yang dikutip oleh E.Kosasih bahwa langkah-langkah atau sintaks yang harus dilakukan ketika membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai berikut:

1. Menganalisis kurikulum, guna menentukan materi yang membutuhkan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
2. Menyusun peta kebutuhan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), untuk mengetahui banyaknya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang ditulis serta urutan LKPD-nya juga bisa dilihat.
3. Menentukan judul atau subjudul Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan berdasarkan pada Kompetensi Dasar (KD) atau indikator pembelajaran yang terdapat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)<sup>47</sup>.

---

<sup>46</sup> Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, 207-208.

<sup>47</sup> Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, 39-40.

4. Melaksanakan langkah penulisan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Berikut langkah penulisan LKPD :

- a. Menentukan Kompetensi Dasar (KD) serta Indikator Pembelajaran.
- b. Menyusun pokok atau inti materi sesuai Kompetensi Dasar (KD) serta indikatornya.
- c. Mengembangkan beberapa kegiatan yang sesuai dengan indikator yang telah ada secara detail, berurutan, dan beragam, bisa berupa kegiatan pengembangan pemahaman atau kognitif, keterampilan atau psikomotor, dan hingga sampai pada pengembangan sifat atau perasaan bisa disebut afeksi.
- d. Menyusun alat evaluasi tes formatif untuk menilai pemahaman peserta didik pada seluruh materi atau Kompetensi Dasar (KD)nya<sup>48</sup>.

**c. E-LKPD Interaktif**

- a. Pengertian

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik adalah lembar kerja peserta didik yang berisi rangkuman materi, soal, dan petunjuk untuk mengerjakan tugas, mengandung unsur tekstual, audio, dan audiovisual yang harus diselesaikan peserta didik, referensi

---

<sup>48</sup> Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, 39

kompetensi dasar yang harus dicapai, dan dimaksudkan untuk membantu peserta didik belajar secara terarah.<sup>49</sup>

Putriyana yang dikutip oleh Vivid dan Ika menjelaskan bahwa E-LKPD hadir dalam bentuk panduan pekerjaan peserta didik untuk memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran dalam bentuk elektronik dengan aplikasi menggunakan komputer desktop, laptop, smartphone, dan telepon genggam. Serangkaian kegiatan dasar yang harus dilakukan peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran<sup>50</sup>.

Zahroh dan Yuliani menjelaskan bahwa E-LKPD merupakan sarana pembelajaran digital yang dapat diakses dengan mudah melalui PC/Laptop atau Smartphone sebagai latihan, data E-LKPD dapat mendukung gambar dan video pertanyaan lisan dan dapat dijawab pada saat itu juga<sup>51</sup>.

Interaktif adalah masalah tindakan timbal balik, koneksi, dan pengaruh antara hubungan. Interaksi ini terjadi karena adanya

---

<sup>49</sup> Ermelida Yosefa Awe dan Maria Imelda Ende “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV Sdi Rutosoro Di Kabupaten Ngada,” *Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. V, no. 2 (2019), 51 <https://doi.org/10.29408/didika.v5i2.1782>.

<sup>50</sup> Vivi Puspita dan Ika Parma Dewi, “Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol 05, no. 01 (Maret 2021), 88, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>.

<sup>51</sup> Adien Maulidya Vonna, Nisvu Nanda Saputra dan Hairul Saleh, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbantuan Liveworksheet. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika UMT* (2022): 150 <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/cpu/article/view/6866>.

hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi. Interaktif berarti komunikasi dua arah yang berkaitan atau peristiwa yang dapat dioperasikan, saling terkait, dan memiliki hubungan satu sama lain. Melalui proses pembelajaran interaktif, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan, menjawab dan mengemukakan pendapatnya, sekaligus menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik, baik tugas individu maupun tugas kelompok. Sistem pembelajaran ini juga tidak menekankan hasil, melainkan proses. Memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan bukanlah hafalan hafalan, tapi melalui pengalaman<sup>52</sup>.

b. Tujuan

Tujuan penggunaan E-LKPD menurut Rahayu dan Budiyono adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, dengan E-LKPD yang interaktif materi akan lebih mudah dipahami. E-LKPD dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam materi yang dibahas, peserta didik mendapatkan pengalaman langsung sehingga tidak terbatas pada pengetahuan semata<sup>53</sup>.

---

<sup>52</sup> Alfiah Abdullah, Andani Achmad, dan Supriadi Sahibu, "Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemrograman Web Berbasis Android. *Inspiration : Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* vol. 11, no. 1, (Juni 2021), 48, <http://dx.doi.org/10.35585%2Finspir.v11i1.2626>.

<sup>53</sup> Isma Syaftiani Syafruddin dkk., "Pengembangan E-LKPD untuk Mendukung Kemampuan Literasi Matematis pada Materi Aritmatika Sosial," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol 06, Nomor 03, (2022): 3215. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1727>



### c. Kelebihan dan Kekurangan E-LKPD

Kelebihan E-LKPD adalah: 1) E-LKPD dapat mempermudah dan mengurangi ruang dan waktu sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, 2) E-LKPD dapat menjadi sarana yang menarik ketika minat belajar peserta didik berkurang<sup>54</sup>.

Kekurangan E-LKPD antara lain : 1) Membutukan jaringan atau sinyal yang kuat untuk mengakses dan menyusun E-LKPD, 2) Membutuhkan keterampilan teknologi dalam mengakses dan menyusun E-LKPD.

### d. Wizer.me

#### 1. Pengertian

Okta menjelaskan pengertian Wizer.me yang mengutip dari Kopniak menyatakan bahwa Wizer.me adalah layanan gratis, mudah digunakan, dan produk berbasis Internet berkecepatan tinggi untuk membuat lembar kerja multimedia yang kaya interaktif<sup>55</sup>.

Wizer.me sangat baik bagi pendidik yang ingin mengambil langkah awal dalam mengembangkan pembelajaran online yang interaktif. Wizer.me ini berbentuk sederhana dan mudah digunakan dalam membuat lembar kerja peserta didik interaktif berbentuk

<sup>54</sup> Siti Suryaningsih dan Riska Nurlita, "Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 21," *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* vol. 2, no. 7 (Juli 2021), 1257, <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i7.233>.

<sup>55</sup> Okta Dwi Kumalasari dan Julianto, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website Wizer.me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar," *J PGSD*, vol. 9 no. 07 (2021), 2829, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41382>.

digital dengan bermacam-macam interaksi yang berbeda. Dalam Wizer.me dapat memasukkan video, teks, audio, maupun gambar ke dalam lembar kerja peserta didik. Peserta didik mempunyai pilihan untuk menulis atau memasukkan rekaman suara di lembar kerja tersebut<sup>56</sup>.

Wizer.me terdapat alat untuk menambahkan fitur interaktif dan juga mendigitalkan, seperti suara dan video. Wizer.me terdapat fitur pemeriksaan, penilaian yang otomatis serta catatan pribadi dari tugas peserta didik tersebut dalam bentuk *feedback*. Dengan menggunakan program profil peserta didik, pendidik dapat menerapkan lembar kerja yang berbeda. Wizer.me mempunyai banyak lembar kerja gratis yang dibuat oleh para pendidik. Versi dasar Wizer.me ini gratis, juga terdapat versi premium yang tidak terlalu mahal biaya langganannya dan memiliki fitur yang bertambah dari yang versi dasar<sup>57</sup>.

Wizer.me merupakan perangkat lunak online dengan fitur dasarnya tidak berbayar untuk diunduh serta digunakan oleh kalangan akademisi. Pembuat lembar kerja menggunakan Wizer.me memuji pengalaman serta kreativitas pendidik yang

---

<sup>56</sup> Nik Peachey, *Digital Tools For Teachers-Trainers' Edition V.2*. (United States : Peacheypublications.Com, 2018), 151, [https://www.google.co.id/books/edition/Digital\\_Tools\\_for\\_Teachers\\_Trainers\\_Edit/LL-mDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Digital+tools+for+teachers-trainers&pg=PA72&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Digital_Tools_for_Teachers_Trainers_Edit/LL-mDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Digital+tools+for+teachers-trainers&pg=PA72&printsec=frontcover).

<sup>57</sup> Thomas G. Gunning, *Closing The Literacy Gap Accelerating The Progress of Underperforming Students*, (New York : The Guilford Press, 2022), 56, [https://www.google.co.id/books/edition/Closing\\_the\\_Literacy\\_Gap/rCRsEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Closing+the+literacy+GAP&pg=PA252&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Closing_the_Literacy_Gap/rCRsEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Closing+the+literacy+GAP&pg=PA252&printsec=frontcover).

dibuat dengan menggunakan berbagai macam pertanyaan, seperti pertanyaan uraian, pilihan ganda, mencocokkan, mengisi kalimat rumpang, mengisi gambar dan tabel.

## 2. Fungsi

Wizer.me adalah lembar kerja yang menarik secara visual dalam memotivasi peserta didik agar lebih semangat belajar yang lebih banyak serta meluangkan lebih banyak waktu. Lembar kerja Wizer.me sangat bagus dan juga pendidik dapat memilih dari berbagai latar belakang dan tema. Wizer.me akan mengizinkan untuk menambahkan media kaya ke lembar campuran (video, audio, gambar). Video dapat menarik perhatian untuk mempelajari atau mempraktekkan keterampilan baru dan tugas kreatif yang mewah. Selain itu, Wizer.me menghemat waktu dengan memberikan umpan balik yang lebih dipersonalisasi dengan pemeriksaan dan penilaian individual atau ulasan otomatis. Pengguna/pengajar dapat mempersonalisasi pengajaran di kelas. Pendidik dapat melihat bahwa peserta didik telah menikmati kegiatan ini di kelas.<sup>58</sup>

## 3. Fitur

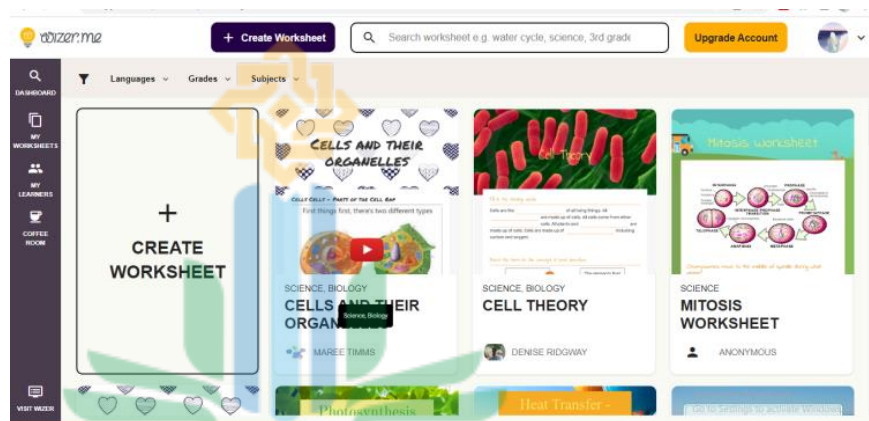
Wizer.me memiliki beberapa fitur yang mendukung dalam pembuatan lembar kerja peserta didik, diantaranya:

---

<sup>58</sup> Narentheren, *Wizer.me and Socrative*, 1029.

a. *Community*

Pada fitur *community* ini, pengguna dapat mencari lembar kerja yang sudah dibuat oleh pengguna lain, terlebih yang dibuat oleh pendidik. Hal tersebut akan dapat membuat pendidik lebih menghemat waktu dalam membuat tugas atau latihan untuk peserta didik<sup>59</sup>.



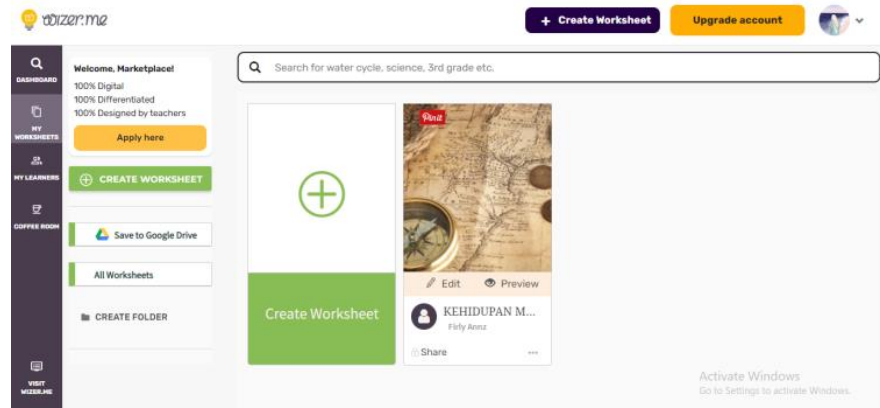
Gambar 2.1: *community*

b. *My Worksheets* dan *Create New Worksheets*

Fitur *worksheets* ini digunakan untuk mengakses lembar kerja yang sudah dibuat oleh pengguna. Sedangkan fitur *Create New Worksheets* adalah fitur yang digunakan untuk membuat atau menyusun lembar kerja yang baru<sup>60</sup>.

<sup>59</sup> Deris Susiyanto, *Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.Me*. (Malang: Ahlimedia Press, 2021), 3.  
[https://www.google.co.id/books/edition/MERANCANG\\_LEMBAR\\_KERJA\\_SISWA\\_INTERAKTIF/DxFSEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=merancang+lengkap+kerja+peserta+didik&pg=PR5&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/MERANCANG_LEMBAR_KERJA_SISWA_INTERAKTIF/DxFSEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=merancang+lengkap+kerja+peserta+didik&pg=PR5&printsec=frontcover).

<sup>60</sup> Susiyanto, *Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.Me*, 3.



Gambar 2.2: My Worksheets



Gambar 2.3: create new worksheets

Dalam dua fitur tersebut pengguna dapat:

- 1) Memasukkan penjelasan tugas.
- 2) Menulis judul tugas dengan beragam template dan tema yang kekinian dan menarik.
- 3) Mengkategorikan lembar kerja ke dalam kelompok tingkatan kelas dan mata pelajaran yang sesuai.
- 4) Menuliskan tag tugas.

5) Menginput file pdf yang berisi soal-soal yang kemudian dikonversi secara otomatis ke dalam wizer.me (digitize your worksheet).

6) Menentukan tipe atau jenis soal yang ingin diberikan.

Adapun jenis soal atau pertanyaan yang tersedia dalam Wizer.me adalah: 1) Open Question (Esai), 2) Multiple Choice (pilihan ganda), 3) Blank (soal isian atau mengisi kalimat rumpang), 4) Fill on image (mengisi label atau tulisan pada gambar), 5) Matching (mencocokkan atau menjodohkan), 6) Table (soal isian tabel), 7) Sorting (soal mengurutkan), 8) Draw (menggambar), 9) Discussion (diskusi), 10) Reflection (refleksi), 11) Word search puzzle (mencari kata), 12) Video (melihat video melalui link youtube), 13) Link (melihat soal atau penjelasan melalui link url)<sup>61</sup>.

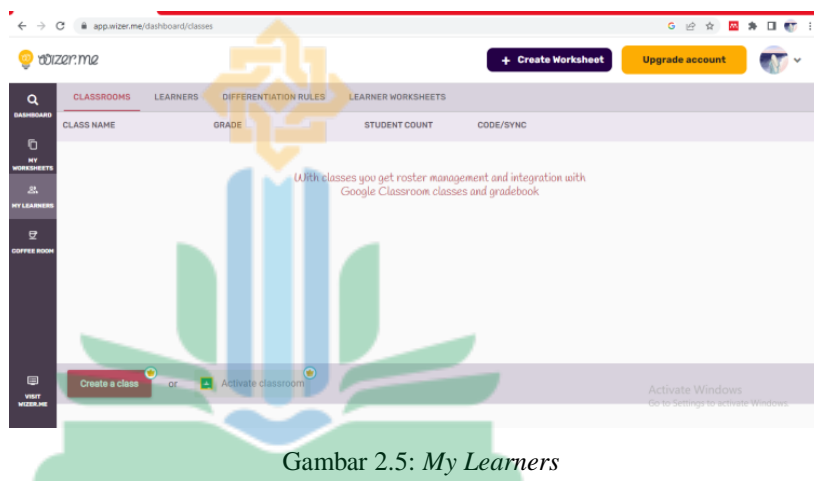


Gambar 2.4: menu pilihan jenis soal

<sup>61</sup> Susiyanto, *Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.Me*, 4.

### c. My Learners

Fitur My Learners yaitu fitur yang digunakan oleh pendidik untuk mengatur serta mengelompokkan peserta didik ke dalam tingkatan kelas. Fitur ini juga dapat mengetahui nilai atau skor jawaban tugas yang telah dikerjakan oleh peserta didik. Dalam fitur ini terdapat fitur *differentiation rules* atau aturan remedial atau pengayaan bagi peserta didik<sup>62</sup>.



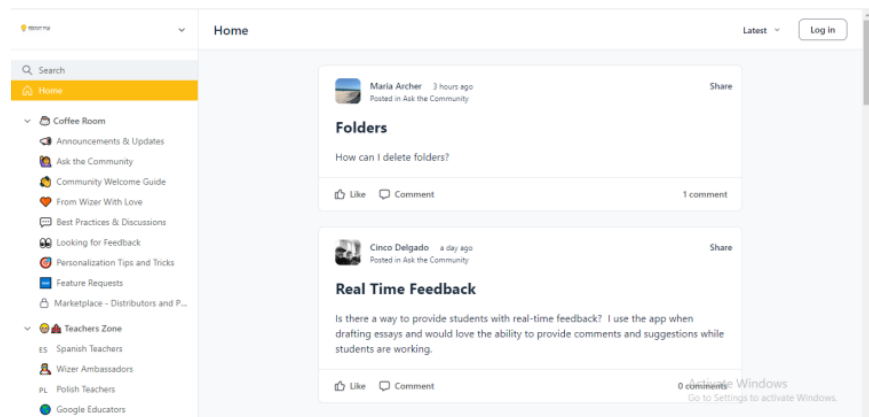
Gambar 2.5: My Learners

### d. Coffe Room

Fitur ini adalah fitur yang penggunaannya dapat berdiskusi, saling bertukar ide maupun pendapat, serta saling berbagi pengalaman dengan pengguna lain di seluruh penjuru dunia. Hal tersebut memungkinkan meningkatkan wawasan pengguna terutama pendidik untuk saling belajar dengan pengguna lain Wizer.me<sup>63</sup>.

<sup>62</sup> Susiyanto, *Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.Me*, 5.

<sup>63</sup> Susiyanto, *Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.Me*, 6.



Gambar 2.6: *coffe room*

#### 4. Kelebihan Dan Kekurangan

Wizer.me memiliki kelebihan dan kekurangan dalam mendukung pembuatan lembar kerja peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Berikut kelebihan Wizer.me :

- a. Memiliki tampilan background yang disediakan terlihat sangat menarik dan sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa agar tidak akan jenuh.
- b. Dapat menambahkan audio, gambar maupun video.
- c. Mudah dipahami siswa.
- d. Kemudahan akses melalui *smartphone*, komputer, dan tablet (Android dan iOS).
- e. Aktivitas siswa dari login, pengerjaan hingga penilaian dilakukan secara online untuk memudahkan pendidik memantau peserta didik.



- f. Butir-butir soal dalam E-LKPD juga bisa langsung diskor, jadi lebih mudah bagi guru untuk mengevaluasi hasil pekerjaan peserta didik.<sup>64</sup>

Wizer.me juga terdapat kekurangan yaitu: 1) membutuhkan akses internet dengan sinyal yang cukup. 2) Template yang digunakan terbatas, hanya template yang disediakan oleh website wizer.me, dan pendidik tidak bisa mendesain sendiri, 3) Jika menggunakan layanan website wizer.me gratis, hanya pendidik yang dapat melihat nilai siswa, dan siswa tidak dapat melihat nilai secara langsung.<sup>65</sup>

#### e. Pembelajaran IPS

##### 1. Pengertian Pembelajaran IPS

Trianto yang dikutip oleh Musyarofah, Abdurrahman, dan Nasobi menyatakan bahwa IPS adalah integrasi dari beragam cabang ilmu sosial, seperti ekonomi, geografi, sejarah, sosiologi, politik, hukum, serta budaya<sup>66</sup>.

Menurut National Council of Social Studies (NCSS) yang dikutip dari Eka dan Henny bahwa pengertian Ilmu Pengetahuan

<sup>64</sup> Oktavia Ning Safitri dan Mulyani, "Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer.me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II," *JPGSD*, vol. 10 no. 1 (2022), 95, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44432>.

<sup>65</sup> Vena Ayunda Ramadhani Putri dan Delia Indrawati, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.me Untuk Siswa Sekolah Dasar," *JPGSD*, vol. 9, no. 10 (2021), 3549, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44143>.

<sup>66</sup> Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, dan Nasobi Niki Suma. *Konsep Dasar IPS*, (Sleman: Komojoyo Press, 2021), 1. <http://digilib.uinkhas.ac.id/21861/1/BUKU%20TERBIT%20KONSEP%20DASAR%20IPS%20%20MUSYAROFAH.pdf>

Sosial (IPS) adalah studi terpadu dari ilmu sosial dan humaniora untuk mengembangkan kompetensi warga negara. Dalam program sekolah, IPS menyediakan studi yang terkoordinasi dan sistematis yang mengacu pada disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta konten yang sesuai dari humaniora, matematika, dan ilmu alam<sup>67</sup>.

Sapriya yang dikutip oleh Toni menjelaskan bahwa IPS adalah nama mata pelajaran untuk sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang serupa dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum sekolah di negara lain seperti Amerika Serikat. Nama IPS adalah istilah yang disepakati oleh pakar atau para ahli Indonesia pada tahun 1972 di Tawangmangu, Solo. Kurikulum 1975 memasukkan penggunaan pertama IPS sebagai mata pelajaran di sekolah<sup>68</sup>.

Berdasarkan beberapa pemaparan pengertian dari para ahli dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan perpaduan disiplin ilmu-ilmu sosial yang digunakan sebagai nama mata pelajaran di sekolah dasar dan menengah dan nama program studi pada perguruan tinggi.

---

<sup>67</sup> Eka Susanti dan Henni Endayani. *Konsep Dasar IPS*, (Medan: CV. Widya Puspita, 2018), <http://repository.uinsu.ac.id/10915/1/BUKU%20KONSEP%20DASAR%20IPS%20Dr.%20Eka%20Susanti.pdf>.

<sup>68</sup> Toni Nasution dan Maulana Arafat Lubis. *Konsep Dasar IPS*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 31.

## 2. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan Pembelajaran IPS berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 adalah sebagai berikut:

- a. Memahami konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
- b. Memiliki kemampuan dasar berpikir kritis dan logis, inkuiri, rasa ingin tahu, pemecahan masalah dan keterampilan hidup sosial.
- c. Komitmen dan kesadaran akan nilai-nilai sosial sifat manusia.
- d. Kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan bersaing dalam masyarakat yang beragam di tingkat lokal, nasional maupun global.<sup>69</sup>

## 3. Karakteristik Pembelajaran IPS

Karakteristik pembelajaran IPS menurut Yulia Siska yang dikutip oleh Musyarofah, Abdurrahman, Nasobi yaitu sebagai berikut:

- a. Bahan pelajaran akan semakin banyak memperhatikan minat, masalah sosial, keterampilan berfikir, dan pelestarian atau pemanfaatan lingkungan alam dalam diri peserta didik.
- b. Menggambarkan beragam kegiatan dasar pada manusia.

---

<sup>69</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006.

- c. Pengelompokan kurikulum IPS dapat dilaksanakan dengan terpadu (*integrated*), terhubung (*correlated*), dan terpisah (*separated*).
  - d. Rangkaian bahan pembelajaran bisa bermacam-macam dari pendekatan kewarganegaraan, fungsional, humanitis, serta struktural.
  - e. Kelas Pembelajaran IPS akan dijadikan sebagai laboratorium demokrasi.
  - f. Penilaian pembelajaran IPS meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotorik, mengembangkan *democratic quotient* serta *citizen quotient*.
  - g. Sosiologi serta ilmu-ilmu sosial lainnya dapat melengkapi program pembelajaran IPS<sup>70</sup>.
4. Dimensi-Dimensi Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS memiliki empat dimensi sebagai berikut:

- a. Dimensi Pengetahuan. Sapriya mengungkapkan bahwa pengetahuan secara teoritis mencakup fakta, konsep, dan generalisasi.
- b. Dimensi Keterampilan. Keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran IPS adalah kemampuan mengolah dan menerapkan informasi untuk mempersiapkan peserta didik agar

---

<sup>70</sup> Musyarofah, Ahmad, Suma. *Konsep Dasar IPS*, 8.

menjadi terampil dan siap menjadi warga negara yang dapat berpartisipasi aktif.

- c. Dimensi Nilai dan Sikap. Dimensi ini menurut Sapriya yang dikutip dari Musyarofah, Abdurrahman, Nasobi, mencakup nilai substansif dan nilai prosedural<sup>71</sup>.
- d. Dimensi Tindakan. Tindakan sosial adalah dimensi IPS yang sangat penting karena dapat menjadikan peserta didik lebih aktif. Terdapat tiga model aktivitas tindakan sosial yaitu: 1) kegiatan memecahkan atau menangani masalah di kelas, 2) melakukan komunikasi dengan anggota masyarakat, 3) melakukan pengambilan keputusan bisa menjadi bagian kegiatan kelas yang khususnya ketika peserta didik melakukan inkuiri<sup>72</sup>.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>71</sup> Musyarofah, Ahmad, Suma, *Konsep Dasar IPS*, 9-12.

<sup>72</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta : Prenamedia Group, 2014), 30.  
<https://books.google.co.id/books?id=HBZNDwAAQBAJ&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan, *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall yang dikutip dari Sugiyono merupakan metode penelitian yang digunakan demi menghasilkan produk tertentu dan juga menguji keefektifan produk yang dihasilkan tersebut<sup>73</sup>. Menurut Andi Ibrahim, dkk pengertian Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah proses tinjauan sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk untuk digunakan dalam pendidikan. Produk yang dikembangkan meliputi materi pelatihan pendidik, bahan ajar, media pembelajaran, soal dan sistem pengelolaan pembelajaran<sup>74</sup>.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model ASSURE. Model ASSURE dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russell, dan Michael Molenda (2005) dalam buku "*Instructional Technology and Media for Learning*". Model ASSURE adalah model yang lebih banyak menggunakan media dan teknologi untuk menciptakan proses dan kegiatan pembelajaran yang ideal. Penerapan model desain pembelajaran ASSURE perlu dilakukan secara

---

<sup>73</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019), 28

<sup>74</sup> Andi Ibrahim dkk, *Metodologi Penelitian* (Makassar : Gunadarma Ilmu, 2018), 154. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/12366/1/BUKU%20METODOLOGI.pdf>.

bertahap (sistematis) dan menyeluruh (holistik) sehingga memberikan hasil terbaik yaitu terciptanya pembelajaran yang berhasil<sup>75</sup>.

Peneliti memilih model ASSURE ini karena sesuai untuk mengembangkan media, bahan ajar, metode, serta strategi dalam proses kegiatan belajar dan mengajar. ASSURE terdiri dari enam tahap yaitu:

1. *A - Analyze Learners* (Analisis Pembelajar)

Menganalisis karakteristik peserta didik yang akan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Analisis karakteristik peserta didik meliputi beberapa aspek penting yaitu karakteristik umum, kompetensi spesifik yang sudah ada sebelumnya dan gaya belajar<sup>76</sup>.

2. *S - State Standards and Objectives* (Merumuskan Standar dan Tujuan)

Menetapkan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik. Selain menggambarkan kompetensi yang perlu dikuasai oleh siswa, rumusan standar, harus merumuskan tujuan pembelajaran<sup>77</sup> yaitu dengan memperhatikan hal-hal berikut: 1) Menggunakan Format ABCD (Audien, Behavior, Condition, dan Degree), 2) Mengelompokkan Tujuan Pembelajaran, 3) Perbedaan Individu.

3. *S - Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Bahan)

---

<sup>75</sup> Benny A Pribadi, *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses* (Jakarta: Dian Rakyat, 2011), 28, <http://repository.ut.ac.id/9317/7/BP0004-21.pdf>.

<sup>76</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020), 104, [https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan\\_Media\\_Pembelajaran/cCTyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=model+pembelajaran+assure&pg=PA103&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran/cCTyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=model+pembelajaran+assure&pg=PA103&printsec=frontcover).

<sup>77</sup> Kustandi dan Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, 104.

Dalam memilih strategi dalam pembelajaran harus diperhatikan adalah metodenya, lebih berpusat kepada peserta didik atau kepada pendidik. Dalam memilih teknologi dan media harus memperhatikan kelebihan dan kekurangannya agar nantinya tidak mempersulit dalam menyampaikan pengetahuan kepada pembelajar. Memilih materi pembelajaran yang akan digunakan harus dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut : 1) Memilih materi yang telah ada, 2) Memodifikasi materi pembelajaran yang tersedia, 3) Merancang materi pembelajaran dengan desain yang baru.

Intinya bagaimanapun langkah dalam mengembangkan materi, yang terpenting adalah sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajar<sup>78</sup>.

4. *U – Utilize Technology, Media and Materials* (Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan)

Langkah keempat pendidik memanfaatkan teknologi, media, dan materi yang sesuai dengan kemampuan siswa dalam merencanakan model pembelajaran<sup>79</sup>. Tahap ini harus dilakukan dengan memperhatikan proses “5P”.

5. *R – Require Learner Participation* (Membutukan partisipasi pembelajar)

---

<sup>78</sup> Fajarini dan Adi, *Pengembangan Bahan Ajar*, 24.

<sup>79</sup> Saringatun Mudrikah dkk. *Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Teori Dan Implementasi* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2021), 23, <https://play.google.com/store/books/details?id=0z9NEAAAQBAJ>.



Peserta didik tidak hanya pasif mendengarkan ceramah, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran di kelas dapat mendapat umpan balik dari pendidik dan peserta didik<sup>80</sup>.

#### 6. *E – Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi)

Tahap terakhir adalah Evaluasi dan revisi sangat membantu dalam memperbaiki kekurangan produk yang sudah dibuat oleh pendidik agar kedepannya dapat membuat pembelajaran yang mudah dipahami peserta didik dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.<sup>81</sup>

### **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Model ASSURE merupakan langkah perencanaan secara sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas menggabungkan penggunaan teknologi dan media<sup>82</sup>.

