

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS HOTS
PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV AL-AZIZ DI MI NEGERI 1 JEMBER**

SKRIPSI



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

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh :

INTAN DWI PERMATASARI
NIM T20184030

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS HOTS
PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV AL-AZIZ DI MI NEGERI 1 JEMBER**

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 Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

INTAN DWI PERMATASARI
NIM T20184030

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS HOTS
PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV AL-AZIZ DI MI NEGERI 1 JEMBER**

SKRIPSI

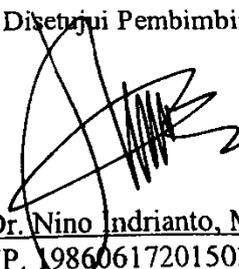
Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Intan Dwi Permatasari
NIM : T20184030

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing


Dr. Nino Indrianto, M.Pd
NIP. 198606172015031006

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS HOTS
PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV AL-AZIZ DI MI NEGERI 1 JEMBER

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaryah

Hari : Kamis
Tanggal : 12 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Fikri Aprivono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1988040112023211026

Muhammad Junaidi, M.Pd.I.
NIP. 198211192023211011

Anggota :

1. Mohammad Kholil, M.Pd.
2. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

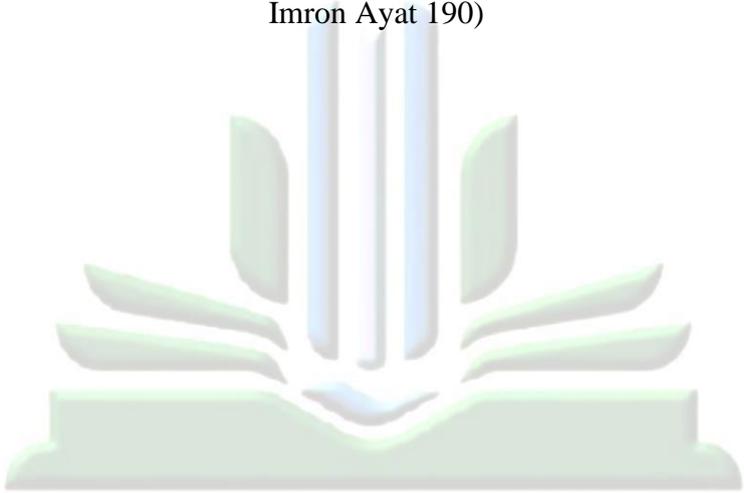


Dr. H. ABDUL MU'IS, S.Ag., M.Si
NIP. 19730424000031005

MOTTO

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَاخْتِلَافِ الْاَيِّمِ وَالنَّهَارِ وَاللَّيْلِ الْاٰيٰتٍ لِّلَّذٰلِكَ اَلْبٰبِ

"Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal."* (Qs. Ali Imron Ayat 190)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemahan*, Surah Ali Imron ayat 190

PERSEMBAHAN

Terucap syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT saya bisa mengakhiri masa studi saya di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang tercinta :

1. Ayah dan mama tercinta, Moch. Subandi dan almh Karwati (Al-Fatihah untuk beliau) yang telah berjuang dan berusaha hingga saya sampai di titik ini, memanjatkan doa disetiap sujudnya dan kasih sayang yang tak pernah hilang.
2. Suami yang saya cintai, Ahmad Lutfi yang selalu menemani saat suka maupun duka, selalu memberikan semangat dan motivasi, serta membantu secara tenaga demi terselesaikannya penelitian ini.
3. Kakak saya Ade Kurniawan R, yang meskipun jauh dari pandangan namun selalu membantu saya dalam dunia pendidikan, semoga selalu sehat saat mengabdikan kepada negara tercinta ini.
4. Dan yang paling istimewa kepada anakku tersayang, Lavanya Yasmine Zulaikha yang selalu bisa mengembalikan perasaan baik saya saat sedang kacau ketika proses penyelesaian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan E-LKPD berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS kelas IV Al- Aziz di MI Negeri 1 Jember ”. Sholawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW.

Penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghanturkan terima kasih kepada yang terhormat Bapak/Ibu:

1. Prof. Dr. H, Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) KH. Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas memadai untuk menunjang proses perkuliahan selama kami menuntut ilmu dikampus Universitas Islam Negeri (UIN) KH. Achmad Siddiq Jember.
2. Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN KH. Achmad Siddiq Jember yang telah melancarkan proses perizinan untuk mengadakan penelitian ini.
3. Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang membantu kelancaran atas terselesaikannya skripsi ini

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M. Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Yang telah banyak membantu dalam poses penyusunan skripsi ini,
5. Bapak Dr Nino Indrianto, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan ilmu, motivasi, dengan penuh kesabaran.
6. Seluruh dosen UIN Kiai haji Achmad Shiddiq Jember yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Bapak Eko Iswanto, S.Pd selaku kepala madrasah di MI Negeri 1 Jember yang telah bersedia memberikan ijin tempat bagi peneliti untuk melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan skripsi ini.

Jember, 10 Maret 2025
Penulis

Intan Dwi Permatasari
NIM.T20184030

ABSTRAK

Intan Dwi Permatasari, 2025: *Pengembangan E-LKPD Berbasis HOTS Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Al-Aziz Di MI Negeri 1 Jember*

Kata Kunci: E-LKPD, HOTS

Penelitian pengembangan E-LKPD berbasis HOTS ini dilakukan sebagai respon terhadap kurangnya alat pembelajaran yang digunakan terutama pada mata pelajaran IPAS pada bab V cerita tentang daerahku di MI Negeri 1 Jember. Dikarenakan pada zaman sekarang teknologi telah berada dititik canggih atau serba mudah maka dari itu siswa perlu diperkenalkan berbagai alat untuk mempermudah pembelajaran seperti laptop maupun hp yang bisa digunakan untuk pengerjaan E-LKPD.

Penelitian pengembangan E-LKPD ini bertujuan untuk: 1) Menghasilkan produk berupa E-LKPD berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember, 2) Mendeskripsikan kelayakan dari E-LKPD berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember, 3) Untuk mengetahui kepraktisan E-LKPD berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MI Negeri 1 Jember, 4) Mendeskripsikan keefektivitasan pengembangan E-LKPD berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember.

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah Research and Development (RnD) dengan menggunakan dua jenis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE dengan lima langkah pengembangannya, yaitu: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan 4) Implementasi dan 5) Evaluasi.

Hasil peneliti dalam pengembangan 1) E-LKPD berbasis HOTS ini berupa LKPD yang diciptakan dengan memanfaatkan teknologi sehingga berbentuk E-LKPD yang dikerjakan melalui handphone. 2) Pengembangan ini menggunakan metode ADDIE yang telah memenuhi kriteria dari uji coba beberapa ahli. Hasil uji coba ahli media menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 87%. Sedangkan kevalidan ahli materi sebesar 95% dan ahli pembelajaran sebesar 90%. Dari keseluruhan presentase oleh validasi para ahli tersebut, maka dapat dihitung presentase rata – rata yaitu sebesar 90,5% dengan kualifikasi valid dan layak digunakan. 3) Angket yang diberikan pada siswa juga menunjukkan hasil bahwa siswa setuju dengan adanya E-LKPD dan untuk guru kelas mencapai 86%. 4) Hasil uji coba penggunaan E-LKPD berdasarkan hasil analisis N-Gain memperoleh hasil 0,36 dengan kategori sedang, angket yang diberikan pada siswa juga menunjukkan hasil bahwa siswa setuju dengan adanya E-LKPD. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media E-LKPD berbasis HOTS yang dikembangkan dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENADAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	10
D. Spesifikasi Produk.....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	12
G. Definisi Istilah Penelitian dan Pengembangan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu.....	15
B. Kajian Teori.....	23

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	36
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	36
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	37
C. Uji Coba Produk	41
1. Desain Uji Coba.....	41
2. Subjek Uji Coba.....	41
3. Jenis Data.....	42
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	43
5. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	52
A. Penyajian Data Uji Coba	52
B. Analisis Data.....	69
C. Revisi Produk	74
BAB V KAJIAN DAN SARAN	76
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	76
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	78
C. Kesimpulan	79
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian	20
Tabel 2.2 Indikator Berpikir Kritis	33
Tabel 3.1 Kriteria Kevalidan Media E-LKPD Berbasis HOTS	50
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media	59
Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi	60
Tabel 4.3 Validasi Ahli Pembelajaran	61
Tabel 4.4 Hasil Pretest	66
Tabel 4.5 Hasil Posttest	67
Tabel 4.6 Hasil Validasi	69
Tabel 4.7 Analisis Data Menggunakan N-Gain score	71
Tabel 4.8 Angket Respon Peserta Didik	73

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

Gambar1.1 Media E-LKPD.....	11
Gambar 4.1 Pretest	64
Gambar 4.2 Pengenalan E-LKPD	64
Gambar4.3 Proses Pengerjaan E-LKPD secara Online.....	65
Gambar 4.4 Diagram Peningkatan Hasil Belajar.....	72
Gambar4.5 Pengisian Angket Respon Peserta Didik	73
Gambar 4.6 Produk Sebelum di Revisi	75
Gambar 4.7Produk Setelah di Revisi	75

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangatlah penting untuk membentuk sebuah karakter, mental, serta potensi yang ada disetiap manusia guna menghadapi tuntutan hidup. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan menjadi manusia yang lebih baik dan memiliki talenta yang dapat digunakan untuk menghadapi tuntutan kehidupan seperti yang tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1, tentang sistem pendidikan nasional bahwa: “Pendidikan 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”.¹

Pengembangan yang dilakukan juga diterapkan pada pendidikan di Indonesia yang tidak terlepas dari pembaharuan kurikulum, dalam tiap periode tertentu kurikulum selalu mengalami proses evaluasi. Bahkan tak sedikit yang beranggapan bahwa kurikulum itu berganti seiring pergantian pemangku kebijakan. Sebagai negara yang terus berinovasi dalam pengembangan kurikulum, Indonesia setidaknya telah mengalami lebih dari sepuluh kali perubahan sejak awal kemerdekaan. Dalam rangka pemulihan pembelajaran,

¹ Undang – undang RI No.20 tahun 2003, SistemPendidikanNasional, (Jakarta : sinagrafika, 2003)

bagi peserta didik.³ Tiga opsi kurikulum tersebut yaitu Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat (Kurikulum 2013 yang disederhanakan oleh Kemdikbud), dan Kurikulum Merdeka. Untuk membantu mengejar ketertinggalan pelajaran dan mengembalikan pembelajaran secara normal dibutuhkan kurikulum yang fleksibel dan adaptif dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

Kurikulum merdeka merdeka sendiri mengedepankan konsep “Merdeka Belajar” bagi siswa yang dirancang untuk membantu pemulihan krisis pembelajaran yang terjadi akibat adanya pandemi COVID-19. Berbeda halnya dengan K-13 yang menggunakan pembelajaran berbasis tematik, pada kurikulum merdeka terdapat beberapa mata pelajaran antara lain: Pendidikan Agama Islam (Kristen, Katolik, Buddha, Hindu, Konghucu) dan Budi Pekerti; Pendidikan Pancasila; Bahasa Indonesia; Matematika; Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial; PJOK; Seni dan Budaya ; Bahasa Inggris; dan Muatan Lokal. Penggunaan teknologi dan kebutuhan kompetensi di era sekarang ini, menjadi salah satu dasar dikembangkannya Kurikulum Merdeka. Pemanfaatan teknologi yang semakin masif serta program lain yang direncanakan oleh pemerintah dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka untuk pemulihan krisis pembelajaran.⁴ Untuk melakukan pembelajaran yang berlandaskan kurikulum merdeka, guru perlu berpedoman pada CP (capaian tujuan) yang merupakan

³ Wiki Aji Sugiri dan Sigit Priatmoko, “Perspektif Asesmen Autentik sebagai Alat Evaluasi Dalam Merdeka Belajar,” *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah* 4, No 01, (2020): h.53, <https://core.ac.uk/download/pdf/322523218.pdf>

⁴ Marisa, M, Inovasi kurikulum, “Merdeka Belajar” di era society 5.0”, *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora* 5, No. 1, (2021): h.68, <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet/article/view/1317>

kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik, setelah memahami CP, pendidik mulai mendapatkan ide-ide tentang apa yang harus dipelajari peserta didik. Pada tahap ini, pendidik mulai mengolah ide tersebut, menggunakan kata-kata kunci yang telah dikumpulkannya pada tahap sebelumnya, untuk merumuskan Tujuan Pembelajaran (TP), tujuan pembelajaran merupakan kompetensi yang dicapai peserta didik dalam satu atau lebih kegiatan pembelajaran. setelah merumuskan tujuan pembelajaran, langkah berikutnya dalam perencanaan pembelajaran adalah alur tujuan pembelajaran. Alur Tujuan Pembelajaran disingkat ATP sebenarnya memiliki fungsi yang serupa dengan apa yang dikenal selama ini sebagai "silabus", yaitu untuk perencanaan dan pengaturan pembelajaran dan asesmen secara garis besar untuk jangka waktu satu tahun.

Selain itu Guru sebagai kepanjangan tangan dari pemerintah di sekolah, dalam pembelajarannya sekolah dituntut untuk menerapkan kemampuan berfikir kritis siswa, hal ini terwujud cepat tidak hanya untuk tuntutan pada kinerja guru dalam mengubah metode mengajar, tetapi juga peran dan tanggung jawab pendidik non formal dalam membiasakan anak-anak menyelesaikan beberapa masalah yang melibatkan pemikiran logis, menafsirkan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi untuk seseorang mengambil keputusan yang handal dan valid.⁵

Dalam islam juga diperintahkan untuk berpikir tingkat tinggi seperti yang telah dijelaskan dalam ayat Al-Qur'an surah Ali Imran ayat 190-191:

⁵Irena Puji Luritawaty, Dkk, Analisis Cara Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 11(2), 2022 hlm 192

وَالَّذِينَ هُمْ عَنْ صَلَاتِهِمْ سَاهُونَ ۗ لَهُمْ عَذَابٌ أَلِيمٌ

وَالَّذِينَ هُمْ عَنْ صَلَاتِهِمْ سَاهُونَ ۗ لَهُمْ عَذَابٌ أَلِيمٌ

وَالَّذِينَ هُمْ عَنْ صَلَاتِهِمْ سَاهُونَ ۗ لَهُمْ عَذَابٌ أَلِيمٌ

Artinya: "Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk atau dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), "Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia; Mahasuci Engkau, lindungilah kami dari azab neraka."⁶

Berdasarkan ayat di atas, berpikir tingkat tinggi menurut Alquran berarti memikirkan akan kebesaran Allah SWT. Di setiap siang dan malam, umat muslim dianjurkan untuk selalu mengingat kebesaran Allah SWT dan takut akan siksaan-Nya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa berpikir tingkat tinggi yaitu kemampuan siswa dalam berpikir berupa bernalar, mengungkapkan, menganalisis serta menyelesaikan masalah. Kemampuan berpikir tingkat tinggi biasanya diawali dengan kemampuan seseorang berpikir berbagai fenomena yang telah terjadi di sekitar lingkungannya, kemudian menilai dan menelaah dari sudut pandang yang digunakannya. Kemudian ia memposisikan dirinya, dari situasi yang tidak tepat menjadi situasi yang berpihak padanya. Kemampuan berpikir kritis sangat penting bagi siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Pentingnya berpikir kritis bagi setiap siswa supaya siswa dapat memecahkan berbagai macam permasalahan yang ada di dalam kehidupannya.