Model ASSURE adalah bentuk perencanaan yang dapat membantu dengan cara merencanakan, mengidentifikasi, menetapkan tujuan, memilih metode dan materi, serta mengevaluasi. Model ASSURE menjadi acuan bagi pendidik untuk merencanakan dan menyusun instruksi pembelajaran secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik<sup>83</sup>.

Model ASSURE ini terdiri dari enam tahap sebagai berikut:

<sup>80</sup> Mudrikah dkk. *Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Teori Dan Implementasi*, 23.

<sup>81</sup> Mudrikah dkk. *Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Teori Dan Implementasi*, 24.

<sup>82</sup> Syahril. "Pengembangan Desain Model ASSURE Pada Pembelajaran IPS SD/MI," *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, vol. 8 no. 01 (2018), 69, <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/view/1592>.

<sup>83</sup> Heri Achmadi, "Penerapan Model ASSURE dengan Menggunakan Media Power Point dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MAN Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* vol. 2, no. 1 (2014), 37, <https://www.neliti.com/id/publications/141693/penerapan-model-assure-dengan-menggunakan-media-power-point-dalam-pembelajaran-b>.

## 1. *Analyze Learners* (Analisis Pembelajaran atau Peserta Didik)

Analisis pembelajar ini memperhatikan beberapa karakteristik yaitu:

### a. Karakteristik Umum.

Pada karakteristik ini yang termasuk adalah jenis kelamin, usia, tingkat pendidikan. Dalam menentukan pemilihan media yang sesuai peneliti menganalisis karakteristik tersebut dengan cara melakukan wawancara dengan pendidik mata pelajaran IPS dan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Panti.

### b. Spesifikasi Kemampuan Awal

Pada karakteristik ini diperlukan pengetahuan serta kemampuan yang telah dimiliki pembelajar atau peserta didik sebelumnya. Informasi tersebut dapat diperoleh dengan melakukan wawancara dengan pendidik pengampu mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Panti.

### c. Gaya Belajar

Hasil analisis ini akan diperoleh dengan mewawancarai pendidik pengampu mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Panti.

## 2. *State Standars and Objectives* (Merumuskan Standar dan Tujuan)

Peneliti pada tahap ini adalah merumuskan standar dan tujuan pembelajaran melalui pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dimana di dalam RPP tersebut terdapat Kompetensi Indikator (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Dalam perumusan tujuan pembelajaran harus memuat 4 hal yaitu ABCD (A=*Audien* atau peserta didik, B=*Behavior* atau perilaku peserta didik, C=*Conditions* atau kondisi, dan *Degree* atau kriteria).

3. *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Bahan)

Tahap ini yaitu teknologi yang digunakan adalah dengan internet, strategi pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan pembelajaran sesuai materi pembelajaran. Selanjutnya media yang digunakan adalah bahan ajar yang berbentuk E-LKPD dengan menggunakan platform Wizer.me. E-LKPD dengan Wizer.me disebut E-LKPD interaktif ini dapat membangun interaksi peserta didik.

Berikut gambaran E-LKPD yang akan dikembangkan:

a. Judul sampul

Berisi judul materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

(IPS) kelas VII Semester Genap “Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Budha”.

b. Kompetensi dasar

Kompetensi dasar disesuaikan dengan silabus yang dibuat oleh pendidik mata pelajaran IPS kelas VII.

c. Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator Pencapaian Kompetensi ini disusun berdasarkan kompetensi dasar yang telah ada sebelumnya. Pada penelitian terdapat empat submateri. Setiap submateri terdapat satu indikator

pencapaian kompetensi yang menjadi pedoman dalam mengembangkan E-LKPD ini.

d. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran ini disusun dengan berdasarkan pada Indikator Pencapaian Kompetensi yang telah disusun sebelumnya.

e. Rangkuman Materi

Rangkuman Materi ini disusun dari keseluruhan materi yang ada di buku Paket, agar peserta didik memahami secara garis besar materi LKPD yang akan dibahas.

f. Petunjuk Mengerjakan

Petunjuk mengerjakan ini membantu peserta didik mengetahui cara atau instruksi dalam mengerjakan soal atau pertanyaan. Petunjuk mengerjakan ini harus dipaparkan secara jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

g. Uji Kompetensi

Uji kompetensi ini dapat membantu peserta didik mengasah kemampuan berpikir dalam mengerjakan soal latihan. Uji kompetensi ini berbentuk soal atau pertanyaan dengan segala jenis bentuk pertanyaan yang disediakan oleh fitur Wizer.me.

Bahan yang digunakan adalah berupa materi pelajaran IPS yang bersumber dari buku paket pegangan peserta didik kelas VII edisi revisi 2017 yang termasuk di dalamnya materi Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Budha.

4. *Utilize Technology, Media and Materials* (Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan)

Untuk lebih mudah dalam menggunakan teknologi, media, dan bahan materi pembelajaran, maka harus melakukan proses 5P : *Preview, Prepare, Prepare Environment, Prepare The Learners*, dan *Provide*. Setelah itu dilakukan validasi untuk lebih menguatkan pengembangan E-LKPD ini dengan diuji kelayakan produk E-LKPD ini oleh ahli media / desain, ahli bahasa, dan ahli materi. Setelah diuji dan dinyatakan valid oleh para ahli tersebut, maka selanjutnya E-LKPD diujikan kepada peserta didik.

5. *Require Learner Participation* (Membutuhkan Partisipasi Pembelajar)

Penelitian ini membutuhkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil dan kelompok besar. Kelompok-kelompok tersebut mengerjakan E-LKPD dengan menggunakan Wizer.me, dalam hal ini kelompok tersebut diuji coba dalam skala kecil dan skala besar. Hasil uji coba tersebut untuk mengetahui keefektifan pengembangan E-LKPD menggunakan Wizer.me yang dilakukan oleh peserta didik.

6. *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi)

Evaluasi dan revisi adalah tahap paling akhir dalam model penelitian dan pengembangan ASSURE ini. Evaluasi dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah dinilai dari tingkat hasil penggunaan E-LKPD peserta didik untuk mengukur tingkat

keefektifan E-LKPD ini. Apabila revisi, adalah untuk memperbaiki kekurangan dan kelemahan E-LKPD yang telah dikembangkan.

### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dalam penelitian ini diartikan untuk mengumpulkan data yang bisa digunakan sebagai dasar dalam menentukan tingkat kevalidan dan keefektifan dari produk yang dihasilkan.

#### **1. Uji Validasi**

Uji validasi ini untuk mengetahui produk yang dikembangkan terdapat kekurangan atau kelemahan, layak atau tidak yang nantinya diuji cobakan kepada peserta didik. Uji validasi dilakukan oleh tiga dosen Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember sebagai ahli media/desain, ahli materi, dan ahli bahasa.

#### **2. Uji Coba Kelompok Skala Kecil**

Setelah produk dinyatakan valid, kemudian diujikan kepada peserta didik. Uji kelompok skala kecil ini dilakukan pada 8 peserta didik. 8 peserta tersebut dipilih oleh pendidik mata pelajaran IPS.

#### **3. Uji Coba Kelompok Skala Besar**

Setelah melalui uji coba kelompok skala kecil, dilanjutkan uji kelompok skala besar yang dilakukan oleh seluruh peserta didik di kelas VIIIE yang berjumlah lebih dari 33 peserta didik.

## **D. Desain Uji Coba**

### **1. Subjek Uji Coba**

#### **a. Subjek Validasi**

Subjek uji coba dalam pengembangan E-LKPD ini dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli media/desain, dan ahli materi.

- 1) Ahli bahasa dilakukan oleh salah satu dosen Mata Kuliah Bahasa Indonesia di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember bernama Dr. Khotibul Umam, M.Pd.
- 2) Ahli media/desain dilakukan oleh salah satu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember bernama Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.
- 3) Ahli materi dilakukan oleh salah satu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember bernama Anindya Fajarini, M.Pd.

#### **b. Subjek Uji Produk**

Setelah dilakukan validasi dan direvisi oleh para ahli pengembangan E-LKPD ini dilanjutkan diuji cobakan produknya. Peserta didik yang diuji cobakan dikelompokkan dalam skala kecil dan besar. Kelompok skala kecil berjumlah 8 peserta didik, dan Kelompok skala besar berjumlah lebih dari 33 peserta didik dari kelas VIIE.

## 2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data tersebut digunakan dalam mengukur kevalidan dan keefektifan.

### a. Kevalidan

Data kevalidan diukur dari penilaian angket oleh para ahli yaitu ahli media/desain, ahli materi, dan ahli bahasa.

### b. Keefektifan

Data keefektifan diukur dari angket respon peserta didik dalam penggunaan E-LKPD menggunakan Wizer.me dengan materi “Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Budha” tersebut.

## 3. Instrumen Pengumpul Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrument wawancara dan lembar angket.

### a. Pedoman Wawancara

Garis besar catatan pokok-pokok yang akan ditanyakan disebut pedoman wawancara<sup>84</sup>. Pedoman wawancara yang digunakan hanyalah garis besar pertanyaan yang akan diajukan. Kegiatan wawancara dilakukan dengan pendidik dan peserta didik di SMP Negeri 1 Panti. Wawancara digunakan untuk menggali data mengenai penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran IPS di kelas VII.

---

<sup>84</sup> Umar Sidiq dan Moh. Miftachul Choiri. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan* (Ponorogo : Cv Nata Karya, 2019), 172. <http://repository.iaiponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf>.



b. Angket atau Kuesioner

Kuesioner atau angket adalah alat pengumpulan data yang mengumpulkan data dengan cara menyajikan daftar pertanyaan kepada orang-orang yang akan menjawab atau menanggapi pertanyaan yang diberikan dalam penelitian, orang-orang tersebut disebut responden.<sup>85</sup>

1. Angket Validasi Ahli Media/Desain

Angket penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data agar dapat mengetahui penilaian dari ahli media/desain mengenai produk yang dikembangkan yaitu E-LKPD. Validator ahli media atau desain mempunyai kewajiban untuk memberikan penilaian produk secara keseluruhan.

Berikut adalah kisi-kisi lembar angket validasi ahli media/desain :

**Tabel 3.1 : kisi-kisi lembar angket validasi ahli media/desain**

No. Penilaian	Indikator
1	2
1	Tampilan E-LKPD berbentuk sederhana
2	Penggunaan jenis dan ukuran huruf
3	Pemilihan komposisi warna yang sesuai
4	Keseimbangan proporsi gambar dan materi dalam E-LKPD
5	Penempatan unsur tata letak gambar serta tulisan
6	Ketepatan penggunaan gambar sesuai dengan materi
7	Keserasian warna dengan gambar maupun simbol
8	Keteraturan dan kerapian desain E-LKPD
9	Kesesuaian Pengaturan jarak (baris, huruf, dan

<sup>85</sup> Raihan. *Metodologi Penelitian* (Universitas Islam Jakarta, 2017), 104.

No. Penilaian	Indikator
1	2
	karakter)
10	Tampilan E-LKPD memudahkan pemahaman peserta didik
11	E-LKPD menggunakan Platform Wizer.me dikemas dengan menarik

Diadaptasi dari Anggiendraha Lorenza, (Skripsi, 2021)

## 2. Angket Validasi Ahli Materi

Angket penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data agar dapat mengetahui penilaian dari ahli materi mengenai produk yang dikembangkan yaitu E-LKPD.

Berikut adalah kisi-kisi lembar angket validasi ahli materi :

**Tabel 3.2 : kisi-kisi lembar angket validasi ahli materi**

No. Penilaian	Indikator Penilaian
1	2
1	Materi sesuai dengan Kurikulum
2	Materi sesuai dengan KI, KD, dan Indikator
3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
4	Penjelasan isi materi dikemas dengan menarik
5	Penjelasan isi materi mudah dipahami
6	Materi menggunakan contoh atau kasus sesuai dengan kehidupan sehari-hari
7	Gambar atau video yang disajikan sesuai dengan Materi
8	Materi yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik
9	Ketepatan urutan materi
10	Materi yang digunakan mendorong rasa ingin tahu peserta didik
11	Materi menggunakan bahasa yang jelas

Diadaptasi dari Anggiendraha Lorenza, (Skripsi, 2021)

### 3. Angket Validasi Ahli Bahasa

Angket penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data agar dapat mengetahui penilaian dari ahli bahasa mengenai ketepatan kalimat dalam produk yang dikembangkan yaitu E-LKPD.

Berikut adalah kisi-kisi lembar angket validasi ahli bahasa :

**Tabel 3.3 : kisi-kisi lembar angket validasi ahli bahasa**

No. Penilaian	Indikator
<b>1</b>	<b>2</b>
1	Ketepatan Struktur Kalimat
2	Keefektifan Kalimat
3	Kejelasan petunjuk pembelajaran
4	Kalimat dan bahasa mudah dipahami
5	Jenis dan ukuran huruf dipilih dengan baik
6	Pengaturan EYD, Jarak, huruf dan karakter.
7	Keterbacaan Teks
8	Ketepatan penggunaan ikon atau simbol

Diadaptasi dari Anggiendraha Lorenza, (Skripsi, 2021)

### 4. Angket Respon Pendidik

Angket penelitian ini untuk mengumpulkan data agar dapat mengetahui penilaian dari respon pendidik. Pendidik diminta untuk mencermati produk E-LKPD menggunakan Wizer.me pada Pembelajaran IPS materi Kehidupan Masyarakat Hindu Budha kelas VII di SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023.

#### 5. Angket Respon Peserta Didik

Angket penelitian ini untuk mengumpulkan data berupa hasil respon peserta didik kelas VII terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu E-LKPD menggunakan Wizer.me pada Pembelajaran IPS materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha.

#### 4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu:

##### a. Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik yang dilakukan adalah mengumpulkan data berdasarkan hasil kritik, serta saran yang diberikan oleh para ahli dan pendidik mata Pelajaran IPS. Pengumpulan data kualitatif bertujuan untuk merevisi hasil produk E-LKPD.

##### b. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yang mana hasil data yang diperoleh adalah berbentuk skor. Berikut adalah angket yang dianalisis yaitu:

##### 1. Analisis Tingkat Kevalidan

Instrument validasi terdiri dari tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media/desain, dan ahli bahasa yang berisi pertanyaan yang sudah disusun oleh peneliti kemudian dianalisis memakai skala likert dalam bentuk *checklist*.

**Tabel 3.4 : lembar angket validasi**

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5

Keterangan :

- 1 : Sangat Tidak Baik                      4 : Baik  
 2 : Kurang Baik                              5 : Sangat Baik  
 3 : Cukup Baik

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase validasi ahli sebagai berikut:

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V – ah = Validasi ahli

Tse = Total skor empiris

Tsh = Total skor yang diharapkan

**Tabel 3.5: Kategori Tingkat Kevalidan<sup>86</sup>**

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
85,01 – 100,00	Sangat Valid, atau bisa digunakan tanpa revisi
70,01 – 85,00	Cukup Valid, atau bisa digunakan dengan revisi kecil
50,01 – 70,00	Kurang Valid, perlu revisi besar tetapi lebih baik tidak dipergunakan
01,00 – 50,00	Tidak Valid, atau tidak bisa dipergunakan

<sup>86</sup> Sa'dun Akbar, *Instrument Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 41.

## 2. Analisis Tingkat Keefektifan

Untuk menganalisis tingkat keefektifan, peneliti memperoleh data dari hasil respon peserta didik dalam penggunaan E-LKPD oleh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Panti yaitu dengan menggunakan Wizer.me dengan materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu Budha kelas VII.

Rumus perhitungan untuk instrument validasi respon peserta didik sebagai berikut<sup>87</sup>:

$$V-au = \frac{TSe}{TSh} 100\%$$

Keterangan:

V – au : Nilai Persentase Uji Respon peserta didik (Validitas Audience)

TSe : Total Skor Empiris yang Dicapai

TSh : Total Skor yang Diharapkan

**Tabel 3.6 : Kategori Tingkat Keefektifan**

<b>Tingkat Pencapaian (%)</b>	<b>Kategori</b>
<b>1</b>	<b>2</b>
<b>81 – 100</b>	Sangat Efektif
<b>61 – 80</b>	Efektif
<b>41 – 60</b>	Cukup Efektif
<b>21 – 40</b>	Kurang Efektif
<b>0 – 20</b>	Tidak Efektif

<sup>87</sup> Sa'dun Akbar, *Instrument Perangkat Pembelajaran*, 42.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Menghasilkan produk berupa elektronik lembar kerja peserta didik menggunakan *Wizer.me* pada pembelajaran IPS materi Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Buddha kelas VII di SMP Negeri 1 Panti adalah tujuan dari penelitian ini. Pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik ini menggunakan jenis penelitian *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan model ASSURE sebagai acuan penelitian. Berikut langkah-langkah penyajian data menggunakan model ASSURE :

##### 1. *Analyze Learners (Analisis Pembelajar)*

Analisis terhadap peserta didik adalah tahap awal yang harus dilakukan oleh peneliti. Analisis tersebut meliputi karakteristik umum, kompetensi yang sudah ada dalam diri peserta didik serta gaya belajar peserta didik. Pada tahap awal ini, peneliti memulai dengan mewawancarai pendidik di SMP Negeri 1 Panti untuk mengetahui karakteristik, kompetensi dan gaya belajar peserta didik kelas VII.

Hasil wawancara dengan pendidik adalah pendidik menggunakan tiga buku sebagai sumber belajar yaitu buku LKS Galileo, buku LKS Solatif dan buku paket dari pemerintah. Pendidik memberikan tugas berupa LKPD dalam bentuk kertas dan online ketika pelaksanaan

daring. LKPD yang diberikan hanya langsung berupa soal atau pertanyaan saja. Peserta didik menyukai pembelajaran dengan gambar atau video.

Wawancara kedua dengan peserta didik yaitu menghasilkan bahwa pendidik lebih banyak mengajar dengan metode ceramah dan diskusi. Sesekali pendidik menggunakan media *powerpoint* ketika mengajar dalam kelas. Peserta didik lebih sering disuruh mengerjakan soal atau pertanyaan yang telah ada di buku LKS.

## 2. *State Standards and Objectives* (Merumuskan Standar dan Tujuan)

Tahap kedua ini adalah merumuskan standar dan tujuan. Dalam merumuskan standar dan tujuan, peneliti mengacu pada silabus yang digunakan di SMP Negeri 1 Panti. Pada silabus tersebut terdapat kompetensi dasar materi kehidupan masyarakat pada masa hindu-buddha yaitu dalam KD 3.4. dan KD 4.4. KD 3.4. berisi memahami berpikir kronologi, perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam. KD 4.4. berisi Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.

Mengacu pada KD 3.4. dan KD 4.4. peneliti menentukan tujuan :

3.4.1. Menjelaskan Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha ke



Indonesia. 3.4.2. Mendiskripsikan Pengaruh Hindu-Budha terhadap Masyarakat di Indonesia. 3.4.3. Menyebutkan Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. 3.4.4. Menyebutkan Macam-Macam Peninggalan Kebudayaan Masa Hindu-Buddha. 4.4.1. Mengerjakan E-LKPD mengenai Masuknya Kebudayaan, Pengaruhnya, Nama Kerajaan, serta macam-macam peninggalan kebudayaan Hindu-Buddha.

### **3. *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Bahan)**

Setelah merumuskan standar dan tujuan yaitu memilih strategi, teknologi, media, dan bahan. Peneliti menggunakan platform *Wizer.me* sebagai media pembuatan lembar kerja peserta didik. *Wizer.me* berisi teknologi seperti menjawab menggunakan rekaman suara, mengunggah video dari link, dan bisa menghubungkan dengan platform lembar kerja yang lain seperti *google classroom*. Dengan adanya teknologi dalam *Wizer.me* ini lembar kerja peserta didik berbentuk elektronik dapat diakses menggunakan *smartphone*, laptop dan komputer, serta menambah interaktif peserta didik.

Peneliti mendesain sendiri Elektronik lembar kerja peserta didik (E-LKPD) dengan bantuan aplikasi Canva. Elektronik lembar kerja peserta didik (E-LKPD) yang berisi materi kehidupan masyarakat pada masa hindu-buddha mengacu pada buku paket pemberian pemerintah kelas VII mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kurikulum

2013 edisi revisi tahun 2016 penulis Iwan Setiawan, Dedi, Suciati, dan A. Mushlih.

Strategi yang digunakan oleh peneliti yaitu lebih mengutamakan interaktif. Berikut bagian dalam elektronik lembar kerja peserta didik (E-LKPD) menggunakan *Wizer.me*:

a. Cover atau sampul E-LKPD

Pada bagian cover terdapat judul materi LKPD, gambar, dan kelas. Gambar yang digunakan yaitu gambar candi Borobudur dan Prambanan yang merupakan peninggalan pada masa hindu-budda, serta terdapat gambar peta Indonesia. Berikut desain cover yang dibuat oleh peneliti :



Gambar 4.1 Cover E-LKPD Pertemuan 1

Gambar 4.2 Cover E-LKPD Pertemuan 2

## b. Daftar Isi

**DAFTAR ISI**

- IDENTITAS MATERI
- KOMPETENSI DASAR
- INDIKATOR
- TUJUAN PEMBELAJARAN
- PETA KONSEP
- PETUNJUK BELAJAR
- RANGKUMAN MATERI
  - a. MASUKNYA KEBUDAYAAN HINDU-BUDDHA DI INDONESIA
  - b. PENGARUH HINDU-BUDDHA TERHADAP MASYARAKAT INDONESIA
- LATIHAN SOAL PERTEMUAN KE-1

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 PANTI  
 Kelas/Semester : VII / Genap  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Bab : Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam.  
 Sub Bab : Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha  
 Materi : 1. Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia  
 2. Pengaruh Hindu-Buddha terhadap Masyarakat Indonesia  
 3. Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia  
 4. Peninggalan-Peninggalan Masa Hindu-Buddha

Gambar 4.3 Daftar isi E-LKPD Pertemuan 1

**DAFTAR ISI**

- IDENTITAS MATERI
- KOMPETENSI DASAR
- INDIKATOR
- TUJUAN PEMBELAJARAN
- PETA KONSEP
- PETUNJUK BELAJAR
- RANGKUMAN MATERI
  - a. KERAJAAN-KERAJAAN HINDU-BUDDHA DI INDONESIA
  - b. PENINGGALAN-PENINGGALAN MASA HINDU-BUDDHA
- LATIHAN SOAL PERTEMUAN KE-2

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 PANTI  
 Kelas/Semester : VII / Genap  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Bab : Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam.  
 Sub Bab : Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha  
 Materi : 1. Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia  
 2. Pengaruh Hindu-Buddha terhadap Masyarakat Indonesia  
 3. Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia  
 4. Peninggalan-Peninggalan Masa Hindu-Buddha

Gambar 4.4 Daftar isi E-LKPD Pertemuan 2

## c. Kompetensi Dasar, Indikator Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran

**KOMPETENSI DASAR (KD)**

3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam

4.4. Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.

**INDIKATOR KOMPETENSI**

1. Menjelaskan masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia
2. Mendiskripsikan pengaruh Hindu-Buddha terhadap masyarakat di Indonesia

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat menjelaskan masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar melalui mengerjakan LKPD dan membaca Buku Paket
2. Siswa dapat mendiskripsikan pengaruh Hindu-Buddha terhadap masyarakat di Indonesia melalui mengerjakan LKPD dan membaca Buku Paket

Gambar 4.5 KD, Indikator, Tujuan E-LKPD Pertemuan 1

**KOMPETENSI DASAR (KD)**

3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam

4.4. Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.

**INDIKATOR KOMPETENSI**

1. Menyebutkan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia
2. Menyebutkan peninggalan-peninggalan pada masa Hindu-Buddha

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat menyebutkan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia melalui mengerjakan LKPD dan membaca Buku Paket
2. Siswa dapat menyebutkan peninggalan-peninggalan pada masa Hindu-Buddha melalui mengerjakan LKPD dan membaca Buku Paket

Gambar 4.6 KD, Indikator, Tujuan E-LKPD Pertemuan 2

d. Peta Konsep dan Petunjuk Belajar



Gambar 4.7 Peta Konsep dan Petunjuk Pembelajaran E-LKPD Pertemuan 1



Gambar 4.8 Peta Konsep dan Petunjuk Pembelajaran E-LKPD Pertemuan 2

e. Rangkuman Materi E-LKPD

Gambar 4.9 E-LKPD Pertemuan 1 Materi ke-1

Gambar 4.10 E-LKPD Pertemuan 1 Materi ke-2

### Rangkuman Materi

#### 3. Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

**a. Kerajaan Kutai**  
Kerajaan Kutai berdiri sekitar abad ke-5. Kerajaan ini terletak di Muara Kaman, Kalimantan Timur, tepatnya di hulu sungai Mahakam.

**b. Kerajaan Tarumanegara**  
Kerajaan Tarumanegara merupakan kerajaan terluas di Pulau Jawa yang diperkirakan berdiri pada abad ke-5 Masehi.

**c. Kerajaan Sriwijaya**  
Kerajaan Sriwijaya berdiri sekitar abad ke-7 Masehi.

**d. Kerajaan Mataram Kuno**  
Kerajaan Mataram Kuno berdiri pada pertengahan abad ke-8. Kerajaan ini diperintah oleh dua dinasti, yaitu dinasti Sanjaya (Hindu) dan dinasti Syailendra (Buddha).

Sumber: <https://www.kompas.com/direktori/indonesia/02/02/2015/02/02/177891/majalah-sriwijaya-muda-kebangsaan-sriwijaya-indonesia?page=all>

Sumber: <http://kuliahgaib.com/index.php/sosial-politik-pada-masa-kempala-tarumanegara/>

Sumber: <http://www.kompas.com/direktori/indonesia/02/02/2015/02/02/177891/majalah-sriwijaya-muda-kebangsaan-sriwijaya-indonesia?page=all>

Sumber: <http://www.kompas.com/direktori/indonesia/02/02/2015/02/02/177891/majalah-sriwijaya-muda-kebangsaan-sriwijaya-indonesia?page=all>

Gambar 4.11 E-LKPD Pertemuan 2 Materi ke-3

### Rangkuman Materi

#### 3. Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

**e. Kerajaan Medang**  
Sumber sejarah yang berkenaan dengan kerajaan Medang di Jawa Timur antara lain prasasti pucangan, prasasti anjukadang dan pradah, prasasti limus, prasasti sirahketeng, dll.

**f. Kerajaan Kediri**  
Munculnya Kerajaan Kediri berawal dari pembagian kerajaan oleh Airlangga menjadi Janggala dan Panjalu (Kediri).

**g. Kerajaan Singasari**  
Kerajaan Singasari atau sering pula ditulis Singhasari atau Singosari, adalah sebuah kerajaan di Jawa Timur yang didirikan oleh Ken Arok pada tahun 1222 M.

**h. Kerajaan Majapahit**  
Majapahit adalah sebuah kerajaan di Jawa Timur yang berdiri dari sekitar tahun 1293 M. Sumber sejarah kerajaan Majapahit diantaranya diperoleh dari kitab pararaton, kitab sutasoma, dan kitab negarकर्ताama.

Sumber: <http://www.kompas.com/direktori/indonesia/02/02/2015/02/02/177891/majalah-sriwijaya-muda-kebangsaan-sriwijaya-indonesia?page=all>

Sumber: <https://www.republika.co.id/02/02/2015/02/02/177891/majalah-sriwijaya-muda-kebangsaan-sriwijaya-indonesia?page=all>

Sumber: <http://www.gurupendidikan.co.id/indonesia/02/02/2015/02/02/177891/majalah-sriwijaya-muda-kebangsaan-sriwijaya-indonesia?page=all>

Sumber: <https://www.litbang.com/indonesia/02/02/2015/02/02/177891/majalah-sriwijaya-muda-kebangsaan-sriwijaya-indonesia?page=all>

Gambar 4.12 E-LKPD Pertemuan 2 Lanjutan Materi ke-3

### Rangkuman Materi

#### 4. Peninggalan-Peninggalan Pada Masa Hindu-Buddha

**a. Candi dan Stupa**  
Bangunan candi dan stupa ada yang didirikan sebagai tempat peribadahan dan ada pula yang didirikan sebagai makam.

**b. Gapura**  
Gapura adalah bangunan berupa pintu gerbang. Gapura ada yang beratap dan berdaun pintu dan ada yang menyerupai candi terbelah dua.

**c. Petirtaan**  
Petirtaan adalah pemandian suci di kalangan istana.

**d. Patung/Arca**  
Bentuk patung Hindu tidak sama dengan bentuk patung Buddha. Patung Hindu umumnya berbentuk dewa-dewi, tokoh, dan makhluk mistik. Patung Buddha bentuknya mewujudkan Sang Buddha Gautama sendiri.

Sumber: <https://www.gurupendidikan.co.id/indonesia/02/02/2015/02/02/177891/majalah-sriwijaya-muda-kebangsaan-sriwijaya-indonesia?page=all>

Sumber: <https://www.kompas.com/direktori/indonesia/02/02/2015/02/02/177891/majalah-sriwijaya-muda-kebangsaan-sriwijaya-indonesia?page=all>

Sumber: <https://www.musikidantari.com/indonesia/02/02/2015/02/02/177891/majalah-sriwijaya-muda-kebangsaan-sriwijaya-indonesia?page=all>

Sumber: <https://www.detik.com/direktori/indonesia/02/02/2015/02/02/177891/majalah-sriwijaya-muda-kebangsaan-sriwijaya-indonesia?page=all>

Gambar 4.13 E-LKPD Pertemuan 2 Materi ke-4

### Rangkuman Materi

#### 4. Peninggalan-Peninggalan Pada Masa Hindu-Buddha

**e. Relief**  
Relief adalah seni pahat pada dinding suatu bangunan atau candi. Relief itu melukiskan suatu cerita.

**f. Prasasti**  
Prasasti merupakan tulisan pada batu yang memuat berbagai informasi tentang sejarah, dan peringatan atau catatan suatu peristiwa.