⁶ Al-Qur'an Surah Ali Imran ayat 190-191

Diperlukan adanya kerjasama antara yang membuat kebijakan dengan yang melaksanakan pembelajaran. Guru merupakan subjek yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pendidikan. Berdasarkan Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa kebutuhan kompetensi masa depan peserta didik ialah peserta didik yang dapat memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi atau High Order Thinking Skill (HOTS).⁷ Namun demikian, pada kenyataannya peserta didik masih kurang diarahkan untuk dapat menguasai kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Menurut beberapa ahli, definisi keterampilan berpikir tingkat tinggi salah satunya dari Resnick (1987) adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Keterampilan ini juga mengarus bawah berbagai proses tingkat tinggi menurut jenjang taksonomi Bloom yang dibagi menjadi dua bagian yakni berpikir tingkat rendah (mengingat, memahami, menerapkan) dan berpikir tingkat tinggi (menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta). Menurut Anderson serta Karthwol Taksonomi Bloom memiliki 2 dimensi yakni konsep pengetahuan dan proses kognitif. Konsep pengetahuan meliputi pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan procedural, dan pengetahuan kognitif. Dimensi proses kognitif meliputi mengingat, menguasai, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Sekolah telah menggunakan

⁷ Permendikbud RI No.21 Tahun 2016, *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*

berbagai pendekatan untuk mendukung aspek keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik, seperti kegiatan diskusi, eksplorasi dan sebagainya.⁸

HOTS merupakan proses berpikir tingkat tinggi yang lebih dari sekedar menghafal atau menceritakan kembali sesuatu yang diceritakan orang lain dan merupakan hal yang lebih kompleks dalam memecahkan suatu masalah, sehingga membuat peserta didik lebih baik dalam memakai informasi. mudah untuk menjadi penerima pasif informasi dikarenakan berfikir tingkat tinggi tidak terlibat. Banyak kelas yang menjadi penerima pasif informasi, yang mana beberapa guru jatuh kedalam perangkap untuk mengatakan peserta didik apa itu berfikir diganti dengan bagaimana berfikir untuk diri mereka. HOTS mengakibatkan peserta didik mengalami perubahan dan mengharuskan mereka menjadi pembelajar yang aktif.

Pembelajaran aktif merupakan pekerjaan yang susah, tapi juga mengembirakan dan menarik. Keterampilan berpikir tingkat tinggi tidak akan tercapai dengan sendirinya tanpa ada upaya dan sarana yang mendukung. Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standart Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menyebutkan 2 kompetensi yang harus dimiliki pendidik dalam dimensi pedagogik adalah mampu mengembangkan indikator dan instrument penilaian serta mampu mengembangkan komponen-komponen rancangan pembelajaran. Menurut Depdiknas (2008) pengembangan bahan ajar adalah pengembangan seperangkat bahan materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan suasana yang

⁸ Hardiani, Skripsi: *Analisis kemampuan berpikir tingkat tinggi pada soal IPA peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Pancarijang Sidrap*, (Parepare: 2022)

memungkinkan peserta didik belajar.

Pembelajaran saat ini, guru perlu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan bahan ajar yang menarik yang dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep yang disajikan oleh guru. Bahan ajar yang dimaksud dapat berupa buku teks, modul, LKPD/ elektronik LKPD, dan sebagainya yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi. Penggunaan bahan ajar yang diharapkan dapat membantu efektifitas dan kelancaran dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

E-LKPD bukan hanya berisi soal yang monoton tetapi kumpulan kegiatan dalam proses pembelajaran seperti petunjuk praktikum, percobaan yang bisa dilakukan dirumah, materi untuk diskusi, dan soal-soal latihan maupun segala bentuk petunjuk yang mampu mengajak peserta didik beraktivitas dalam proses pembelajaran.⁹ E-LKPD merupakan salah satu jenis alat bantu pembelajaran. Secara umum, lembar kerja elektronik di desain sebagai perangkat pembelajaran pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan rencana pembelajaran. E-LKPD berisi soal-soal pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik yang di desain atau dibuat sesuai dengan perkembangan zaman yang ada, bisa diakses menggunakan handphone/laptop.

Manfaat yang diperoleh dengan menggunakan E-LKPD antara lain: Memudahkan pendidik dalam mengelola proses belajar, Membantu pendidik mengarahkan peserta didiknya untuk dapat menemukan konsep-konsep melalui

⁹ Das Salirawati, *Penyusunan Dan Kegunaan Lks Dalam Proses Pembelajaran*, <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132001805/pengabdian/19penyusunan-dan-kegunaan-lks.pdf>.

aktivitasnya sendiri atau dalam kelompok kerja. Dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan proses dan mengembangkan sikap ilmiah, Membantu pendidik memantau keberhasilan peserta didik untuk mencapai sasaran belajar, serta membuat siswa mengikuti perkembangan zaman yang sedang berlangsung.

Setelah peneliti melakukan observasi di MI Negeri 1 Jember ini terutama pada kelas IV Al-Aziz, guru tersebut hanya berfokus pada LKS yang sudah tersedia saja, para peserta didik juga cenderung monoton mengerjakan soal yang ada meskipun dalam LKS yang berbasis kurikulum merdeka ini telah menampilkan soal HOTS, namun membuat peserta didik kualahan untuk menjawabnya¹⁰, sehingga saya tertarik untuk membuat suatu pengembangan LKPD yang akan menjadi sebuah elektronik LKPD (E-LKPD) dan nantinya juga menggunakan soal yang berbasis HOTS. Penggunaan soal yang berbasis HOTS ini agar seluruh siswa bisa mengolah cara berpikirnya menjadi Critical thinking. Selain soal yang di kembangkan tentunya juga cover beserta gambar yang berhubungan dengan soal akan di tambahkan sehingga siswa menjadi tertarik dan lebih mudah untuk memahami soal dan materi yang sedang di pelajari dan penguasaan konsep pembelajaran. Untuk mengembangkan kemampuan, peneliti melakukan pengembangan yang dilakukan guna menghasilkan sebuah produk berupa E-LKPD dengan pertanyaan atau soal berbasis HOTS. E-LKPD ini mempunyai fungsi untuk membantu guru dalam memudahkan pemahaman peserta

¹⁰ Dokumentasi LKS IPAS Kelas IV MIN 1 Jember

Berdasarkan dari uraian dan penjelasan yang terdapat pada latar belakang peneliti tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan E-LKPD pada mata pelajaran IPAS. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul pengembangan E-LKPD berbasis HOTS Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana produk pengembangan E-LKPD berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan E-LKPD berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan E-LKPD berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember?
4. Bagaimana efektivitas pengembangan E-LKPD berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan produk berupa E-LKPD berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember.
2. Mendeskripsikan kelayakan dari E-LKPD berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember.
3. Untuk mengetahui kepraktisan E-LKPD berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember.

4. Mendeskripsikan keefektifitasan pengembangan E-LKPD berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Memecahkan masalah merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk mengembangkan pemahaman didik saat mengerjakan soal. Dengan produk E-LKPD berbasis HOTS ini peserta didik mampu menjadi lebih termotivasi karena dapat belajar untuk memecahkan suatu permasalahan yang dekat dengan dirinya dan merasa tertantang dalam pengerjaan E-LKPD.

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa E-LKPD berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember, adalah :

1. E-LKPD dibuat dalam bentuk elektronik yang bisa diakses menggunakan handphone/laptop, unsur yang terdapat pada E-LKPD yang dikembangkan berisikan soal yang mengacu pada permasalahan lingkungan sekitar yang akan dikerjakan siswa dengan menggunakan prinsip penulisan soal HOTS.
2. Dalam E-LKPD terdiri dari judul LKPD, identitas, petunjuk penggunaan LKPD, latihan soal berupa pilihan ganda, menjodohkan, serta soal setuju/tidak setuju..
3. Materi yang terdapat pada soal menggunakan mata pelajaran IPAS bab V cerita tentang daerahku yang berbasis HOTS.

4. Desain gambar pada media E-LKPD menggunakan warna yang cerah dan menarik sehingga jelas untuk dilihat.

Gambar 1.1
Media E-LKPD



E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan yang dilaksanakan merupakan permasalahan yang terjadi saat ini di lapangan. LKPD yang baik merupakan LKPD yang dibuat sesuai dengan kebutuhan, karakteristik serta kondisi daerah tinggal peserta didik karena kebutuhan pendidikan setiap daerah berbeda-beda. Berdasarkan keadaan di lapangan proses pembelajaran yang diterima oleh peserta didik peserta cenderung hanya sekedar menjawab soal- soal yang ada pada LKPD biasa yang dibuat oleh pendidik mereka, sehingga peserta didik kurang termotivasi dan tertantang dalam proses pengerjaannya.

Sulitnya mengembangkan media pembelajaran yang mendukung pendidik dalam hal penyampaian materi pada siswa terkait masalah sosial, membuat pembelajaran menjadi monoton. Dengan adanya E-LKPD berbasis HOTS, peserta didik diharapkan mampu termotivasi serta tertantang dalam menjawab soal pada E-LKPD. Selain itu, dengan adanya E-LKPD ini diharapkan dapat membuat materi masalah sosial yang luas tersebut dipersempit atau membuat peserta didik lebih mudah mempelajari serta memahami materi tersebut.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan E-LKPD ini didasari dengan asumsi sebagai berikut. E-LKPD yang dikembangkan ini diharapkan mampu membuat peserta didik meningkatkan berpikir kritisnya serta tertantang dalam pengerjaan soal dan mampu membangun pengetahuannya sendiri sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi bermakna

Adapun keterbatasan pada penelitian pengembangan E-LKPD ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan E-LKPD pada penelitian ini terbatas pada akses pengerjaannya yakni hanya bisa secara online.
2. Penelitian pengembangan ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa E-LKPD yang hasilnya berupa media elektronik untuk membantu pendidik dalam menunjang proses pembelajaran.
3. Subyek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember

G. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya untuk memberi batasan kepada yang memiliki peluang perbedaan penafsiran antara pembaca dengan pengguna produk.¹¹

1. E-LKPD

E-LKPD adalah lembar kerja peserta didik berbasis elektronik yang digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, membantu pendidik untuk mengarahkan siswa menemukan konsep-konsep melalui aktivitasnya serta meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa.

¹¹ Tim Penyusun, “ Pedoman Penulisan Karya Tulisan Ilmiah “. (Jember : UIN KHAS Jember Press, 2024), 108.

2. HOTS

Higher order thinking skill atau HOTS merupakan cara berfikir tingkat tinggi yang memberikan manfaat kepada siswa seperti mengasah keterampilan siswa dalam pengambilan kesimpulan, melakukan evaluasi serta mengutarakan argumen sehingga dapat membuat siswa lebih mudah menguasai materi.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu atau kajian terdahulu merupakan sesuatu yang berkaitan dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah di publikasikan ataupun yang belum di publikasikan dan dapat dilihat samapi sejauh mana orisinalitas perbedaan penelitian yang akan dilakukan.¹²

Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang ditulis oleh Nurasih Kopifah pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan LKPD materi rangkaian listrik sederhana berbasis Higher Order Thinking Skill untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VI SD/MI”. penelitian jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten.

Penelitian ini menggunakan, penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dan menggunakan model pengembangan 4-D menurut teori Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian (Define), perancangan (Design), pengembangan (Develop) dan penyebaran (Disseminate). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Cilangkahan yang berjumlah 13

¹² Tim Penyusun, 109.

siswa. Dengan objek penelitian berupa LKPD berbasis HOTS pada materi rangkaian listrik sederhana.

Adapun hasil dari penelitian adalah, kualitas LKPD berbasis HOTS dari seluruh komponen validasi tim ahli termasuk kategori valid dengan skor penilaian seluruh validator yaitu 91% dengan kategori “sangat baik”. Hasil pretest memperoleh skor rata-rata 58,4 dengan presentase ketuntasan hasil belajarsiswa sebesar 23%. Sedangkan hasil posttest memperoleh skor rata-rata 74,2 dengan presentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 84,6% atau 11 siswa dari jumlah 13 siswa yang mencapai nilai di atas KKM. Hasil analisis data dengan menggunakan Uji N-Gain dengan rata-rata nilai akhir mencapai 0,40. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis HOTS dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.¹³ Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan tersebut layak dan dapat digunakan sebagai bahan ajar pada proses pembelajaran.

2. Penelitian yang ditulis oleh Adelia Alfitri Hasibuan pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan E-LKPD berbasis HOTS pada materi system gerak kelas XI SMA”. penelitian jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

Penelitian ini menggunakan Metode penelitian R&D dengan model 4-D (Define, Design, Develop, Dessiminate) yang dikembangkan

¹³ Nurasih Kopifah, “ Pengembangan LKPD materi rangkaian listrik sederhana berbasis Higher Order Thingking Skill untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VI SD/MI”. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten,2023)

oleh Thiagajaran Semmel, & Semmel (1974), produk ini di uji cobakan kepada siswa kelas XI IPA 4 SMAN 4 Kota Jambi. Dengan objek penelitian pengembangan E-LKPD Berbasis HOTS.

Adapun hasil dari penelitian adalah, Instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket. Skala pengukuran angket validasi produk dan uji coba produk menggunakan skala Likert dengan interval 1 sampai 4. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan cara memberikan angket penilaian untuk menguji kelayakan produk. Hasil validasi ahli materi 89,1% dengan kategori sangat baik dan validasi ahli media mendapatkan 85,9% dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba terhadap penilaian guru mendapatkan 90,6% dengan kategori sangat baik, uji coba siswa pada kelompok kecil 90,1% dengan kategori sangat baik dan kelompok besar 88,3% dengan kategori sangat baik.¹⁴

Sehingga elektronik LKPD berbasis HOTS pada materi Sistem Gerak Kelas XI SMA layak dan siap dipakai sebagai bahan ajar

3. Penelitian yang ditulis oleh Bella Rachma Wiyasih pada tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Tematik Berbasis HOTS untuk Meningkatkan Berpikir Tingkat Tinggi”. penelitian jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D), desain penelitian ini menggunakan desain BORG and Gall yang diadopsi

¹⁴ Adelia alfitri hasibuan, “Pengembangan E-LKPD Berbasis HOTS pada materi system gerak kelas XI SMA”. (Skripsi, Universitas Jambi,2023)

oleh Sugiyono, produk ini di uji cobakan kepada siswa kelas III MIN 3 kota Medan. Dengan objek penelitian pengembangan LKPD Tematik berbasis HOTS .

Adapun hasil dari penelitian adalah, LKPD Tematik berbasis HOTS berdasarkan nilai yang diberikan oleh validator ahli meliputi ahli desain, materi, bahasa, dan pembelajaran dinyatakan valid memperoleh nilai 98,33% dengan kategori “Sangat Layak”. LKPD Tematik berbasis HOTS dinyatakan praktis, hal ini diperoleh dari kuisioner yang diisi 41 responden setelah menggunakan LKPD memperoleh nilai 94,66% dengan kategori “Sangat Layak”. LKPD Tematik berbasis HOTS untuk meningkatkan berpikir tingkat tinggi dinyatakan efektif, hal ini dilihat dari uji One-Sample Statistic memperoleh nilai rata-rata sebelum menggunakan LKPD, yaitu 82,59.¹⁵ Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan tersebut sangat layak dan dapat digunakan.

4. Penelitian yang ditulis oleh Zulliyandari pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan LKPD IPA Berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik Kelas V sekolah dasar”. penelitian Fakultas tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penelitian ini menggunakan Metode penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, produk ini di uji cobakan kepada 15 peserta didik dan subjek uji

¹⁵Desi Indah Risma Putri dkk, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Tema 2 Selalu Berhemat Energi”. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no.1 (Februari, 2022)

coba skala besar melibatkan 30 peserta didik kelas V. Dengan objek penelitian pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA Berbasis Problem Based Learning (PBL).

Adapun hasil dari penelitian adalah, nilai kelayakan LKPD oleh ahli media mencapai 88% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, hasil penilaian ahli materi mencapai 86% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan hasil penilaian ahli bahasa mencapai 86% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil respon peserta didik terhadap LKPD IPA berbasis PBL diperoleh rata-rata keseluruhan mencapai 87% termasuk dalam kategori “Sangat Menarik” dan Keefektifan LKPD IPA Berbasis PBL dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik berdasarkan hasil analisis N-Gain memperoleh hasil 0,71 dengan kategori “tinggi”.¹⁶ Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan tersebut sangat layak dan efektif untuk digunakan.

5. Penelitian yang ditulis oleh Nur nadifatinisa, Prima Mutia Sari pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis Highe Order Thingking Skill (HOTS) padaa pembelajaran IPA materi Ekosistem kelas V”. penelitian Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Jakarta.

Penelitian ini menggunakan Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE. Data yang dikumpulkan adalah data

¹⁶ Zulliyandari, “Pengembangan LKPD IPA Berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik Kelas V sekolah dasar”, (Skripsi, Universitas Islam Negeriraden Intan Lampung, 2022)

kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan angket, produk ini di uji cobakan kepada 23 siswa kelas V. Dengan objek penelitian pengembangan E-LKPD berbasis HOTS menggunakan Liveworksheet.

Adapun hasil dari penelitian adalah, review dari ahli materi diperoleh persentase 82.40% dengan predikat sangat baik, selanjutnya hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase 85.00% dengan predikat sangat baik dan hasil uji kelayakan oleh guru diperoleh persentase 90.67% dengan predikat sangat baik. Uji coba dilakukan pada kelas V diperoleh hasil persentase kualitas E-LKPD berbasis HOTS sebesar 89.27% dengan predikat sangat baik.¹⁷ Dapat disimpulkan bahwa layak digunakan sebagai sumber belajar peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar.

Tabel 2.1
Perbedaan Penelitian

1	2	3	4	5
NO	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Nurasih Kopifah	Pengembangan LKPD materi rangkaian listrik sederhana berbasis Higher Order Thingking Skill untuk meningkatkan keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Subyek penelitian • Pengembangan LKPD cetak 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menggunakan penelitian R&D • Menggunakan model ADDIE • Berbasis HOTS

¹⁷ Nur nadifatinisa, Prima Mutia Sari, "Pengembangan LKPD Berbasis Highe Order Thingking Skill (HOTS) padaa pembelajaran IPA materi Ekosistem kelas V", *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no.4 (Juni,2021)

		berpikir kritis siswa kelas VI SD/MI		
2	Adelia Alfitri Hasibuan	Pengembangan E-LKPD berbasis HOTS pada materi sistem gerak kelas XI SMA	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate) Subjek penelitian kelas XI SMA 	<ul style="list-style-type: none"> Penelitian ini menggunakan penelitian <i>Research and Development</i> (R&D). Berbasis HOTS
3	Bella Rachma Wiyasih	Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Tematik Berbasis HOTS untuk Meningkatkan Berpikir Tingkat Tinggi	<ul style="list-style-type: none"> desain penelitian menggunakan desain BORG and Gall Subjek penelitian kelas III 	<ul style="list-style-type: none"> Sama-sama mengembangkan LKPD berbasis HOTS
4	Zulliyandari	Pengembangan LKPD IPA Berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik Kelas V sekolah dasar	<ul style="list-style-type: none"> Pengembangan LKPD mata pelajaran IPA Pengembangan berbasis Problem Based Learning Subyek Penelitian kelas V 	<ul style="list-style-type: none"> Sama-sama menggunakan penelitian <i>Research and Development</i> Menggunakan model ADDIE
5	Nur	Pengembangan	<ul style="list-style-type: none"> Pembelajar 	<ul style="list-style-type: none"> Penelitian

	nadifatinisa, Prima Mutia Sari	LKPD Berbasis High Order Thinking Skill (HOTS) pada pembelajaran IPA materi Ekosistem kelas V	an yang digunakan IPA <ul style="list-style-type: none">• Subyek penelitian kelas 5• Waktu penelitian	ini sama- sama mengemban- gkan E- LKPD berbasis HOTS <ul style="list-style-type: none">• Penelitian ini sama- sama menggunak- an penelitian jenis <i>Research and Developme nt</i>• Sama sama menggunak- an model ADDIE
--	--------------------------------------	--	---	---

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa ada persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian terbaru yaitu: sama-sama mengembangkan E-LKPD berbasis HOTS, sama-sama menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu yaitu: penggunaan model pengembangan, fokus permasalahan.

Penelitian yang berjudul Pengembangan E-LKPD berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember mungkin merupakan penelitian lanjutan, dimana penelitian ini tidak hanya memfokuskan untuk meningkatkan proses berpikir kritis saja tetapi juga fokus untuk mengembangkan E-LKPD berbasis HOTS yang sebelumnya pernah ada.

B. Kajian Teori

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

a. Pengertian LKPD

LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang dikenal pada kurikulum 2013 yang digunakan untuk membantu para guru dalam melatih keterampilan siswa dalam menemukan konsep-konsep melalui langkah kerja maupun permasalahan yang disediakan beserta dilengkapi dengan teknik penilaiannya. Penggunaan LKPD sebagai alat untuk membantu siswa dalam proses belajar di sekolah, karena di dalamnya terdapat materi yakni ringkasan dari berbagai sumber buku yang relevan sehingga proses pembelajaran efektif pada waktu yang dibutuhkan yang mana didalamnya terdapat beberapa materi pembelajaran dan latihan soal serta petunjuk kegiatan pembelajaran.

E-LKPD berupa panduan kerja peserta didik untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dalam bentuk elektronik yang pengaplikasiannya menggunakan desktop komputer, notebook, smartphone, maupun handphone. sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan ELKPD dalam pembelajaran memberikan dampak terhadap aktivitas belajar siswa menjadi lebih menyenangkan,

membelajaran menjadi interaktif, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih dan memotivasi siswa dalam belajar.¹⁸

E-LKPD merupakan salah satu media pembelajaran online berupa soal-soal yang didalamnya terdapat unsur suara, gambar dan terdapat ringkasan materi serta petunjuk pelaksanaan tugas yang mengacu pada kompetensi dasar. Pada umumnya sekolah hanya menggunakan LKPD berbasis konvensional untuk dikerjakan oleh peserta didik. LKPD tersebut biasanya hanya diambil dari buku siswa saja yang belum tentu sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karenanya alternatif yang dapat digunakan dalam membantu proses belajar mengajar ialah menggunakan LKPD digital (E-LKPD) agar aktivitas belajar dapat lebih menarik sehingga dapat membuat peserta didik didorong untuk aktif saat proses pembelajaran.¹⁹ Penggunaan E-LKPD pada hakikatnya dapat memudahkan peserta didik dalam mengerjakan soal sehingga guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. E-LKPD juga dapat digunakan sebagai sarana hiburan bagi peserta didik, penggunaannya dapat diakses kapanpun dan dimana saja. Sehingga E-

¹⁸ Azhar Azhari, Yasdinul Huda, "Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 6 No 1, 2646-2647, 2022, h.2647. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2984/2790>

¹⁹ Nabila Khoerunnisa, Nedin Badruzzaman, dan Resyi A.Gani, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Liveworksheets," *Jurnal Dwija Cendekia* Vol. 7 No 1, 392-397, 2017, h. 392. <file:///E:/SKRIPSI/FIX/Daftar%20Pustaka/jurnal%20e%20lkpd%202.pdf>

LKPD ini dapat bersifat fleksibel dalam membantu peserta didik dalam mengerjakannya.

Dapat disimpulkan bahwa E-LKPD adalah salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga akan terbentuk pemahaman yang lebih mudah oleh peserta didik dengan pendidik, dan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam peningkatan prestasi belajar. Lembar kerja peserta didik berisi informasi berbagai macam bentuk soal dan ornament berupa gambar dan video yang lebih mempermudah siswa dalam memahami pertanyaan ataupun materi yang sedang dipelajari.

b. Syarat dan Kriteria Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) harus memenuhi beberapa syarat sebagai berikut.²⁰ 1. Analisis terhadap dokumen kurikulum yang mencakup Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Dasar (KD), indikator, bahkan materi pokok; 2. Penyusunan peta kebutuhan LKPD yang berguna sebagai pedoman untuk merancang muatan materi yang akan dibahas dalam lembar kerja; 3. Penentuan judul LKPD dan adanya buku panduan yang jelas; 4. Pencetakan LKPD dan penentuan penilaian.

²⁰ Amir Danis Nurul Huda Panggabean, Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains (Yayasan Kita Menulis, 2020), h.34

c. Fungsi LKPD

LKPD memiliki 4 fungsi yaitu sebagai berikut²¹: sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik namun lebih mengaktifkan peserta didik, sebagai bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diberikan, sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih, memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

d. Manfaat LKPD

Adapun manfaat dari LKPD adalah ²² : E-LKPD sangat bermanfaat bagi peserta didik dapat digunakan belajar secara virtual ataupun non virtual dimanapun dan kapanpun karena sangat praktis hanya menggunakan smartphone. Penggunaan E-LKPD menggunakan aplikasi atau software merupakan media pembelajaran yang sangat disarankan karena dapat mempelajari hal baru dan juga dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi serta peserta didik mampu meningkatkan perkembangan teknologi dan pergeseran dunia pendidikan di era revolusi 4.0.

e. Tujuan Pembuatan LKPD

Ada 4 tujuan penyusunan LKPD, antara lain yaitu ²³ :
menyajikan salah satu bahan ajar yang memudahkan peserta didik

²¹Azizahwati dan Ruhizan Mohd Yasin, Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis KearifanLokal, Jurnal Geliga Sains Vol. 5 No 1, 65-69, 2017, h. 65.

²² Hanny Firtsanianta, Imroatul Khofifah, "Efektivitas E-Lkpd Berbantuan Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," Jurnal Conference of Elementary Studies, vol.1 no.1, 140-149,2022

²³ Prastowo, 209-210.

untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan, menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan, melatih kemandirian belajar peserta didik, memudahkan guru dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

f. Kelebihan LKPD

Adapun kelebihan dari LKPD yaitu sebagai berikut²⁴: LKPD untuk mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, membantu peserta didik untuk menemukan dan mengembangkan konsep, menjadi alternatif cara penyajian materi pelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik, serta dapat memotivasi peserta didik. E-LKPD memiliki kelebihan diantaranya dapat mempermudah dan mempersempit ruang dan waktu sehingga mudah digunakan dimana saja dengan terdapat berbagai fitur yang menarik minat peserta didik untuk belajar seperti audio, video, dan gambar. Sedangkan kekurangan E-LKPD yaitu hanya dapat digunakan peserta didik apabila terhubung dengan jaringan internet, dan E-LKPD bertujuan untuk membentuk peserta didik yang berkualitas dengan menyelaraskan perkembangan teknologi dan pendidikan karakter.

2. Higher Order Thinking Skill (HOTS)

a. Pengertian HOTS

HOTS atau kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan ranah kognitif yang telah tercantum dan menjadi

²⁴ Siti Rahayuningsih, Sofri Rizka Amalia, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Berbasis Etnomatematika Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik," *Jurnal Dialektika P matematika*, vol.10 no.1, 838-850, 2023 h. 842.

perhatian dalam kurikulum 2013. Implementasi kurikulum 2013 versi revisi saat ini sudah mengacu pada perangkat dan proses pembelajarannya berbasis HOTS. Sejalan dengan hal ini kurikulum 2013 edisi revisi menekankan pada penggunaan soal yang menuntut kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) dalam pembelajaran yang kolaboratif. Sehingga, diperlukan perangkat pembelajaran yang salah satunya yaitu lembar kerja peserta didik (LKPD) yang memang khusus disusun berdasarkan karakteristik HOTS. Soal-soal HOTS direkomendasi-kan sebagai bentuk penilaian kelas. Adapun karakteristik dari soal - soal HOTS yakni: mengukur kemampuan yang lebih tinggi, berdasarkan masalah konstektual, bukan rutin (tidak biasa), menggunakan soal dalam beragam bentuk.

Higher Order Thingking Skill (HOTS) adalah kemampuan yang merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kurikulum 2013 juga menuntut materi pembelajarannya sampai 32 Gito Supriadi metakognitif yang mensyaratkan peserta didik mampu untuk mamprediksi, mendesain, dan memperkirakan. Sejalan dengan itu ranah HOTS yaitu analisis yang merupakan kemampuan sebuah konteks tertentu, evaluasi merupakan kemampuan berpikir dalam mengambil keputusan berdasarkan fakta/ informasi, dan mengkreasi merupakan kemampuan berpikir dalam membangun gagasan/ide-ide.

Kemampuan-kemampuan berpikir level atas ini merupakan taksonomi Bloom yang terbaru hasil revisi oleh Anderson dan Krathwohl.²⁵

Berpikir tingkat tinggi pada taksonomi Bloom (edisi 2001) dimulai dengan proses kognitif: menganalisis, mengevaluasi hingga menciptakan sesuatu. Pada setiap tingkatan proses kognitif tersebut subjek didik membutuhkan pengetahuan metakognitif, mulai dari pengetahuan strategi, pengetahuan tentang tugas kognitif, dan pengetahuan tentang diri sendiri. Menganalisis merupakan proses memecah suatu materi menjadi bagian-bagian dan mendeteksi bagaimana bagian-bagian tersebut terkait satu sama lain dan terkait pada keseluruhan struktur atau tujuan. Proses menganalisis ini melibatkan aktivitas membedakan (differentiating), mengorganisasikan (organizing), dan menghubungkan (attributing).

HOTS juga salah satu komponen dari keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan berpikir kritis. Pembelajaran HOTS merupakan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif, kritis untuk pemecahan masalah atau dikenal berpikir tingkat tinggi, yang mendorong anak untuk memunculkan pertanyaan unik terhadap suatu objek yang sedang dipelajari.²⁶ Berdasarkan pemaparan pengertian yang telah dijelaskan di atas HOTS merupakan berpikir tingkat tinggi dengan proses keterampilan berpikir dan

²⁵ Gito Supriadi, "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skill (Hots), (Yogyakarta:Aswaja Presindo,2020),31

²⁶ Florens Dianni Nurhabiba, Misdalina Misdalina. Dan Tanzimah, "Kemampuan Higher Order Thinking Skill (Hots) Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Sd 19 Palembang." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 9, No 3, Juli 2023 : 492-504.

bernalarnya untuk memecahkan suatu kasus atau masalah yang melibatkan aktivitas mental dalam mencapai tujuan dan memperoleh pengetahuan.

b. Konsep Berpikir Tingkat Tinggi

Keterampilan berpikir tingkat tinggi ini juga digunakan untuk menggaris bawahi berbagai proses tingkat tinggi menurut jenjang taksonomi Bloom. Menurut Bloom, keterampilan dibagi menjadi dua bagian : pertama adalah keterampilan tingkat rendah yang penting dalam proses pembelajaran, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), dan menerapkan (*applying*), dan kedua adalah yang diklasifikasikan ke dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi berupa keterampilan menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*). Pelaksanaan pembelajaran HOTS harus memperhatikan ciri-ciri yang diidentifikasi sebagai berikut: 1) Kemampuan berpikir tingkat tinggi belajar untuk transfer atau transfer of knowledge, 2) Kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan kritis dan kreatif atau *critical and creative thinking*, 3) Kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk memecahkan atau sebagai *problem solving*²⁷.

²⁷ Mistika Yusti, Sri Saparahayuningsih, dan Indrawati, "Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Higher Order Thinking Skills (HOTS)," *Journal Of Early Childhood Islamic Education* Vol.5 No.1 Juli 2021: 48-60

c. Indikator Pengukuran HOTS

Ranah dalam Taksonomi Bloom digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasi Krathwohl²⁸:

Analyze (menganalisis) yaitu memisahkan materi menjadi bagian-bagian penyusunannya dan mendeteksi bagaimana suatu bagian berhubungan dengan dengan satu bagiannya yang lain, meliputi: differentiating (membedakan) terjadi ketika peserta didik membedakan bagian yang tidak relevan dan yang relevan atau dari bagian yang penting ke bagian yang tidak penting dari suatu materi yang diberikan, organizing (mengorganisasikan) menentukan bagaimana suatu bagian elemen tersebut cocok dan dapat berfungsi bersama-sama di dalam suatu struktur, attributing (menghubungkan) terjadi ketika peserta didik dapat menentukan suatu inti atau menggarisbawahi suatu materi yang diberikan.

Evaluate (mengevaluasi) yaitu membuat keputusan berdasarkan kriteria yang standar, seperti mengecek dan mengkritik, meliputi: checking (mengecek) terjadi ketika peserta didik mengecek ketidak konsistenan suatu proses atau hasil serta menentukan proses atau hasil yang memiliki kekonsistenan internal atau mendeteksi keefektifan suatu prosedur yang sudah diterapkan, critiquing (mengkritisi) terjadi ketika peserta didik mendeteksi ketidak

²⁸Fredy Gunawan, Asriah Nurdini Mardiyanningsih, and Hayatul Fajri, " analisis Higher-Order Thinking Skills (HOTS) Siswa SMA pada Materi Sel," *Journal on education*, no.2 (Februari 2024): 13735-13747,

konsistenan antara hasil dan beberapa kriteria luar atau keputusan yang sesuai dengan prosedur masalah yang diberikan.

Create (menciptakan) yaitu menempatkan elemen bersama-sama untuk membentuk suatu keseluruhan yang koheren atau membuat hasil yang asli, seperti menyusun, merencanakan dan menghasilkan, meliputi: generating (menyusun) melibatkan penemuan hipotesis berdasarkan kriteria yang diberikan, planning (merencanakan) suatu cara untuk membuat rancangan untuk menyelesaikan suatu tugas yang diberikan, producing (menghasilkan) membuat sebuah produk pada producing, peserta didik diberikan deskripsi dari suatu hasil dan harus menciptakan produk yang sesuai dengan deskripsi yang diberikan.

Indikator pengukuran HOTS dapat disimpulkan bahwa pencapaian berpikir dapat diukur dengan berbagai kemampuan dalam menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan.