**g. Kitab**  
Kitab merupakan karangan berupa kisah, catatan, laporan tentang suatu peristiwa atau sejarah

**TAMBAHAN**  
Pertunjukan Wayang dan Upacara Keagamaan

Sumber: <https://www.kompas.com/direktori/indonesia/02/02/2015/02/02/177891/majalah-sriwijaya-muda-kebangsaan-sriwijaya-indonesia?page=all>

Sumber: <http://www.kompas.com/direktori/indonesia/02/02/2015/02/02/177891/majalah-sriwijaya-muda-kebangsaan-sriwijaya-indonesia?page=all>

Sumber: <https://www.kompas.com/direktori/indonesia/02/02/2015/02/02/177891/majalah-sriwijaya-muda-kebangsaan-sriwijaya-indonesia?page=all>

Sumber: <https://www.kompas.com/direktori/indonesia/02/02/2015/02/02/177891/majalah-sriwijaya-muda-kebangsaan-sriwijaya-indonesia?page=all>

Gambar 4.14 E-LKPD Pertemuan 2 Lanjutan Materi ke-4

## f. Latihan Soal

## SOAL E-LKPD Pertemuan 1

No.1



Gambar di bawah ini menunjukkan jalur perdagangan laut antara India dan Cina yang melewati wilayah perairan Kepulauan Indonesia. Gambarkan rute jalur perdagangan India dan Cina yang melewati perairan Indonesia!

No. 2



Gambar tersebut menceritakan tentang kedatangan pedagang India ke Indonesia. Dari gambar tersebut, bagaimana cara pedagang India tersebut bisa menyebarkan keyakinan tentang agama Hindu-Buddha kepada masyarakat Indonesia?

No. 3

Gambar tersebut tentang pernikahan yang dilakukan oleh orang India dengan orang Indonesia. Pada jaman sebelum mengenal agama Hindu-Buddha, masyarakat Indonesia telah terjadi pernikahan oleh anak kepala suku dengan orang India hingga agama Hindu-Buddha menyebar di Indonesia.

Mengapa bisa terjadi pernikahan anak kepala suku dengan orang India tersebut?



No. 4

Teori ini menyatakan bahwa orang Indonesia juga berperan aktif dalam mengembangkan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia.

Apa yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia dalam mengembangkan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia?



No. 5



Teori Brahmana menyatakan bahwa kaum Brahmanalah yang menyebarkan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia. Bagaimana asal muasal teori tersebut?


## SOAL E-LKPD Pertemuan 1

No. 6




Awal pemerintahan di Indonesia dipimpin oleh kepala suku. Setelah datangnya kebudayaan Hindu-Buddha, apakah pemerintahan Indonesia masih tetap dipimpin oleh kepala suku?  
Jelaskan!

No.7




Pengaruh Hindu-Buddha dalam bidang sosial ditandai dengan sistem kasta dalam masyarakat Hindu. Daerah di Indonesia yang menerapkan sistem kasta sampai saat ini adalah Bali. Sistem kasta terdiri dari Brahmana, Ksatria, Waisya, dan Sudra. Sistem kasta juga berpengaruh pada jenis pekerjaan. Sebutkan contoh pekerjaan yang sesuai dengan tingkatan kasta!


No. 8



Sejak terbentuknya jalur perdagangan laut yang menghubungkan India dan Cina, kegiatan perdagangan di Kepulauan Indonesia berkembang pesat. Kapal-kapal dagang dari India dan Cina banyak yang singgah. Apa yang dilakukan pedagang tersebut selama singgah di Indonesia?



No. 9




Bagaimana sistem kepercayaan masyarakat Indonesia sebelum dan setelah mengenal kebudayaan Hindu-Buddha?

No. 10

Indonesia memiliki kebudayaan asli. Kemudian, setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Buddha terjadilah proses perpaduan antara dua kebudayaan tersebut. Perpaduan itu disebut akulturasi.

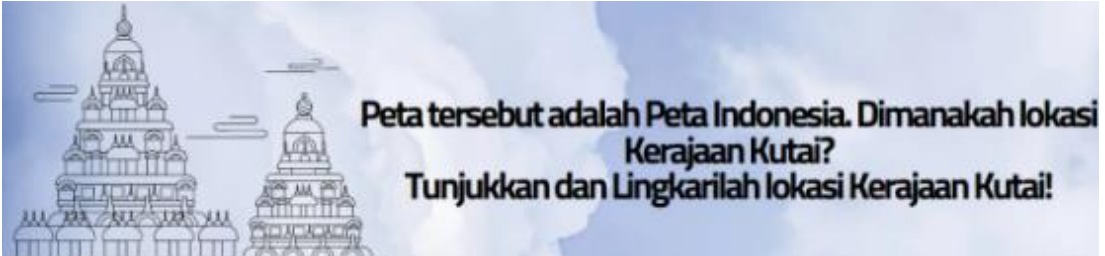
Apa saja contoh hasil akulturasi kebudayaan Hindu-Buddha yang masih ada hingga saat ini?



Gambar 4.15  
E-LKPD Pertemuan 1 (Soal No.1-10)


## Soal E-LKPD Pertemuan 2

No. 1




Peta tersebut adalah Peta Indonesia. Dimanakah lokasi Kerajaan Kutai?  
Tunjukkan dan Lingkari lokasi Kerajaan Kutai!

No. 2



Sumber sejarah mengenai Kerajaan Tarumanegara diketahui dari 7 buah prasasti. Selain itu sumber lainnya diperoleh dari catatan seorang musafir Cina bernama Fa-Hien. Catatan tersebut berisi tentang...

No. 3



Bacalah dengan seksama pernyataan berikut!  
Raja Colamandala melakukan penyerangan ke Kerajaan Sriwijaya sebanyak 3 kali. Terjadilah peperangan antara dua kerajaan tersebut yang menyebabkan banyak kapal Sriwijaya hilang dan diambil oleh Colamandala. Perang tersebut berpengaruh juga pada daerah kekuasaan Sriwijaya yang ingin melepaskan diri.  
Menurut anda, pernyataan penyebab kemunduran kerajaan Sriwijaya tersebut benar atau salah? Jelaskan alasannya!

No. 4

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI PETUNIUK  
KAD SIDDIQ  
M.P.P.


Pilihlah:

- Jawaban A : Pernyataan sebab dan akibat benar serta berhubungan
- Jawaban B : Pernyataan sebab dan akibat benar tetapi tidak berhubungan
- Jawaban C : Pernyataan sebab benar dan akibat salah
- Jawaban D : Pernyataan sebab salah dan akibat benar
- Jawaban E : Pernyataan sebab dan akibat salah

Mpu Sindok memindahkan pusat Kerajaan Mataram Kuno dari Jawa Tengah ke Jawa Timur

SEBAB

Kerajaan Mataram Kuno diserang oleh Tarumanegara





## Soal E-LKPD Pertemuan 2

No. 5

**PETUNJUK**

**Pilihlah :**

- Jawaban A : Pernyataan sebab dan akibat benar serta berhubungan
- Jawaban B : Pernyataan sebab dan akibat benar tetapi tidak berhubungan
- Jawaban C : Pernyataan sebab benar dan akibat salah
- Jawaban D : Pernyataan sebab salah dan akibat benar
- Jawaban E : Pernyataan sebab dan akibat salah


**Kerajaan Medang membangun bendungan Hujung Galuh**

**SEBAB**

Mengairi sawah penduduk dan mencegah luapan Kali Brantas yang mengganggu aktivitas perdagangan




No.6



Berikut adalah sumber sejarah Kerajaan Kediri berupa Prasasti dan Kitab.

Kelompokkanlah contoh nama Prasasti dengan prasasti dan contoh nama Kitab dengan Kitab!

No.7




UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAL HAJI YUSUF SHIHABUDDIN

Kerajaan Singhasari mencapai puncaknya pada masa pemerintahan Kertanegara. Raja Kertanegara mengirimkan tentaranya ke Melayu atau yang dikenal dengan Ekspedisi Pamalayu.

Mengapa dilakukan Ekspedisi tersebut?

No.8



Setelah mengamati video tersebut dapat dipahami bahwa Kerajaan Majapahit pernah mengalami peperangan yang dinamakan Perang Bubat. Apakah pesan moral yang bisa anda dapatkan dari peperangan tersebut?

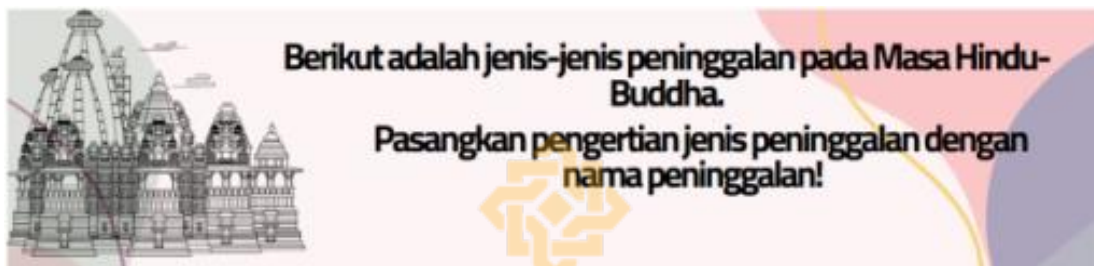
## Soal E-LKPD Pertemuan 2

No. 9



Salah satu peninggalan masa Hindu-Buddha yang masih ada sampai saat ini adalah upacara keagamaan yaitu Kesodo yang dilakukan oleh masyarakat Hindu di Tengger, Probolinggo, Jawa Timur. Apa yang dilakukan ketika upacara Kesodo tersebut?

No.10



Gambar 4.16 E-LKPD Pertemuan 2 (Soal No.1-10)

#### 4. *Utilize Technology, Media and Materials* (Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan)

Tahap ini peneliti menggunakan RPP dalam merencanakan proses pembelajaran. RPP ini disusun berdasarkan materi Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Buddha kelas VII. Setelah selesai merencanakan RPP, selanjutnya peneliti melaksanakan analisis uji kevalidan atau kelayakan produk yang telah dibuat yaitu E-LKPD menggunakan *Wizer.me* ini yang dilakukan oleh validator. Validator tersebut adalah ahli materi, ahli media/desain, dan ahli bahasa.

Penjelasan hasil kevalidan atau kelayakan produk oleh para ahli adalah sebagai berikut:

- a. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli Materi dilakukan oleh dosen ibu Anindya Fajarini, M.Pd. Kegiatan uji validasi ini dilaksanakan pada 4 April 2023. Ahli materi tersebut memberikan kritik dan saran terhadap produk E-LKPD yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut hasil penilaian ahli materi:

**Tabel 4.1: Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Nilai
1	2	3
1	Materi sesuai dengan Kurikulum	4
2	Materi sesuai dengan KI, KD, dan Indikator	4
3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
4	Penjelasan isi materi dikemas dengan menarik	4
5	Penjelasan isi materi mudah dipahami	4
6	Materi menggunakan contoh atau kasus sesuai dengan kehidupan sehari-hari	3
7	Gambar atau video yang disajikan sesuai dengan Materi	3
8	Materi yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
9	Ketepatan urutan materi	4
10	Materi yang digunakan mendorong rasa ingin tahu peserta didik	4
11	Materi menggunakan bahasa yang jelas	4
Total		42

Hasil tersebut dapat dihitung dengan cara menggunakan rumus

yaitu:

$$V\text{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{42}{55} \times 100\%$$

$$= 0,76 \times 100\%$$

$$= 76\%$$

Berdasarkan penghitungan tersebut menghasilkan persentase 76%. Dari hasil persentase tersebut dapat dikatakan bahwa E-LKPD menggunakan *Wizer.me* mendapatkan kategori kriteria Cukup Valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk E-LKPD menggunakan *Wizer.me* telah dapat di uji coba pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Panti, tetapi setelah melalui proses revisi yang dilakukan telah disarankan oleh ahli materi.

Berikut adalah kritik dan saran yang disampaikan oleh ahli materi:

1. Perlu ditambah contoh kasus kontekstual dalam E-LKPD.
  2. Gambar perlu diperjelas dari segi resolusi serta rujukan gambar.
- b. Hasil Validasi Ahli Media/Desain

Ahli Materi dilakukan oleh dosen Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.

Kegiatan uji validasi ini dilaksanakan pada 3 dan 10 April 2023.

Ahli media/desain tersebut memberikan kritik dan saran terhadap produk E-LKPD yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut hasil

penilaian ahli materi. Berikut penilaian ahli media/desain pada tanggal 3 April 2023:

**Tabel 4.2: Hasil Validasi Ahli Media/Desain Pertama**

No	Indikator	Nilai
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1	Tampilan E-LKPD berbentuk sederhana	2
2	Penggunaan jenis dan ukuran huruf	3
3	Pemilihan komposisi warnayang sesuai	3
4	Keseimbangan proporsi gambar dan materi dalam E-LKPD	2
5	Penempatan unsur tata letak gambar serta tulisan	3

No	Indikator	Nilai
1	2	3
6	Ketepatan penggunaan gambar sesuai dengan materi	3
7	Keserasian warna dengan gambar maupun simbol	3
8	Keteraturan dan kerapian desain E-LKPD	3
9	Kesesuaian Pengaturan jarak (baris, huruf, dan karakter)	3
10	Tampilan E-LKPD memudahkan pemahaman peserta didik	2
11	E-LKPD menggunakan Platform Wizer.me dikemas dengan menarik	3
Total		30

Hasil tersebut dapat dihitung dengan cara menggunakan rumus yaitu:

$$V\text{-ah} = \frac{T_{Se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{30}{55} \times 100\%$$

$$= 0,54 \times 100\%$$

$$= 54\%$$

Berdasarkan penghitungan tersebut menghasilkan persentase 54%. Dari hasil persentase tersebut dapat dikatakan bahwa E-LKPD menggunakan *Wizer.me* mendapatkan kategori kriteria Kurang Valid. Pada validasi ini, peneliti belum bisa menggunakan E-LKPD ini kepada peserta didik karena perlu adanya revisi yang sangat banyak.

Berikut adalah kritik dan saran yang disampaikan oleh ahli media/ desain:

1. Perlu pembagian tatap muka sesuai RPP.
2. Setiap tatap muka didahului dengan tujuan pembelajaran, materi singkat, dan latihan.
3. Kalau bisa sajikan peta konsep pada setiap tatap muka.

Setelah melakukan proses revisi oleh peneliti, kemudian peneliti kembali menguji kevalidan kepada ahli media/desain yang kedua kalinya pada tanggal 10 April 2023. Berikut adalah penilaian ahli media/desain :

**Tabel 4.3 : Hasil validasi ahli media/desain kedua**

No	Indikator	Nilai
1	2	3
1	Tampilan E-LKPD berbentuk sederhana	4
2	Penggunaan jenis dan ukuran huruf	5
3	Pemilihan komposisi warnayang sesuai	5
4	Keseimbangan proporsi gambar dan materi dalam E-LKPD	5
5	Penempatan unsur tata letak gambar serta tulisan	5
6	Ketepatan penggunaan gambar sesuai dengan materi	4
7	Keserasian warna dengan gambar maupun simbol	5
8	Keteraturan dan kerapian desain E-LKPD	3
9	Kesesuaian Pengaturan jarak (baris, huruf, dan karakter)	4
10	Tampilan E-LKPD memudahkan pemahaman peserta didik	4
11	E-LKPD menggunakan Platform Wizer.me dikemas dengan menarik	4
Total		48

Hasil tersebut dapat dihitung dengan cara menggunakan

rumus yaitu:

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{48}{55} \times 100\%$$

$$= 0,87 \times 100\%$$

$$= 87\%$$

Berdasarkan hasil tersebut memperoleh persentase 87%.

Dari hasil persentase tersebut dapat dikatakan bahwa E-LKPD menggunakan *Wizer.me* mendapatkan kategori kriteria Sangat Valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk E-LKPD

menggunakan *Wizer.me* telah dapat di uji coba pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Panti tanpa adanya revisi.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Ahli Materi dilakukan oleh dosen Shidiq Ardianta, M.Pd. Kegiatan uji validasi ini dilaksanakan pada 5 April 2023. Ahli bahasa tersebut memberikan kritik dan saran terhadap produk E-LKPD yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut hasil penilaian ahli bahasa:

**Tabel 4.4 : Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Indikator	Nilai
1	2	3
1	Ketepatan Struktur Kalimat	4
2	Keefektifan Kalimat	4
3	Kejelasan petunjuk pembelajaran	5
4	Kalimat dan bahasa mudah dipahami	5
5	Jenis dan ukuran huruf dipilih dengan baik	4
6	Pengaturan EYD, Jarak, huruf dan karakter.	3
7	Keterbacaan Teks	5
8	Ketepatan penggunaan ikon atau simbol	5
Total		35

Hasil tersebut dapat dihitung dengan cara menggunakan rumus yaitu:

$$V\text{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$= 0,87 \times 100\%$$

$$= 87\%$$

Berdasarkan penghitungan tersebut menghasilkan persentase 87%. Dari hasil persentase tersebut dapat dikatakan bahwa E-LKPD menggunakan *Wizer.me* mendapatkan kategori kriteria

Sangat Valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk E-LKPD menggunakan *Wizer.me* telah dapat di uji coba pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Panti, tetapi setelah melalui proses revisi yang dilakukan telah disarankan oleh ahli materi.

Berikut adalah kritik dan saran yang disampaikan oleh ahli bahasa:

1. Kata Budha diganti Buddha.
2. Pada petunjuk belajar dirapikan spasinya.
3. Kata “diantara dipisah “di” “antara”.
4. Kata “anda” diganti “Anda”.
5. Kata Seni Bangunan diganti Seni bangunan, kata Seni Rupa diganti Seni rupa, kata Sastra dan Aksara diganti Sastra dan aksara
6. Pada materi Kerajaan Medang, nama-nama prasasti semua harus diawali huruf kecil
7. Berikan sumber rujukan pada gambar.
8. Pada setiap penjelasan diawali paragraf.

##### **5. *Require Learner Participation* (Membutuhkan Partisipasi Pembelajaran)**

Penelitian ini membutuhkan partisipasi dari peserta didik dalam melangsungkan pembelajaran. Peserta didik yang dibutuhkan yaitu 8 peserta didik untuk uji coba kelompok kecil atau skala kecil dan 33 peserta didik untuk uji coba kelompok besar atau skala besar. Peserta



didik sebagai subjek penelitian ini memiliki peran secara langsung pada penelitian produk ini berupa E-LKPD menggunakan *Wizer.me* pada materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha. Dalam mengakses E-LKPD menggunakan *Wizer.me*, peserta didik langsung saja memasuki link yang akan dikerjakan.

Berikut tahapan penggunaan E-LKPD menggunakan *Wizer.me*:

- a. Peserta didik langsung klik link E-LKPD yaitu <https://app.wizer.me/learn/GE26F6> (E-LKPD Pertemuan ke-1) dan link <https://app.wizer.me/learn/ES2RK8> (E-LKPD Pertemuan ke-2).
- b. Lalu klik "*sign in with Google*".
- c. Peserta didik mengisi kolom nama, kelas, dan nomor absen.
- d. Peserta didik membaca dari cover, daftar isi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, peta konsep, petunjuk belajar, hingga rangkuman materi.
- e. Peserta didik mengerjakan soal yang telah tertera sesuai dengan petunjuk soal. Dimana masing-masing pertemuan E-LKPD terdapat 10 soal yang harus dijawab oleh peserta didik. Terdapat soal uraian yang dijawab dengan rekaman suara peserta didik, soal menggambar, soal menjodohkan, soal benar-salah, dan soal mengelompokkan.

- f. Setelah mengerjakan semua soal, peserta didik menyimpan jawaban tersebut dengan mengklik “*saved*” yang berada di tepi bawah kanan E-LKPD.
- g. Kemudian mengirimkan jawaban soal tersebut dengan klik “*hand in work*” yang berada di tepi bawah kanan E-LKPD.

#### 6. *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi)

Evaluasi dan Revisi adalah tahap terakhir dalam model ASSURE. Pada penelitian ini tahap evaluasi dilihat dari tingkat keefektifan produk E-LKPD menggunakan Wizer.me pada materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha. Tingkat keefektifan penelitian ini dilihat dari angket respon peserta didik kelompok kecil dan kelompok besar. Pengisian angket dilakukan oleh peserta didik pada tanggal 17 Mei 2023 dan 19 Mei 2023. Adapun hasil angket respon peserta didik adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5 : Hasil angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil**

	Indikator	Penilaian					Jumlah skor
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB	
1	Tampilan E-LKPD IPS menggunakan <i>Wizer.me</i> menarik	0	0	2	6	0	30
2	E-LKPD IPS menggunakan <i>Wizer.me</i> membuat saya lebih bersemangat	0	0	2	3	3	33
3	E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i> ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran IPS, khususnya materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha	0	0	0	3	5	37
4	Gambar yang ditampilkan E-LKPD sesuai dengan materi	0	0	1	6	1	32
5	E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i>	0	0	3	4	1	30

Indikator		Penilaian					Jumlah
	dapat diakses dimanapun dengan mudah						
6	E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i> sesuai dengan materi pembelajaran	0	0	2	1	5	35
7	Petunjuk pembelajaran dalam E-LKPD mudah dipahami	0	1	0	5	2	32
8	Penyampaian materi dalam E-LKPD IPS menggunakan <i>Wizer.me</i> mudah dipahami	0	0	0	5	3	35
9	Dalam E-LKPD IPS menggunakan <i>Wizer.me</i> terdapat soal agar saya dapat mengemukakan pendapat sendiri	0	0	3	1	4	33
10	Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i> jelas dan mudah dipahami	0	0	0	6	2	34
11	Bentuk huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	0	0	0	3	5	37
Total							368

Hasil penghitungan angket respon peserta didik uji coba

kelompok kecil sebagai berikut:

$$V\text{-au} = \frac{T_{Se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-au} = \frac{368}{440} \times 100\%$$

$$= 0,83 \times 100\%$$

$$= 83\%$$

Angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 83%. Persentase tersebut dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan kategori tersebut, maka E-LKPD menggunakan *Wizer.me* ini tidak direvisi, sehingga bisa dilanjutkan pada uji coba kelompok besar.

Berikut hasil angket respon peserta didik uji coba kelompok besar :

**Tabel 4.6 : Hasil angket respon peserta didik uji coba kelompok besar**

Indikator	Penilaian					Jumlah skor	
	1	2	3	4	5		
	SK	K	C	B	SB		
1	Tampilan E-LKPD IPS menggunakan <i>Wizer.me</i> menarik	0	2	3	9	18	139
2	E-LKPD IPS menggunakan <i>Wizer.me</i> membuat saya lebih bersemangat	1	2	2	12	16	139
3	E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i> ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran IPS, khususnya materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha	0	2	3	11	17	142
4	Gambar yang ditampilkan E-LKPD sesuai dengan materi	0	1	5	10	17	142
5	E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i> dapat diakses dimanapun dengan mudah	1	2	2	12	16	139
6	E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i> sesuai dengan materi pembelajaran	1	1	0	10	21	148
7	Petunjuk pembelajaran dalam E-LKPD mudah dipahami	0	3	4	7	19	141
8	Penyampaian materi dalam E-LKPD IPS menggunakan <i>Wizer.me</i> mudah dipahami	0	0	3	4	26	155
9	Dalam E-LKPD IPS menggunakan <i>Wizer.me</i> terdapat soal agar saya dapat mengemukakan pendapat sendiri	1	0	3	11	18	144
10	Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i> jelas dan mudah dipahami	0	0	7	5	21	146
11	Bentuk huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	0	1	1	13	18	147
Total							1582

Hasil penghitungan angket respon peserta didik uji coba kelompok besar sebagai berikut:

$$V\text{-au} = \frac{T_{Se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-au} = \frac{1582}{1815} \times 100\%$$

$$= 0,87 \times 100\%$$

$$= 87\%$$

Angket respon peserta didik uji coba kelompok besar memperoleh persentase 87%. Persentase tersebut dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan kategori tersebut, maka E-LKPD menggunakan Wizer.me ini tidak ada revisi.

## B. Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini terdiri dari analisis data kevalidan dan keefektifan produk E-LKPD menggunakan *Wizer.me*. Berikut hasil analisis data :

### 1. Analisis Data Kevalidan Produk E-LKPD Menggunakan *Wizer.Me*

Analisis data kevalidan dilakukan oleh tiga validator yaitu: Ahli materi oleh Anindya Fajarini, M.Pd. Ahli media/desain oleh Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. dan Ahli bahasa oleh Shidiq Ardianta, M.Pd. Hasil analisis data rata-rata kevalidan diperoleh dari hasil persentase ketiga validator tersebut dengan cara menambahkan semua hasil persentase dari ketiga validator kemudian hasil tersebut dibagi tiga, karena diambil dari banyaknya validator.

Adapun hasil analisis data rata-rata kevalidan produk E-LKPD menggunakan *Wizer.me* sebagai berikut:

**Tabel 4.7 : Hasil analisis data kevalidan**

No	Ahli	Nama Validator	Tingkat Kevalidan	Kategori/ Kriteria
1	2	3	4	5
1	Ahli materi	Anindya Fajarini, M.Pd.	76 %	Cukup valid
2	Ahli media/ desain	Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.	87 %	Sangat valid
3	Ahli bahasa	Shidiq Ardianta, M.Pd.	87 %	Sangat valid
Total			250%	
Rata-rata			83%	Cukup valid

Hasil data diatas dapat diketahui bahwa total persentase dari ketiga validator tersebut adalah 250% dengan hasil rata-ratanya memperoleh 83% yang dapat diartikan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa E-LKPD menggunakan Wizer.me pada materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha kelas VII dikatakan cukup valid dengan adanya sedikit revisi yang telah dilakukan oleh peneliti sesuai saran dari para ahli. Berdasarkan hasil persentase rata-rata tersebut dapat dinyatakan bahwa produk E-LKPD menggunakan *Wizer.me* ini layak digunakan sebagai bahan ajar di kelas VII .

## 2. Analisis Data Keefektifan Produk E-LKPD Menggunakan *Wizer.Me*

Analisis data keefektifan berasal dari hasil angket respon peserta didik terhadap Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) menggunakan *Wizer.me* sebanyak 33 peserta didik. Hasil data yang diperoleh dari dapat dilihat pada tabel 4.9 dengan total penilaian 1581. Hasil analisis data keefektifan memperoleh persentase sebesar 87%

dapat dinyatakan bahwa Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) interaktif menggunakan *Wizer.me* pada pembelajaran IPS materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha kelas VII sangat efektif.

Hasil analisis data kevalidan dan keefektifan terhadap Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) interaktif menggunakan *Wizer.me* pada pembelajaran IPS materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha kelas VII dapat disimpulkan bahwa produk penelitian ini dikatakan cukup valid dan sangat efektif.

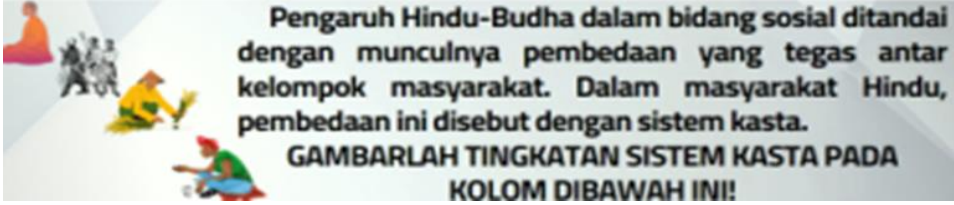
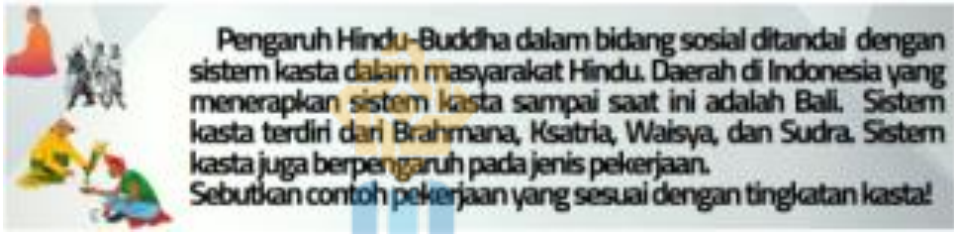


### **C. Revisi Produk**

Produk penelitian berupa Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) interaktif menggunakan *Wizer.me* pada pembelajaran IPS materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Budha dinyatakan telah cukup valid dan sangat efektif, tetapi sebelum itu terdapat beberapa revisi agar produk ini layak digunakan sebagai bahan ajar.