Soal HOTS (Higher Order Thinking Skills) mencakup kemampuan peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan, serta menerapkan pengetahuan dalam situasi baru atau kontekstual. Soal HOTS tidak hanya menguji hafalan, tetapi juga kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, kreatif, dan bernalar.

Karakteristik Soal HOTS terdiri dari beberapa yaitu: 1) Kemampuan berpikir tingkat tinggi, soal HOTS menuntut siswa

untuk tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi dari masalah yang diberikan.

2) Konteks yang baru dan kontekstual, soal HOTS

menggunakan situasi atau permasalahan nyata yang belum pernah dihadapi siswa sebelumnya, sehingga mendorong mereka untuk berpikir lebih dalam dan mencari solusi baru. 3) Beragam bentuk soal, soal HOTS dapat disajikan dalam berbagai bentuk, seperti pilihan ganda dengan pilihan jawaban yang kompleks, uraian, atau soal cerita, yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai cara berpikir. 4) Stimulus yang relevan, soal HOTS menggunakan stimulus yang menarik dan relevan, seperti teks, gambar, grafik, atau skenario, untuk memicu proses berpikir siswa. 5) Keterampilan pemecahan masalah, soal HOTS mendorong siswa untuk menggunakan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, kreatif, dan bernalar untuk mencari solusi. 6)

Penggunaan konsep dan informasi, soal HOTS mengharuskan siswa untuk tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga mampu memproses dan menerapkan informasi tersebut dalam konteks yang baru.

Tips Membuat soal HOTS:

- 1) Pilih topik yang tepat, pilih topik yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dibawah ini merupakan

soal pada E-LKPD yang berhubungan dengan materi bab V yakni cerita tentang daerahku

6.



Lember merupakan kota perkebunan tembakau, namun tidak hanya itu saja sumber di samping merupakan salah satu produk asli perkebunan Lember. Bahan dasar produk tersebut adalah...

A. 

B. 

C. 

D. 

- 2) Gunakan kata kunci yang tepat, gunakan kata kunci seperti "mengapa," "bagaimana," "pilihlah", atau "jelaskan" untuk merangsang pemikiran kritis siswa.

9.



Bangunan tersebut merupakan salah satu contoh akulturasi. Setuju atau tidak setujukah kalian dengan pernyataan di atas, kemudian pilihlah alasannya sebagai berikut....

- A. Setuju, bangunannya masih bernilai dengan budaya Jawa
 B. Setuju, merupakan tempat ibadah muslim, namun bangunannya seperti dari hindu
 C. Tidak setuju, Islam dan hindu tidak bisa menjadi kebudayaan baru
 D. Tidak setuju, termasuk contoh bangunan asimilasi

- 3) Buat konteks yang menarik, ciptakan situasi atau cerita yang menarik dan menantang agar siswa termotivasi untuk menjawab. Dibawah ini merupakan soal pada E-LKPD yang menggunakan cerita namun cara menjawabnya dengan memberi tanda centang pada kolom yang tersedia

10.

Seorang anak muda tinggal di desa sendiri karena kedua orang tuanya meninggal, lalu ia memutuskan untuk pergi ke kota mengadu nasib mencari pekerjaan. Setelah beberapa hari di kota ia tidak menemukan pekerjaan, bahkan ia tidur di trotoar atau di depan toko dan ia terpaksa mengemis untuk membeli makan. Tentunya pemuda tersebut dianggap sebagai pendatang baru yang menimbulkan gangguan dan masalah sosial.

Berilah tanda centang (✓) pada pernyataan yang benar.

Usaha Pemerintah	Benar	Salah
Dibina dan direhabilitasi dinas sosial		
Dititikan di rumah warga terdekat		
Dikembalikan paksa ke daerah asal		
Diberikan hukuman yang tegas		

- 4) Gunakan stimulus yang relevan, gunakan stimulus yang positif dan edukatif, seperti teks, gambar, atau grafik, untuk membantu siswa memahami konteks soal. Dibawah ini merupakan soal dalam E-LKPD yang menggunakan video youtube jika siswa menekan pada gambar

B. Silahkan Klik Gambar di Bawah ini Untuk Menjawab Pertanyaan Selanjutnya !



Berdasarkan video tersebut, berikan tanda centang (✓) pada kolom

No.	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
1	Ratu Tribuwana menjadi pemimpin ke-3 setelah kematian kakak tirinya di tahun 1328	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Jalah satu penyebab runtuhnya kerajaan Majapahit karena munculnya kerajaan baru yang didirikan oleh dari Braujijaya V	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Tulisan sumpah palapa yang di ucap patih Gajah Mada menggunakan tulisan aksara Jawa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Perang saudara yang menjadi awal menurunnya kerajaan Majapahit dipicu karena kebhuasaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Kerajaan Singasari yang runtuh akibat kerajaan Majapahit merupakan salah satu kerajaan bercorak Islam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan langkah-langkah atau rangkaian suatu proses dalam mengembangkan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan suatu produk tertentu.

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan.²⁹ Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan (R & D) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah- langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.

³⁰ Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah modal pengembangan procedural yang bersifat deskriptif

²⁹ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D" (Bandung: Alfabeta, 2018). 297..

³⁰ Fayruz abadi slamet, Model penelitian pengembangan (Malang:institit agama islam sunan kalijogo malang,2022),1

model ADDIE. Pengembangan model ADDIE merupakan model sebuah konsep pengembangan produk pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Artinya, konsep ADDIE diaplikasikan untuk menyusun rancangan pembelajaran yang berdasarkan kinerja peserta didik. Model ADDIE menggunakan 5 tahapan diantaranya yaitu, analysis (analisa), design (desain atau rancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi/eksekusi), evaluation (evaluasi/umpan balik).

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun rincian sebagai berikut:

1. Analisis

Analisis merupakan tahap pra perancangan untuk mengidentifikasi produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pada tahap ini dilakukan untuk menganalisis masalah yang melatarbelakangi pengembangan produk yang akan dikembangkan. Pada analisis terdapat dua tahapan yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum yang dilakukan sebagai berikut;

Analisis Kebutuhan, analisis kebutuhan didapatkan melalui kegiatan observasi. Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data mengenai penerapan bahan ajar di sekolah, proses pembelajaran dalam kelas, dan pengamatan lingkungan sekolah. Analisis Kurikulum, analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui

kurikulum yang digunakan oleh sekolah. Hal ini dilakukan sebagai acuan dalam pengembangan E-LKPD berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS kelas IV Al-Aziz sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kemudian peneliti menyesuaikan dengan Kompetensi Dasar dan merumuskan indikator dalam pembelajaran.

Hal pertama yang dilakukan peneliti pada tahapan analisis ini yaitu melakukan observasi yang dilakukan pada tanggal 29 Mei 2023 di MI Negeri 1 Jember. Dalam proses pembelajaran peneliti melihat minimnya media yang dapat menunjang hasil pembelajaran. Melihat permasalahan di atas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang telah ada khususnya pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan data yang diperoleh kemudian peneliti akan melakukan penanganan yang efektif guna membantu kegiatan pembelajaran. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berupa E-LKPD berbasis HOTS di kelas IV Al-Aziz MI Negeri 1 Jember.

2. Desain

Pada tahap desain ini penelitian dilakukan dengan memusatkan siswa sebagai subjek penelitian. Pengembangan E-LKPD dirancang sebagai bagian dari langkah dalam melakukan evaluasi kepada siswa, untuk menargetkan kompetensi yang harus dimiliki siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV Al-Aziz MI Negeri 1 Jember, sedangkan tujuan pengembangan adalah mengenalkan siswa terhadap

soal berbasis HOTS dan menanamkan kemampuan berfikir kritis pada siswa. Evaluasi proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan soal HOTS. Selain untuk mengukur hasil belajar siswa, penerapan soal HOTS juga diharapkan dapat mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa.

3. Pengembangan

Setelah mendesain produk, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk. Adapun tahapan- tahapan dalam pengembangan adalah, memasukkan soal yang telah di desain dan dibuat dari Microsoft word ke web untuk diubah menjadi E-LKPD, setelah membuat E-LKPD peneliti membuat angket validasi, sebelum peneliti melakukan validasi kepada 3 validator. Tujuannya adalah untuk mendapatkan penilaian dan juga pendapat atau saran dari para ahli mengenai kesesuaian materi dengan media pembelajaran. Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli, peneliti memperbaiki media sesuai dengan saran tim ahli. Setelah divalidasi dan produk dinyatakan layak, maka peneliti dapat melanjutkan pada tahap selanjutnya.

4. Implementasi

Pada tahap implementasi, penelitian menerapkan produk pengembangan E-LKPD pada MI Negeri 1 Jember. Hasil uji coba pruduk juga dilakukan untuk mengetahui pengembangan produk tersebut terhadap kualitas pembelajaran seperti, kemenarikan dan

kevalidan produk. Serta untuk mengetahui keefektifan soal HOTS yang tertera dalam E-LKPD sebagai evaluasi pembelajaran. Produk penelitian yang telah dihasilkan bukanlah produk yang harus disusun, melainkan diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah. Sehingga kevalidan bisa terukur dan teruji seperti uji ahli, uji lapangan.³¹

5. Evaluasi

Evaluasi adalah merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Tujuan dari tahap ini ialah untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah memenuhi harapan awal.³² Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai pada program pembelajaran. Pada dasarnya, evaluasi dapat dilakukan melalui kompetensi keterampilan, pengetahuan, sikap – sikap yang harus dimiliki oleh para peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran. Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal berikut, diantaranya : sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, peningkatan kompetensi dalam diri peserta didik yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran, keuntungan yang didapat dirasakan oleh lembaga sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan

³¹Yudi Ari R dan Sugiarti, “*Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D : Teori dan Praktek*”, (Pasuruan : Lembaga Academis & Research Institute, 2020), 36.

³² Ibrahim Maulana Syahid dan Nur Annisa Istiqomah dan Khoula Azwary, “model addie dan assure dalam pengembangan media pembelajaran”, Vol 2, (Mei 2024), 261

pembelajaran³³. Tahap evaluasi ini didasarkan pada validasi yang dilakukan para ahli dan juga respon guru serta peserta didik. Apabila implementasi masih menemukan kekurangan atau kelemahan dalam penggunaan media E-LKPD berbasis HOTS, maka diperlukan penyempurnaan kembali. Namun jika sudah tidak terdapat revisi lagi maka media E-LKPD berbasis HOTS sudah tentu layak untuk digunakan. Tahap evaluasi ini adalah tahap penilaian setelah produk di implementasikan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan tahapan yang dilakukan setelah rancangan produk selesai dibuat. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang akan digunakan. Selain itu, uji coba produk dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembuatan produk telah memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk merupakan gambaran penilaian produk, dimana penilaian suatu produk ini penting dilakukan karena untuk mengetahui keunggulan serta kelemahan suatu produk yang kemudian dilakukan perbaikan lagi terhadap produk tersebut.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada pengembangan E-LKPD ini terdiri dari dosen mata kuliah IPS yang ahli dalam pengerjaan soal berbasis HOTS

³³Nurul Huda Penggabean dan Amir Danis, “*Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*”, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020), 73

dan juga ahli pada mata pelajaran IPAS yaitu ibu Alfisyah nurhayati, M.Si. sebagai (validator) ahli materi dan dosen yang sudah berkopeten di dunia media pembelajaran yaitu bapak Dr. Hartono, M.Pd sebagai (validator) ahli media, selain itu juga guru kelas, dan peserta didik kelas IV Al-Aziz MI Negeri 1 Jember.

3. Jenis Data

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh penulis ini menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang menunjukkan kualitas sesuatu yang kemudian dinyatakan dalam sebuah pernyataan. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang banyak menggunakan angka dan rumus.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif, diperoleh dari buku-buku atau jurnal penelitian yang serupa. Data kualitatif digunakan untuk memperkuat sekaligus mengecek validitas data ini dari hasil kuisioner. Data kualitatif dapat dilengkapi dengan hasil observasi dan wawancara terhadap guru MI Negeri 1 Jember.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari kuisioner atau angket yang diberikan kepada peserta didik serta penilaian para ahli mengenai kelayakan E-LKPD berbasis HOTS.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Salah satu bagian penting dalam penelitian dengan metode R&D adalah mengembangkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian sangat diperlukan dalam tahapan penelitian dalam satu periode penelitian. Beberapa instrument yang dapat digunakan oleh peneliti berdasarkan tahapan penelitiannya yaitu, penelitian pendahuluan yang mana dalam hal ini, yang dapat digunakan oleh peneliti terdiri dari observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi kuantitatif berbeda dengan observasi kualitatif. Observasi kuantitatif dirancang untuk menetapkan standardisasi dan kontrol, sedangkan observasi kualitatif bersifat naturalistik. Observasi kualitatif merupakan jenis observasi yang digunakan oleh peneliti ini merupakan suatu penerapan dalam konteks suatu kejadian natural, mengikuti alur alami kehidupan amatan. Observasi kualitatif tidak dibatasi kategorisasi kategorisasi pengukuran (kuantitatif) dan tanggapan yang telah diperkirakan terlebih dahulu.³⁴ Observasi merupakan salah satu bagian dari pengumpulan data. Observasi memiliki arti pengumpulan data langsung dari lapangan. Data yang di observasi dapat berupa gambaran sikap, kelakuan, perilaku, tindakan, dan keseluruhan tingkah laku manusia. Data observasi juga dapat berupa interaksi dalam suatu organisasi

³⁴ Haysim Hasanah, "Teknik-teknik observasi", Jurnal at-Taqaddum, Volume 8, Nomor 1, Juli.23

atau pengalaman para anggota dalam berorganisasi.³⁵ Secara umum observasi diartikan sebagai cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang akan dijadikan objek dalam penelitian atau pengamatan. Penggunaan teknik observasi ini dijadikan sebagai pendukung dalam penelitian ini untuk mengamati fenomena yang terjadi di lokasi penelitian seperti media yang tengah digunakan, kurikulum yang tengah terlaksana dan banyak lagi. Observasi sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati.

b. Wawancara

Wawancara merupakan bagian dari teknik dalam mengumpulkan informasi. Wawancara adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh informasi melalui kegiatan interaksi sosial antara peneliti dengan yang akan diteliti. Menurut Nazir (1983) wawancara didefinisikan sebagai proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden.³⁶

³⁵ J.R Raco, “ Metode Penelitian Kualitatif “. (Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia),112.

³⁶ Erga Trivaika, Mamok Andri Senubekti,” Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android,” Jurnal Nuansa Informatika Vol.16 No.1, Januari 2022.34

Dalam hal ini peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur. Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-dept interview*, dimana dalam pelaksanaanya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara struktur. Tujuan dari permasalahan ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka. Dimana pihak yang diajak wawancara dimintai pendapat, dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan. Hasil wawancara harus segera dicatat setelah selesai melakukan wawancara agar tidak lupa bahkan hilang, karena dilakukan secara terbuka dan tidak berstruktur, maka peneliti perlu membuat rangkuman yang lebih sistematis terhadap hasil wawancara dari berbagai sumber. Dari berbagai sumber data, perlu dicatat mana data yang dianggap penting, dan yang tidak penting, data yang sama dikelompokkan. Data yang masih diragukan perlu ditanyakan kembali kepada sumber data yang lama atau yang baru agar memperoleh ketuntasan dan kepastian.

Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas IV Al-Aziz MI Negeri 1 Jember untuk mendapatkan informasi secara mendalam mengenai kegiatan pembelajaran dan juga media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Guru Kelas (Atini Wikoyatika) Untuk wawancara peneliti memilih guru kelas sebagai narasumber selanjutnya, di madrasah guru kelas merupakan orang tua kedua bagi peserta didik. Tidak hanya itu, guru kelas juga seseorang yang mengetahui segala pelaksanaan, permasalahan yang ada di lingkungan kelas yang dialami oleh peserta didik. Dalam wawancara kepada guru kelas peneliti memperoleh informasi-informasi mengenai jumlah peserta didik kelas IV Al-Aziz, latar belakang peserta didik, penggunaan media, pengerjaan soal HOTS oleh siswa dan kendala-kendala yang terjadi pada peserta didik saat proses pembelajaran di kelas IV Al- Aziz.

c. Angket

Angket merupakan pengumpulan data yang digunakan dengan memberikan seperangkat pertanyaan dan juga pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien untuk mengetahui yang bisa diharapkan dan didapatkan dari responden. Angket atau kuisisioner dapat berupa pertanyaan dan pernyataan yang tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung maupun tidak langsung.³⁷

Dalam penelitian ini angket diberikan kepada guru kelas sebagai ahli pembelajaran, peserta didik kelas IV Al-Aziz di MI

³⁷Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D", (Bandung : Alfabeta, 2018), 199.

Negeri 1 Jember. Untuk angket guru kelas sebagai ahli pembelajaran diberikan pada saat proses kegiatan pembelajaran akan berlangsung. Sedangkan angket respon peserta didik diberikan setelah penerapan media E-LKPD berbasis HOTS dalam kegiatan pembelajaran. Instrument angket peserta didik berisikan pendapat mengenai media E-LKPD berbasis HOTS pada pembelajaran IPAS yang meliputi kemudahan memahami materi, tingkat kesulitan peserta didik dalam menjawab soal materi mata pelajaran IPAS, dan tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media E-LKPD berbasis HOTS.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang diberikan, atau juga dapat diambil dari hasil kegiatan praktek peserta didik, dan dokumen-dokumen lain yang dibutuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian.³⁸

Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan untuk mendukung saat penelitian berlangsung. Dokumentasi dapat berupa foto-foto kegiatan pembelajaran berlangsung, data tertulis, dan fakta kejadian yang dijadikan sebagai bukti dalam penelitian.

³⁸ Maskur Ahmad, "Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung", (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2018), 61.

Adapun dokumentasi yang diambil peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Daftar nama peserta didik sebagai subjek penelitian
- 2) Hasil validasi para ahli
- 3) Nilai pre-test
- 4) Nilai post-test
- 5) Angket respon peserta didik
- 6) Angket respon guru

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dan juga untuk mengukur hasil validasi produk yang telah dikembangkan. Data kuantitatif diukur menggunakan Microsoft Excel. Sedangkan data kualitatif digunakan untuk mengetahui informasi data yang diperoleh dari hasil observasi dan kritik saran yang diberikan oleh validator ketika proses validasi. Teknik analisis data penelitian ini diperoleh dari data yang telah diperoleh melalui instrument yang kemudian dianalisis mencakup analisis kelayakan dan analisis keefektifan.

a. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis data semi terstruktur. Tujuan akhir dalam analisis data adalah memperoleh informasi, makna,

menghasilkan pengertian-pengertian, konsep-konsep. Analisis data kualitatif diartikan sebagai proses dalam mencari dan menyusun secara sistematis data-data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya sehingga mudah dipahami dan diinformasikan kepada orang lain.

b. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari pengumpulan angket, data angket yang telah dibuat akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran mengenai pengembangan yang akan dilakukan. Analisis data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini mencakup analisis kelayakan keefektifan.

1) Analisis kelayakan

Analisis kelayakan dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari hasil 3 validator atau 3 tim ahli yaitu: ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Analisis data hasil validasi media E-LKPD berbasis HOTS dilakukan dengan penilaian dan pengujian sesuai teori yang relevan. Data kuantitatif didapat dari checklist validator pada lembar penilaian validasi yaitu:

Skor 4, menunjukkan validator memberikan penilaian valid

Skor 3, menunjukkan validator memberikan penilaian kurang valid.

Skor 2, menunjukkan validator memberikan penilaian tidak valid.

Skor 1, menunjukkan validator memberikan penilaian sangat tidak valid.

Presentase kevalidan media E-LKPD berbasis HOTS diperoleh dari perhitungan sebagai berikut:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 =$$

Keterangan:

V = Validitas,

TSe = Total skor empiric, T

Sh = Total skor maksimal

Presentase skor kevalidan yang telah diperoleh berdasarkan rumus tersebut, kemudian dapat disesuaikan dengan kriteria kevalidan. Kriteria kevalidan media E-LKPD berbasis HOTS dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Kevalidan Media E-LKPD berbasis HOTS

No.	Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Kevalidan
1	86-100	sangat valid, sangat layak digunakan
2	71-85	Valid, layak digunakan dengan revisi kecil
3	56-70	Cukup valid, layak digunakan dengan revisi besar
4	41-55	Kurang valid, tidak layak dipergunakan
5	25-40	Tidak valid, tidak layak

	Dipergunakan
--	--------------

Pengembangan media E-LKPD berbasis HOTS dapat dikatakan valid apabila kriteria pencapaian nilai kevalidan menunjukkan nilai 71- 85 dalam kategori valid dan menunjukkan 86-100 dalam kategori sangat valid.

2) Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan media E-LKPD berbasis HOTS ditentukan oleh angket respon peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Analisis respon siswa diukur menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media E-LKPD berbasis HOTS. Angket diberikan kepada peserta didik setelah kegiatan implementasi terlaksana. Hasil angket yang diberikan berupa pernyataan setuju tidaknya dengan media E-LKPD berbasis HOTS diakumulasi sehingga diperoleh respon peserta didik terhadap media E-LKPD.

3) Analisis keefektifan

Analisis keefektifan produk. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keefektifan yaitu dengan menggunakan analisis aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa selama penelitian berlangsung. Tes dalam Pengujian produk pengembangan menggunakan uji normalitas desain One Group Pretest-Posttest N-gain Score.

Rumus N-Gain menurut Hake (1999) adalah:

$(\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest})$.

Penjelasan:

- Skor Pretest: Nilai yang diperoleh siswa pada tes awal sebelum perlakuan atau pembelajaran.
- Skor Posttest: Nilai yang diperoleh siswa pada tes akhir setelah perlakuan atau pembelajaran.
- Skor Maksimal: Nilai tertinggi yang bisa dicapai dalam tes.

Kategori N-Gain:

- Tinggi ($N\text{-Gain} > 0.7$): Peningkatan pemahaman siswa tergolong signifikan/tinggi.
- Sedang ($0.3 \leq N\text{-Gain} \leq 0.7$): Peningkatan pemahaman siswa tergolong moderat/sedang.
- Rendah ($N\text{-Gain} < 0.3$): Peningkatan pemahaman siswa tergolong rendah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan (Research and Development) perancangan media E-LKPD berbasis HOTS yang diterapkan pada mata pelajaran IPAS khususnya di Kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE dengan menggunakan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Hasil Analisis

Tahapan pertama yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE adalah analisis. Tahapan ini dimulai dari observasi ke madrasah yaitu di MIN 1 Jember untuk mencari informasi yang ada di madrasah tersebut, adapun hal-hal yang dianalisis dalam penelitian ini adalah analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada wali kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember sebagai sumber informasi dalam penelitian ini dan didapatkan hasil rentang usia peserta didik kelas IV Al-Aziz yaitu antara 9-10 tahun. Analisis materi digunakan untuk memahami konsep-konsep materi yang dianggap cocok untuk menerapkan media yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan daya tarik belajar peserta didik, dalam hal ini peneliti mengambil salah satu mata pelajaran terbaru pada kurikulum merdeka yakni mata pelajaran IPAS di kelas IV Al- aziz sebagai materi

untuk mengembangkan E-LKPD. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis yang dilakukan oleh peneliti bahwasanya dalam penggunaan E- LKPD berbasis HOTS, guru hanya menggunakan beberapa kali saja dan lebih terfokus pada LKS yang telah ada, karena ketika guru menggunakan E-LKPD berbasis HOTS sebenarnya siswa sedikit kesulitan mengerjakan soal berbasis HOTS dengan media tersebut, untuk lebih mempermudah pengerjaan dan menambah daya tarik siswa media tersebut bisa dikatakan masih perlu dikembangkan agar menjadi lebih baik dan menarik lagi. Selain itu, guru lebih sering menggunakan soal cerita yang variasinya kurang dikembangkan. Untuk itu peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar pengembangan produk yang didesain semenarik mungkin agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam pengerjaan soal berbasis HOTS.

2. Hasil Desain

Tahap desain ini memiliki tujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus untuk merancang produk yang akan dikembangkan yaitu media E-LKPD berbasis HOTS. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut:

a. Menentukan Materi

Sebelum membuat media E-LKPD berbasis HOTS perlu adanya untuk menentukan materi terlebih dahulu, dalam pembuatan media E-LKPD berbasis HOTS peneliti memilih mata pelajaran terbaru pada

kurikulum merdeka yaitu IPAS materi pada bab 5 yakni “Cerita Tentang Daerahku”.

Adapun TP, topik A (seperti apa daera tempat tinggalku dahulu?), topik B (daerahku dan kekayaan alamnya), topik C (masyarakat di daerahku) yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sesuai dengan materi (BAB V “Cerita Tentang Daerahku”). Soal pretest dan postes diperoleh dengan mengacu pada materi yang sesuai dengan perangkat pembelajaran yang terdiri dari beberapa soal yang berkaitan dengan materi (BAB V “Cerita tentang daerahku”).

b. Pembuatan E – LKPD Berbasis HOTS

Pembuatan media E-LKPD berbasis HOTS didesain dengan menggunakan barang elektronik yang sudah sangat populer yakni handphone/laptop. Media E-LKPD berbasis HOTS ini sejenis web yang mempermudah siswa mengerjakan soal. Adapun tahap pembuatan media E-LKPD berbasis HOTS diawali dengan menyiapkan beberapa komponen seperti: handphone/laptop, gambar/video yang sesuai dengan pembelajaran soal berbasis HOTS, desain E-LKPD, kuota internet, dan akun email. komponen tersebut dikumpulkan dan dibentuk sesuai dengan keinginan dan tujuan yang akan dicapai.

Adapun hal-hal yang diperhatikan dalam penyusunan media E-LKPD berbasis HOTS agar dapat berfungsi dengan baik yaitu, sebagai berikut:

- 1) Indikator dan tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan media E-LKPD berbasis HOTS.
- 2) Kejelasan penggunaan atau pengenalan produk yang akan disampaikan agar peserta didik dapat memahami cara penggunaannya.
- 3) Pemberian latihan soal dan uji kemampuan untuk mengetahui keefektifan media E-LKPD berbasis HOTS.

3. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan media E-LKPD berbasis HOTS terdiri dari beberapa tahapan yakni, sebagai berikut:

a. Bentuk produk

Bentuk produk media E-lkpd berbasis HOTS merupakan sebuah media yang bisa dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan media ini juga menggunakan komponen yang mudah ditemui oleh semua orang. Komponen yang digunakan dalam pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media seperti keawetannya, mudah ditemukan, dan lain sebagainya.

Pembuatan media ini juga menyesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas IV bab V yaitu cerita tentang daerahku. Media ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan oleh

peneliti kepada dosen pembimbing dan juga tim validator, tim validator penelitian ini terdiri dari 3 validator yaitu, validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.

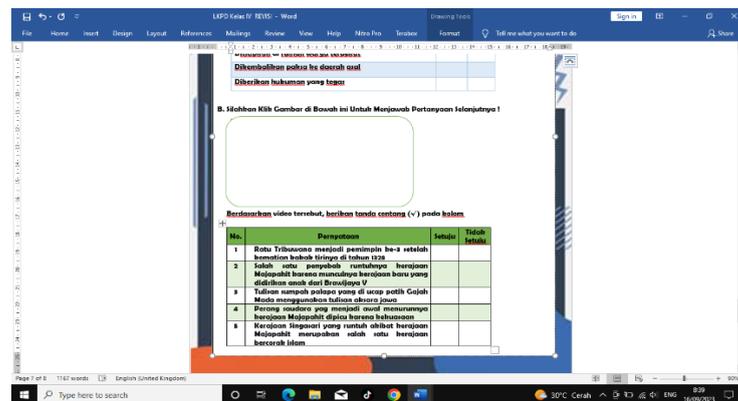
b. Komponen – Komponen Media Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik

Dalam pembuatan media pembelajaran selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan peserta didik. Berikut ini bahan pembuatan media Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) :

- 1) Pc (microsoft word) untuk mendesain E-LKPD.
- 2) Video/link video youtube dan gambar yang sudah dipilih peneliti
- 3) Email untuk membuat akun di web live worksheets.

Selanjutnya langkah – langkah pembuatan media E-LKPD :

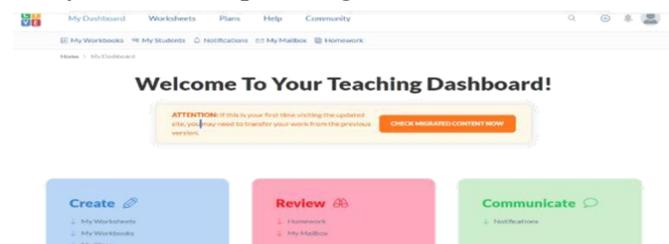
- 1) Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat butir-butir pertanyaan dengan beberapa jenis yakni pilihan ganda, benar/salah, dan menjodohkan.
- 2) Setelah itu mendesain cover dan background E-LKPD di Microsoft word, dengan menggunakan gambar yang sudah didownload di pinterest.
- 3) Setelah mendesain cover sisipkan soal yang telah disediakan pada background
- 4) Untuk soal video, buat kotak dan dikosongkan.



- 5) Setelah itu save dan diubah menjadi pdf
- 6) Langkah selanjutnya buka chrome lalu ketik live worksheet dipencarian.



- 7) Membuat akun pada web live worksheet menggunakan email yang masih aktif.dengan menekan signup. Lalu isilah setiap alur yang sudah disediakan.
- 8) Setelah mendapatkan akun, klik my workbooks dibagian atas dan pilih my worksheets pada bagian create



- 9) Langkah selanjutnya yaitu, klik add worksheets lalu masukkan E-LKPD yang sudah di ubah menjadi pdf dan lengkapi setiap kolom yang sudah tersedia.
- 10) Gunakan link costum untuk memudahkan siswa mengirim hasil kerja.
- 11) Copy link yang sudah tersedia lalu share ke grup whatsapp kelas.

c. Validasi

Validasi produk pada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh 3 validator, yaitu terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi media E-lkpd dilakukan oleh Bapak Dr. Hartono, M.Pd, dan validasi materi dilakukan oleh ibu Alfisyah Nurhayati, M.Si. dan validasi pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV Al-Aziz MI Negeri 1 Jember Ibu Atini Wikoyatika. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media E-LKPD untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPAS.

Hasil validasi oleh ahli media diperoleh prosentase rata-rata 86,6% dengan kategori konten dapat digunakan dengan mendapat saran agar media pembelajaran dibenahi dari segi penunjuk penggunaan media.

Tabel 4.1
Hasil Validasi Media

No.	Kriteria	Validasi			
		1	2	3	4
1	LKPD dapat digunakan dalam bentuk <i>hardware</i> atau <i>software</i> yang ada				√
2	LKPD mudah digunakan				√
3	Petunjuk-petunjuk dalam LKPD mudah dipahami			√	
4	LKPD dapat mudah digunakan dalam variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda				√
5	Tersedia petunjuk penggunaan LKPD dengan jelas	√			
6	Huruf/karakter yang digunakan menarik dan mudah dibaca				√
7	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf				√
8	Pewarnaan LKPD tidak mengganggu dalam memahami keseluruhan materi				√
9	Pewarnaan dalam LKPD membantu pemahaman konsep			√	
10	Penempatan unsur tata letak yang konsisten			√	
11	Jenjang judul-judul jelas, konsisten, dan proporsional				√
12	Setiap tampilan merupakan kombinasi komponen yang bekerja sama sehingga LKPD tampak jelas			√	
13	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi				√
14	Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan			√	
15	LKPD menggunakan lebih dari 1 Representasi				√
Jumlah Skor		1	0	15	36
Jumlah Total Skor		52			

$$V = \frac{T Se}{T Sh} \times 100 \%$$

$$V = \frac{52}{60} \times 100 \% = 86,6$$

Hasil validasi media menunjukkan skor presentase sebesar 87% yang artinya media atau konten dapat digunakan.