Berikut penjelasan revisi produk penelitian berupa Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) interaktif menggunakan *Wizer.me* pada pembelajaran IPS materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Budha :













1. Revisi Produk oleh Ahli Materi

Tabel 4.8 : Revisi produk berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi

No	REVISI	
1	Perlu ditambah contoh kasus kontekstual dalam E-LKPD	
Sebelum	<p>a.</p>  <p>Pengaruh Hindu-Budha dalam bidang sosial ditandai dengan munculnya perbedaan yang tegas antar kelompok masyarakat. Dalam masyarakat Hindu, perbedaan ini disebut dengan sistem kasta.  <b>GAMBARLAH TINGKATAN SISTEM KASTA PADA KOLOM DIBAWAH INI!</b></p>	
Setelah	<p>a.</p>  <p>Pengaruh Hindu-Buddha dalam bidang sosial ditandai dengan sistem kasta dalam masyarakat Hindu. Daerah di Indonesia yang menerapkan sistem kasta sampai saat ini adalah Bali. Sistem kasta terdiri dari Brahmana, Ksatria, Waisya, dan Sudra. Sistem kasta juga berpengaruh pada jenis pekerjaan. Sebutkan contoh pekerjaan yang sesuai dengan tingkatan kasta!</p>	
2	Gambar perlu diperjelas dari segi resolusi serta rujukan gambar	
Sebelum	<p>a.</p>  <p>c.</p> 	








No	REVISI	
	<p>b.</p> 	<p>d.</p> 
<p>Sesudah</p>	<p>a.</p> 	<p>c.</p> 

No	REVISI	
	<p>b.</p> <div data-bbox="411 472 903 1160"> <h3 style="text-align: center;">Rangkuman Materi</h3> <h4 style="text-align: center;">3. Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia</h4> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="427 562 667 846"> <p><b>a. Kerajaan Kutai</b> Kerajaan Kutai berdiri sekitar abad ke-5. Kerajaan ini terletak di Muara Kaman, Kalimantan Timur, tepatnya di hulu sungai Mahakam.</p>  <p><small>Sumber: https://www.kemendikbud.go.id/</small></p> </div> <div data-bbox="683 562 890 846"> <p><b>b. Kerajaan Tarumanegara</b> Kerajaan Tarumanegara merupakan kerajaan terluas di Pulau Jawa yang diperkirakan berdiri pada abad ke-5 Masehi.</p>  <p><small>Sumber: https://www.kemendikbud.go.id/</small></p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="427 869 667 1160"> <p><b>c. Kerajaan Sriwijaya</b> Kerajaan Sriwijaya berdiri sekitar abad ke-7 Masehi.</p>  <p><small>Sumber: https://www.kemendikbud.go.id/</small></p> </div> <div data-bbox="683 869 890 1160"> <p><b>d. Kerajaan Mataram Kuno</b> Kerajaan Mataram Kuno berdiri pada pertengahan abad ke-8. Kerajaan ini diperintah oleh dua dinasti, yaitu dinasti Sanjaya (Hindu) dan dinasti Syailendra (Buddha).</p>  <p><small>Sumber: https://www.kemendikbud.go.id/</small></p> </div> </div> </div>	<p>d.</p> <div data-bbox="922 472 1414 1160"> <h3 style="text-align: center;">Rangkuman Materi</h3> <h4 style="text-align: center;">4. Peninggalan-Peninggalan Pada Masa Hindu-Buddha</h4> <div style="display: flex; flex-direction: column;"> <div data-bbox="938 562 1398 696"> <p><b>a. Candi dan Stupa</b> Bangunan candi dan stupa ada yang didirikan sebagai tempat pemujaan dan ada pula yang didirikan sebagai makam.</p>  <p><small>Sumber: https://www.kemendikbud.go.id/</small></p> </div> <div data-bbox="938 719 1398 853"> <p><b>b. Gapura</b> Gapura adalah bangunan berupa pintu gerbang. Gapura ada yang beratap dan berdaun pintu dan ada yang menyerupai candi berbelah dua.</p>  <p><small>Sumber: https://www.kemendikbud.go.id/</small></p> </div> <div data-bbox="938 875 1398 1010"> <p><b>c. Petirtaan</b> Petirtaan adalah pemandian suci di kalangan istana.</p>  <p><small>Sumber: https://www.kemendikbud.go.id/</small></p> </div> <div data-bbox="938 1032 1398 1167"> <p><b>d. Patung/Garca</b> Bentuk patung Hindu tidak sama dengan bentuk patung Buddha. Patung Hindu umumnya berbentuk dewa-dewi, tokoh, dan makhluk mistik. Patung Buddha, bentuknya mewujudkan Sang Buddha Gautama sendiri.</p>  <p><small>Sumber: https://www.kemendikbud.go.id/</small></p> </div> </div> </div> <div data-bbox="922 1205 1414 1917"> <h3 style="text-align: center;">Rangkuman Materi</h3> <h4 style="text-align: center;">4. Peninggalan-Peninggalan Pada Masa Hindu-Buddha</h4> <div style="display: flex; flex-direction: column;"> <div data-bbox="938 1323 1398 1458"> <p><b>e. Relief</b> Relief adalah seni pahat pada dinding suatu bangunan atau candi. Relief itu melukiskan suatu cerita.</p>  <p><small>Sumber: https://www.kemendikbud.go.id/</small></p> </div> <div data-bbox="938 1480 1398 1615"> <p><b>f. Prasasti</b> Prasasti merupakan tulisan pada batu yang memuat berbagai informasi tentang sejarah, dan peringatan atau catatan suatu peristiwa.</p>  <p><small>Sumber: https://www.kemendikbud.go.id/</small></p> </div> <div data-bbox="938 1637 1398 1771"> <p><b>g. Kitab</b> Kitab merupakan karangan berupa kisah, catatan, laporan tentang suatu peristiwa atau sejarah.</p>  <p><small>Sumber: https://www.kemendikbud.go.id/</small></p> </div> <div data-bbox="938 1794 1398 1917"> <p><b>TAMBAHAN</b> Pertunjukan Wayang dan Upacara Keagamaan</p>  <p><small>Sumber: https://www.kemendikbud.go.id/</small></p> </div> </div> </div>

2. Revisi Produk Oleh Ahli Media/Desain

**Tabel 4.9: Revisi produk berdasarkan kritik dan saran dari ahli media/desain**

No	REVISI	
1	Perlu pembagian tatap muka sesuai RPP	
Sebelum	a.	
Sesudah	a.	

No	REVISI																		
2	<p>Setiap tatap muka didahului dengan tujuan pembelajaran, materi singkat, dan latihan</p> <p>Sebelum</p> <p>a.</p> <div data-bbox="400 434 1401 763" style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #e6f2ff;"> <p style="text-align: center;"><b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dapat mengetahui masuknya kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia dengan benar melalui mengerjakan LKPD dan membaca Buku Paket</li> <li>2. Siswa dapat mengetahui pengaruh Hindu-Budha terhadap masyarakat di Indonesia melalui mengerjakan LKPD dan membaca Buku Paket</li> <li>3. Siswa dapat mengetahui kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia melalui mengerjakan LKPD dan membaca Buku Paket</li> <li>4. Siswa dapat mengetahui peninggalan-peninggalan pada masa Hindu-Budha melalui mengerjakan LKPD dan membaca Buku Paket</li> </ol> </div> <p>b.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="400 808 911 1518" style="width: 48%;"> <div style="background-color: #e6f2ff; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;"><i>Rangkuman Materi</i></p> <p><b>1. Masuknya Kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia</b></p> <p><b>a. Teori Waisya</b>   Proses masuknya kebudayaan Hindu-Budha dibawa oleh pedagang India</p> <p><b>b. Teori Ksatria</b>   Para ksatria India ini ada yang terlibat konflik dalam masalah perebutan kekuasaan di Indonesia. Bantuan yang diberikan oleh para ksatria ini sedikit banyak membantu kemenangan bagi salah satu kelompok atau suku di Indonesia yang bertikai. Sebagai hadiah atas kemenangan itu, ada diantara mereka yang kemudian dinikahkan dengan salah satu putri dari kepala suku atau kelompok yang dibantunya.</p> <p><i>Moekerji</i> : Para Ksatria ini membangun koloni-koloni yang berkembang menjadi sebuah kerajaan.</p> <p> Ternyata sekitar abad ke-5, ada diantara para keluarga kerajaan di India Selatan melarikan diri ke Indonesia sewaktu kerajaannya mengalami kehancuran. Mereka itu nantinya mendirikan kerajaan di Indonesia.</p> <p><b>c. Teori Brahmana</b>   Pendapatnya itu didasarkan pada pengamatan terhadap sisa-sisa peninggalan kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu-Budha di Indonesia, terutama pada prasasti-prasasti yang menggunakan Bahasa Sanskerta dan Huruf Pallawa. Karena, hanya golongan Brahmana yang menguasai bahasa dan huruf itu maka sangat jelas disini adanya peran Brahmana.</p> <p><b>d. Teori Arus Balik</b>   Teori ini menyebutkan bahwa banyak pemuda Indonesia yang belajar agama Hindu-Budha ke India. Setelah memperoleh ilmu yang banyak, mereka kembali ke Indonesia untuk menyebarkannya.</p> </div> </div> <div data-bbox="927 808 1437 1518" style="width: 48%;"> <div style="background-color: #e6f2ff; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;"><i>Rangkuman Materi</i></p> <p><b>2. Pengaruh Hindu-Budha terhadap Masyarakat di Indonesia</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 5%;">NO</th> <th style="width: 15%;">NAMA BIDANG</th> <th style="width: 80%;">PENJELASAN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>Pemerintahan</td> <td>Sebelum unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha masuk, masyarakat dipimpin oleh seorang kepala suku yang dipilih oleh anggota masyarakatnya. Setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha terjadi perubahan. Kedudukan kepala suku digantikan oleh raja seperti halnya di India.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td>Sosial</td> <td>Pengaruh Hindu-Budha dalam bidang sosial ditandai dengan munculnya perbedaan yang tegas antar kelompok masyarakat. Dalam masyarakat Hindu, perbedaan ini disebut dengan sistem kasta.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td>Ekonomi</td> <td>Sejak terbentuknya jalur perdagangan laut yang menghubungkan India dan Cina, kegiatan perdagangan di Kepulauan Indonesia berkembang pesat. Daerah pantai timur Sumatera menjadi jalur perdagangan yang ramai dikunjungi para pedagang.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> <td>Agama</td> <td>Hubungan antara Indonesia dan pusat Hindu-Budha di Asia berawal dari hubungan dagang antara Indonesia, India dan Cina. Selanjutnya pusat-pusat ini berkembang menjadi pusat kerajaan dan pusat penyebaran Hindu-Budha ke berbagai wilayah sesuai dengan cakupan wilayah kerajaan.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5</td> <td>Kebudayaan</td> <td>Seni Bangunan Seni Rupa dan Ukir Sastra dan Aksara</td> </tr> </tbody> </table> </div> </div> </div>	NO	NAMA BIDANG	PENJELASAN	1	Pemerintahan	Sebelum unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha masuk, masyarakat dipimpin oleh seorang kepala suku yang dipilih oleh anggota masyarakatnya. Setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha terjadi perubahan. Kedudukan kepala suku digantikan oleh raja seperti halnya di India.	2	Sosial	Pengaruh Hindu-Budha dalam bidang sosial ditandai dengan munculnya perbedaan yang tegas antar kelompok masyarakat. Dalam masyarakat Hindu, perbedaan ini disebut dengan sistem kasta.	3	Ekonomi	Sejak terbentuknya jalur perdagangan laut yang menghubungkan India dan Cina, kegiatan perdagangan di Kepulauan Indonesia berkembang pesat. Daerah pantai timur Sumatera menjadi jalur perdagangan yang ramai dikunjungi para pedagang.	4	Agama	Hubungan antara Indonesia dan pusat Hindu-Budha di Asia berawal dari hubungan dagang antara Indonesia, India dan Cina. Selanjutnya pusat-pusat ini berkembang menjadi pusat kerajaan dan pusat penyebaran Hindu-Budha ke berbagai wilayah sesuai dengan cakupan wilayah kerajaan.	5	Kebudayaan	Seni Bangunan Seni Rupa dan Ukir Sastra dan Aksara
NO	NAMA BIDANG	PENJELASAN																	
1	Pemerintahan	Sebelum unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha masuk, masyarakat dipimpin oleh seorang kepala suku yang dipilih oleh anggota masyarakatnya. Setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha terjadi perubahan. Kedudukan kepala suku digantikan oleh raja seperti halnya di India.																	
2	Sosial	Pengaruh Hindu-Budha dalam bidang sosial ditandai dengan munculnya perbedaan yang tegas antar kelompok masyarakat. Dalam masyarakat Hindu, perbedaan ini disebut dengan sistem kasta.																	
3	Ekonomi	Sejak terbentuknya jalur perdagangan laut yang menghubungkan India dan Cina, kegiatan perdagangan di Kepulauan Indonesia berkembang pesat. Daerah pantai timur Sumatera menjadi jalur perdagangan yang ramai dikunjungi para pedagang.																	
4	Agama	Hubungan antara Indonesia dan pusat Hindu-Budha di Asia berawal dari hubungan dagang antara Indonesia, India dan Cina. Selanjutnya pusat-pusat ini berkembang menjadi pusat kerajaan dan pusat penyebaran Hindu-Budha ke berbagai wilayah sesuai dengan cakupan wilayah kerajaan.																	
5	Kebudayaan	Seni Bangunan Seni Rupa dan Ukir Sastra dan Aksara																	

No

REVISI

### Rangkuman Materi

#### 3. Kerajaan-Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

**a. Kerajaan Kutai**  
Kerajaan Kutai berdiri sekitar abad ke-5. Kerajaan ini terletak di Muara Kaman, Kalimantan Timur, tepatnya di hulu sungai Mahakam.



**b. Kerajaan Tarumanegara**  
Kerajaan Tarumanegara merupakan kerajaan terluas di Pulau Jawa yang diperkirakan berdiri pada abad ke-5 Masehi.



**c. Kerajaan Sriwijaya**  
Kerajaan Sriwijaya berdiri sekitar abad ke-7 Masehi.



**d. Kerajaan Mataram Kuno**  
Kerajaan Mataram Kuno berdiri pada pertengahan abad ke-8. Kerajaan ini diperintah oleh dua dinasti, yaitu dinasti Sanjaya (Hindu) dan dinasti Syailendra (Buddha).



### Rangkuman Materi

#### 3. Kerajaan-Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

**e. Kerajaan Medang**  
Sumber sejarah yang berkenaan dengan kerajaan Medang di Jawa Timur antara lain Prasasti Pucangan, Prasasti Anjukladang dan Pradah, Prasasti Limus, Prasasti Wrahkeding, dll.



**f. Kerajaan Kediri**  
Munculnya Kerajaan Kediri berawal dari pembagian kerajaan oleh Airlangga menjadi Janggala dan Panjalu (Kediri).



**g. Kerajaan Singhasari**  
Kerajaan Singhasari atau sering pula ditulis Singhasari atau Singosari, adalah sebuah kerajaan di Jawa Timur yang didirikan oleh Ken Arok pada tahun 1222 M.



**h. Kerajaan Majapahit**  
Majapahit adalah sebuah kerajaan di Jawa Timur yang berdiri dari sekitar tahun 1293 M. Sumber sejarah kerajaan Majapahit diantaranya diperoleh dari Kitab Pararaton, Kitab Sutasoma, dan Kitab Negarakertagama.



### Rangkuman Materi

#### 4. Peninggalan-Peninggalan Pada Masa Hindu-Budha

**a. Candi dan Stupa**  
Bangunan candi dan stupa ada yang didirikan sebagai tempat pemujaan dan ada pula yang didirikan sebagai makam.



**b. Gopura**  
Gopura adalah bangunan berupa pintu gerbang. Gopura ada yang beratap dan berdaun pintu dan ada yang menyerupai candi terbelah dua.



**c. Petirtaan**  
Petirtaan adalah pemandian suci di kalangan istana.



**d. Patung/Arca**  
Bentuk patung Hindu tidak sama dengan bentuk patung Buddha. Patung Hindu umumnya berbentuk dewa-dewi, tokoh, dan makhluk mistik. Patung Buddha, bentuknya mewujudkan Sang Buddha Gautama sendiri.



**e. Relief**  
Relief adalah seni pahat pada dinding suatu bangunan atau candi. Relief itu melukiskan suatu cerita.



**f. Prasasti**  
Prasasti merupakan tulisan pada batu yang memuat berbagai informasi tentang sejarah, dan peringatan atau catatan suatu peristiwa.



**g. Kitab**  
Kitab merupakan karangan berupa kisah, catatan, laporan tentang suatu peristiwa atau sejarah.





**TAMBAHAN**  
Pertunjukan Wayang dan Upacara Keagamaan




No	REVISI
<p>Sesudah</p>	<p>a.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;"><b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dapat menjelaskan masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar melalui mengerjakan LKPD dan membaca Buku Paket</li> <li>2. Siswa dapat mendiskripsikan pengaruh Hindu-Buddha terhadap masyarakat di Indonesia melalui mengerjakan LKPD dan membaca Buku Paket</li> </ol> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"><b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dapat menyebutkan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia melalui mengerjakan LKPD dan membaca Buku Paket</li> <li>2. Siswa dapat menyebutkan peninggalan-peninggalan pada masa Hindu-Buddha melalui mengerjakan LKPD dan membaca Buku Paket</li> </ol> </div> <p>b.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%;">  <p><b>1. Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia</b></p> <p><b>a. Teori Waisya</b> Proses masuknya kebudayaan Hindu-Buddha dibawa oleh pedagang India.</p> <p><b>b. Teori Ksatria</b> Para ksatria India ini ada yang terlibat konflik dalam masalah perebutan kekuasaan di Indonesia. Bantuan yang diberikan oleh para ksatria ini sedikit beryak membantu kemenangan bagi salah satu kelompok atau suku di Indonesia yang bertikai. Sebagai hadiah atas kemenangan itu, ada di antara mereka yang kemudian dinikahkan dengan salah satu putri dari kepala suku atau kelompok yang dibansanya.</p> <p><b>c. Teori Brahmana</b> Pendapatnya itu didasarkan pada pengamatan terhadap sisa-sisa peninggalan kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu-Buddha di Indonesia, terutama pada prasasti-prasasti yang menggunakan Bahasa Sanskerta dan Huruf Pallawa. Karena hanya golongan Brahmanalah yang menguasai bahasa dan huruf itu maka sangat jelas disini adanya peran Brahmana.</p> <p><b>d. Teori Arus Balik</b> Teori ini menyebutkan bahwa banyak pemuda Indonesia yang belajar agama Hindu-Buddha ke India. Setelah memperoleh ilmu yang banyak, mereka kembali ke Indonesia untuk menyebarkanannya.</p> </div> <div style="width: 48%;">  <p><b>2. Pengaruh Hindu-Buddha terhadap Masyarakat di Indonesia</b></p> <p><b>Bidang Pemerintahan</b> Sebelum unsur kebudayaan dan agama Hindu-Buddha masuk, masyarakat dipimpin oleh seorang kepala suku yang dipilih oleh anggota masyarakatnya. Setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Buddha terjadi perubahan. Kedudukan kepala suku digantikan oleh raja seperti halnya di India.</p> <p><b>Bidang Sosial</b> Pengaruh Hindu-Buddha dalam bidang sosial ditandai dengan munculnya perbedaan yang tegas antar kelompok masyarakat. Dalam masyarakat Hindu, perbedaan ini disebut dengan sistem kasta.</p> <p><b>Bidang Ekonomi</b> Sekal terbentuknya jalur perdagangan laut yang menghubungkan India dan Cina, kegiatan perdagangan di Kepulauan Indonesia berkembang pesat. Daerah pantai timur Sumatera menjadi jalur perdagangan yang ramai dikunjungi para pedagang.</p> <p><b>Bidang Agama</b> Hubungan antara Indonesia dan pusat Hindu-Buddha di Asia berawal dari hubungan dagang antara Indonesia, India dan Cina. Selanjutnya pusat-pusat ini berkembang menjadi pusat kerajaan dan pusat penyebaran Hindu-Buddha ke berbagai wilayah sesuai dengan cakupan wilayah kerajaannya.</p> <p><b>Bidang Kebudayaan</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p><b>Seni Bangunan</b> Bentuk bangunan candi di Indonesia pada umumnya merupakan bentuk kebudayaan unsur budaya Hindu-Buddha dengan unsur budaya asli Indonesia.</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p><b>Seni rupa dan seni ukir</b> Hal ini dapat dilihat pada relief atau seni ukir yang dipahatkan pada bagian dinding candi.</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p><b>Sastra dan aksara</b> Perkembangan sastra ini dikukung oleh penggunaan Bahasa Sanskerta dan huruf-huruf India seperti Pallawa, Pranagari, dan Dewanagari.</p> </div> </div> </div> </div>



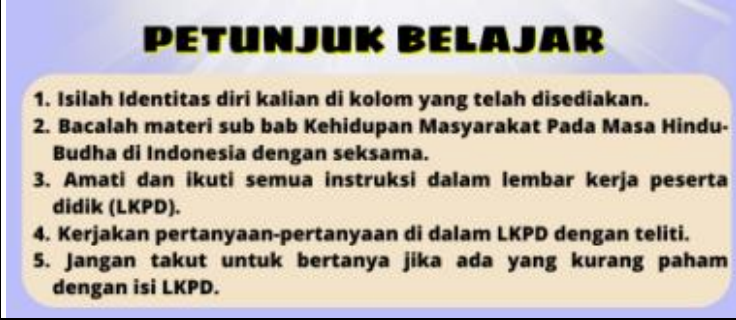
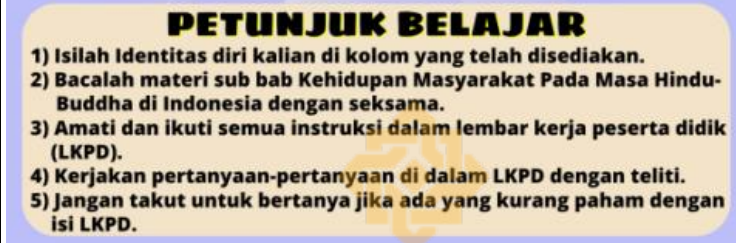
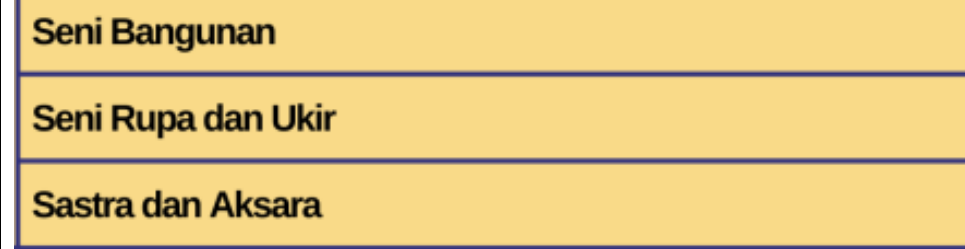
No	REVISI	
3	Kalau bisa sajikan peta konsep pada setiap tatap muka	
Sebelum	<p>a.</p> 	
Sesudah	<p>a.</p> 	

3. Revisi Produk oleh Ahli Bahasa

Tabel 4.10: Revisi produk berdasarkan kritik dan saran dari ahli bahasa

No	REVISI	
1	Kata Budha diganti Buddha	
Sebelum		
Sesudah		







No	REVISI	
2	Pada petunjuk belajar dirapikan spasinya	
Sebelum		
Sesudah		
3	Kata diantara dipisah “di” “antara”	
Sebelum	<p>li Indonesia yang bertika ada diantara mereka yang satu putri dari kepala</p>	
Sesudah	<p>Indonesia yang bertikai. ada di antara mereka h satu putri dari kepala</p>	
4	Kata “anda” diganti “Anda”	
Sebelum	<p><b>anda</b></p>	
Sesudah	<p><b>Anda</b></p>	
5	Kata Seni Bangunan diganti Seni bangunan, kata Seni Rupa diganti Seni rupa, kata Sastra dan Aksara diganti Sastra dan aksara	
Sebelum		

No	REVISI	
	Sesudah	<p><b>Bidang Kebudayaan</b></p> <p><b>Seni Bangunan</b> Bentuk bangunan candi di Indonesia pada umumnya merupakan bentuk akulturasi antara unsur</p> <p><b>Seni rupa dan seni ukir</b> Hal ini dapat dilihat pada relief atau seni ukir yang dipahatkan pada</p> <p><b>Sastra dan aksara</b> Perkembangan sastra ini didukung oleh penggunaan Bahasa Sansekerta dan</p>
6	Pada materi Kerajaan Medang, nama-nama prasasti semua harus diawali huruf kecil	
	Sebelum	<p><b>e. Kerajaan Medang</b> Sumber sejarah yang berkenaan dengan kerajaan Medang di Jawa Timur antara lain Prasasti Pucangan, Prasasti Anjukladang dan Pradah, Prasasti Limus, Prasasti Sirahketing, dll.</p>
	Sesudah	<p><b>e. Kerajaan Medang</b> Sumber sejarah yang berkenaan dengan kerajaan Medang di Jawa Timur antara lain prasasti pucangan, prasasti anjukladang dan pradah, prasasti limus, prasasti sirahketing, dll.</p>
7	Berikan sumber rujukan pada gambar	

No	REVISI
Sebelum	<div data-bbox="411 342 917 1055"> <h3 style="text-align: center;">Rangkuman Materi</h3> <h4 style="text-align: center;">1. Masuknya Kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia</h4> <div style="display: flex; flex-direction: column;"> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p><b>a. Teori Waisya</b></p> <p>Proses masuknya kebudayaan Hindu- Budha dibawa oleh pedagang India</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p><b>b. Teori Ksatria</b></p> <p>Para ksatria India ini ada yang terlibat konflik dalam masalah perebutan kekuasaan di Indonesia. Bantuan yang diberikan oleh para ksatria ini sedikit banyak membantu kemenangan bagi salah satu kelompok atau suku di Indonesia yang bertikai. Sebagai hadiah atas kemenangan itu, ada diantara mereka yang kemudian dinikahkan dengan salah satu putri dari kepala suku atau kelompok yang dibantunya.</p> <p><i>Moekerji</i> : Para Ksatria ini membangun koloni-koloni yang berkembang menjadi sebuah kerajaan.</p> <p>Ternyata sekitar abad ke-5, ada diantara para keluarga kerajaan di India Selatan melarikan diri ke Indonesia sewaktu kerajaannya mengalami kehancuran. Mereka itu nantinya mendirikan kerajaan di Indonesia.</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p><b>c. Teori Brahmana</b></p> <p>Pendapatnya itu didasarkan pada pengamatan terhadap sisa-sisa peninggalan kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu- Budha di Indonesia, terutama pada prasasti-prasasti yang menggunakan Bahasa Sanskerta dan Huruf Pallawa. Karena hanya golongan Brahmanalah yang menguasai bahasa dan huruf itu maka sangat jelas disini adanya peran Brahmana.</p> </div> <div> <p><b>d. Teori Arus Balik</b></p> <p>Teori ini menyebutkan bahwa banyak pemuda Indonesia yang belajar agama Hindu- Budha ke India. Setelah memperoleh ilmu yang banyak, mereka kembali ke Indonesia untuk menyebarkaninya.</p> </div> </div> </div> <div data-bbox="927 342 1444 1055"> <h3 style="text-align: center;">Rangkuman Materi</h3> <h4 style="text-align: center;">3. Kerajaan-Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia</h4> <div style="display: grid; grid-template-columns: 1fr 1fr;"> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p><b>a. Kerajaan Kutai</b></p> <p>Kerajaan Kutai berdiri sekitar abad ke-5. Kerajaan ini terletak di Muara Kaman, Kalimantan Timur, tepatnya di hulu sungai Mahakam.</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p><b>b. Kerajaan Tarumanegara</b></p> <p>Kerajaan Tarumanegara merupakan kerajaan terluas di Pulau Jawa yang diperkirakan berdiri pada abad ke-5 Masehi.</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p><b>c. Kerajaan Sriwijaya</b></p> <p>Kerajaan sriwijaya berdiri sekitar abad ke-7 Masehi.</p> </div> <div> <p><b>d. Kerajaan Mataram Kuno</b></p> <p>Kerajaan Mataram Kuno berdiri pada pertengahan abad ke-8. Kerajaan ini diperintah oleh dua dinasti, yaitu dinasti Sanjaya (Hindu) dan dinasti Syailendra (Buddha).</p> </div> </div> </div> <div data-bbox="411 1066 917 1776"> <h3 style="text-align: center;">Rangkuman Materi</h3> <h4 style="text-align: center;">3. Kerajaan-Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia</h4> <div style="display: grid; grid-template-columns: 1fr 1fr;"> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p><b>e. Kerajaan Medang</b></p> <p>Sumber sejarah yang berkenaan dengan kerajaan Medang di Jawa Timur antara lain Prasasti Pucungin, Prasasti Anjukladang dan Pradib, Prasasti Limus, Prasasti Giraheting, dll.</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p><b>f. Kerajaan Kediri</b></p> <p>Munculnya Kerajaan Kediri berawal dari pembagian kerajaan oleh Airlangga menjadi Janggala dan Panjalu (Kediri).</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p><b>g. Kerajaan Singasari</b></p> <p>Kerajaan Singhasari atau sering pula ditulis Singosari atau Singosari, adalah sebuah kerajaan di Jawa Timur yang didirikan oleh Ken Arok pada tahun 1222 M.</p> </div> <div> <p><b>h. Kerajaan Majapahit</b></p> <p>Majapahit adalah sebuah kerajaan di Jawa Timur yang berdiri dari sekitar tahun 1293 M. Sumber sejarah kerajaan Majapahit diantaranya diperoleh dari Kitan Pararaton, Kitab Sutasoma, dan Kitab Negarakertagama.</p> </div> </div> </div> <div data-bbox="927 1066 1444 1776"> <h3 style="text-align: center;">Rangkuman Materi</h3> <h4 style="text-align: center;">4. Peninggalan-Peninggalan Pada Masa Hindu-Budha</h4> <div style="display: grid; grid-template-columns: 1fr 1fr 1fr;"> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p><b>a. Candi dan Stupa</b></p> <p>Bangunan candi dan stupa ada yang didirikan sebagai tempat pemujaan dan ada pula yang didirikan sebagai makam.</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p><b>b. Gagana</b></p> <p>Gapura adalah bangunan berupa pintu perberg. Gapura ada yang beratap dan berdaun pintu dan ada yang menyempai candi tebebih dua.</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p><b>c. Petirtaan</b></p> <p>Petirtaan adalah pemandian suci di kalangan istana.</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p><b>d. Patung/Arca</b></p> <p>Bentuk patung Hindu tidak sama dengan bentuk patung Budha. Patung Hindu umumnya berbentuk dewa-dewi, tokoh, dan makhluk mistik. Patung Budha, bentuknya mewujudkan Sang Budha Gautama sendiri.</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p><b>e. Relief</b></p> <p>Relief adalah seni pahat pada dinding suatu bangunan atau candi. Relief itu melukiskan suatu cerita.</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p><b>f. Prasasti</b></p> <p>Prasasti merupakan tulisan pada batu yang memuat berbagai informasi tentang sejarah, dan peringatan atau catatan suatu peristiwa</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p><b>g. Kitab</b></p> <p>Kitab merupakan karangan berupa kisah, catatan, laporan tentang suatu peristiwa atau sejarah</p> </div> <div> <p><b>TAMBAHAN</b></p> <p>Pertunjukan Wayang dan Upacara Keagamaan</p> </div> </div> </div>

No	REVISI
<p>Sesudah</p>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;"> <h3 style="text-align: center;">Rangkuman Materi</h3> <h4 style="text-align: center;">1. Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia</h4> <p><b>a. Teori Waisya</b> Proses masuknya kebudayaan Hindu-Buddha dibawa oleh pedagang India.</p> <p><b>b. Teori Ksatria</b> Para ksatria India ini ada yang terlibat konflik dalam masalah perebutan kekuasaan di Indonesia. Bantuan yang diberikan oleh para ksatria ini sedikit banyak membantu kemenangan bagi salah satu kelompok atau suku di Indonesia yang bertikai. Sebagai hadiah atas kemenangan itu, ada di antara mereka yang kemudian dinikahkan dengan salah satu putri dari kepala suku atau kelompok yang dibantu.</p> <p><b>c. Teori Brahmana</b> Pendapatnya itu didasarkan pada pengamatan terhadap sisa-sisa peninggalan kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu-Buddha di Indonesia, terutama pada prasasti-prasasti yang menggunakan Bahasa Sanskerta dan Huruf Pallawa. Karena hanya golongan Brahmana yang menguasai bahasa dan huruf itu maka sangat jelas disini adanya peran Brahmana.</p> <p><b>d. Teori Arus Balik</b> Teori ini menyebutkan bahwa banyak pemuda Indonesia yang belajar agama Hindu-Buddha ke India. Setelah memperoleh ilmu yang banyak, mereka kembali ke Indonesia untuk menyebarkan.</p> </div> <div style="width: 50%;"> <h3 style="text-align: center;">Rangkuman Materi</h3> <h4 style="text-align: center;">3. Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia</h4> <p><b>a. Kerajaan Kutai</b> Kerajaan Kutai berdiri sekitar abad ke-5. Kerajaan ini terletak di Muara Kaman, Kalimantan Timur, tepatnya di hulu sungai Mahakam.</p> <p><b>b. Kerajaan Tarumanegara</b> Kerajaan Tarumanegara merupakan kerajaan terluas di Pulau Jawa yang diperkirakan berdiri pada abad ke-5 Masehi.</p> <p><b>c. Kerajaan Sriwijaya</b> Kerajaan Sriwijaya berdiri sekitar abad ke-7 Masehi.</p> <p><b>d. Kerajaan Mataram Kuno</b> Kerajaan Mataram Kuno berdiri pada pertengahan abad ke-8. Kerajaan ini diperintah oleh dua dinasti, yaitu dinasti Sanjaya (Hindu) dan dinasti Syailendra (Buddha).</p> </div> </div> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; margin-top: 10px;"> <div style="width: 50%;"> <h3 style="text-align: center;">Rangkuman Materi</h3> <h4 style="text-align: center;">3. Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia</h4> <p><b>e. Kerajaan Medang</b> Sumber sejarah yang berkenaan dengan kerajaan Medang di Jawa Timur antara lain prasasti pucangan, prasasti arjokandang dan pradah, prasasti limus, prasasti sirahketeng, dll.</p> <p><b>f. Kerajaan Kediri</b> Munculnya Kerajaan Kediri berawal dari pembagian kerajaan oleh Airlangga menjadi Janggala dan Panjalu (Kediri).</p> <p><b>g. Kerajaan Singasari</b> Kerajaan Singhasari atau sering pula ditulis Singhasari atau Singosari, adalah sebuah kerajaan di Jawa Timur yang didirikan oleh Ken Arok pada tahun 1222 M.</p> <p><b>h. Kerajaan Majapahit</b> Majapahit adalah sebuah kerajaan di Jawa Timur yang berdiri dari sekitar tahun 1293 M. Sumber sejarah kerajaan Majapahit diantaranya diperoleh dari kitab Pararaton, kitab Sutasoma, dan kitab Negarakertagama.</p> </div> <div style="width: 50%;"> <h3 style="text-align: center;">Rangkuman Materi</h3> <h4 style="text-align: center;">4. Peninggalan-Peninggalan Pada Masa Hindu-Buddha</h4> <p><b>a. Candi dan Stupa</b> Bangunan candi dan stupa ada yang didirikan sebagai tempat peribadahan dan ada pula yang didirikan sebagai makam.</p> <p><b>b. Gapura</b> Gapura adalah bangunan berupa pintu gerbang. Gapura ada yang bertatapisan beraturan pintu dan ada yang menyerupai candi terbelah dua.</p> <p><b>c. Petirtaan</b> Petirtaan adalah pemandian suci di kalangan istana.</p> <p><b>d. Patung/Arca</b> Bentuk patung Hindu tidak sama dengan bentuk patung Buddha. Patung Hindu umumnya berbentuk dewa-dewi, tokoh, dan makhluk mistik. Patung Buddha, bentuknya mewujudkan Sang Buddha Gautama sendiri.</p> </div> </div>

No	REVISI
	<div data-bbox="662 344 1173 1064"> <p style="text-align: center;"><b>Rangkuman Materi</b></p> <p style="text-align: center;"><b>4. Peninggalan-Peninggalan Pada Masa Hindu-Buddha</b></p> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p><b>a. Relief</b> Relief adalah seni pahat pada dinding suatu bangunan atau candi. Relief itu melukiskan suatu cerita.</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p><b>f. Prasasti</b> Prasasti merupakan tulisan pada batu yang memuat berbagai informasi tentang sejarah, dan peringatan atau catatan suatu peristiwa.</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p><b>g. Kitab</b> Kitab merupakan karangan berupa kisah, catatan, laporan tentang suatu peristiwa atau sejarah.</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="display: flex; gap: 10px;">   </div> <div style="margin-left: 10px;"> <p><b>TAMBAHAN</b> Pertunjukan Wayang dan Upacara Keagamaan</p> </div> </div> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R</p> </div>

No	REVISI																			
8	Pada setiap penjelasan harus diawali paragraf																			
Sebelum	 <p><b>Rangkuman Materi</b></p> <p><b>1. Masuknya Kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia</b></p> <p><b>a. Teori Waisya</b> Proses masuknya kebudayaan Hindu- Budha dibawa oleh pedagang India.</p> <p><b>b. Teori Ksatria</b> Para ksatria India ini ada yang terlibat konflik dalam masalah perebutan kekuasaan di Indonesia. Bantuan yang diberikan oleh para ksatria ini sedikit banyak membantu kemenangan bagi salah satu kelompok atau suku di Indonesia yang bertikai. Sebagai hadiah atas kemenangan itu, ada diantara mereka yang kemudian dinikahkan dengan salah satu putri dari kepala suku atau kelompok yang dibantunya. Mookerji : Para Ksatria ini membangun koloni-koloni yang berkembang menjadi sebuah kerajaan. Ternyata sekitar abad ke-5, ada diantara para keluarga kerajaan di India Selatan melarikan diri ke Indonesia sewaktu kerajaannya mengalami kehancuran. Mereka itu nantinya mendirikan kerajaan di Indonesia.</p> <p><b>c. Teori Brahmana</b> Pendapatnya itu didasarkan pada pengamatan terhadap sisa-sisa peninggalan kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu- Budha di Indonesia, terutama pada prasasti-prasasti yang menggunakan Bahasa Sanskerta dan Huruf Pallawa. Karena hanya golongan Brahmanalah yang menguasai bahasa dan huruf itu maka sangat jelas disini adanya peran Brahmana.</p> <p><b>d. Teori Arus Balik</b> Teori ini menyebutkan bahwa banyak pemuda Indonesia yang belajar agama Hindu- Budha ke India. Setelah memperoleh ilmu yang banyak, mereka kembali ke Indonesia untuk menyebarkan.</p>	 <p><b>Rangkuman Materi</b></p> <p><b>2. Pengaruh Hindu-Budha terhadap Masyarakat di Indonesia</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>NAMA BIDANG</th> <th>PENJELASAN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Pemerintahan</td> <td>Sebelum unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha masuk, masyarakat dipimpin oleh seorang kepala suku yang dipilih oleh anggota masyarakatnya. Setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha terjadi perubahan. Kedudukan kepala suku digantikan oleh raja seperti halnya di India.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Sosial</td> <td>Pengaruh Hindu-Budha dalam bidang sosial ditandai dengan munculnya perbedaan yang tegas antar kelompok masyarakat. Dalam masyarakat Hindu, perbedaan ini disebut dengan sistem kasta.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Ekonomi</td> <td>Sejak terbentuknya jalur perdagangan laut yang menghubungkan India dan Cina, kegiatan perdagangan di Kepulauan Indonesia berkembang pesat. Daerah pantai timur Sumatera menjadi jalur perdagangan yang ramai dikunjungi para pedagang.</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Agama</td> <td>Hubungan antara Indonesia dan pusat Hindu-Budha di Asia berawal dari hubungan dagang antara Indonesia, India dan Cina. Selanjutnya pusat-pusat ini berkembang menjadi pusat kerajaan dan pusat penyebaran Hindu-Budha ke berbagai wilayah sesuai dengan cakupan wilayah kerajaan.</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Kebudayaan</td> <td>Seni Bangunan Seni Rupa dan Ukir Sastra dan Aksara</td> </tr> </tbody> </table>	NO	NAMA BIDANG	PENJELASAN	1	Pemerintahan	Sebelum unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha masuk, masyarakat dipimpin oleh seorang kepala suku yang dipilih oleh anggota masyarakatnya. Setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha terjadi perubahan. Kedudukan kepala suku digantikan oleh raja seperti halnya di India.	2	Sosial	Pengaruh Hindu-Budha dalam bidang sosial ditandai dengan munculnya perbedaan yang tegas antar kelompok masyarakat. Dalam masyarakat Hindu, perbedaan ini disebut dengan sistem kasta.	3	Ekonomi	Sejak terbentuknya jalur perdagangan laut yang menghubungkan India dan Cina, kegiatan perdagangan di Kepulauan Indonesia berkembang pesat. Daerah pantai timur Sumatera menjadi jalur perdagangan yang ramai dikunjungi para pedagang.	4	Agama	Hubungan antara Indonesia dan pusat Hindu-Budha di Asia berawal dari hubungan dagang antara Indonesia, India dan Cina. Selanjutnya pusat-pusat ini berkembang menjadi pusat kerajaan dan pusat penyebaran Hindu-Budha ke berbagai wilayah sesuai dengan cakupan wilayah kerajaan.	5	Kebudayaan	Seni Bangunan Seni Rupa dan Ukir Sastra dan Aksara
NO	NAMA BIDANG	PENJELASAN																		
1	Pemerintahan	Sebelum unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha masuk, masyarakat dipimpin oleh seorang kepala suku yang dipilih oleh anggota masyarakatnya. Setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha terjadi perubahan. Kedudukan kepala suku digantikan oleh raja seperti halnya di India.																		
2	Sosial	Pengaruh Hindu-Budha dalam bidang sosial ditandai dengan munculnya perbedaan yang tegas antar kelompok masyarakat. Dalam masyarakat Hindu, perbedaan ini disebut dengan sistem kasta.																		
3	Ekonomi	Sejak terbentuknya jalur perdagangan laut yang menghubungkan India dan Cina, kegiatan perdagangan di Kepulauan Indonesia berkembang pesat. Daerah pantai timur Sumatera menjadi jalur perdagangan yang ramai dikunjungi para pedagang.																		
4	Agama	Hubungan antara Indonesia dan pusat Hindu-Budha di Asia berawal dari hubungan dagang antara Indonesia, India dan Cina. Selanjutnya pusat-pusat ini berkembang menjadi pusat kerajaan dan pusat penyebaran Hindu-Budha ke berbagai wilayah sesuai dengan cakupan wilayah kerajaan.																		
5	Kebudayaan	Seni Bangunan Seni Rupa dan Ukir Sastra dan Aksara																		
Setelah	 <p><b>Rangkuman Materi</b></p> <p><b>1. Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia</b></p> <p><b>a. Teori Waisya</b> Proses masuknya kebudayaan Hindu-Budha dibawa oleh pedagang India.</p> <p><b>b. Teori Ksatria</b> Para ksatria India ini ada yang terlibat konflik dalam masalah perebutan kekuasaan di Indonesia. Bantuan yang diberikan oleh para ksatria ini sedikit banyak membantu kemenangan bagi salah satu kelompok atau suku di Indonesia yang bertikai. Sebagai hadiah atas kemenangan itu, ada di antara mereka yang kemudian dinikahkan dengan salah satu putri dari kepala suku atau kelompok yang dibantunya. Mookerji : Para Ksatria ini membangun koloni-koloni yang berkembang menjadi sebuah kerajaan. Ternyata sekitar abad ke-5, ada diantara para keluarga kerajaan di India Selatan melarikan diri ke Indonesia sewaktu kerajaannya mengalami kehancuran. Mereka itu nantinya mendirikan kerajaan di Indonesia.</p> <p><b>c. Teori Brahmana</b> Pendapatnya itu didasarkan pada pengamatan terhadap sisa-sisa peninggalan kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu-Budha di Indonesia, terutama pada prasasti-prasasti yang menggunakan Bahasa Sanskerta dan Huruf Pallawa. Karena hanya golongan Brahmanalah yang menguasai bahasa dan huruf itu maka sangat jelas disini adanya peran Brahmana.</p> <p><b>d. Teori Arus Balik</b> Teori ini menyebutkan bahwa banyak pemuda Indonesia yang belajar agama Hindu-Budha ke India. Setelah memperoleh ilmu yang banyak, mereka kembali ke Indonesia untuk menyebarkan.</p>	 <p><b>Rangkuman Materi</b></p> <p><b>2. Pengaruh Hindu-Buddha terhadap Masyarakat di Indonesia</b></p> <p><b>Bidang Pemerintahan</b> Sebelum unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha masuk, masyarakat dipimpin oleh seorang kepala suku yang dipilih oleh anggota masyarakatnya. Setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha terjadi perubahan. Kedudukan kepala suku digantikan oleh raja seperti halnya di India.</p> <p><b>Bidang Sosial</b> Pengaruh Hindu-Budha dalam bidang sosial ditandai dengan munculnya perbedaan yang tegas antar kelompok masyarakat. Dalam masyarakat Hindu, perbedaan ini disebut dengan sistem kasta.</p> <p><b>Bidang Ekonomi</b> Sejak terbentuknya jalur perdagangan laut yang menghubungkan India dan Cina, kegiatan perdagangan di Kepulauan Indonesia berkembang pesat. Daerah pantai timur Sumatera menjadi jalur perdagangan yang ramai dikunjungi para pedagang.</p> <p><b>Bidang Agama</b> Hubungan antara Indonesia dan pusat Hindu-Budha di Asia berawal dari hubungan dagang antara Indonesia, India dan Cina. Selanjutnya pusat-pusat ini berkembang menjadi pusat kerajaan dan pusat penyebaran Hindu-Budha ke berbagai wilayah sesuai dengan cakupan wilayah kerajaan.</p> <p><b>Bidang Kebudayaan</b></p> <table border="1"> <tr> <td><b>Seni Bangunan</b> Bentuk bangunan candi di Indonesia pada umumnya merupakan bentuk akulturasi antara unsur budaya Hindu-Budha dengan unsur budaya asli Indonesia.</td> <td><b>Seni rupa dan seni ukir</b> Hal ini dapat dilihat pada relief atau seni ukir yang dipertakan pada bagian dinding candi.</td> <td><b>Sastra dan aksara</b> Perkembangan sastra ini didukung oleh penggunaan Bahasa Sanskerta dan huruf-huruf India seperti Pallawa, Pranagari, dan Devanagari.</td> </tr> </table>	<b>Seni Bangunan</b> Bentuk bangunan candi di Indonesia pada umumnya merupakan bentuk akulturasi antara unsur budaya Hindu-Budha dengan unsur budaya asli Indonesia.	<b>Seni rupa dan seni ukir</b> Hal ini dapat dilihat pada relief atau seni ukir yang dipertakan pada bagian dinding candi.	<b>Sastra dan aksara</b> Perkembangan sastra ini didukung oleh penggunaan Bahasa Sanskerta dan huruf-huruf India seperti Pallawa, Pranagari, dan Devanagari.															
<b>Seni Bangunan</b> Bentuk bangunan candi di Indonesia pada umumnya merupakan bentuk akulturasi antara unsur budaya Hindu-Budha dengan unsur budaya asli Indonesia.	<b>Seni rupa dan seni ukir</b> Hal ini dapat dilihat pada relief atau seni ukir yang dipertakan pada bagian dinding candi.	<b>Sastra dan aksara</b> Perkembangan sastra ini didukung oleh penggunaan Bahasa Sanskerta dan huruf-huruf India seperti Pallawa, Pranagari, dan Devanagari.																		

## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

#### **A. Kajian Produk yang Telah Direvisi**

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti berupa elektronik lembar kerja peserta didik (E-LKPD) interaktif pada pembelajaran IPS materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha kelas VII SMP Negeri 1 Panti tahun pelajaran 2022/2023 telah disampaikan pada penjelasan sebelumnya, dapat diketahui bahwa kajian produk pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Kevalidan E-LKPD ini ditunjukkan dari hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 76% yang dinyatakan cukup valid. Validasi oleh ahli media/desain memperoleh persentase 87% yang dinyatakan sangat valid. Validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase 87% yang dinyatakan sangat valid.
2. Keefektifan E-LKPD ini ditunjukkan dari hasil respon peserta didik kelompok kecil mendapatkan persentase sebesar 83% berarti sangat efektif dan uji kelompok besar mendapatkan persentase sebesar 87% dinyatakan sangat efektif.

Berdasarkan hasil kevalidan dan keefektifan produk ini untuk bahan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Produk yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran juga sama untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran. Peneliti mengembangkan produk ini bisa sebagai

masukannya membantu guru menambah wawasan mengenai jenis platform yang dapat memudahkan guru dalam pembelajaran

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### 1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk E-LKPD interaktif menggunakan Wizer.me pada pembelajaran IPS materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha kelas VII adalah sebagai berikut:

- a. E-LKPD yang telah disusun diharapkan dapat dikerjakan dengan baik oleh peserta didik sesuai dengan tahapan yang telah disampaikan.
- b. E-LKPD yang telah disusun sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung.
- c. E-LKPD diharapkan dapat dikerjakan secara mandiri oleh peserta didik karena telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

### 2. Saran Diseminasi Produk

Produk E-LKPD interaktif menggunakan Wizer.me pada pembelajaran IPS materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha kelas VII memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut:

- a. Materi yang digunakan adalah materi yang luas yaitu materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha hingga dibagi menjadi dua E-LKPD.



- b. Masing-masing E-LKPD berisi 10 soal pertanyaan dimana lebih banyak soal uraian, sehingga kurang interaktif.
- c. Waktu penelitian yang cukup pendek menyebabkan pelaksanaan uji coba kepada peserta didik ditempuh dengan singkat.
- d. Fitur soal yang digunakan pada bentuk uraian, menggambar, mencocokkan, dan mengelompokkan. Dalam bentuk uraian ini diwajibkan menjawab dengan menggunakan rekaman suara, tetapi karena keadaan *smarthphone* peserta didik yang berbeda-beda, terdapat *error* atau masalah dalam pengambilan rekaman suara, maka dijawab dengan ketikan saja.

### 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran pengembangan produk E-LKPD interaktif menggunakan Wizer.me pada pembelajaran IPS materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha kelas VII yaitu:

- a. E-LKPD dapat dibuat lebih menarik dan interaktif, dengan menambah gerakan atau interaksi peserta didik dalam pengerjaan soal atau latihan pertanyaan dalam E-LKPD pada pembuatan selanjutnya.
- b. Gambar yang digunakan dalam E-LKPD dapat disajikan dengan menarik peserta didik.
- c. Platform Wizer.me yang digunakan lebih baik diupgrade ke premium.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Alfiah, Andani Achmad, dan Supriadi Sahibu. "Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemrograman Web Berbasis Android." *Inspiration : Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 11, no. 1, (Juni 2021): 45-54. <http://dx.doi.org/10.35585%2Finspir.v11i1.2626>.
- Achmadi, Heri. "Penerapan Model ASSURE dengan Menggunakan Media Power Point dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MAN Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* vol. 2, no. 1 (2014): 35-48. <https://www.neliti.com/id/publications/141693/penerapan-model-assure-dengan-menggunakan-media-power-point-dalam-pembelajaran-b>.
- Agustin, Silvia Tiffani. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual Menggunakan Liveworksheets Pada Materi Konflik Dan Integrasi Dalam Kehidupan Sosial Kelas VIII di SMP Negeri 3 Jember." Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/8255>.
- Aisyah, Siti, Evih Noviyanti dan Triyanto. "Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Salaka* vol. 2 no. 1 (2020): 62-65. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>.
- Apriani, Anivah Nur Cahyo. Diwawancarai oleh Penulis, Jember, 15 Februari 2023.
- Arif, Arifuddin M. dkk. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia, 2022. [https://www.google.co.id/books/edition/Strategi\\_Pembelajaran/YGVYEEAA\\_AQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bahan+ajar&pg=PA65&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Strategi_Pembelajaran/YGVYEEAA_AQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bahan+ajar&pg=PA65&printsec=frontcover).
- Arifin, Muhammad. "Pengembangan E-LKPD Interaktif Liveworksheets Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Materi Minyak Bumi." Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/61778>.
- Awe, Ermelida Yosefa dan Maria Imelda Ende. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV Sdi Rutosoro Di Kabupaten Ngada." *Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 5, no. 2 (Juli-Desember 2019): 48-61. <https://doi.org/10.29408/didika.v5i2.1782>.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Alquran dan terjemahan*. Garut: J-ART, 2004.
- Fajarini, Anindya dan Depict Pristine Adi. *Pengembangan Bahan Ajar IPS*. Sleman: Komojoyo Press, 2021.
- Gunning, Thomas G. *Closing The Literacy Gap Accelerating The Progress of Underperforming Students*. New York : The Guilford Press, 2022. [https://www.google.co.id/books/edition/Closing\\_the\\_Literacy\\_Gap/rCRSEa](https://www.google.co.id/books/edition/Closing_the_Literacy_Gap/rCRSEa)

- [AAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Closing+the+literacy+GAP&pg=PA252&printsec=frontcover.](#)
- Haryanto. *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2015, <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131656343/penelitian/buku%20Teknologi%20Pendidikan.pdf>.
- Ibrahim, Andi dkk. *Metodologi Penelitian*. Makassar : Gunadarma Ilmu, 2018. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/12366/1/BUKU%20METODOLOGI.pdf>.
- Kaliappen, Narentheren et al., “Wizer.me and Socrative as innovative teaching method tools: Integrating TPACK and Social Learning Theory.” *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* vol. 10, no. 3, (September 2021): 1028-1037. <http://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21744>.
- Kamila, Okta Ridho. “Pengembangan Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Menggunakan Wizer.Me Materi Peluang Kelompok Matematika Wajib Kelas XII MA Annur Rambipuji” (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/9704>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Kosasih, E., *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2021. [https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan\\_Bahan\\_Ajar/UZ90EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Bahan_Ajar/UZ90EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0).
- Kumalasari, Okta Dwi dan Julianto. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website Wizer.me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar.” *J PGSD*, vol. 9 no. 07 (2021): 2827-2837. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41382>.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020. [https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan\\_Media\\_Pembelajaran/cCTyDwAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=model+pembelajaran+assure&pg=PA103&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran/cCTyDwAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=model+pembelajaran+assure&pg=PA103&printsec=frontcover).
- Magdalena, Ina dkk. ”Analisis Bahan Ajar.” *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* vol. 2, no. 2 (Juli 2020), 312, <https://core.ac.uk/download/pdf/327208713.pdf>.
- Magdalena, Ina, Fadel Sabil, dan Yusuf Fadillah Ramadhan. *Desain Pembelajaran Interaktif SD*. Sukabumi : CV Jejak, 2022. [https://www.google.co.id/books/edition/Desain\\_Pembelajaran\\_Interaktif\\_SD/x2dhEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bahan+ajar&pg=PA151&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Desain_Pembelajaran_Interaktif_SD/x2dhEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bahan+ajar&pg=PA151&printsec=frontcover).
- Mudrikah, Saringatun dkk. *Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Teori Dan Implementasi*. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2021. <https://play.google.com/store/books/details?id=0z9NEAAAQBAJ>.
- Musyarafah, Abdurrahman Ahmad, dan Nasobi Niki Suma. *Konsep Dasar IPS*. Sleman: Komojoyo Press, 2021. <http://digilib.uinkhas.ac.id/21861/1/BUKU%20TERBIT%20KONSEP%20DASAR%20IPS%20%20MUSYAROFAH.pdf>

- Nana. *Pengembangan Bahan Ajar*. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019. [https://www.google.co.id/books/edition/PENGEMBANGAN\\_BAHAN\\_AJAR/orQPEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=BAHAN+AJAR+ADALAH&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR/orQPEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=BAHAN+AJAR+ADALAH&printsec=frontcover).
- Oktavia Ning Safitri dan Mulyani, “Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer.me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II,” *JPGSD*, vol. 10 no. 1 (2022): 86-97. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44432>.
- Pawestri, Elok dan Heri Maria Zulfiati, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SD Muhammadiyah Danunegaran,” *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, vol. 6, no. 3 (Mei 2020): 903-913. <https://core.ac.uk/reader/328101650>.
- Peachey, Nik. *Digital Tools For Teachers-Trainers' Edition V.2*. United States : Peacheypublications.Com, 2018. [https://www.google.co.id/books/edition/Digital\\_Tools\\_for\\_Teachers\\_Trainers\\_Edit/LL-mDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Digital+tools+for+teachers-trainers&pg=PA72&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Digital_Tools_for_Teachers_Trainers_Edit/LL-mDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Digital+tools+for+teachers-trainers&pg=PA72&printsec=frontcover).
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif : Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta : Diva Press, 2015.
- Pratiwi, Diani Ayu dkk. *Perencanaan Pembelajaran SD/MI*. Sigli : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021. [https://www.google.co.id/books/edition/Perencanaan\\_pembelajaran\\_SD\\_MI/\\_A3EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bahan+ajar&pg=PA104&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Perencanaan_pembelajaran_SD_MI/_A3EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bahan+ajar&pg=PA104&printsec=frontcover)
- Pribadi, Benny A. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat, 2011. <http://repository.ut.ac.id/9317/7/BP0004-21.pdf>.
- Puspita, Vivi dan Ika Parma Dewi. “Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol 05, no. 01 (Maret 2021): 86-96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>.
- Putra, Gede Yoga Mahardika Arsa, I Made Suarjana, dan I Gusti Ayu Tri Agustiana. “E-LKPD Materi Pecahan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar.” *Mimbar PGSD Undiksha*, vol 9, no. 2 (2021): 220-228. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.35813>.
- Putri, Vena Ayunda Ramadhani dan Delia Indrawati. “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.me Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *JPGSD*, vol. 9, no. 10

- (2021): 3542-3550. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44143>.
- Rahmawati, Lia Hariski dan Siti Sri Wulandari. "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Jombang." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* vol. 8, no. 3 (2020): 504-515. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p504-515>.
- Raihan. *Metodologi Penelitian*. Universitas Islam Jakarta, 2017.
- Sa'dun Akbar, *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Sari, Yosita Permata. "Pengembangan LKPD Elektronik dengan 3d Pageflip Professional Berbasis Literasi Sains Pada Materi Gelombang Bunyi." Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019. <http://repository.radenintan.ac.id/8054/1/SKRIPSI.pdf>.
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sidiq, Umar dan Moh. Miftachul Choiri. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Ponorogo : Cv Nata Karya, 2019. <http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf>.
- Sitohang, Risma. "Mengembangkan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD," *Jurnal Kewarganegaraan*, vol 23, no. 02 (2014): 13-24. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/1457>.
- Sobri, Muhammad dkk. "Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif Dengan Wizer.Me Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SD Negeri 26 Mataram." *Jurnal Warta Desa (JWD)*. vol. 4 no. 2, (Agustus 2022): 118-124. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019.
- Suprihatin, Siti dan Yuni Mariani Manik. "Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Promosi. Jurnal Pendidikan Ekonomi* vol. 8. no.1 (2020): 65-72, <http://dx.doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>.
- Surahman, Edy dan Mukminan. "Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Peserta didik SMP." *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*. vol. 4, no. 1 (2017): 1-13. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i1.8660>.
- Suryaningsih, Siti dan Riska Nurlita. "Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 21," *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* vol. 2, no. 7 (Juli 2021): 1256-1268. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i7.233>.
- Susanti, Eka dan Henni Endayani. *Konsep Dasar IPS*. Medan: CV. Widya Puspita, 2018. <http://repository.uinsu.ac.id/10915/1/BUKU%20KONSEP%20DASAR%20IPS%20Dr.%20Eka%20Susanti.pdf>.

- Susanto, Ahmad. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenamedia Group, 2014. <https://books.google.co.id/books?id=HBZNDwAAQBAJ&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>.
- Susilawati, Siti Azizah, Muhammad Musiyam, dan Zaid Ali Wardana. *Pengantar Pengembangan Bahan Dan Media Ajar*. Surakarta : Muhammadiyah University Press, 2021. [https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar\\_Pengembangan\\_Bahan\\_dan\\_Media\\_A/J3XEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Pengembangan_Bahan_dan_Media_A/J3XEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0).
- Susiyanto, Deris. *Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.me*. Malang: Ahli media Press, 2021. [https://www.google.co.id/books/edition/MERANCANG\\_LEMBAR\\_KERJA\\_SISWA\\_INTERAKTIF/DxFSEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=merancang+lembar+kerja+peserta+didik&pg=PR5&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/MERANCANG_LEMBAR_KERJA_SISWA_INTERAKTIF/DxFSEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=merancang+lembar+kerja+peserta+didik&pg=PR5&printsec=frontcover).
- Syafruddin, Isma Syaftiani dkk. “Pengembangan E-LKPD untuk Mendukung Kemampuan Literasi Matematis pada Materi Aritmatika Sosial.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol 06, Nomor 03, (2022): 3214-3227. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1727>.
- Syahril, S. “Pengembangan Desain Model ASSURE Pada Pembelajaran IPS SD/MI,” *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, vol. 8 no. 01 (2018) : 65-75. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/view/1592>.
- Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021.
- Toni Nasution dan Maulana Arafat Lubis. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 6, [https://www.google.co.id/books/edition/Konsep\\_Dasar\\_IPS/KGLEEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=konsep+dasar+ips+toni+nasution&pg=PR4&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Konsep_Dasar_IPS/KGLEEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=konsep+dasar+ips+toni+nasution&pg=PR4&printsec=frontcover).
- Utami, Restu Wahyu. “Pengaruh Penerapan LKPD Berbasis Conceptual Attainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Dan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Kelas X SMA.” Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019. <https://eprints.uny.ac.id/64535/1/NASKAH%20SKRIPSI%20FULL.pdf>.
- Vonna, Adien Maulidya, Nisvu Nanda Saputra dan Hairul Saleh, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbantuan Liveworksheet. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika UMT* (2022): 149-157. <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/cpu/article/view/6866>.
- Wahyuni, Ketut Sri Puji, I Made Candiasa, dan I Made Citra Wibawa, “Pengembangan E-LKPD Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar.” *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 5 no. 2 (Agustus 2021): 301-311. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v5i2.476](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476).