Tabel 4.2
Hasil Validasi Materi

No	Kriteria	Validasi			
		1	2	3	4
1	Relevansi materi dalam LKPD dengan tujuan pembelajaran				√
2	Keakuratan konsep dan definisi yang disajikan dalam LKPD				√
3	Materi yang disajikan dalam LKPD terstruktur/sistematis			√	
4	Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat di sekitar peserta didik				√
5	Kejelasan materi yang disajikan dalam LKPD				√
6	LKPD mendorong rasa ingin tahu peserta didik				√
7	LKPD menciptakan kemampuan menyelesaikan permasalahan yang ada				√
8	Keruntunan konsep dalam LKPD				√
9	LKPD dapat menstimulasi peserta didik untuk berpikir kritis				√
10	LKPD berorientasi pada High Order Thinking Skills				√
11	Ketepatan dan keefektivan kalimat yang digunakan				√
12	Kalimat-kalimat pada LKPD tidak menimbulkan makna ganda				√
13	Isi LKPD mampu memotivasi peserta Didik				√
14	Bahasa yang digunakan sesuai Dengan perkembangan intelektual peserta didik			√	

15	Kesesuaian kaidah Bahasa			√	
Jumlah Skor				9	48
Jumlah Total Skor		57			

$$V = \frac{T Se}{T Sh} \times 100 \%$$

$$V = \frac{57}{60} \times 100 \% = 95$$

Pada tabel tersebut ditunjukkan bahwa hasil validasi materi menunjukkan skor presentase sebesar 95% yang artinya media yang dikembangkan sesuai dengan isi materi yang akan diajarkan

Tabel 4.3
Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Kriteria	Validasi			
		1	2	3	4
1	Relevansi materi dalam LKPD dengan tujuan pembelajaran				√
2	Petunjuk-petunjuk dalam LKPD mudah dipahami			√	
3	Materi yang disajikan dalam LKPD terstruktur/sistematis				√
4	Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat di sekitar peserta didik				√
5	Tersedia petunjuk penggunaan LKPD dengan jelas			√	
6	LKPD mendorong rasa ingin tahu peserta didik				√
7	LKPD menciptakan kemampuan menyelesaikan permasalahan yang ada				√
8	Setiap tampilan merupakan kombinasi komponen yang bekerja sama sehingga LKPD tampak jelas			√	
9	LKPD dapat menstimulasi peserta didik untuk berpikir kritis				√
10	LKPD berorientasi pada High				√

Order Thinking Skills					
11	Pewarnaan dalam LKPD membantu pemahaman konsep			√	
12	LKPD dapat digunakan dalam bentuk <i>hardware</i> atau <i>software</i> yang ada			√	
13	Isi LKPD mampu memotivasi peserta didik				√
14	Bahasa yang digunakan sesuai Denga perkembangan intelektual peserta didik			√	
15	LKPD dapat mudah digunakan dalam variasi pembelajaran dan dengan pelajaran yang berbeda				√
Jumlah Skor				18	36
Jumlah Total Skor					54

$$V = \frac{T Se}{T Sh} \times 100 \%$$

$$V = \frac{54}{60} \times 100 \% = 90$$

Hasil validasi ahli pembelajaran menunjukkan skor presentase sebesar 90 yang artinya media yang dikembangkan dan materi yang diajarkan sesuai dengan pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari 3 validator yakni validator media, validator materi, dan validator ahli pembelajaran, terdapat saran dan kritikan yang digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan media.

Adapun saran dari validator ahli media yaitu: penambahan pedoman, atau petunjuk penggunaan untuk memudahkan siswa menyelesaikan LKPD. Dan ada juga saran dari validator ahli

pembelajaran yaitu media yang diterapkan bagus dan sangat menarik,, perhatian dan atusias siswa dalam mengerjakan soal, namun perlu ditambah alur prosedur pengerjaan agar siswa lebih paham.

4. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan uji coba produk media elektronik LKPD. Kemudian, media elektronik LKPD merupakan media pembelajaran yang diimplementasikan di kelas IV Al-Aziz MI Negeri 1 Jember. Setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing dan validasi ahli, implementasi dilakukan pada tanggal 10 Juni 2023. Sebelum implementasi ke sekolah dilaksanakan tentu ada beberapa tahapan antara lain,

- a. meminta perizinan ke sekolah untuk melakukan penelitian di kelas IV Al-Aziz,
- b. memberi tahu maksud dan tujuan penelitian kepada guru kelas IV Al-Aziz.
- c. Membuat lembar pendapat peserta didik atau angket untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap media E-LKPD.

Pelaksanaan dilakukan secara tatap muka 3 kali dan online 1 kali dimana pertemuan awal dilakukan observasi untuk mengetahui kebutuhan peserta didik saat mendapatkan soal berbasis HOTS, pertemuan kedua dilakukan pretest dan pengenalan media E-LKPD berbasis hots kepada peserta didik, pertemuan ketiga dilakukan secara online melalui whatsapp grup untuk mengimplementasikan media E-

LKPD berbasis HOTS, dan pertemuan keempat untuk mengisi angket respon peserta didik setelah menggunakan media E-LKPD. Adapun bukti-bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut.

Gambar 4.1
Pretest



Gambar 4.2
Pengenalan E-LKPD



Dalam gambar tersebut menunjukkan kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu mengenalkan media E-LKPD kepada siswa sebelum mengimplementasikan. Pengenalan yang dilakukan meliputi, cara untuk masuk ke E-LKPD melalui link yang nantinya akan di share ke grup kelas. Selain itu juga cara untuk mengerjakan setiap soal yang

berbeda tipe, mengoreksi kembali jawaban, dan juga langkah – langkah yang harus dilakukan setelah selesai mengerjakan soal.

Gambar 4.3
Proses pengerjaan E-LKPD secara online



Setelah dilakukan pretest dan pengenalan media. Siswa menerapkan E-LKPD di rumah masing-masing menggunakan handphone. Terdapat waktu yang sudah di setting untuk siswa yakni selama 60 menit, waktu dimulai saat siswa telah menekan link yang sudah di share ke grup.

Berdasarkan hasil implementasi tersebut, dapat diperoleh data keefektifan media elektronik LKPD pada mata pelajaran IPAS bab 5 Cerita Tentang Daerahku, dari angket respon peserta didik dan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Pengujian produk

pengembangan dalam peningkatan hasil belajar menggunakan uji normalitas desain One Group Pretest-Posttest N-gain Score. Data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai pretest hasil belajar pada kelas IV Al-Aziz adalah 33,7. Sedangkan setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai posttest hasil belajar adalah 58,8.

Adapun data hasil pretest dan posttest setiap siswa ditunjukkan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4.4
Hasil Pretest

NO	NAMA	Skor		Total	Nilai
		A	B		
1	Adil Aldadili	60	25	85	42,5
2	Ahmad Samsul Arifin	50	25	75	37,5
3	Chika Trisnawati MA	60	25	85	42,5
4	Dhifa Alya Afifah	70	10	80	40
5	M. Indra Wijaya	50	50	100	50
6	M. Krisna Setiawan	50	10	60	30
7	Muhammad Ainul Yaqin	70	10	80	40
8	M Alfiansyah Rosidi	60	25	85	42,5
9	M Aufar Trihapsoro P	50	25	75	37,5
10	M Fababur Ridho	60	10	70	35
11	Muhammad Iqbal D	40	25	65	32,5
12	M Iqbal Widiyanto	70	50	120	60
13	Revi Riskawati Rifqi	60	10	70	35
14	Siti Fatimatus Zahro	50	50	100	50
15	Siti Nurhadijah	60	50	110	55
16	Siti Sinta	60	25	85	42,5
17	Aniatus Solehah	60	75	135	67,5

Tabel 4.5
Hasil Posttest

NO	NAMA	Nilai Post-test
1	Adil Aldadili	72
2	Ahmad Samsul Arifin	55
3	Chika Trisnawati MA	64
4	Dhifa Alya Afifah	64
5	M. Indra Wijaya	60
6	M. Krisna Setiawan	70
7	Muhammad Ainul Yaqin	60
8	Muhammad Alfiansyah Rosidi	55
9	Muhammad AUFAR Trihapsoro P	70
10	Muhammad Fababur Ridho	77
11	Muhammad Iqbal Diafakri	76
12	Muhammad Iqbal Widiyanto	60
13	Revi Riskawati Rifqi	64
14	Siti Fatimatus Zahro	68
15	Siti Nurhadijah	64
16	Siti Sinta	68
17	Aniatus Solehah	72

5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam kegiatan penelitian pengembangan model ADDIE. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan. Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan, Pengembangan E-LKPD Berbasis HOTS Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 JEMBER layak dan efektif untuk digunakan. Data yang didapat

melalui kegiatan validasi, angket respon siswa dan kegiatan pretest-Posttest yang telah dilakukan, layak dan efektif untuk digunakan.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis data ini adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajar. Dimana validator ahli media adalah bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember. Untuk validator materi Ibu Alfisyah Nurhayati, M.Si. selaku dosen mata kuliah IPS di Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember, dan untuk validator pembelajaran adalah Ibu Atini Wiko Yatika selaku guru kelas IV Al-aziz di MIN 1 Jember. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4.6
Hasil validasi

NO	Validator	Prosentase	Kriteria
1	Validator 1	87 %	Sangat valid, sangat layak Digunakan
2	Validator 2	95 %	Sangat valid, sangat layak Digunakan
3	Validator 3	90 %	Sangat valid, sangat layak Digunakan
Nilai rata rata prosentase		90,5%	

Berdasarkan hasil analisis data dari tiga validator diperoleh prosentase nilai rata-rata sebesar 90,5% Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media E-LKPD telah memenuhi kategori valid atau layak digunakan. Hal ini berarti media E-LKPD dapat dipergunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

Selanjutnya analisis saran dan kritikan terhadap kevalidan media E-LKPD oleh validator dijadikan acuan untuk perbaikan atau revisi. Saran-saran dari validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi produk yang agar dapat digunakan dalam pembelajaran supaya lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria pengembangan media pembelajaran.

2. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan media pada penelitian ini diperoleh dari analisis hasil belajar peserta didik dan angket respon peserta didik saat pembelajaran.

a. Analisis Hasil Belajar

Hasil belajar dalam pengembangan media E-LKPD berbasis HOTS berupa hasil tes yang diberikan kepada peserta didik guna mengetahui keefektifan media dalam pengerjaan terutama pada mata pelajaran IPAS. Pretest dan posttest adalah tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Analisis uji T dalam penelitian ini dilakukan menggunakan pengukuran N –Gain Score. Berikut data yang disajikan dari hasil pretest dan posttest menggunakan pengukuran N-Gain Score ditunjukkan pada tabel.

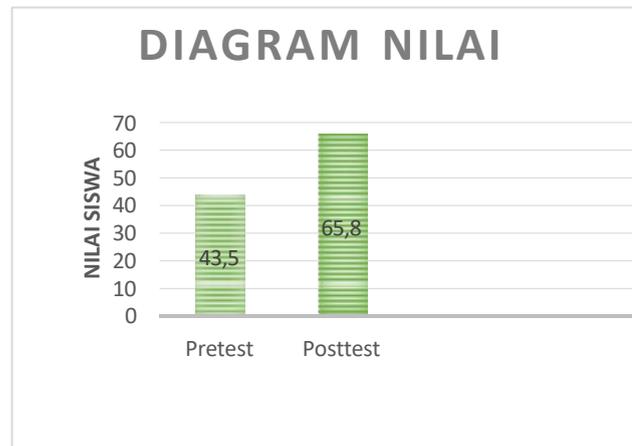
Tabel 4.7
Analisis Data Menggunakan N-Gain Score

NO	NAMA	Pre-test	Post- test	Post-pre	Skor ideal (100) - pre	N-Gain Score	N-Gain Score Percent
1	Adil Aldadili	42,5	72	29,5	57,5	0,51304348	51,30434783
2	Ahmad Samsul Arifin	37,5	55	17,5	62,5	0,28	28
3	Chika Trisnawati MA	42,5	64	21,5	57,5	0,37391304	37,39130435
4	Dhifa Alya Afifah	40	64	24	60	0,4	40
5	M. Indra Wijaya	50	60	10	50	0,2	20
6	M. Krisna Setiawan	30	70	40	70	0,57142857	57,14285714
7	Muhammad Ainul Yaqin	40	60	20	60	0,33333333	33,33333333
8	Muhammad Alfiansyah Rosidi	42,5	55	12,5	57,5	0,2173913	21,73913043
9	Muhammad Aufar Trihapsoro P	37,5	70	32,5	62,5	0,52	52
10	Muhammad Fababur Ridho	35	77	42	65	0,64615385	64,61538462
11	Muhammad Iqbal Diafakri	32,5	76	43,5	67,5	0,64444444	64,44444444
12	Muhammad Iqbal Widiyanto	60	60	0	40	0	0
13	Revi Riskawati Rifqi	35	64	29	65	0,44615385	44,61538462
14	Siti Fatimatus Zahro	50	68	18	50	0,36	36
15	Siti Nurhadijah	55	64	9	45	0,2	20
16	Siti Simta	42,5	68	25,5	57,5	0,44347826	44,34782609
17	Aniatus Solehah	67,5	72	4,5	32,5	0,13846154	13,84615385
		43,52941176	65,82352941	22,29411765	56,47058824	0,36987069	36,98706863

Berdasarkan tabel tersebut, prosentase nilai N-Gain Score menunjukkan rata-rata prosentase sebesar 36,987% yang artinya ada peningkatan sebesar kurang lebih 37% setelah adanya pengembangan media E-LKPD berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS. Yang artinya pengembangan media efektif digunakan dalam pembelajaran.

Analisis mengenai skor pretest dan skor posttest setelah diberikan atau diajarkan menggunakan media E-LKPD berbasis HOTS menunjukkan hasil peningkatan. Data hasil rata-rata nilai pretest dan posttest pada mata pelajaran IPAS kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember dapat dilihat pada gambar

Gambar 4.4
Diagram Peningkatan Hasil Belajar

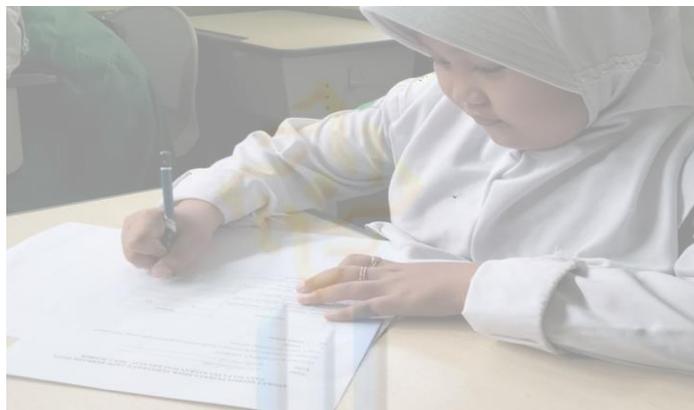


Pada gambar menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai pretest hasil belajar pada kelas IV adalah 43,5. Sedangkan setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai posttest hasil belajar adalah 65,8. Hal ini menunjukkan bahwa media E-LKPD berbasis HOTS dapat meningkatkan hasil belajar dan artinya media tersebut efektif digunakan pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

b. Analisis Angket Respon Guru dan Siswa

Analisis kepraktisan E-LKPD berbasis HOTS diperoleh dari angket respon guru kelas dan peserta didik. Analisis respon peserta didik dilakukan oleh peserta didik kelas IV Al-aziz MIN 1 Jember dengan jumlah peserta didik sebanyak 11 orang. Praktik uji coba dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2023.

Gambar 4.5
Pengisian angket respon peserta didik



Pada lembar angket respon peserta didik disediakan tabel dengan 5 pernyataan sebagai berikut :

Tabel 4.8
Angket respon peserta didik

No	Pertanyaan	Respon	
		S	TS
1	Belajar dengan E-LKPD meningkatkan rasa ingin tahu saya		
2	Gambar dan video yang ada di E-LKPD menarik untuk diamati		
3	E-LKPD mudah digunakan		
4	Terdapat beberapa kata dalam E-LKPD yang membuat saya bingung		
5	E-LKPD ini membantu saya menjawab pertanyaan guru dengan baik		

Hasil angket respon siswa menunjukkan, pada pernyataan pertama dan kedua sebanyak 11 siswa menjawab setuju, pernyataan ketiga 10 siswa menjawab setuju sedangkan 1 siswa tidak setuju, pernyataan keempat 10 siswa menjawab setuju sedangkan 1 siswa tidak setuju, sedangkan pernyataan kelima 8 siswa menjawab setuju dan 3 siswa menjawab tidak setuju. Berdasarkan hasil rata-rata respon

siswa, menunjukkan bahwa media E-LKPD berbasis HOTS mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa.

Pada angket respon guru kelas ditunjukkan hasil pada berikut:

$$V = \frac{T Se}{T Sh} \times 100 \%$$

$$V = \frac{52}{60} \times 100 \% = 86\%$$

Skor 52 diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban responden atau guru kelas dari angket. Sedangkan skor 60 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai ideal seluruh item yang terdapat pada angket. Dari keseluruhan skor tersebut dapat dihitung persentase 86%. Berdasarkan persentase tersebut maka dapat dikategorikan dalam kriteria tingkat kelayakan pada media E-LKPD berbasis HOTS sangat baik..