## LAMPIRAN

### Lampiran 1: Pernyataan Keaslian Tulisan

#### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firly Annisa' Zein  
NIM : T20199034  
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
Jember, 12 September 2023  
Saya yang menyatakan



FIRLY ANNISA' ZEIN  
NIM: T20199034

## Lampiran 2: Matriks Penelitian

## Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian dan Pengembangan	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Menggunakan Wizer.me Pada Pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bahan ajar E-LKPD</li> <li>Menggunakan Wizer.me</li> <li>Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana kevalidan pengembangan E-LKPD Interaktif menggunakan Wizer.me pada pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha kelas VII SMP Negeri 1 Pantih Tahun Pelajaran 2022/2023?</li> <li>Bagaimana keefektifan pengembangan E-LKPD Interaktif menggunakan Wizer.me pada pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha kelas VII SMP Negeri 1 Pantih Tahun Pelajaran 2022/2023?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui kevalidan pengembangan E-LKPD Interaktif menggunakan Wizer.me pada pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha kelas VII SMP Negeri 1 Pantih Tahun Pelajaran 2022/2023</li> <li>Mengetahui keefektifan pengembangan E-LKPD Interaktif menggunakan Wizer.me pada pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha kelas VII SMP Negeri 1 Pantih Tahun Pelajaran 2022/2023</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Hasil validasi ahli terhadap Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Menggunakan Wizer.Me Pada Pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha meliputi: <ol style="list-style-type: none"> <li>Kelayakan isi materi</li> <li>Kelayakan desain</li> <li>Kelayakan tata bahasa</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Angket <ol style="list-style-type: none"> <li>Angket validasi ahli materi</li> <li>Angket validasi ahli desain</li> <li>Angket validasi ahli tata bahasa</li> <li>Angket respon peserta didik</li> <li>Angket respon pendidik</li> </ol> </li> <li>Wawancara informan</li> <li>Dokumentasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Jenis Penelitian : Penelitian dan Pengembangan (R&amp;D) dengan mengadaptasi Model Pengembangan ASSURE</li> <li>Tempat penelitian: SMP Negeri 1 Pantih</li> <li>Metode pengumpulan data : Observasi, Angket, wawancara dan dokumentasi</li> <li>Analisis data: <math>V_{-au} = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} 100\%</math></li> </ol>



### Lampiran 3: Angket Validasi Ahli Materi

(1)  
ANGKET VALIDASI (AHLI MATERI)

Judul Penelitian : Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Menggunakan *Wizer.me* Pada Pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha Kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023"

Nama Validator : Anindya Fajarini, M.Pd.  
Instansi : Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember  
Peneliti : Firly Annisa' Zein

**PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

1. Lembar angket validasi ini diisi oleh validator.
2. Penilaian lembar angket validasi dengan memberikan tanda centang atau check list (√) pada kolom yang sesuai dengan butir pernyataan penilaian.
3. Jika terdapat komentar berupa kritik dan saran, silahkan isi pada kolom yang telah disediakan sesuai butir pernyataan penilaian.
4. Pada bagian pertanyaan pendukung yaitu pendapat saudara tentang penelitian ini secara keseluruhan, silahkan isi di kolom yang telah disediakan.
5. Kesimpulan penelitian ini dilakukan dengan cara mencentang salah satu yang sesuai dengan penilaian instrument.

Dengan ketersediaan saudara yang menjadi validator dari penelitian ini, peneliti mengucapkan terimakasih.

**Keterangan Skor Penilaian**

Skor 5 : Sangat Baik (SB)	Skor 2 : Kurang (K)
Skor 4 : Baik (B)	Skor 1 : Sangat Kurang (SK)
Skor 3 : Cukup (C)	

No	Indikator	Penilaian					Komentar dan Saran Perbaikan
		1	2	3	4	5	
		SK	K	C	B	SB	
1	Materi sesuai dengan Kurikulum				✓		
2	Materi sesuai dengan KI, KD, dan Indikator				✓		
3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓		
4	Penjelasan isi materi dikemas dengan menarik				✓		
5	Penjelasan isi materi mudah dipahami				✓		
6	Materi menggunakan contoh atau kasus sesuai dengan kehidupan sehari-hari			✓			Perlu ditambah contoh kasus kontekstual dalam LKPD.
7	Gambar atau video yang disajikan sesuai dengan Materi			✓			Gambar perlu diperjelas dan segi resolusi serta rujukan gambar.
8	Materi yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓		
9	Ketepatan urutan materi				✓		
10	Materi yang digunakan mendorong rasa ingin tahu peserta didik				✓		
11	Materi menggunakan bahasa yang jelas				✓		

Sumber : diadaptasi dari Anggiendriah Lorenza, 2021

**PERTANYAAN PENDUKUNG**

Bagaimana pendapat bapak/ibu secara keseluruhan tentang E-LKPD yang tengah pereliti kembangkan ini?

Dimohon bapak/ibu menjawab pada kolom dibawah ini!

Secara umum E-LKPP yang dikembangkan sudah baik dan layak untuk digunakan, namun ada beberapa bagian yang perlu diperbaiki sesuai komentar dan saran perbaikan.

Bapak/Ibu dimohon memberi tanda centang atau check list (✓) sebagai kesimpulan terhadap E-LKPD yang tengah dikembangkan ini :

1	E-LKPD ini belum dapat digunakan	
2	E-LKPD ini sudah dapat digunakan dengan adanya revisi	✓
3	E-LKPD ini sudah dapat digunakan tanpa revisi	

Jember, 09 April 2023  
Validator Materi



Anindya Fajarini, M.Pd.  
NIP. 199003012019032007

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 4: Angket Validasi Ahli Media/Desain

(2)

**ANGKET VALIDASI (AHLI MEDIA/DESAIN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Menggunakan *Wizer.me* Pada Pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha Kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023”

Nama Validator : Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.

Instansi : Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember

Peneliti : Firly Annisa' Zein

**PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

1. Lembar angket validasi ini diisi oleh validator.
2. Penilaian lembar angket validasi dengan memberikan tanda centang atau check list (√) pada kolom yang sesuai dengan butir pernyataan penilaian.
3. Jika terdapat komentar berupa kritik dan saran, silahkan isi pada kolom yang telah disediakan sesuai butir pernyataan penilaian.
4. Pada bagian pertanyaan pendukung yaitu pendapat saudara tentang penelitian ini secara keseluruhan, silahkan isi di kolom yang telah disediakan.
5. Kesimpulan penelitian ini dilakukan dengan cara mencentang salah satu yang sesuai dengan penilaian instrument.

Dengan ketersediaan saudara yang menjadi validator dari penelitian ini, peneliti mengucapkan terimakasih.

**Keterangan Skor Penilaian**

Skor 5 : Sangat Baik (SB)	Skor 2 : Kurang (K)
Skor 4 : Baik (B)	Skor 1 : Sangat Kurang (SK)
Skor 3 : Cukup (C)	

No	Indikator	Penilaian					Komentar dan Saran Perbaikan
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB	
1	Tampilan E-LKPD berbentuk sederhana				✓		
2	Penggunaan jenis dan ukuran huruf					✓	
3	Pemilihan komposisi warnayang sesuai					✓	
4	Keseimbangan proporsi gambar dan materi dalam E-LKPD					✓	
5	Penempatan unsur tata letak gambar serta tulisan					✓	
6	Ketepatan penggunaan gambar sesuai dengan materi				✓		
7	Keserasian warna dengan gambar maupun simbol					✓	
8	Keteraturan dan kerapian desain E-LKPD			✓			
9	Kesesuaian Pengaturan jarak (baris, huruf, dan karakter)				✓		
10	Tampilan E-LKPD memudahkan pemahaman peserta didik				✓		
11	E-LKPD menggunakan Platform Wizer.me dikemas dengan menarik				✓		

Sumber : diadaptasi dari Anggiendraha Lorenza, (Skripsi, 2021)

**PERTANYAAN PENDUKUNG**

Bagaimana pendapat bapak/ibu secara keseluruhan tentang E-LKPD yang tengah peneliti kembangkan ini?

Dimohon bapak/ibu menjawab pada kolom dibawah ini!

Sudah sangat baik, layout tampilan, perlu di buat lebih menarik kalau mungkin bisa ada warna lain!

Bapak/Ibu dimohon memberi tanda centang atau check list (✓) sebagai kesimpulan terhadap E-LKPD yang tengah dikembangkan ini :

1	E-LKPD ini belum dapat digunakan	
2	E-LKPD ini sudah dapat digunakan dengan adanya revisi	
3	E-LKPD ini sudah dapat digunakan tanpa revisi	✓

Jember, 10 April 2023  
Validator Media/Desain

Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.  
NIP.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### Lampiran 5 : Angket Validasi Ahli Bahasa

(3)

#### ANGKET VALIDASI (AHLI BAHASA)

Judul Penelitian : Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Menggunakan *Wizer.me* Pada Pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha Kelas VII SMP Negeri 1 Pantj Tahun Pelajaran 2022/2023"

Nama Validator : Shidiq Ardianta, M.Pd.

Instansi : Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember

Peneliti : Firly Annisa<sup>1</sup> Zein

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Lembar angket validasi ini diisi oleh validator.
2. Penilaian lembar angket validasi dengan memberikan tanda centang atau check list (√) pada kolom yang sesuai dengan butir pernyataan penilaian.
3. Jika terdapat komentar berupa kritik dan saran, silahkan isi pada kolom yang telah disediakan sesuai butir pernyataan penilaian.
4. Pada bagian pertanyaan pendukung yaitu pendapat saudara tentang penelitian ini secara keseluruhan, silahkan isi di kolom yang telah disediakan.
5. Kesimpulan penelitian ini dilakukan dengan cara mencentang salah satu yang sesuai dengan penilaian instrument.

Dengan ketersediaan saudara yang menjadi validator dari penelitian ini, peneliti mengucapkan terimakasih.

#### Keterangan Skor Penilaian

Skor 5 : Sangat Baik (SB)                      Skor 2 : Kurang (K)  
 Skor 4 : Baik (B)                                 Skor 1 : Sangat Kurang (SK)  
 Skor 3 : Cukup (C)

No	Indikator	Penilaian					Komentar dan Saran Perbaikan
		1	2	3	4	5	
		SK	K	C	B	SB	
1	Ketepatan Struktur Kalimat				✓		
2	Keefektifan Kalimat				✓		
3	Kejelasan petunjuk pembelajaran					✓	
4	Kalimat dan bahasa mudah dipahami					✓	
5	Jenis dan ukuran huruf dipilih dengan baik				✓		
6	Pengaturan EYD, Jarak, huruf dan karakter.			✓			
7	Keterbacaan Teks					✓	
8	Ketepatan penggunaan ikon atau simbol					✓	

Sumber : diadaptasi dari Anggiendraha Lorenza, 2021



**PERTANYAAN PENDUKUNG**

Bagaimana pendapat bapak/ibu secara keseluruhan tentang E-LKPD yang tengah peneliti kembangkan ini?

Dimohon bapak/ibu menjawab pada kolom dibawah ini!

Secara umum sudah memenuhi  
kaidah & paragraf sesuai saran!

Bapak/Ibu dimohon memberi tanda centang atau check list (✓) sebagai kesimpulan terhadap E-LKPD yang tengah dikembangkan ini :

1	E-LKPD ini belum dapat digunakan	
2	E-LKPD ini sudah dapat digunakan dengan adanya revisi	✓
3	E-LKPD ini sudah dapat digunakan tanpa revisi	

Jember, 5 April 2023.

Validator Bahasa



Shidiq Ardianta, M.Pd.  
NIP.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### Lampiran 6 : Angket Respon Peserta Didik uji skala Kecil

FANI NUR OKTAVIA  
VII D  
B (5)  
ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Menggunakan *Wizer.me* Pada Pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha Kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023”

Nama Peserta Didik :  
Kelas/No.Absen :  
Peneliti : Firly Annisa Zein

**PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

1. Lembar angket ini diisi oleh peserta didik.
2. Penilaian lembar angket dengan memberikan tanda centang atau check list (√) pada kolom yang sesuai dengan butir pernyataan penilaian.
3. Pada bagian pertanyaan pendukung yaitu pendapat saudara tentang penelitian ini secara keseluruhan, silahkan isi di kolom yang telah disediakan.

Dengan ketersediaan saudara yang menjadi responden dari penelitian ini, peneliti mengucapkan terimakasih.

**Keterangan Skor Penilaian**

Skor 5 : Sangat Baik (SB)	Skor 2 : Kurang (K)
Skor 4 : Baik (B)	Skor 1 : Sangat Kurang (SK)
Skor 3 : Cukup (C)	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI ABULACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

	Indikator	Penilaian					Komentar dan Saran Perbaikan
		1	2	3	4	5	
		SK	K	C	B	SB	
1	Tampilan E-LKPD IPS menggunakan <i>Wizer.me</i> menarik			✓			
2	E-LKPD IPS menggunakan <i>Wizer.me</i> membuat saya lebih bersemangat				✓		
3	E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i> ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran IPS, khususnya materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha				✓		
4	Gambar yang ditampilkan E-LKPD sesuai dengan materi E-LKPD				✓		
5	E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i> dapat diakses dimanapun dengan mudah			✓			
6	E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i> sesuai dengan materi pembelajaran			✓			
7	Petunjuk pembelajaran dalam E-LKPD mudah dipahami				✓		
8	Penyampaian materi dalam E-LKPD IPS			✓			

	menggunakan <i>Wizer.me</i> mudah dipahami					
9	Dalam E-LKPD IPS menggunakan <i>Wizer.me</i> terdapat soal agar saya dapat mengemukakan pendapat sendiri			✓		
10	Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i> jelas dan mudah dipahami			✓		
11	Bentuk huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca			✓		

Sumber : Diadaptasi dari Astri Medianti Dewi (Skripsi, 2022)

#### PERTANYAAN PENDUKUNG

Bagaimana pendapat anda tentang E-LKPD yang tengah peneliti kembangkan ini? Jawablah di kolom bawah ini!

*Wizer.me sangat mudah dipahami dan menarik*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Lampiran 7 : Angket respon peserta didik uji skala besar**

(5)  
ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Interaktif Menggunakan *Wizer.me* Pada Pembelajaran IPS Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha Kelas VII SMP Negeri 1 Panti Tahun Pelajaran 2022/2023"

Nama Peserta Didik : Ahmad Rizky  
Kelas/No.Absen : VII E / 04  
Peneliti : Firdy Annisa' Zein

**PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

1. Lembar angket ini diisi oleh peserta didik.
2. Penilaian lembar angket dengan memberikan tanda centang atau check list (√) pada kolom yang sesuai dengan butir pernyataan penilaian.
3. Pada bagian pertanyaan pendukung yaitu pendapat saudara tentang penelitian ini secara keseluruhan, silahkan isi di kolom yang telah disediakan.

Dengan ketersediaan saudara yang menjadi responden dari penelitian ini, peneliti mengucapkan terimakasih.

**Keterangan Skor Penilaian**

Skor 5 : Sangat Baik (SB)	Skor 2 : Kurang (K)
Skor 4 : Baik (B)	Skor 1 : Sangat Kurang (SK)
Skor 3 : Cukup (C)	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Indikator	Penilaian					Komentar dan Saran Perbaikan
	1	2	3	4	5	
	SK	K	C	B	SB	
1	Tampilan E-LKPD IPS menggunakan <i>Wizer.me</i> menarik				✓	
2	E-LKPD IPS menggunakan <i>Wizer.me</i> membuat saya lebih bersemangat				✓	
3	E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i> ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran IPS, khususnya materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha				✓	
4	Gambar yang ditampilkan E-LKPD sesuai dengan materi				✓	
5	E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i> dapat diakses dimanapun dengan mudah			✓		
6	E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i> sesuai dengan materi pembelajaran			✓		
7	Petunjuk pembelajaran dalam E-LKPD mudah dipahami				✓	
8	Penyampaian materi dalam E-LKPD IPS				✓	

	menggunakan <i>Wizer.me</i> mudah dipahami						
9	Dalam E-LKPD IPS menggunakan <i>Wizer.me</i> terdapat soal agar saya dapat mengemukakan pendapat sendiri				✓		
10	Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam E-LKPD menggunakan <i>Wizer.me</i> jelas dan mudah dipahami				✓		
11	Bentuk huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca				✓		

Sumber : Diadaptasi dari Asri Medianti Dewi (Skripsi, 2022)

#### PERTANYAAN PENDUKUNG

Bagaimana pendapat anda tentang E-LKPD yang tengah peneliti kembangkan ini? Jawablah di kolom bawah ini!

Tentang E-LKPD IPS menurut saya sangat menarik.  
 Fitur nya menarik dan bagus.  
 Bentuk huruf mudah dipahami dan mudah dibaca.  
 Materi yang disampaikan sesuai dengan materi pelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

**Lampiran 8 : Total Skor Angket Respon Peserta Didik Uji Skala Kecil**

**Hasil Skor Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil**

No	Nama	Skor Angket											Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	Anggun Anggraini Febi Lestari	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	39	71%
2	M. Danis	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	51	93%
3	Irgi Rajendra Aji Pratama	4	3	5	5	5	5	2	4	5	5	5	48	87%
4	Hestyana Dwi Noviasari	4	3	5	4	3	5	4	4	3	5	5	45	82%
5	Gibran Gipy Al Kahfi	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	50	91%
6	Iqbal Rajif Zulkarnain	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	50	91%
7	Karisa Putri Indriani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	80%
8	Fani Nur Oktavia	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	40	73%
		Jumlah											368	668%
		Rata-Rata											46	84%





## Lampiran 9 : Total Skor Angket Respon Peserta Didik Uji Skala Besar

## Hasil Skor Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Besar

No	Nama	Skor Angket											Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	Achmad Andika Pratama	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	53	96 %
2	Aditya Nauri Rahman	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	3	47	85 %
3	Ahmad Azriel Maulana	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	50	91 %
4	Ahmad Rizky	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	52	95 %
5	Ahmad Zackye Bilal	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	100 %
6	Alya Azro Ulaya	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	4	51	93 %
7	Ameliyatus Soleha	4	2	5	3	1	4	2	5	3	5	4	38	69 %
8	Anas Tasya Puspita Sari	3	4	5	3	4	5	5	5	4	3	4	45	81 %
9	Andy Hafidz Ali A.	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	54	98 %
10	Ariel Putra Febriansyah	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	52	95 %
11	Arya Wijaya	2	3	2	2	5	2	5	5	5	5	5	41	75 %
12	Bima Aji Febryan Riskilah Permana Putra	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	54	98 %
13	Calista Delta Bella Vallent Anindita	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	39	71 %
14	Destia Alvian Nisa Handoko	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	100 %
15	Farrel Febryan Heriyanto	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	50	91 %
16	Fitriani Dwi Puji Astutik	4	2	5	3	1	4	2	5	3	5	4	38	69 %
17	Galang Estu Pambudi	1	3	2	4	5	1	5	5	5	3	5	39	71 %
18	Hasanudin Lukman Hafid	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	100 %
19	Ike Fuji Anggraeni	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	48	87 %
20	Katarina Octavia Purnomo	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	48	87 %
21	Khanza Dwi Nafisah	5	4	3	4	3	5	2	3	5	3	2	39	71 %
22	Marvel Furqon Pratama	2	1	5	3	1	4	3	5	1	3	5	33	60 %
23	Maulidatul Wildania Fauza	5	4	4	3	5	4	5	4	5	3	4	46	84 %
24	Maulidya Az-Zahra Nurul Ilmu	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	50	91 %
25	Moch. Abdul Wafi	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	53	96 %
26	Ningsih Rezya Srirahayu	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	50	91 %
27	Ovita Arselina	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	45	82 %
28	Putri Aisyah Nur Wulandari	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	52	95 %
29	Rayhan Reza Apriliano Ridho	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	54	98 %
30	Saskia lailatul Maharani	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	52	95 %
31	Sherly Ameliya R	5	5	3	4	4	5	5	5	5	4	4	49	89 %
32	Yulia Khoirunnisa	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	40	73 %
33	Verlita Agustina	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	100 %
		Jumlah											1582	2782 %
		Rata-rata											48	84 %

## Lampiran 10 : Silabus

### SILABUS

Satuan Pendidikan : SMPN 1 PANTI  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Kelas/Semester : VII / 1-2 (Ganjil & Genap)  
 Alokasi Waktu : 3 JP  
 Tahun Pelajaran : 2022 / 2023

#### Standar

#### Kompetensi (KI)

- KI-1 dan KI-2** : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional
- KI-3** : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- KI-4** : Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
3.1 Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora, dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kondisi geografis Indonesia (letak dan luas, iklim, geologi, rupa bumi, tata air, tanah, flora dan fauna) melalui peta rupa bumi</li> <li>Potensi Sumber Daya Alam (jenis sumber daya,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian konsep ruang;</li> <li>Menjelaskan pengertian interaksi antarruang;</li> <li>Menyebutkan contoh interaksi keruangan antar wilayah di Indonesia;</li> <li>Menyebutkan contoh interaksi keruangan yang terjadi di wilayahnya;</li> <li>Menjelaskan kondisi saling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Religius</li> <li>Mandiri</li> <li>Gotong royong</li> <li>Kejujuran</li> <li>Kerja keras</li> <li>Percaya diri</li> <li>Kerja sama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamatipeta kondisi geografi di Indonesia</li> <li>Membuat peta penyebaran sumber daya alam di Indonesia</li> <li>Membandingkan data</li> </ul>	<b>60 JP</b>	Sumber Belajar : Buku Siswa IPS kelas VII, Buku IPS lain yang relevan, internet, narasumber	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lisan</li> <li>Tertulis</li> <li>Penugasan</li> <li>Unjukkerja</li> <li>Portofolio</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
<p>terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.</p>	<p>penyebaran di darat dan laut)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sumber Daya Manusia               <ul style="list-style-type: none"> <li>- jumlah, sebaran, dan komposisi;</li> <li>- pertumbuhan;</li> <li>- kualitas (pendidikan, kesehatan, kesejahteraan)</li> <li>- keragaman etnik (aspek-aspek budaya)</li> </ul> </li> </ul>	<p>bergantung yang diperlukan untuk terjadinya interaksi antarruang;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan contoh kondisi saling bergantung yang diperlukan untuk terjadinya interaksi antarruang;</li> <li>• Menunjukkan unsur-unsur atau komponen peta;</li> <li>• Menyebutkan letak Indonesia secara astronomis;</li> <li>• Menyebutkan letak Indonesia secara geografis;</li> </ul>		<p>kependudukan (sebaran dan pertumbuhan) berdasarkan tahun</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyajikan data kependudukan dalam bentuk grafik batang atau Pie.</li> <li>• Menganalisis dampak positif dan negative interaksi ruang</li> <li>• Mengidentifikasi masalah akibat interaksi antarruang</li> <li>• mencari solusi terhadap dampak interaksi antarruang</li> </ul>		<p>ber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan</p>	
<p>4.1 Menjelaskan konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia Indonesia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interaksi antarruang (distribusi potensi wilayah Indonesia)</li> <li>• Dampak interaksi antarruang (perdagangan, mobilitas penduduk)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan implikasi letak Indonesia terhadap aspek ekonomi;</li> <li>• Menjelaskan implikasi letak Indonesia secara sosial dan budaya;</li> <li>• Menjelaskan implikasi letak Indonesia secara geologis;</li> <li>• Menjelaskan potensi sumber daya alam berupa hutan di Indonesia;</li> <li>• Menjelaskan potensi sumber daya alam berupa sumber daya tambang;</li> <li>• Menjelaskan potensi sumber daya perikanan laut Indonesia;</li> <li>• Menjelaskan potensi sumber</li> </ul>					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
		<p>daya hutan mangrove di Indonesia;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan potensi sumber daya terumbu karang di Indonesia;</li> <li>• Membandingkan jumlah penduduk Indonesia diantara penduduk negara lainnya di dunia;</li> <li>• Menjelaskan pola sebaran penduduk Indonesia;</li> <li>• Menjelaskan komposisi penduduk Indonesia menurut usia;</li> <li>• Menjelaskan komposisi penduduk Indonesia menurut jenis kelamin;</li> <li>• Menjelaskan perkembangan angka pertumbuhan penduduk Indonesia;</li> <li>• Menjelaskan kualitas penduduk Indonesia;</li> <li>• Menunjukkan keragaman rumah adat di Indonesia;</li> <li>• Menunjukkan keragaman pakaian adat di Indonesia;</li> <li>• Menunjukkan keragaman tarian di Indonesia;</li> <li>• Menjelaskan kondisi geologi Indonesia;</li> <li>• Menjelaskan kondisi bentuk muka bumi Indonesia;</li> </ul>					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan kondisi iklim di Indonesia;</li> <li>Menjelaskan keragaman flora di Indonesia;</li> <li>Menjelaskan keragaman fauna di Indonesia; dan</li> <li>Menjelaskan bentuk-bentuk perubahan akibat interaksi antarruang.</li> </ul>					
<p>3.2 Mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interaksi sosial: pengertian, syarat, dan bentuk (akomodasi, kerjasama, asimilasi).</li> <li>Pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial, budaya, ekonomi, pendidikan dan politik.</li> <li>Lembaga sosial: pengertian, jenis dan fungsi (ekonomi, pendidikan, budaya, dan politik).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian interaksi sosial</li> <li>Menjelaskan syarat-syarat interaksisosial</li> <li>Menjelaskan bentuk interaksi sosial yang asosiatif</li> <li>Menjelaskan bentuk interaksi sosial yang disosiatif</li> <li>Menjelaskan pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial</li> <li>Menjelaskan pengertian lembaga sosial</li> <li>Menjelaskan jenis-jenis lembaga sosial</li> <li>Menjelaskan fungsi lembaga sosial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Religius</li> <li>Mandiri</li> <li>Gotong royong</li> <li>Kejujuran</li> <li>Kerja keras</li> <li>Percaya diri</li> <li>Kerja sama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati interaksi sosial masyarakat perdesaan dan perkotaan</li> <li>Mengamati faktor-faktor yang mempengaruhi bentuk interaksi sosial berdasar lembaga yang ada di masyarakat</li> <li>Menyajikan data hasil analisis interaksi sosial menurut bentuknya di perdesaan dan perkotaan</li> </ul>	<b>24 JP</b>	Sumber Belajar : Buku Siswa IPS kelas VII, Buku IPS lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lisan</li> <li>Tertulis</li> <li>Penugasan</li> <li>Unjukkerja</li> <li>Portofolio</li> </ul>
4.2 Menyajikan hasil identifikasi tentang interaksi		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyajikan hasil identifikasi tentang interaksisosial dalam ruang</li> </ul>					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.		dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya					
3.3 Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep kebutuhan dan kelangkaan (motif, prinsip, dan tindakan ekonomi).</li> <li>• Kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi) kaitannya dengan perkembangan iptek.</li> <li>• Permintaan, penawaran, harga, dan pasar.</li> <li>• Peran kewirausahaan dalam membangun ekonomi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan kelangkaan sebagai permasalahan ekonomi manusia</li> <li>• Menyebutkan jenis-jenis kebutuhan manusia</li> <li>• Menjelaskan hubungan antara tindakan, motif dan prinsip ekonomi</li> <li>• Menjelaskan kegiatan produksi</li> <li>• Menjelaskan kegiatan distribusi</li> <li>• Menjelaskan kegiatan konsumsi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong royong</li> <li>• Kejujuran</li> <li>• Kerja keras</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja sama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat daftar kebutuhan dan kelangkaan barang dalam keluarga</li> <li>• Mengumpulkan data berbagai kegiatan ekonomi di perdesaan dan perkotaan</li> <li>• Menganalisis pengaruh teknologi internet terhadap penawaran dan permintaan</li> </ul>	<b>36 JP</b>	Sumber Belajar : Buku Siswa IPS kelas VII, Buku IPS lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lisan</li> <li>• Tertulis</li> <li>• Penugasan</li> <li>• Unjukkerja</li> <li>• Portofolio</li> </ul>
4.3 Menjelaskan hasil analisis tentang konsep		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan kaitan antara permintaan, penawaran dan harga</li> </ul>					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.	Indonesia. • Hubungan antara kelangkaan, permintaan-penawaran, dan harga untuk mewujudkan kesejahteraan dan persatuan bangsa Indonesia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan peran pasar bagi kehidupan masyarakat</li> <li>• Menjelaskan peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi</li> <li>• Menjelaskan peran kewirausahaan dalam membangun ekonomi Indonesia</li> <li>• Menjelaskan hubungan antara kelangkaan dengan permintaan-penawaran untuk meningkatkan kesejahteraan manusia.</li> </ul>					
3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perubahan dan kesinambungan masyarakat Indonesia pada masa praaksara secara kronologis.</li> <li>• Perubahan dan kesinambungan masyarakat Indonesia pada masa Hindu Buddha secara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami periodisasi masa praaksara di Indonesia</li> <li>• Memahami perkembangan masyarakat Indonesia pada masa praaksara</li> <li>• Memahami perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha</li> <li>• Memahami perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Islam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong royong</li> <li>• Kejujuran</li> <li>• Kerja keras</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja sama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengomunikasikan hasil identifikasi karakteristik manusia praaksara</li> <li>• Membandingkan karakteristik kehidupan masa Hindu-Buddha, dan</li> </ul>	<b>40 JP</b>	Sumber Belajar : Buku Siswa IPS kelas VII, Buku IPS lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lisan</li> <li>• Tertulis</li> <li>• Penugasan</li> <li>• Unjukkerja</li> <li>• Portofolio</li> </ul>



Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
4.4 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu- Buddha dan Islam.	<p>kronologis.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Perubahan dan kesinambungan masyarakat Indonesia pada masa Islam secara kronologis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi periodisasi masa praaksara di Indonesias</li> <li>Mendeskripsikan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara</li> <li>Mendeskripsikan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha</li> <li>Mendeskripsikan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Islam</li> </ul>		<p>masa Islam.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyajikan hasil analisis perubahan dan kesinambungan kehidupan bangsa Indonesia pada masa praaksara, Hindu-Buddha dan Islam</li> </ul>		sekitar, dan sumber lain yang relevan	



Guru Mata Pelajaran

Peneliti



ANIVAH NURCAHYO A., SE

NIP :



FIRLY ANNISA' ZEIN

NIM : T20199034

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI **Mengetahui**  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ **Kepala Sekolah SMPN 1 Panti**  
J E M B E R



**Lampiran 11: RPP****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah	: SMP NEGERI 1 PANTI
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	: VII/ Genap
Materi Pokok	: Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha
Alokasi Waktu	: 3 x 40 Menit (2 Pertemuan)

**A. KOMPETENSI INTI**

KI-1:	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
KI-2:	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
KI-3:	Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI-4:	Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**B. KOMPETENSI DASAR**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4.Memahami berpikir kronologi, perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu- Buddha dan Islam.	3.4.1. Menjelaskan Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia 3.4.2. Mendiskripsikan Pengaruh Hindu-Budha terhadap Masyarakat di Indonesia 3.4.3. Menyebutkan Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia 3.4.4. Menyebutkan Macam-Macam Peninggalan Kebudayaan Masa Hindu-Buddha
4.4.Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu- Buddha dan Islam.	4.4.1. Mengerjakan E-LKPD mengenai Masuknya Kebudayaan, Pengaruhnya, Nama Kerajaan, serta macam-macam peninggalan kebudayaan Hindu-Buddha.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan mengamati, penugasan, dan membaca buku diharapkan :

1. Peserta didik dapat menjelaskan Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia dengan benar.
2. Peserta didik dapat mendiskripsikan Pengaruh Hindu-Budha terhadap Masyarakat di Indonesia dengan benar.
3. Peserta didik dapat menyebutkan Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar.
4. Peserta didik dapat menyebutkan macam-macam Peninggalan Kebudayaan Masa Hindu-Buddha dengan benar.
5. Peserta didik dapat mengerjakan E-LKPD mengenai Masuknya Kebudayaan, Pengaruhnya, Nama Kerajaan, serta macam-macam peninggalan kebudayaan Hindu- Buddha dengan benar.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

#### 1. Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia

No	Nama Teori	Tokoh Pencetus Teori	Penjelasan Teori
1	Teori Waisya	N.J. Krom	Proses masuknya kebudayaan Hindu- Budha dibawa oleh pedagang India
2	Teori Ksatria	C.C. Berg	Para ksatria India ini ada yang terlibat konflik dalam masalah perebutan kekuasaan di Indonesia.
		Mookerji	Para Ksatria ini membangun koloni-koloni yang berkembang menjadi sebuah kerajaan.
		J.L. Moens	Ternyata sekitar abad ke-5, ada diantara para keluarga kerajaan di India Selatan melarikan diri ke Indonesia sewaktu kerajaannya mengalami kehancuran. Mereka itu nantinya mendirikan kerajaan di Indonesia.
3	Teori Brahmana	Jc. Van Leur	Pendapatnya itu didasarkan pada pengamatan terhadap sisa-sisa peninggalan kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu- Budha di Indonesia, terutama pada prasasti-prasasti yang menggunakan Bahasa Sansekerta dan Huruf Pallawa. Karena hanya golongan Brahmanalah yang menguasai bahasa dan huruf itu.
4	Teori Arus Balik	F.D.K Bosch	banyak pemuda Indonesia yang belajar agama Hindu-Budha ke India. Setelah memperoleh ilmu yang banyak, mereka kembali ke Indonesia untuk menyebarkannya.

## 2. Pengaruh Hindu-Budha terhadap Masyarakat di Indonesia

No	Bidang	Penjelasan
1	Pemerintahan	Setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha terjadi perubahan. Kedudukan kepala suku digantikan oleh raja seperti halnya di India
2	Sosial	Munculnya perbedaan yang tegas antar kelompok masyarakat. Dalam masyarakat Hindu, perbedaan ini disebut dengan sistem kasta
3	Ekonomi	Sejak terbentuknya jalur perdagangan laut yang menghubungkan India dan Cina, kegiatan perdagangan di Kepulauan Indonesia berkembang pesat. Daerah pantai timur Sumatera menjadi jalur perdagangan yang ramai dikunjungi para pedagang.
4	Agama	Hubungan antara Indonesia dan pusat Hindu-Budha di Asia berawal dari hubungan dagang antara Indonesia, India dan Cina. Hal ini menyebabkan pusat-pusat perdagangan di Indonesia juga menjadi pusat-pusat Hindu-Budha.
5	Kebudayaan	Setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha terjadilah proses perpaduan antara dua kebudayaan tersebut. Perpaduan itu disebut akulturasi. Akulturasi tersebut memiliki ciri khas masing-masing contohnya dalam seni bangunan, Seni Rupa dan Seni Ukir, serta Sastra dan Aksara.

## 3. Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

No	Nama Kerajaan	Keterangan
1	Kerajaan Kutai	Kerajaan Kutai berdiri sekitar abad ke-5. Kerajaan ini terletak di Muara Kaman, Kalimantan Timur.
2	Kerajaan Tarumanegara	Diperkirakan berdiri pada abad ke-5 Masehi di pulau Jawa tepatnya di Jawa Barat
3	Kerajaan Sriwijaya	Kerajaan Sriwijaya berdiri sekitar abad ke-7 Masehi. Kerajaan Sriwijaya diperkirakan terletak di Palembang.
4	Kerajaan Mataram Kuno	Kerajaan Mataram Kuno berdiri pada pertengahan abad ke-8. Kerajaan ini diperintah oleh dua dinasti, yaitu dinasti Sanjaya yang beragama Hindu dan dinasti Syailendra yang beragama Buddha.
5	Kerajaan Medang	Pendiri Kerajaan Medang (di Jawa Timur) adalah Mpu Sindok sekaligus sebagai raja pertama dengan gelar Sri Maharaja Rakai Hino Sri Isana Wikrama Dharmatunggadewa. Mpu Sindok memerintah tahun 929-948 M.
6	Kerajaan Kediri	Munculnya Kerajaan Kediri berawal dari pembagian kerajaan oleh Airlangga menjadi Janggala dan Panjalu (Kediri).
7	Kerajaan Singasari	Kerajaan Singasari adalah sebuah kerajaan di Jawa Timur yang didirikan oleh Ken Arok pada tahun 1222 M.
8	Kerajaan Majapahit	Majapahit adalah sebuah kerajaan di Jawa Timur yang berdiri dari sekitar tahun 1293 M.

#### 4. Peninggalan- Peninggalan Kebudayaan Masa Hindu-Buddha

No	Nama Peninggalan	Penjelasan
1	Candi dan stupa	Tempat pemujaan dan ada pula yang didirikan sebagai makam
2	Gapura	Bangunan berupa pintu gerbang
3	Petirtaan	Pemandian suci di kalangan istana
4	Patung/arca	Patung Hindu umumnya berbentuk dewa-dewi, tokoh, dan makhluk mistik. Sedangkan patung Budha, bentuknya mewujudkan Sang Budha Gautama sendiri.
5	Relief	Seni pahat pada dinding suatu bangunan atau candi
6	Prasasti	Tulisan pada batu yang memuat berbagai informasi tentang sejarah, dan peringatan atau catatan suatu peristiwa
7	Kitab	Karangan berupa kisah, catatan, laporan tentang suatu peristiwa atau sejarah

#### E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Model : Pembelajaran Discovery

Metode : Penugasan

#### F. MEDIA DAN ALAT/BAHAN PEMBELAJARAN

1. Media : Gambar yang berkaitan dengan kehidupan Masa Hindu-Buddha di Indonesia.
2. Alat/bahan : gambar cetak, papan tulis, spidol, dll

#### G. SUMBER PEMBELAJARAN


1. Buku IPS SMP kelas VII, Kemendikbud, 2016, buku IPS lain yang relevan

#### H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

##### PERTEMUAN PERTAMA

KEGIATAN	DISCOVERY LEARNING	DESKRIPSI KEGIATAN
Pendahuluan (10 menit)		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik, guru menyuruh peserta didik untuk melihat sampah yang ada di sekitar peserta didik agar dibersihkan dan dibuang ke tempat sampah kemudian mengajak peserta didik berdoa bersama-sama untuk pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>2. Guru memulai pelajaran dengan memberi motivasi dan yel-yel.</li> <li>3. Guru membacakan KI-KD dan tujuan pembelajaran.</li> </ol>

		4. Guru bertanya tentang materi yang pertemuan lalu, dan mengaitkan dengan pertemuan sekarang.
Inti (60 menit)	Tahap – 1 pemberian rangsangan	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan materi pembelajaran berkaitan dengan Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha dan Pengaruhnya terhadap masyarakat Indonesia</li> <li>2. Guru menyajikan masalah nyata kepada peserta didik dengan menunjukkan gambar berkaitan dengan Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha dan Pengaruhnya terhadap masyarakat Indonesia.</li> </ol> <p>PROPOSED TRADE ROUTES</p>  <p>Sumber: <a href="https://www.portalkelas.com/2019/01/teori-mengenai-masuknya-kebudayaan-hindu-buddha-ke-indonesia.html">https://www.portalkelas.com/2019/01/teori-mengenai-masuknya-kebudayaan-hindu-buddha-ke-indonesia.html</a></p> <p>Gambar: Peta Jalur Perdagangan India dan Cina</p>  <p>Sumber : <a href="https://www.istockphoto.com/id/foto-foto/suku-dayak">https://www.istockphoto.com/id/foto-foto/suku-dayak</a></p> <p>Gambar: kepala suku</p>


		 <p>Sumber :  <a href="https://daerah.sindonews.com/read/831297/29/mula-warman-raja-kharismatik-yang-membawa-kejayaan-kutai-1658268421">https://daerah.sindonews.com/read/831297/29/mula-warman-raja-kharismatik-yang-membawa-kejayaan-kutai-1658268421</a>          Gambar : Raja</p> <p>3. Peserta didik diminta untuk mengamati gambar yang telah disajikan</p>
	Tahap – 2 identifikasi masalah	<p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diminta merumuskan pertanyaan terkait gambar yang telah disajikan. Seperti, 1) Apa keuntungan adanya jalur perdagangan India dan Cina bagi masyarakat Indonesia?. 2) Apa pengaruh perubahan dari kepala suku ke raja bagi masyarakat Indonesia?</li> <li>2. Peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan.</li> </ol>
	Tahap – 3 pengumpulan data	<p><b>Mengumpulkan data atau informasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan lembar kerja peserta didik kepada setiap individu untuk dijawab.</li> <li>2. Peserta didik diminta mengumpulkan informasi/data untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dari membaca Buku Peserta didik LKS dan Buku Paket IPS kelas VII dengan dibimbing oleh guru</li> </ol>
	Tahap – 4 Pengolahan data	<p><b>Mengasosiasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyuruh peserta didik untuk menganalisis, dan mengelompokkan data temuannya sesuai dengan masalah</li> </ol>
	Tahap - 5 Pembuktian	<p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah selesai mengumpulkan informasi, masing-masing individu menjawab lembar kerja tersebut dengan teliti</li> <li>2. Setelah mengerjakan lembar kerja, peserta didik mengumpulkan ke guru</li> </ol>
	Tahap - 6	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil</li> </ol>

	Menarik kesimpulan	penjelasan materi yang telah dibahas sebelumnya.
<b>Penutup (10 menit)</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.</li> <li>2. Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik.</li> <li>3. Guru merefleksikan hasil belajar dari materi yang telah disampaikan.</li> <li>4. Guru memberikan tugas untuk membaca materi selanjutnya yaitu Kerajaan-Kerajaan dan Peninggalan-Peninggalan Masa Hindu-Buddha.</li> <li>5. Guru menutup pelajaran dengan membaca doa.</li> </ol>





## PERTEMUAN KEDUA

KEGIATAN	DISCOVERY LEARNING	DESKRIPSI KEGIATAN
<p><b>Pendahuluan (10 menit)</b></p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik, guru menyuruh peserta didik untuk melihat sampah yang ada di sekitar peserta didik agar dibersihkan dan dibuang ke tempat sampah kemudian mengajak peserta didik berdoa bersama-sama untuk pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li> <li>2. Guru memulai pelajaran dengan memberi motivasi dan yel-yel.</li> <li>3. Guru membacakan KI-KD dan tujuan pembelajaran.</li> <li>4. Guru bertanya tentang materi yang pertemuan lalu, dan mengaitkan dengan pertemuan sekarang.</li> </ol>
<p><b>Inti (60 menit)</b></p>	<p>Tahap – 1 pemberian rangsangan</p>	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan materi pembelajaran berkaitan dengan Kerajaan- Kerajaan dan macam-macam Peninggalan Kebudayaan masa Hindu-Buddha di Indonesia.</li> <li>2. Guru menyajikan masalah nyata kepada peserta didik dengan menunjukkan gambar berkaitan dengan Kerajaan-Kerajaan dan macam-macam Peninggalan Kebudayaan masa Hindu-Buddha di Indonesia.</li> </ol> <div style="text-align: center;">  <p>Sumber:  <a href="https://www.kompas.com/stori/read/2021/06/12/110000179/wilayah-kekuasaan-kerajaan-majapahit?page=all">https://www.kompas.com/stori/read/2021/06/12/110000179/wilayah-kekuasaan-kerajaan-majapahit?page=all</a>            Gambar: Peta wilayah kekuasaan Kerajaan Majapahit</p> </div>

		 <p>Sumber :  <a href="https://www.adhyaksadigital.com/2022/02/11/candi-borobudur-dan-candi-prambanan-ditetapkan-sebagai-tempat-ibadah-dunia/">https://www.adhyaksadigital.com/2022/02/11/candi-borobudur-dan-candi-prambanan-ditetapkan-sebagai-tempat-ibadah-dunia/</a>          Gambar: Candi Borobudur dan Prambanan</p> <p>3. Peserta didik diminta untuk mengamati gambar yang telah disajikan</p>
	Tahap – 2 identifikasi masalah	<p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diminta merumuskan pertanyaan terkait gambar yang telah disajikan. Seperti, 1) Menurut Kitab Negarakertagama wilayah kekuasaan Kerajaan Majapahit mencakup wilayah mana saja?. 2) Apa fungsi dari didirikan candi dan stupa?</li> <li>2. Peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan.</li> </ol>
	Tahap – 3 pengumpulan data	<p><b>Mengumpulkan data atau informasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan lembar kerja peserta didik kepada setiap individu untuk dijawab.</li> <li>2. Peserta didik diminta mengumpulkan informasi/data untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dari membaca Buku Peserta didik LKS dan Buku Paket IPS kelas VII dengan dibimbing oleh guru.</li> </ol>
	Tahap – 4 Pengolahan data	<p><b>Mengasosiasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyuruh peserta didik untuk menganalisis, dan mengelompokkan data temuannya sesuai dengan masalah</li> </ol>
	Tahap - 5 Pembuktian	<p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah selesai mengumpulkan informasi, masing-masing individu menjawab lembar kerja tersebut dengan teliti.</li> <li>2. Setelah mengerjakan lembar kerja, peserta didik mengumpulkan ke guru</li> </ol>
	Tahap - 6 Menarik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil penjelasan materi yang telah dibahas sebelumnya.</li> </ol>

	kesimpulan	
<b>Penutup (10 menit)</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.</li> <li>2. Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik.</li> <li>3. Guru merefleksikan hasil belajar dari materi yang telah disampaikan.</li> <li>4. Guru memberikan tugas untuk membaca materi selanjutnya yaitu Kehidupan Masyarakat pada Masa Islam.</li> <li>5. Guru menutup pelajaran dengan membaca doa.</li> </ol>

## I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

### 1. Penilaian Sikap Sosial

- a. Teknik penilaian : Observasi
- b. Instrumen penilaian : Jurnal Perkembangan Sikap

#### Jurnal Perkembangan Sikap

Nama Sekolah : SMPN 1 PANTI  
 Kelas / Semester : VII / Genap  
 Tahun Pelajaran : 2022 / 2023

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap
1				
2				
3				
4				
5				

### 2. Penilaian Pengetahuan

- a. Teknik penilaian : Tes Tertulis
- b. Bentuk penilaian : Uraian
- c. Instrumen penilaian dan pedoman skor

#### Kisi-Kisi Tes Tertulis

Nama Sekolah : SMPN 1 PANTI  
 Kelas / Semester : VII / Genap  
 Mata Pelajaran : IPS  
 Tahun Pelajaran : 2022 / 2023

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Jml Soal
1	3.4.Memahami berpikir kronologi, perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.	<b>Pertemuan Pertama</b>			
		1. Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddhadi Indonesia	1. Gambar rute jalur perdagangan Indiadan Cina yang melewati perairan Indonesia.	Menggambar	1
			2. Proses masuknya kebudayaan Hindu-Buddha dibawa oleh pedagang India (Teori Waisya).	Uraian	1
			3. Pernikahan anak kepala suku dengan orang India (Teori Ksatria).	Uraian	1
			4. Asal teori Brahmana.	Uraian	1
			5. Peran masyarakat Indonesia menyebarkan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia (Teori Arus Balik).	Uraian	1
		2. Pengaruh Hindu-Buddha terhadap Masyarakat di Indonesia	6. Sistem Pemerintahan Indonesia Sebelum dan sesudah datangnya Kebudayaan Hindu-Buddha .	Uraian	1
			7. Contoh pekerjaansesuai dengan tingkatan kasta.	Uraian	1
			8. Kegiatan yang dilakukan oleh pedagang India dan Cina ketika singgah di Indonesia.	Uraian	1
			9. Sistem kepercayaan masyarakat Indonesia sebelum dan sesudah mengenal kebudayaan Hindu-Buddha.	Uraian	1

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Jml Soal	
			10. Contoh hasil akulturasi kebudayaan Hindu-Buddha dengan Indonesia yang masih ada hingga saat ini.	Uraian	1	
<b>Pertemuan Kedua</b>						
		3. Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddhadi Indonesia	1. Lokasi Kerajaan Kutai	Menggambar	1	
			2. Isi catatan yang ditulis oleh Fa-Hien tentang Kerajaan Tarumanegara	Uraian	1	
			3. Penyebab kemunduran Kerajaan Sriwijaya	Uraian	1	
			4. Pemindahan pusat kerajaan Mataram Kuno	Uraian	1	
			5. Kerajaan Medang membangun sebuah bendungan	Uraian	1	
			6. Contoh nama prasasti dan nama kitab dari Kerajaan Kediri	Mengelompokkan	1	
			7. Alasan dilakukannya ekspedisi pamalayu di Kerajaan Singhasari	Uraian	1	
			8. Pesan moral dari Perang Bubat yang terjadi di Kerajaan Majapahit	Uraian	1	
			4. Peninggalan-Peninggalan Masa Hindu-Buddha	9. Kegiatan yang dilakukan ketika upacara Kasodo	Uraian	1
				10. Pengertian jenis peninggalan masa Hindu-Buddha	Menjodohkan	1

### Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor
<b>Pertemuan Pertama</b>		
1	Cina, melewati Asia Tengah, sampai ke Eropa (Jalur Darat) India, melewati Selat Malaka, Cina (Jalur Laut)	2
2	Para pedagang India yang berdagang di Indonesia menyesuaikan dengan angin musim. Sambil menunggu perubahan angin, mereka dalam waktu tertentu menetap di Indonesia. Selama para pedagang India tersebut menetap di Indonesia, memungkinkan terjadinya perkawinan dengan perempuan-perempuan pribumi.	5
3	Para ksatria India ini ada yang terlibat konflik dalam masalah perebutan kekuasaan di Indonesia. Bantuan yang diberikan oleh para ksatria ini sedikit banyak membantu kemenangan bagi salah satu kelompok atau suku di Indonesia yang bertikai. Sebagai hadiah atas kemenangan itu, ada diantara mereka yang kemudian dinikahkan dengan salah satu putri dari kepala suku atau kelompok yang dibantunya. Dari perkawinannya itu, para ksatria dengan mudah menyebarkan tradisi Hindu Budha kepada keluarga yang dinikahinya tadi.	5
4	Pendapatnya itu didasarkan pada pengamatan terhadap sisa-sisa peninggalan kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu- Budha di Indonesia, terutama pada prasasti-prasasti yang menggunakan Bahasa Sansekerta dan Huruf Pallawa. Karena hanya golongan Brahmanalah yang menguasai bahasa dan huruf itu maka sangat jelas disini adanya peran Brahmana.	5
5	Banyak pemuda Indonesia yang belajar agama Hindu- Budha ke India. Setelah memperoleh ilmu yang banyak, mereka kembali ke Indonesia untuk menyebarkannya.	5
6	Sebelum unsur kebudayaan dan agama Hindu-Buddha masuk, masyarakat dipimpin oleh seorang kepala suku yang dipilih oleh anggota masyarakatnya. Setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha terjadi perubahan. Kedudukan kepala suku digantikan oleh raja seperti halnya di India.	5
7	1) Golongan Brahmana (pendeta). 2) Ksatria (Bangsawan, prajurit). 3) Waisya (pedagang dan petani). 4) Sudra (rakyat biasa).	5
8	Untuk menambah persediaan makanan dan minuman, menjual dan membeli barang dagangan, atau menanti waktu yang baik untuk berlayar.	5
9	Sebelum unsur kebudayaan dan agama Hindu-Buddha masuk, masyarakat Indonesia mempunyai kepercayaan nenek moyang seperti dinamisme dan animisme. Setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Budha terjadi perubahan yaitu masyarakat mulai mengikuti agama Hindu atau Budha.	5
10	tokoh pewayangan, candi, relief, patung atau arca.	5
<b>Pertemuan Kedua</b>		
1	Lokasi Kerajaan Kutai di Muara Kaman, Kalimantan Timur, tepatnya di hulu sungai Mahakam.	2
2	Mata pencahariannya adalah bertani dan berdagang. Barang yang diperdagangkan adalah cula badak, kulit penyu dan perak. Fa-Hien juga menjelaskan di Tarumanegara terdapat tiga agama, yakni agama Hindu,	5

	agama Buddha dan kepercayaan animisme. Raja memeluk agama Hindu.	
3	Penyerbuan besar-besaran ke wilayah Sriwijaya oleh Raja Rajendracola dari Colamandala. Pada tahun 1017 M, kerajaan Colamandala mengadakan serangan pertama. Serangan kedua dilakukan pada tahun 1025 M. Penyerbuan Colamandala dapat dipukul mundur, namun kekuatan armada laut Sriwijaya mengalami kemunduran. Akibat peperangan ini, banyak kapal Sriwijaya yang hancur dan tenggelam. Hal ini menyebabkan Banyak daerah kekuasaan Sriwijaya yang melepaskan diri. Pada tahun 1377 armada laut Majapahit menyerang Sriwijaya. Serangan ini mengakhiri riwayat kerajaan Sriwijaya.	5
4	Pemindahan pusat kerajaan Mataram Kuno dari Jawa Tengah ke Jawa Timur sebab kerajaan Mataram Kuno diserang oleh Sriwijaya	5
5	Kerajaan Medang membangun sebuah bendungan bernama Waringin Sapta disebabkan karena mengairi sawah penduduk dan mencegah luapan Kali Brantas yang mengganggu aktivitas perdagangan	5
6	Nama prasasti : Padlegan, Panumbangan, Hantang atau Ngantang, Talan dan Desa Jepun Nama Kitab : Baratayuda, Kresnayana, Smaradahana, dan Lubdaka.	9
7	Ekspedisi Pamalayu, selain untuk menggoyahkan Kerajaan Sriwijaya, ekspedisi ini juga bertujuan untuk menahan serbuan tentara Mongol di bawah pimpinan Kaisar Kubilai Khan yang sedang melakukan perluasan wilayah di Asia Tenggara.	5
8	Pesan moral : jangan mengambil keputusan sendiri, tetapi harus dengan musyawarah, kesalahpahaman dapat berujung pada kematian banyak orang, jangan mudah menghakimi jika tidak tahu alasan atau penyebab yang sebenarnya.	5
9	Upacara mempersembahkan sesaji ke kawah Gunung Bromo.	5
10	a. Candi dan stupa : tempat pemujaan dan ada pula yang didirikan sebagai makam. b. Gapura : bangunan berupa pintu gerbang. c. Petirtaan : pemandian suci di kalangan istana. d. Patung/arca : patung hindu umumnya berbentuk dewa-dewi, adapun patung budha, bentuknya mewujudkan sang budha gautama sendiri. e. Relief : seni pahat pada dinding suatu bangunan atau candi. f. Prasasti : tulisan pada batu yang memuat berbagai informasi tentang sejarah, dan peringatan atau catatan suatu peristiwa. g. Kitab : karangan berupa kisah, catatan, laporan tentang suatu peristiwa atau sejarah.	7
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>		<b>100</b>

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (100)}} \times 100$$

### 3. Penilaian Keterampilan

#### a. Penilaian Kinerja ( Proses )

- Teknik : Penilaian kinerja (Proses pengerjaan E-LKPD )
- Instrumen penilaian dan pedoman skor

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Pemilaian
1	4.4. Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam	1) Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia 2) Pengaruh Hindu-Buddha terhadap Masyarakat di Indonesia 3) Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia 4) Peninggalan – Peninggalan Masa Hindu-Buddha	Siswa dapat Mengerjakan E-LKPD mengenai Masuknya Kebudayaan, Pengaruhnya, Nama Kerajaan, serta macam-macam peninggalan kebudayaan Hindu-Buddha.	Kinerja

#### Rubrik Instrumen Penilaian Kinerja ( Proses )

No	Nama Siswa	Ketelitian( 1 – 5 )	Ketepatan/ Kebenaran ( 1 – 5 )	Bahasa( 1 – 5 )	Suara jelas (1 - 5)	Jumlah Skor	Nilai
1							
2							
3							
4							
5							

Keterangan

Skor 5 : Sangat baik

Skor 3 : Cukup

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 4 : Baik

Skor 2 : Kurang

Pedoman skor

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (20)}} \times 100$$



## Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

### a. Pembelajaran remedial

- Siswa yang belum mencapai KKM tugas remedialnya berupa mengerjakan lagi E- LKPD yang sebelumnya.

### b. Program pengayaan

- Pemberian penugasan kepada peserta didik yang memiliki kemampuan **belajar lebih tinggi** yang berupa pemecahan masalah nyata dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah atau pendekatan investigasi (identifikasi masalah, penentuan fokus masalah, menggunakan berbagai sumber, mengumpulkan informasi, menganalisis, dan menyimpulkan hasil investigasi).

Panti, 10 April 2023

Peneliti

Guru Mata Pelajaran

ANIVAH NURCAHYO A. SE

FIRLY ANNISA' ZEIN

NIP :

NIM : T20199034

Mengetahui

Kepala Sekolah SMPN 1 Panti,



## Lampiran 12: Kisi-Kisi Soal E-LKPD

## KISI-KISI SOAL

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Panti

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Materi : Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha

Kelas : VII

Semester : Genap

Tahun Ajaran : 2022/2023

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Instrumen	Jumlah Soal	Nomor Soal
1	3.4. Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam	1. Masuknya kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia	Menggambarkan peta jalur perdagangan laut India dan Cina di perairan Indonesia	C1	Menggambar	1	1
			Menjelaskan gambar tentang pedagang India bisa menyebarkan agama Hindu-Budha kepada masyarakat Indonesia (teori waisya)	C2	Uraian	1	2
			Menganalisis terjadinya pernikahan kepala suku dengan pedagang atau orang India di Indonesia (teori ksatria)	C4	Uraian	1	3
			Menjelaskan asal muasal teori Brahmana (teori brahmana)	C2	Uraian	1	4
			Menjelaskan peran masyarakat Indonesia dalam mengembangkan kebudayaan Hindu-Budha (teori arus balik)	C2	Uraian	1	5
		2. Pengaruh Hindu-Budha terhadap Masyarakat Indonesia	Menganalisis kepemimpinan sebelum dan setelah datangnya kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia	C4	Uraian	1	6
			Menyebutkan pekerjaan/profesi sesuai tingkatan sistem kasta pada agama Hindu	C1	Uraian	1	7
			Menjelaskan kegiatan pedagang India dan Cina selama singgah di Indonesia	C2	Uraian	1	8

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Instrumen	Jumlah Soal	Nomor Soal
			Menganalisis sistem kepercayaan masyarakat Indonesia sebelum dan setelah mengenal kebudayaan Hindu-Budha	C4	Uraian	1	9
			Menjelaskan contoh hasil akulturasi kebudayaan Hindu-Budha yang masih ada sampai saat ini	C2	Uraian	1	10
		3. Kerajaan-Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia	Menunjukkan peta lokasi Kerajaan Kutai	C2	Menggambar	1	1
			Menjelaskan catatan seorang musafir China tentang Kerajaan Tarumanegara	C2	Uraian	1	2
			Menganalisis pernyataan kemunduran Kerajaan Sriwijaya	C2	Uraian	1	3
			Menganalisis pernyataan penyebab Pusat Kerajaan Mataram Kuno dipindahkan dari Jawa Tengah ke Jawa Timur	C4	Pilihan ganda (sebab-akibat)	1	4
			Menganalisis pernyataan penyebab membangun bendungan di Kerajaan Medang	C4	Pilihan ganda (sebab-akibat)	1	5
			Mengklasifikasikan contoh prasasti dan contoh Kitab yang merupakan sumber sejarah Kerajaan Kediri	C2	Mengelompokkan	1	6
			Menjelaskan penyebab dilakukannya Ekspedisi Pamalayu di Kerajaan Singhasari	C2	Uraian	1	7
			Mengamati video kemudian menjelaskan pesan moral dalam Perang Bubat yang terjadi di Kerajaan Majapahit	C2	Uraian	1	8

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Instrumen	Jumlah Soal	Nomor Soal
			Menjelaskan kegiatan upacara kasodo	C2	Uraian	1	9
		4. Peninggalan-peninggalan pada masa Hindu-Budha	Menjodohkan nama contoh peninggalan dengan pengertian peninggalan Hindu-Budha	C1	Menjodohkan	1	10

Guru Mata Pelajaran



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

ANIVAH NURCAHYO A., SE

NIP :

Panti, 10 April 2023  
Peneliti



FIRLY ANNISA' ZEIN

NIM : T20199034

Mengetahui  
Kepala Sekolah SMPN 1 Panti,



ASTUTI, S.Pd.  
NIP : 19720825 2008012 007

## Lampiran 13 : E-LKPD

## E-LKPD 1



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

**KEHIDUPAN MASYARAKAT PADA MASA HINDU-BUDDHA**

**PERTEMUAN 1**



**KELAS VII  
SEMESTER GENAP**

**DAFTAR ISI**

- IDENTITAS MATERI
- KOMPETENSI DASAR
- INDIKATOR
- TUJUAN PEMBELAJARAN
- PETA KONSEP
- PETUNJUK BELAJAR
- RANGKUMAN MATERI
  - a. MASUKNYA KEBUDAYAAN HINDU-BUDDHA DI INDONESIA
  - b. PENGARUH HINDU-BUDDHA TERHADAP MASYARAKAT INDONESIA
- LATIHAN SOAL PERTEMUAN KE-1

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 PANTI  
 Kelas/Semester : VII / Genap  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Bab : Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam.  
 Sub Bab : Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha  
 Materi : 1. Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia  
 2. Pengaruh Hindu-Buddha terhadap Masyarakat Indonesia  
 3. Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia  
 4. Peninggalan-Peninggalan Masa Hindu-Buddha

**KOMPETENSI DASAR (KD)**

3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam

4.4. Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.