C. Revisi Produk

Setelah proses validasi kemudian dilakukannya revisi produk sesuai saran validator. Adapun perubahan media E-LKPD sebelum revisi dan setelah revisi ditampilkan pada gambar sebelum (atas) dan sesudah (bawah) revisi berikut.

Gambar 4.6
Produk sebelum direvisi



Gambar 4.7
Produk telah direvisi



Pada gambar menunjukkan tampilan media E-LKPD sebelum dan sesudah direvisi. Adapun sesuai dengan saran validator ahli media yaitu kurangnya petunjuk penggunaan yang berfungsi untuk mempermudah siswa mengerjakan setiap pertanyaan yang tersedia.

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk Elektronik LKPD

1. Pengembangan Produk

Pengembangan yang dilakukan telah menghasilkan produk berupa E-LKPD berbasis HOTS pada materi IPAS kelas IV Al-Aziz. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dari desain penelitian dan pengembangannya adalah ADDIE. Media pembelajaran menurut Sadiman (1993) merupakan suatu perantara atau pengantar dari pengirim ke penerima. Dengan kata lain media pembelajaran adalah suatu wadah atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan demi tercapainya suatu tujuan. E-LKPD, atau Lembar kerja peserta didik elektronik, pada dasarnya termasuk dalam kategori media pembelajaran, namun juga dapat dianggap sebagai bentuk bahan ajar karena berisi materi dan tugas yang perlu dikerjakan siswa. E-LKPD dirancang secara elektronik (digital) dan berisi materi, gambar, animasi, serta video yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Ini berarti E-LKPD berfungsi sebagai alat bantu yang memfasilitasi proses pembelajaran. E-LKPD juga mengandung materi pelajaran dan tugas yang harus dikerjakan siswa, yang merupakan unsur-unsur dari bahan ajar. Dengan demikian, E-LKPD menyediakan informasi dan latihan yang dibutuhkan siswa untuk belajar.

Pada tahap analisis, peneliti mulai menganalisis terkait kebutuhan dalam proses pembelajaran melalui proses wawancara. Berdasarkan masalah yang ditemukan bahwa siswa cenderung sulit untuk memahami soal yang menggunakan HOTS pada LKS dan juga menemukan masalah berupa siswa yang kurang antusias dengan soal berbasis HOTS terlebih hanya mengandalkan LKS yang tersedia saja. Sehingga peneliti membuat E-LKPD yang berisi soal-soal untuk dikerjakan siswa dengan berbasis HOTS.

Pada tahap desain, peneliti mulai membuat rancangan untuk produk yang akan dikembangkan, dimulai dengan menetapkan tujuan pembelajaran, merancang desain media pembelajaran, serta merancang instrumen untuk mengukur kelayakan media pembelajaran. Berikut akan dijelaskan mengenai bahan-bahan yang digunakan untuk memproduksi media, dan langkah-langkah penggunaan media E-LKPD :

- a. Pc (microsoft word) untuk mendesain E-LKPD.
- b. Video/link video youtube dan gambar yang sudah dipilih peneliti sesuai dengan materi pelajaran.
- c. Email untuk membuat akun di web live worksheets.

Selanjutnya langkah – langkah pembuatan media E-LKPD :

- a. Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat butir-butir pertanyaan dengan beberapa jenis yakni pilihan ganda, benar/salah, dan menjodohkan.

- b. Setelah itu mendesain cover dan background E-LKPD di Microsoft word, dengan menggunakan gambar yang sudah didownload di pinterest.
- c. Setelah mendesain cover sisipkan soal yang telah disediakan pada background
- d. Untuk soal video, buat kotak dan dikosongkan.
- e. Setelah itu save dan diubah menjadi pdf
- f. Langkah selanjutnya buka chrome lalu ketik live worksheet dipencarian.
- g. Membuat akun pada web live worksheet menggunakan email yang masih aktif.dengan menekan signup. Lalu isilah setiap alur yang sudah disediakan.
- h. Setelah mendapatkan akun, klik my workbooks dibagian atas dan pilih my worksheets pada bagian create
- i. Langkah selanjutnya yaitu, klik add worksheets lalu masukkan E-LKPD yang sudah di ubah menjadi pdf dan lengkapi setiap kolom yang sudah tersedia.
- j. Gunakan link costum untuk memudahkan siswa mengirim hasil kerja.
- k. Copy link yang sudah tersedia lalu share ke grup whatsapp kelas.

Pada tahap pengembangan peneliti mulai merealisasikan produk sesuai dengan rancangan yang terdapat pada tahap Design. Setelah proses pembuatan produk selesai, selanjutnya peneliti memvalidasi hasil produk yang telah dibuat. Proses validasi ini dimulai dari hasil validasi media oleh

ahli media mendapat persentase sebesar 86,6%, validasi materi oleh ahli materi mendapat persentase sebesar 95%, validasi pembelajaran oleh guru kelas mendapat presentase sebesar 90%. Adapun revisi terdapat dalam hasil validasi media yang memuat penambahan penunjuk pengerjaan soal setelah sampul pada E-LKPD.

Pada tahap implementasi peneliti menguji cobakan produk yang telah dibuat. Di mana hasil angket kepraktisan para siswa menunjukkan bahwa media E-LKPD berbasis HOTS mendapatkan respon yang sangat baik, yang menandakan produk sangat praktis. Sedangkan hasil uji E- LKPD menggunakan teknologi saat ini yang sebagian besar siswa memakai handphone untuk mengerjakannya berhasil mengerjakannya.

Pada tahapan evaluasi dilakukan evaluasi formatif yakni peneliti melakukan revisi dari saran ahli media, ahli pembelajaran serta hasil pengujian produk E-LKPD tersebut.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adelia Alfitri H (2023) , penelitian ini menggunakan Metode penelitian R&D. Selain itu, ada juga penelitian yang dilakukan oleh Nur Nadifatinisa, Prima Mutia Sari (2021), Penelitian ini menggunakan Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE. Data yang dikumpulkan adalah data kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan angket, produk ini di uji

cobakan kepada 23 siswa kelas V. Dengan objek penelitian pengembangan E-LKPD berbasis HOTS menggunakan Liveworksheet.

2. Kelayakan Produk

Uji kelayakan E-LKPD didapat dari 3 ahli, materi, media, dan pembelajaran. Hasil validasi dari masing masing ahli kemudian dihitung rata ratanya dan dicocokkan dengan klasifikasi tingkat validitas. Aspek materi pelajaran mendapat 95% yang terkategori sangat valid, aspek media mendapat 87% yang terkategori sangat valid dan aspek pembelajaran yang mendapat nilai 90% yang terkategori sangat valid. Ini menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan sudah terkategori sangat valid. Pada umumnya, LKPD berisi petunjuk kegiatan yang bisa dilakukan disekolah atau dirumah, materi untuk diskusi, dan soal-soal latihan maupun segala bentuk petunjuk yang mampu mengajak peserta didik beraktivitas dalam proses pembelajaran (Trianto, 2011). Pengujian validitas dilakukan sebagai upaya untuk memastikan cakupan isi produk benar-benar sudah sesuai dengan aspek yang diukur (Murti, 2011).

Dilihat sebagai media pembelajaran, E-LKPD yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria yang diharapkan baik dari segi pengembangan perangkat lunak dan komunikasi visual. E-LKPD bersifat audio visual bukan cetak sehingga dapat diakses darimana saja dengan menggunakan smartphone atau laptop yang terkoneksi dengan internet.(Hamalik, 2011), mengemukakan bahwa pemakaian multimedia pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi

dan rangsangan kegiatan pembelajaran, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Pada desain latar E-LKPD dipilih warna-warna yang menarik dan gambargambar sebagai penarik perhatian siswa. menyatakan bahwa salah satu cara untuk menarik perhatian pada media visual adalah warna. Selain warna, yang harus diperhatikan seperti pada sampul LKPD adalah judul LKPD. Ini mengindikasikan bahwa E- LKPD mampu membuat siswa senang belajar karena tampilan E-LKPD menarik sesuai dengan karakter mereka sebagai anak sekolah dasar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zulliyandri (2022), Adapun hasil dari penelitian adalah, nilai kelayakan LKPD oleh ahli media mencapai 88% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, hasil penilaian ahli materi mencapai 86% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan hasil penilaian ahli bahasa mencapai 86% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Hasil penelitian lain adalah yang dilakukan oleh Nur nadifatinisa (2021) Adapun hasil dari penelitian adalah, review dari ahli materi diperoleh persentase 82.40% dengan predikat sangat baik, selanjutnya hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase 85.00% dengan predikat sangat baik dan hasil uji kelayakan oleh guru diperoleh persentase 90.67% dengan predikat sangat baik.

3. Kepraktisan produk

Uji kepraktisan E-LKPD melibatkan siswa dan juga guru kelas IV. Dengan pemberian angket kepada siswa yang telah mengerjakan soal

berbasis HOTS dengan E-LKPD dan penilaian yang diberikan oleh guru setelah terlaksananya penerapan E-LKPD mendapat nilai sebesar 86%. Hasil uji kepraktisan yang ditunjukkan dengan hasil angket dan nilai dari guru, menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan ini setuju/praktis digunakan oleh siswa maupun guru dalam hal secara spesifik, aspek kemudahan, kegunaan dan daya tarik. Hasil ini menunjukkan guru maupun siswa tidak mengalami kesulitan atau hambatan dalam menerapkannya. Nieveen (1999) menyatakan kepraktisan dapat dilihat dari pengguna produk. Dalam konteks ini, produk digunakan oleh guru dan siswa. Dalam hal kemudahan, E-LKPD berbasis HOTS yang dikembangkan mudah diterapkan bagi para guru. Hal ini karena dibuat sederhana lengkap dengan petunjuknya. Penerapan E-LKPD juga tidak memerlukan waktu yang lama dan tenaga yang banyak. Guru hanya meminta siswa mengakses situs yang diberikan untuk menjalankan E-LKPD. Guru hanya memantau hasil belajar siswa saja yang mereka lakukan dengan menjawab soal yang ada.

Dalam hal kegunaan, E-LKPD tentu membantu guru melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif. Apalagi di tengah suasana pandemi seperti saat ini. Menggunakan LKPD berbasis elektronik tentu memudahkan guru mengajar dan tentunya juga siswa dalam belajar. Dengan menggunakan E-LKPD tentu sesuai dengan tuntutan jaman dan materi yang diajarkan dalam E-LKPD sudah disesuaikan dengan permasalahan saat ini. Hal ini tentu membuat E-LKPD semakin berguna

bagi peserta didik dan guru. Dalam hal daya tarik, E-LKPD dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik siswa. Gambar-gambar yang disajikan mampu memancing rasa ingin tahu siswa karena memang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Materi pelajaran juga dirancang sesuai karakteristik anak sekolah dasar. Ini bertujuan agar pembelajaran tidak terlalu berat bagi siswa yang justru menyebabkan siswa malas menggunakan E-LKPD. Dengan demikian, E-LKPD berbasis HOTS yang dikembangkan sudah layak digunakan karena bersifat memudahkan atau praktis.

Menurut Nurasih (2023), media yang praktis dapat memberikan suasana baru, meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan wawasan yang lebih luas dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi. Ini menunjukkan hal yang praktis bagi pengguna membawa dampak yang positif. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bella Rachma Wiyasih, LKPD Tematik berbasis HOTS dinyatakan praktis, diperoleh dari kuisioner yang diisi oleh 41 responden setelah menggunakan LKPD memperoleh nilai 94,66% dengan kategori sangat layak.

4. Keefektivitasan Produk

Hasil analisis uji efektivitas dengan N-Gain score menunjukkan hasil 0,36 bahwa E-LKPD berbasis HOTS yang dikembangkan terkategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir tinggi siswa sudah terbentuk melalui penerapan E-LKPD berbasis HOTS.

Pengembangan E-LKPD secara ideal dan mempertimbangkan karakteristik siswa mampu membentuk kemampuan HOTS siswa. Efektivitas E- LKPD ini tidak terlepas dari karakteristik E-LKPD. Pada aktivitas pembelajaran, E-LKPD menerapkan pendekatan saintifik. Dengan menerapkan pendekatan saintifik maka proses pembelajaran membuat pembelajaran secara aktif mengonstruksi konsep,

Menurut Heruman (2013), peserta didik sekolah dasar (SD) umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun, mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Objek konkret tersebut yang dapat ditangkap oleh panca indra. Penggunaan media video dan gambar dalam E-LKPD mampu membuat siswa **K**embangkan pemikiran tingkat tingginya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zullyandri (2022) berdasarkan hasil analisis N-Gain memperoleh hasil 0,71 dengan kategori “tinggi”. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan tersebut sangat layak dan efektif untuk digunakan.

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

1. Saran Pemanfaatan Produk Saran pemanfaatan produk pengembangan E-LKPD di antaranya sebagai berikut:

- a. Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan atau menggunakan media sebaik mungkin.
- b. Peserta didik diharapkan lebih aktif dan tertib dalam kegiatan pembelajaran.

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan Media E-LKPD pada mata pelajaran IPAS dapat digunakan disemua kelas, sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah lainnya di Kabupaten Jember. Namun penyebarluasan produk harus tetap memperhatikan dan menghitung karakteristik dari peserta didik, sehingga penyebar produk tidak sia – sia atau dapat bermanfaat dengan baik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Elektronik LKPD yang dikembangkan peneliti di kelas IV Al-Aziz pada mata pelajaran IPAS sudah memenuhi kriteria kualitas yang baik, sehingga disarankan dapat diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran IPAS saja, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lainnya.
- b. Penelitian hanya dilakukan pada kelas IV Al-Aziz di MIN 1 Jember, akan tetapi lebih baik jika bisa dikembangkan dikelas lain ataupun lingkup Sekolah Dasar yang lainnya.

- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan mendesain media dengan lebih menarik lagi dan juga dapat menambah materi yang lebih luas tetapi mudah dipahami.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di MI Negeri 1 JEMBER tentang Pengembangan Media E-LKPD Berbasis HOTS Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Al-Aziz, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan E-LKPD Berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS Kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Media ini memanfaatkan kecanggihan teknologi pada zaman sekarang. LKPD didesain secara online untuk dikerjakan dengan teknologi seperti HP maupun laptop. Disedikan link untuk otomatis membuka E-LKPD yang sudah dibuat. Terdapat berbagai macam bentuk pertanyaan yang harus dikerjakan oleh siswa seperti menjodohkan, ya/tidak, dan pilihan ganda. Terdapat juga waktu pengerjaan, jika nantinya waktu telah selesai, jawaban akan secara otomatis tersimpan dan terkirim pada akun pendidik atau guru.
2. Kelayakan E-LKPD Berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS Kelas IV Al-Aziz MI Negeri 1 Jember diketahui setelah dilakukannya uji validasi. Kelayakan digunakan sebagai acuan sebelum media di uji coba. Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu validasi media, validasi materi dan

validasi pembelajaran. Rata – rata hasil prosentasi validasi oleh 3 validator diperoleh nilai rata-rata 90,5% artinya media E-LKPD berbasis HOTS dikategorikan valid atau layak digunakan.