**INDIKATOR KOMPETENSI**

1. Menjelaskan masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia
2. Mendeskripsikan pengaruh Hindu-Buddha terhadap masyarakat di Indonesia

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat menjelaskan masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan benar melalui mengerjakan LKPD dan membaca Buku Paket
2. Siswa dapat mendeskripsikan pengaruh Hindu-Buddha terhadap masyarakat di Indonesia melalui mengerjakan LKPD dan membaca Buku Paket

**Rangkuman Materi**

**1. Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia**

**a. Teori Waisya**



Proses masuknya kebudayaan Hindu-Buddha dibawa oleh pedagang India.

Sumber Gambar : <https://lanangpaser.wordpress.com/2012/07/28/teori-waisya-para-pendita-sejarah-indonesia/>

**b. Teori Ksatria**



Para ksatria India ini ada yang terlibat konflik dalam masalah perebutan kekuasaan di Indonesia. Bantuan yang diberikan oleh para ksatria ini sedikit banyak membantu kemenangan bagi salah satu kelompok atau suku di Indonesia yang bertikai. Sebagai hadiah atas kemenangan itu, ada di antara mereka yang kemudian dinikahkan dengan salah satu putri dari kepala suku atau kelompok yang dibantunya.

Sumber gambar : <http://sejarahsindi.blogspot.com/2010/02/teori-tertentang-masuk-dan-menyebar.html>

Mookerji : Para Ksatria ini membangun koloni-koloni yang berkembang menjadi sebuah kerajaan.



Ternyata sekitar abad ke-5, ada diantara para keluarga kerajaan di India Selatan melarikan diri ke Indonesia sewaktu kerajaannya mengalami kehancuran. Mereka itu nantinya mendirikan kerajaan di Indonesia.

Sumber gambar : <https://www.gutenberg.org/files/13326/13326-h/13326-h.htm>

**c. Teori Brahmana**



Pendapatnya itu didasarkan pada pengamatan terhadap sisa-sisa peninggalan kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu-Buddha di Indonesia, terutama pada prasasti-prasasti yang menggunakan Bahasa Sansekerta dan Huruf Pallawa. Karena hanya golongan Brahmanalah yang menguasai bahasa dan huruf itu maka sangat jelas disini adanya peran Brahmana.

Sumber gambar : <https://tjajris21.wordpress.com/2012/06/02/teori-brahmana/>

**d. Teori Arus Balik**



Teori ini menyebutkan bahwa banyak pemuda Indonesia yang belajar agama Hindu-Buddha ke India. Setelah memperoleh ilmu yang banyak, mereka kembali ke Indonesia untuk menyebarkan.

Sumber gambar : <https://tjajris21.wordpress.com/2012/09/20/teori-ksatria/>

**PETA KONSEP**



**PETUNJUK BELAJAR**

- 1) Isilah identitas diri kalian di kolom yang telah disediakan.
- 2) Bacalah materi sub bab Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha di Indonesia dengan seksama.
- 3) Amati dan ikuti semua instruksi dalam lembar kerja peserta didik (LKPD).
- 4) Kerjakan pertanyaan-pertanyaan di dalam LKPD dengan teliti.
- 5) Jangan takut untuk bertanya jika ada yang kurang paham dengan isi LKPD.

**Rangkuman Materi**

**2. Pengaruh Hindu-Buddha terhadap Masyarakat di Indonesia**

**Bidang Pemerintahan**

Sebelum unsur kebudayaan dan agama Hindu-Buddha masuk, masyarakat dipimpin oleh seorang kepala suku yang dipilih oleh anggota masyarakatnya. Setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Buddha terjadi perubahan. Kedudukan kepala suku digantikan oleh raja seperti halnya di India.

**Bidang Sosial**

Pengaruh Hindu-Buddha dalam bidang sosial ditandai dengan munculnya perbedaan yang tegas antar kelompok masyarakat. Dalam masyarakat Hindu, perbedaan ini disebut dengan sistem kasta.

**Bidang Ekonomi**

Sejak terbentuknya jalur perdagangan laut yang menghubungkan India dan Cina, kegiatan perdagangan di Kepulauan Indonesia berkembang pesat. Daerah pantai timur Sumatera menjadi jalur perdagangan yang ramai dikunjungi para pedagang.

**Bidang Agama**

Hubungan antara Indonesia dan pusat Hindu-Buddha di Asia berawal dari hubungan dagang antara Indonesia, India dan Cina. Selanjutnya pusat-pusat ini berkembang menjadi pusat kerajaan dan pusat penyebaran Hindu-Buddha ke berbagai wilayah sesuai dengan cakupan wilayah kerajaan.

**Bidang Kebudayaan**

**Seni Bangunan**  
Bentuk bangunan candi di Indonesia pada umumnya merupakan bentuk akulturasi antara unsur budaya Hindu-Buddha dengan unsur budaya asli Indonesia.

**Seni rupa dan seni ukir**  
Hal ini dapat dilihat pada relief atau seni ukir yang dipahatkan pada bagian dinding candi.

**Sastra dan aksara**  
Perkembangan sastra ini didukung oleh penggunaan Bahasa Sansekerta dan huruf-huruf India seperti Pallawa, Prangari, dan Dewanagari.

Sumber: <https://publikasi.com/punden-bundul/>, <https://www.jurnal-pustaka.com/index.php/2022/10/218/WC/276/Sampul%20Majalah%20Candi%20budha?page=all>, [https://www.wikiwand.com/id/Asasi\\_Nawarba](https://www.wikiwand.com/id/Asasi_Nawarba)

**KEGIATAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (Latihan Soal Pertemuan Ke-1)**

**A. MASUKNYA KEBUDAYAAN HINDU-BUDDHA DI INDONESIA**

**SOAL NO. 1**



Gambar di bawah ini menunjukkan jalur perdagangan laut antara India dan Cina yang melewati wilayah perairan Kepulauan Indonesia. Gambarkan rute jalur perdagangan India dan Cina yang melewati perairan Indonesia!

**" PETUNJUK "**

Gambarlah rute perdagangan laut antara India dan Cina dengan cara menggambar garis jalur perdagangan tersebut yang melewati Kepulauan Indonesia DENGAN WARNA HERAHI Gambarlah dikolom yang telah disediakan dengan menggerakkan jari ke layar smartphone Anda hingga membentuk hasil gambar!

- Klik simbol pensil atau kuas untuk menggambar.
- Klik simbol lingkaran warna untuk memilih warna tinta.
- Klik simbol A untuk menulis teks
- Klik simbol bintang untuk memilih bentuk gambar
- Klik simbol pemandangan untuk menambahkan gambar dari file Hp anda.
- Klik simbol jari tangan untuk menunjuk
- Klik simbol panah ke segala arah untuk menggerakkan atau memindahkan gambar.
- Klik simbol panah miring atas bawah untuk menyesuaikan ukuran gambar atau bentuk.
- Klik simbol panah memutar untuk mengulang kegiatan yang selanjutnya
- Klik simbol tempat sampah untuk menghapus gambar, garis, atau bentuk.



**SOAL NO. 2**



Gambar tersebut menceritakan tentang kedatangan pedagang India ke Indonesia. Dari gambar tersebut, bagaimana cara pedagang India tersebut bisa menyebarkan keyakinan tentang agama Hindu-Buddha kepada masyarakat Indonesia?

**" PETUNJUK "**

Jawablah pertanyaan tersebut dengan rekaman suara Anda. Caranya tekan simbol perekam suara. Kemudian tekan mulai rekam suara, setelah selesai merekam tekan tombol berhenti berupa bentuk kotak. Lalu upload.

Jika ingin membatalkan, klik simbol " X ".



Answer recorder (optional) - Voice

**SOAL NO. 3**

Gambar tersebut tentang pemikahan yang dilakukan oleh orang India dengan orang Indonesia. Pada jaman sebelum mengenal agama Hindu-Buddha, masyarakat Indonesia telah terjadi pemikahan oleh anak kepala suku dengan orang India hingga agama Hindu-Buddha menyebar di Indonesia. Mengapa bisa terjadi pemikahan anak kepala suku dengan orang India tersebut?



**" PETUNJUK "**

Jawablah pertanyaan tersebut dengan rekaman suara Anda. Caranya tekan simbol perekam suara. Kemudian tekan mulai rekam suara, setelah selesai merekam tekan tombol berhenti berupa bentuk kotak. Lalu upload.

Jika ingin membatalkan, klik simbol " X ".



Answer recorder (optional) - Voice

**SOAL NO. 4**

Teori Brahmana menyatakan bahwa kaum Brahmanalah yang menyebarkan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia. Bagaimana asal muasal teori tersebut?

**"PETUNJUK"**

Jawablah pertanyaan tersebut dengan rekaman suara Anda.

Caranya tekan simbol perekam suara. Kemudian tekan mulai rekam suara, setelah selesai merekam tekan tombol berhenti berupa bentuk kotak. Lalu upload.

Jika ingin membatalkan, klik simbol "X".

Write your answer...

Answer recorder (optional) - Voice

**SOAL NO. 5**

Teori ini menyatakan bahwa orang Indonesia juga berperan aktif dalam mengembangkan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia. Apa yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia dalam mengembangkan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia?

**"PETUNJUK"**

Jawablah pertanyaan tersebut dengan rekaman suara Anda.

Caranya tekan simbol perekam suara. Kemudian tekan mulai rekam suara, setelah selesai merekam tekan tombol berhenti berupa bentuk kotak. Lalu upload.

Jika ingin membatalkan, klik simbol "X".

Write your answer...

Answer recorder (optional) - Voice

**SOAL NO. 8**

Sejak terbentuknya jalur perdagangan laut yang menghubungkan India dan Cina, kegiatan perdagangan di Kepulauan Indonesia berkembang pesat. Kapal-kapal dagang dari India dan Cina banyak yang singgah. Apa yang dilakukan pedagang tersebut selama singgah di Indonesia?

**"PETUNJUK"**

Jawablah pertanyaan tersebut dengan rekaman suara Anda.

Caranya tekan simbol perekam suara. Kemudian tekan mulai rekam suara, setelah selesai merekam tekan tombol berhenti berupa bentuk kotak. Lalu upload.

Jika ingin membatalkan, klik simbol "X".

Write your answer...

Answer recorder (optional) - Voice

**SOAL NO. 9**

Bagaimana sistem kepercayaan masyarakat Indonesia sebelum dan setelah mengenal kebudayaan Hindu-Buddha?

**"PETUNJUK"**

Jawablah pertanyaan tersebut dengan rekaman suara Anda.

Caranya tekan simbol perekam suara. Kemudian tekan mulai rekam suara, setelah selesai merekam tekan tombol berhenti berupa bentuk kotak. Lalu upload.

Jika ingin membatalkan, klik simbol "X".

Write your answer...

Answer recorder (optional) - Voice

**B. PENGARUH HINDU-BUDDHA TERHADAP MASYARAKAT INDONESIA****SOAL NO. 6**

Awal pemerintahan di Indonesia dipimpin oleh kepala suku. Setelah datangnya kebudayaan Hindu-Buddha, apakah pemerintahan Indonesia masih tetap dipimpin oleh kepala suku? Jelaskan!

**"PETUNJUK"**

Jawablah pertanyaan tersebut dengan rekaman suara Anda.

Caranya tekan simbol perekam suara. Kemudian tekan mulai rekam suara, setelah selesai merekam tekan tombol berhenti berupa bentuk kotak. Lalu upload.

Jika ingin membatalkan, klik simbol "X".

Write your answer...

Answer recorder (optional) - Voice

**SOAL NO. 7**

Pengaruh Hindu-Buddha dalam bidang sosial ditandai dengan sistem kasta dalam masyarakat Hindu. Daerah di Indonesia yang menerapkan sistem kasta sampai saat ini adalah Bali. Sistem kasta terdiri dari Brahmana, Ksatria, Waisya, dan Sudra. Sistem kasta juga berpengaruh pada jenis pekerjaan. Sebutkan contoh pekerjaan yang sesuai dengan tingkatan kasta!

**"PETUNJUK"**

Jawablah pertanyaan tersebut dengan rekaman suara Anda.

Caranya tekan simbol perekam suara. Kemudian tekan mulai rekam suara, setelah selesai merekam tekan tombol berhenti berupa bentuk kotak. Lalu upload.

Jika ingin membatalkan, klik simbol "X".

Write your answer...

Answer recorder (optional) - Voice

**SOAL NO. 10**

Indonesia memiliki kebudayaan asli. Kemudian, setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Buddha terjadilah proses perpaduan antara dua kebudayaan tersebut. Perpaduan itu disebut akulturasi.



Apa saja contoh hasil akulturasi kebudayaan Hindu-Buddha yang masih ada hingga saat ini?

**"PETUNJUK"**

Jawablah pertanyaan tersebut dengan rekaman suara Anda.

Caranya tekan simbol perekam suara. Kemudian tekan mulai rekam suara, setelah selesai merekam tekan tombol berhenti berupa bentuk kotak. Lalu upload.

Jika ingin membatalkan, klik simbol "X".

Write your answer...

Answer recorder (optional) - Voice

SAVED

HAND IN WORK





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

# KEHIDUPAN MASYARAKAT PADA MASA HINDU-BUDDHA

### PERTEMUAN 2




**KELAS VII  
SEMESTER GENAP**

## DAFTAR ISI

- IDENTITAS MATERI
- KOMPETENSI DASAR
- INDIKATOR
- TUJUAN PEMBELAJARAN
- PETA KONSEP
- PETUNJUK BELAJAR
- RANGKUMAN MATERI
  - a. KERAJAAN-KERAJAAN HINDU-BUDDHA DI INDONESIA
  - b. PENINGGALAN-PENINGGALAN MASA HINDU-BUDDHA
- LATIHAN SOAL PERTEMUAN KE-2

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 PANTI  
 Kelas/Semester : VII / Genap  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Bab : Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam.  
 Sub Bab : Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha  
 Materi : 1. Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia  
 2. Pengaruh Hindu-Buddha terhadap Masyarakat Indonesia  
 3. Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia  
 4. Peninggalan-Peninggalan Masa Hindu-Buddha

## KOMPETENSI DASAR (KD)

3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam

4.4. Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.

### INDIKATOR KOMPETENSI

1. Menyebutkan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia
2. Menyebutkan peninggalan-peninggalan pada masa Hindu-Buddha

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menyebutkan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia melalui mengerjakan LKPD dan membaca Buku Paket
2. Siswa dapat menyebutkan peninggalan-peninggalan pada masa Hindu-Buddha melalui mengerjakan LKPD dan membaca Buku Paket

## PETA KONSEP

**Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha**

Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha Di Indonesia	Peninggalan-Peninggalan Masa Hindu-Buddha
Kerajaan Kutai	Candi Dan Stupa
Kerajaan Tarumanegara	Gapura
Kerajaan Sriwijaya	Petirtaan
Kerajaan Mataram Kuno	Patung/Arca
Kerajaan Medang	Relief
Kerajaan Kediri	Prasasti
Kerajaan Singhasari	Kitab
Kerajaan Majapahit	

### PETUNJUK BELAJAR

- 1) Isilah identitas diri kalian di kolom yang telah disediakan.
- 2) Bacalah materi sub bab Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha di Indonesia dengan seksama.
- 3) Amati dan ikuti semua instruksi dalam lembar kerja peserta didik (LKPD).
- 4) Kerjakan pertanyaan-pertanyaan di dalam LKPD dengan teliti.
- 5) Jangan takut untuk bertanya jika ada yang kurang paham dengan isi LKPD.



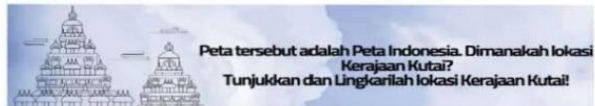
## KEGIATAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (Latihan Soal Pertemuan Ke-2)



### C. KERAJAAN-KERAJAAN HINDU-BUDDHA DI INDONESIA



#### SOAL NO. 1



#### "PETUNJUK"

Gambarlah dikolom yang telah disediakan dengan menggerakkan Jari ke layar smartphone anda hingga membentuk hasil gambar!

Klik simbol pensil atau kuas untuk menggambar.

Klik simbol lingkaran warna untuk memilih warna tinta.

Klik simbol A untuk menulis teks

Klik simbol bintang untuk memilih bentuk gambar

Klik simbol pemandangan untuk menambahkan gambar dari file Hp anda.

Klik simbol Jari tangan untuk menunjuk

Klik simbol panah ke segala arah untuk menggerakkan atau memindahkan gambar.

Klik simbol panah miring atas bawah untuk menyesuaikan ukuran gambar atau bentuk.

Klik simbol panah memutar untuk mengulang kegiatan yang selanjutnya

Klik simbol tempat sampah untuk menghapus gambar, garis, atau bentuk.



#### SOAL NO. 4

Pilihlah salah satu jawaban A,B,C,D, atau E. Kemudian berikan penjelasan pada pernyataan sebab atau akibat yang terdapat kesalahan!

#### PETUNJUK

Pilihlah:

- Jawaban A: Pernyataan sebab dan akibat benar serta berhubungan
- Jawaban B: Pernyataan sebab dan akibat benar tetapi tidak berhubungan
- Jawaban C: Pernyataan sebab benar dan akibat salah
- Jawaban D: Pernyataan sebab salah dan akibat benar
- Jawaban E: Pernyataan sebab dan akibat salah

Mpu Sindok memindahkan pusat Kerajaan Mataram Kuno dari Jawa Tengah ke Jawa Timur

#### SEBAB

Kerajaan Mataram Kuno diserang oleh Tarumanegara

#### "PETUNJUK"

Jawablah pertanyaan tersebut dengan rekaman suara Anda.

Caranya tekan simbol perekam suara. Kemudian tekan mulai rekam suara, setelah selesai merekam tekan tombol berhenti berupa bentuk kotak. Lalu upload.

Jika ingin membatalkan, klik simbol "X".

B I U T I + [Icons] [Voice Recorder Icon]

Write your answer...

Answer recorder (optional) - [Voice Recorder Icon] Voice

#### SOAL NO. 2

Sumber sejarah mengenai Kerajaan Tarumanegara diketahui dari 7 buah prasasti. Selain itu sumber lainnya diperoleh dari catatan seorang musafir Cina bernama Fa-Hien. Catatan tersebut berisi tentang...



#### "PETUNJUK"

Jawablah pertanyaan tersebut dengan rekaman suara Anda.

Caranya tekan simbol perekam suara. Kemudian tekan mulai rekam suara, setelah selesai merekam tekan tombol berhenti berupa bentuk kotak. Lalu upload.

Jika ingin membatalkan, klik simbol "X".

B I U T I + [Icons] [Voice Recorder Icon]

Write your answer...

Answer recorder (optional) - [Voice Recorder Icon] Voice

#### SOAL NO.3



Bacalah dengan seksama pernyataan berikut!  
Raja Colamandala melakukan penyerangan ke Kerajaan Sriwijaya sebanyak 3 kali. Terjadilah peperangan antara dua kerajaan tersebut yang menyebabkan banyak kapal Sriwijaya hilang dan diambil oleh Colamandala. Perang tersebut berpengaruh juga pada daerah kekuasaan Sriwijaya yang ingin melepaskan diri.  
Menurut Anda, pernyataan penyebab kemunduran kerajaan Sriwijaya tersebut benar atau salah? Jelaskan alasannya!

#### "PETUNJUK"

Jawablah pertanyaan tersebut dengan rekaman suara Anda.

Caranya tekan simbol perekam suara. Kemudian tekan mulai rekam suara, setelah selesai merekam tekan tombol berhenti berupa bentuk kotak. Lalu upload.

Jika ingin membatalkan, klik simbol "X".

B I U T I + [Icons] [Voice Recorder Icon]

Write your answer...

Answer recorder (optional) - [Voice Recorder Icon] Voice

#### SOAL NO. 5

Pilihlah salah satu jawaban A,B,C,D, atau E. Kemudian berikan penjelasan pada pernyataan sebab atau akibat yang terdapat kesalahan!

#### PETUNJUK

Pilihlah:

- Jawaban A: Pernyataan sebab dan akibat benar serta berhubungan
- Jawaban B: Pernyataan sebab dan akibat benar tetapi tidak berhubungan
- Jawaban C: Pernyataan sebab benar dan akibat salah
- Jawaban D: Pernyataan sebab salah dan akibat benar
- Jawaban E: Pernyataan sebab dan akibat salah

Kerajaan Medang membangun bendungan Hujung Galuh

#### SEBAB

Mengairi sawah penduduk dan mencegah luapan Kali Brantas yang mengganggu aktivitas perdagangan



#### "PETUNJUK"

Jawablah pertanyaan tersebut dengan rekaman suara Anda.

Caranya tekan simbol perekam suara. Kemudian tekan mulai rekam suara, setelah selesai merekam tekan tombol berhenti berupa bentuk kotak. Lalu upload.

Jika ingin membatalkan, klik simbol "X".

B I U T I + [Icons] [Voice Recorder Icon]

Write your answer...

Answer recorder (optional) - [Voice Recorder Icon] Voice

**SOAL NO. 6**



Berikut adalah sumber sejarah Kerajaan Kediri berupa Prasasti dan Kitab. Kelompokkanlah contoh nama Prasasti dengan prasasti dan contoh nama Kitab dengan Kitab!

**"PETUNJUK"**

Klik jawaban contoh nama Prasasti atau nama Kitab, lalu muncul pilihan kelompok Prasasti atau Kitab, dan pilihlah jawaban kelompok Prasasti atau Kitab yang tepat!

Kresnayana	Hantang atau Ngantang	Smaradhana	Lubdaka
Talan	Pandlegan	Panumbangan	Baratayuda
Desa Jepun			

**PRASASTI**

**KITAB**

**SOAL NO. 7**



Kerajaan Singhasari mencapai puncak kejayaannya pada masa pemerintahan Kertanegara. Raja Kertanegara mengirimkan tentaranya ke Melayu atau yang dikenal dengan Ekspedisi Pamalayu. Mengapa dilakukan Ekspedisi tersebut?

**"PETUNJUK"**

Jawablah pertanyaan tersebut dengan rekaman suara Anda.

Caranya tekan simbol perekam suara. Kemudian tekan mulai rekam suara, setelah selesai merekam tekan tombol berhenti berupa bentuk kotak. Lalu upload.

Jika ingin membatalkan, klik simbol "X".

Write your answer...

Answer recorder (optional) - Voice

Amatilah video tentang Kerajaan Majapahit di bawah ini untuk menjawab pertanyaan nomor 8!



**SOAL NO. 8**



Setelah mengamati video tersebut dapat dipahami bahwa Kerajaan Majapahit pernah mengalami peperangan yang dinamakan Perang Bubat. Apakah pesan moral yang bisa anda dapatkan dari peperangan tersebut?

**"PETUNJUK"**

Jawablah pertanyaan tersebut dengan rekaman suara Anda.

Caranya tekan simbol perekam suara. Kemudian tekan mulai rekam suara, setelah selesai merekam tekan tombol berhenti berupa bentuk kotak. Lalu upload.

Jika ingin membatalkan, klik simbol "X".

Write your answer...

Answer recorder (optional) - Voice

**D. PENINGGALAN-PENINGGALAN MASA HINDU-BUDDHA**

**SOAL NO. 9**



Salah satu peninggalan masa Hindu-Buddha yang masih ada sampai saat ini adalah upacara keagamaan yaitu Kesodo yang dilakukan oleh masyarakat Hindu di Tengger, Probolinggo, Jawa Timur. Apa yang dilakukan ketika upacara Kesodo tersebut?

**"PETUNJUK"**

Jawablah pertanyaan tersebut dengan rekaman suara Anda.

Caranya tekan simbol perekam suara. Kemudian tekan mulai rekam suara, setelah selesai merekam tekan tombol berhenti berupa bentuk kotak. Lalu upload.

Jika ingin membatalkan, klik simbol "X".

Write your answer...

Answer recorder (optional) - Voice

**SOAL NO. 10**



Berikut adalah jenis-jenis peninggalan pada Masa Hindu-Buddha. Pasangkan pengertian jenis peninggalan dengan nama peninggalan!

**"PETUNJUK"**

Pasangkan Jawaban (pengertian jenis peninggalan) sebelah kiri dengan jawaban (nama jenis peninggalan) di sebelah kanan dengan cara tekan lingkaran jawaban sebelah kiri kemudian tarik ke jawaban di sebelah kanan.

BANGUNAN BERUPA PINTU GERBANG	<input type="radio"/>	CANDI ATAU STUPA
TEMPAT PEMUJaan DAN ADA PULA YANG DIDIRIKAN SEBAGAI MAKAM	<input type="radio"/>	PRASASTI
BATU BERBENTUK DEWA-DEWI DAN ADA JUGA SANG BUDHA GAUTAMA	<input type="radio"/>	GAPURA
PEMANDIAN SUCI DI KALANGAN ISTANA	<input type="radio"/>	RELIEF
TULISAN PADA BATU YANG MEMUAT BERBAGAI INFORMASI TENTANG SEJARAH, DAN PERINGATAN ATAU CATATAN SUATU PERISTIWA	<input type="radio"/>	KITAB
SENI PAHAT PADA DINDING SUATU BANGUNAN ATAU CANDI	<input type="radio"/>	PATUNG ATAU ARCA
KARANGAN BERUPA KISAH, CATATAN, LAPORAN TENTANG SUATU PERISTIWA ATAU SEJARAH	<input type="radio"/>	PETIRTAAN

SAVED HAND IN WORK

## Lampiran 14 : Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1425/In.20/3.a/PP.009/03/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP NEGERI 1 PANTI

Jl. PB. Sudirman No.6, Darungan, Panti, Kec. Panti, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68153

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20199034  
 Nama : FIRLY ANNISA ZEIN  
 Semester : Semester delapan  
 Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (E-LKPD) INTERAKTIF MENGGUNAKAN WIZER.ME PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEHIDUPAN MASYARAKAT PADA MASA HINDU-BUDHA KELAS VII SMP NEGERI 1 PANTI TAHUN PELAJARAN 2022/2023

" selama 60 ( enam puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu ASTUTI, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.




Jember, 27 Maret 2023

an Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

**MASHUDI**

### Lampiran 15: Surat Selesai Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER  
DINAS PENDIDIKAN  
UPTD SATUAN PENDIDIKAN  
**SMPN 1 PANTI**  
Jl. PB. Sudirman No.6 Telp. 0331. 711624 Panti – Jember 68153  
email : [smpn1panti@gmail.com](mailto:smpn1panti@gmail.com)

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 421.3/ 080/ 310.17.20523872/ 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : ASTUTI, S.Pd.  
NIP. : 19720825 200801 2 007  
Jabatan : Kepala UPTD Satdik SMPN 1 Panti – Jember

dengan ini menerangkan bahwa

Nama : FIRLY ANNISA' ZEIN  
NIM : T20199034  
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas. : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Telah melakukan penelitian di SMPN 1 Panti pada tanggal 27 Maret - 27 Mei 2023 dengan judul skripsi :

**"PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (E-LKPD) INTERAKTIF MENGGUNAKAN WIZER.ME PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEHIDUPAN MASYARAKAT PADA MASA HINDU - BUDHA KELAS VII SMP NEGERI 1 PANTI TAHUN PELAJARAN 2022/ 2023".**

Dasar surat Dekan Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Jember No B.1425/In.20/3.a/PP.009/03/2023. Perihal : permohonan ijin penelitian tanggal 27 Maret 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Jember, 30 Mei 2023



Kepala Sekolah  
**ASTUTI, S.Pd.**  
Pembina  
NIP. 19720825 200801 2 007

### Lampiran 16: Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN  
DI SMP NEGERI 1 PANTI  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Nama Informan	TTD
1	1 September 2022	Observasi dan Wawancara awal dengan guru IPS kelas VII	Anivah Nurcahyo Apriani, SE.	
2	28 Maret 2023	Penyerahan Surat Izin Penelitian kepada kepala sekolah	Astuti, S.Pd.	
3	5 Mei 2023	Wawancara dengan guru IPS kelas VII	Anivah Nurcahyo Apriani, SE.	
4	17 Mei 2023	Penelitian di dalam kelas VII (Uji kelompok kecil) dan pengisian angket	Anivah Nurcahyo Apriani, SE.	
5	19 Mei 2023	Penelitian di dalam kelas VIIIE (Uji kelompok besar) dan pengisian angket	Anivah Nurcahyo Apriani, SE.	

Jember, 27 Mei 2023

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



NP: 1972.0825/2008012 007

Peneliti



Firly Annisa' Zein  
NIM: 720109034



**Lampiran 17 : Dokumentasi**

**Gambar 1: Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran**



**Gambar 2: kegiatan wawancara kepada guru IPS SMP Negeri 1 Panti (ibu Anivah Nur Cahyo Apriani)**



## BIODATA PENULIS



Nama : Firly Annisa' Zein  
 NIM : T20199034  
 Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 19 Oktober 2000  
 Alamat : Jln. Raya Situbondo, RT 01/RW02, Dusun  
 Karanganyar, Desa Bajulmati, Kec. Wongsorejo  
 Kab. Banyuwangi  
 Email : [firlyannz00@gmail.com](mailto:firlyannz00@gmail.com)  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Riwayat Pendidikan :

1) TK Tunas Harapan	2005-2007
2) SDN 1 Bajulmati	2007-2013
3) SMPN 1 Wongsorejo	2013-2016
4) MAN 1 Banyuwangi	2016-2019