3. Kepraktisan E-LKPD Berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS Kelas IV Al-Aziz MI Negeri 1 Jember diketahui setelah dilakukannya Analisis respon guru kelas dan peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik yang menunjukkan peserta didik setuju terhadap media E-LKPD berbasis HOTS serta respon guru kelas dengan mendapatkan presentase 86%.
4. Keefektifan E-LKPD Berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS Kelas IV Al-Aziz MI Negeri 1 Jember hasil keefektifan media E-LKPD berbasis HOTS diketahui dan diperoleh menggunakan perhitungan Analisis uji T dengan analisis menggunakan N-gain score sehingga menunjukkan hasil sebesar 0,36 dengan kategori sedang sebagai keefektifannya

KIAI HAJI AGHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Maskur, "Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung", (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2018), 61.
- Al-Qur'an Surah Ali Imran ayat 190-191
- Azhari Azhar, Huda Yasdinul, "Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 6 No 1, 2646-2647, 2022, h.2647.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2984/2790>
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemahan*, Surah Ali Imron ayat 190
- Faiziyah Nuqthy, Priyambodho Bagas Legawo, "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Menyelesaikan Soal Hots Ditinjau Dari Metakognisi Siswa," *Jurnal Program studi Pendidikan Matematika* Vol. 11, No.4 (2022) : 2825
- Firtsanianta Hanny, Khofifah Imroatul, "Efektivitas E-Lkpd Berbantuan Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Conference of Elementary Studies*, vol.1 no.1, 140-149, 2022
- Gunawan Fredy, Mardiyanningsih Asriah Nurdini, and Fajri Hayatul, "analisis Higher-Order Thinking Skills (HOTS) Siswa SMA pada Materi Sel," *Journal on education*, no.2 (Februari 2024): 13735-13747,
- Hardiani, Skripsi: "Analisis kemampuan berpikir tingkat tinggi pada soal IPA peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Pancarijang Sidrap", (Parepare: 2022)
- Hasanah Haysim, "Teknik-teknik observasi", *Jurnal at-Taqqaddum*, Volume 8, Nomor 1, Juli.23
- Hasibuan Adelia Alfitri, "Pengembangan E-LKPD Berbasis HOTS pada materi system gerak kelas XI SMA". (Skripsi, Universitas Jambi, 2023)
- Khoerunnisa Nabila, Badruzzaman Nedin, dan Gani Resyi A., " Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Liveworksheets," *Jurnal Dwija Cendekia* Vol. 7 No 1, 392-397, 2017, h.392. <file:///E:/SKRIPSI/FIX/daftar%20Pustaka/jurnal%20e%20lkpd%202.pdf>
- Kopifah Nurasih, " Pengembangan LKPD materi rangkaian listrik sederhana berbasis Higher Order Thingking Skill untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VI SD/MI". (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten, 2023)

- Kustandi Cecep dan Darmawan Daddy, “*Pengembangan Media Pembelajaran*”, (Jakarta: Kencana, 2020) 4.
- Luritawaty Irena Puji, Dkk, “Analisis Cara Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 11(2), 2022 hlm 192
- M, Marisa, Inovasi kurikulum, “Merdeka Belajar” di era society 5.0”, *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora* 5, No. 1, (2021): h.68, <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet/article/view/1317>
- Nadifatinisa Nur, Sari Prima Mutia, “Pengembangan LKPD Berbasis Highe Order Thingking Skill (HOTS) padaa pembelajaran IPA materi Ekosistem kelas V” , *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no.4 (Juni,2021)
- Nurhabiba Florens Dianni, Misdalina Misdalina. Dan Tanzimah, “Kemampuan Higher Order Thinking Skill (Hots) Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Sd 19 Palembang.”. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 9, No 3, Juli 2023 : 492-504.
- Panggabean Amir Danis Nurul Huda, *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sain,s* (Yayasan Kita Menulis, 2020), h.34.
- Penggabean Nurul Huda dan Danis Amir, “*Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*”, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020), 73
- Permendikbud RI No.21 Tahun 2016, *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*
- Prastowo, 209-210.
- Putri Desi Indah Risma dkk, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Tema 2 Selalu Berhemat Energi”. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no.1 (Februari, 2022)
- R Yudi Ari dan Sugiarti, “*Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D : Teori an Praktek*” , (Pasuruan : Lembaga Academis & Research Institute, 2020), 36.
- Raco J.R, “ *Metode Penelitian Kualitatif* “. (Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia),112.
- Rosmaini, “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika,” *Jurnal ilmu Pendidikan*, Vol. 5
- Salirawati Das, “Penyusunan Dan Kegunaan Lks Dalam Proses Pembelajaran”, <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132001805/pengabdian/19penyusunan-dan-kegunaan-lks.pdf>.

- Siti Rahayuningsih, Amalia Sofri Rizka,” Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Berbasis Etnomatematika Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik,” *Jurnal Dialektika P matematika*, vol.10 no.1, 838-850, 2023 h. 842.
- Slamet Fayruz Abadi,*Model penelitian pengembangan* (Malang:institut agama islam sunan kalijogo malang,2022),1
- Sugiri Wiki Aji dan Priatmoko Sigit, “Perspektif Asesmen Autentik sebagai Alat Evaluasi Dalam Merdeka Belajar,”*Jurnal Pendidikan Guru Madrasah* 4, No 01, (2020): h.53, <https://core.ac.uk/download/pdf/322523218.pdf>
- Sugiyono, ”*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*”, (Bandung : Alfabeta, 2018), 199.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018). 297..
- Supriadi Gito, *Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skill (Hots)*, (Yogyakarta:Aswaja Presindo,2020),31
- Syahid Ibrahim Maulana dan Istiqomah Nur Annisa dan Azwary Khoula, “model addie dan assure dalam pengembangan media pembelajaran”, Vol 2, (Mei 2024), 261
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulisan Ilmiah*. (Jember : UIN KHAS Jember Press, 2024), 108.
- Trivaika Erga, Senubekti Mamok Andri,” Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android,” *Jurnal Nuansa Informatika* Vol.16 No.1, Januari 2022.34
- Undang – undang RI No.20 tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta : sinagrafika, 2003)
- Yasin Ruhizan Mohd dan Azizahwati, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Kearifan Lokal”, *Jurnal Geliga Sains* Vol. 5 No 1, 65-69, 2017, h. 65.
- Yusti Mistika, Saporahayuningsih Sri, dan Indrawati,”Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Higher Order Thinking Skills (HOTS),”*Journal Of Early Childhood Islamic Education* Vol.5 No.1 Juli 2021: 48-60
- Zakia Linda, dan Lestari Ika ,:*Berpikir Kritis dalam konteks pembelajaran*,(Bogor :Erzatama karya abadi,2019),4
- Zulliyandari, “Pengembangan LKPD IPA Berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik Kelas V sekolah dasar”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri raden Intan Lampung, 2022).



LAMPIRAN - LAMPIRAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

[Type here]

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	BEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Pengembangan E-LKPD Berbasis HOTS Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember	1. Pengembangan E-LKPD 2. HOTS	1. Pengembangan Media 2. E-LKPD 1. Konsep berpikir tingkat tinggi	<ul style="list-style-type: none">• Pengertian• Tujuan• Landasan• Kualifikasi• Fungsi• Manfaat• Prinsip• Faktor-faktor	Subjek Penelitian 1. Validator 2. Guru Kelas IV Al- Aziz 3. Siswa Kelas IV- Al-Aziz 4. Dokumentasi 5. Keputaskaan	1. Jenis Penelitian: Penelitian dan Pengembangan model ADDIE 2. Lokasi penelitian: MIN 1 Jember 3. Teknik Pengumpulan Data a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi 4. Teknik Analisis Data: a. Kevalidan b. Keefektifan c. Kepraktisan d. Kesimpulan	Bagaimana Pengembangan, kelayakan, dan keefektifan serta kepraktisan pengembangan E-LKPD berbasis HOTS pada mata pelajaran IPAS kelas IV Al-Aziz di MI Negeri 1 Jember

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](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2652/In.20/3.a/PP.009/05/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIN 1 JEMBER

Jl. Rengganis No.31 Arjasa Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan IlmuKeguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20184030
Nama : INTAN DWI PERMATASARI
Semester : Semester sepuluh
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan E-LKPD Berbasis HOTS Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MIN 1 JEMBER selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Eko Iswanto S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember,
28 Mei 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang
Akademik,



MASHUDI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1
Jalan Rengganis Nomor 31 Arjasa Kode Pos 68191
Telepon 0331 – 540401 Email : minarjasa@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-234/Mi.13.32.1/PP.00.4/06/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini ,

Nama : Eko Iswanto, S. Pd
NIP : 196910102005011003
Pangkat/Gol. Ruang : Penata Tk I, III/d
Jabatan : Kepala
Unit Kerja : MIN 1 JEMBER

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa

Nama : INTAN DWI PERMATASARI
NIM : T20184030
Semester : X (Sepuluh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember
Jurusan : Pendidikan Islam
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Mahasiswi tersebut telah melakukan / mengadakan penelitian / riset mengenai Pengembangan E-LKPD Berbasis HOTs Pada Mata Pelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MIN 1 JEMBER Tahun Pelajaran 2022/2023 selama 30 (tiga puluh) hari dari tanggal 29 Mei s/d 22 Juni 2023.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, dan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 22 Juni 2023
Kepala,



Eko Iswanto

[Type here]

E-LKPD BERBASIS HOTS
MAPEL IPAS KELAS IV



LAMPIRAN DOKUMENTASI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP E-LKPD BERBASIS HOTS
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV MIN 1 JEMBER

Nama : M. Fababur Rido
Kelas : 4.A - AZIZ

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Silahkan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir respon dengan keterangan sebagai berikut,

S : Setuju
TS : Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Respon	
		S	TS
1	Belajar dengan e-LKPD meningkatkan rasa ingin tahu saya	✓	
2	Gambar dan video yang ada di e-LKPD menarik untuk diamati	✓	
3	E-LKPD mudah untuk digunakan	✓	
4	Terdapat beberapa kata dalam e-LKPD yang membuat saya bingung	✓	
5	E-LKPD ini membantu saya menjawab pertanyaan guru dengan baik	✓	



Cerita Tentang Daerahku
by fababur ridho
08/23/2023 - 01:47
Time spent: 00:04:04
4 - IPAS
Result: 7.7/10
Edit | Remove



Cerita Tentang Daerahku
by Alfiansyah rosidi
08/23/2023 - 01:41
Time spent: 00:04:08
4 - IPAS
Result: 5.5/10
Edit | Remove



Cerita Tentang Daerahku
by indra wijaya
08/23/2023 - 01:36
Time spent: 00:03:13
4 - IPAS
Result: 6/10
Edit | Remove



Cerita Tentang Daerahku
by M Iqbal Widiyanto
08/23/2023 - 01:31
Time spent: 00:02:50
4 - IPAS
Result: 6/10
Edit | Remove



JURNAL PENELITIAN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 JEMBER

No	Tanggal	Kegiatan	Lampiran
1	23 Mei 2023	Validasi media E-LKPD dengan ahli media Dr. Hartono, M.Pd	
2	24 Mei 2023	Validasi materi E-LKPD dengan ahli materi Ibu Alfisyah Nurhayati, M.Si	
3	29 Mei 2023	Penyerahan surat ijin penelitian kepada kepala MIN 1 Jember	
4	29 Mei 2023	Observasi pembelajaran di kelas IV Al-aziz MIN 1 Jember	
5	31 Mei 2023	Validasi pembelajaran media E-LKPD dengan ahli pembelajaran Ibu Atini Wiko Yatika (guru kelas IV Al-aziz)	
6	31 Mei 2023	Pelaksanaan pretest kepada peserta didik kelas IV Al-aziz MIN 1 Jember	
7	09 Juni 2023	Pengambilan anket respon guru	
8	10 Juni 2023	Penerapan produk E-LKPD di kelas IV MIN 1 Jember	
9	12 Juni 2023	Pengisian angket respon peserta didik kelas IV Al-aziz MIN 1 Jember	
10	16 Juni 2023	Wawancara peneliti dengan guru kelas IV Al-aziz MIN 1 Jember	
11	22 Juni 2023	Menerima surat telah menyelesaikan penelitian dari kepala MIN 1 Jember Bapak Eko Iswanto S.Pd	

Jember, 22 Juni 2023



LAMPIRAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : INTAN DWI PERMATASARI
NIM : T20184030
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS HOTS PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV MIN 1 JEMBER" adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 28 Mei 2025
Saya Menyatakan



Intan Dwi Permatasari
NIM. T20184030

SOAL Pretest

A. Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Kerajaan Majapahit telah menjadi salah satu kerajaan terbesar yang ada di Indonesia. Berapa lamakah Majapahit berkuasa

a. 234 tahun
 b. 250 tahun
 c. 208 tahun
 d. 300 tahun

2. Gambar diatas merupakan raja dari Kerajaan Majapahit yang telah memiliki kekuasaan selama 38 tahun, juga memiliki peran penting semasa berdirinya Kerajaan Majapahit. Salah satu sikap yang bisa diteladani dari raja tersebut adalah

a. Cerdik, lincah, dan licik
 b. Kegigihan dan ketekunan belajar
 c. Pandai berkelahi dan berperang
 d. Dermawan dan tamak

3. Setiap sejarah akan ada peninggalan yang bisa ditemui di kehidupan selanjutnya. Berikut ini yang merupakan sumber sejarah berbentuk candi pada kerajaan majapahit, kecuali

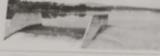
a.  b. 
 c.  d. 

4. Gambar disamping merupakan karya dari seorang pujangga terkenal dimasa Kerajaan Majapahit, pencipta sumber sejarah tersebut adalah

a. Ken Arok

b. Malapahit Gajah Mada
 c. Alpa Yantular
 d. Alpa Prapanar

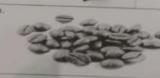
5. Perhatikan ketampakan alam di bawah ini

1)  2) 
 3)  4) 

bisa dimanfaatkan oleh masyarakat sekitar, jika ingin memanfaatkan sebagai PLTA berdasarkan gambar diatas, nomor berapak yang cocok digunakan

a. 1 dan 2
 b. 2 dan 3
 c. 3 dan 4
 d. 4 dan 1

6. Jember merupakan kota penghasil tembakau, namun tidak hanya itu saja gambar disamping merupakan salah satu produk asli jember. Bahan dasar produk disamping merupakan hasil dari perkebunan jember, apakah bahan dasar produk disamping

a.  b. 

7. Jika kalian memiliki tempat tinggal di sekitar tempat pada teks bacaan diatas, bagaimana cara kalian memanfaatkan kemampikan alam disana

a. Membuat bendungan udang
 b. Membangun industri
 c. Membuat perkebunan jagung
 d. Membangun sarana pariwisata

8. Berdasarkan teks bacaan diatas, pilihlah pernyataan yang tepat dibawah ini

a. Kopi tumbuh di dataran tinggi, karena suhu mempengaruhi pertumbuhan kopi
 b. Kopi tumbuh di dataran rendah, karena tanah pada dataran rendah lebih kering
 c. Kopi tumbuh di sekitar pantai, karena kopi membutuhkan tempat yang dekat dengan air
 d. Kopi tumbuh di sekitar pegunungan, karena kopi tidak membutuhkan sinar matahari

9. Gambar disamping merupakan salah satu contoh akulturasi. Setujakah kalian dengan pernyataan diatas, dan pilihlah alasan yang tepat dibawah ini

a. Setuju, karena bagunannya masih kental dengan budaya jawa
 b. Setuju, karena merupakan tempat ibadah muslim, namun bagunannya seperti dari hindu
 c. Tidak, karena islam dan hindu tidak bisa menjadi kebudayaan baru
 d. Tidak, karena termasuk contoh asimilasi

10. Joni tinggal di desa sendiri karena kedua orang tuanya meninggal, lalu ia memutuskan untuk pergi ke Jakarta mencari pekerjaan. Setelah beberapa hari di Jakarta Joni tidak menemukan pekerjaan, tentunya bagi masyarakat sekitar Joni sebagai pendatang baru ini menimbulkan tantangan dan gangguan salah satu upaya menanggulangi ketika menemukan permasalahan seperti Joni adalah

a. Dikembalikan paksa ke daerah asal
 b. Ditimpali di rumah warga terdekat
 c. Diberikan hukuman yang tegas

d. Dibina dan mendapat rehabilitasi sosial

H. Bacalah dengan seksama!

Majapahit dikenal sebagai kerajaan Hindu (dan Buddha) terbesar yang pernah berdiri di Nusantara sejak 1293 Masehi. Pendiri Kerajaan Majapahit adalah Raden Wijaya yang merupakan menantu dari Kertanegara, raja terakhir Singasari. Kerajaan Majapahit yang berkuasa pada tahun 1309 adalah Jayanegara. Ia naik takhta setelah menggantikan ayahnya, Raden Wijaya, dan bergelar Sri Sundara Pandya Dewa Dhiswara Wikra Mottunga Dewa. Jayanegara memerintah Majapahit selama 19 tahun. Selama masa pemerintahannya, ia menghadapi beberapa pemberontakan, termasuk pemberontakan Ra Kuti. Ia juga dikenal dengan nama Kala Gemet. Jayanegara akhirnya meninggal pada tahun 1328 karena dibunuh oleh Ra Tanco, tabib dan pengawal kepercayaannya. Majapahit mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Raja Hayam Wuruk dan patihnya, Gajah Mada. Pada masa ini, Majapahit berhasil menyatukan wilayah Nusantara di bawah kekuasaannya. Kerajaan Majapahit memiliki wilayah kekuasaan yang sangat luas, meliputi hampir seluruh (Indonesia saat ini), serta sebagian wilayah Malaysia, Brunei, Singapura, dan Filipina.

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar!

- Jayanegara memerintah Majapahit dari tahun sampai tahun
- Bagaimana keadaan kerajaan Majapahit saat diambil alih oleh Raja Hayam wuruk?
- Seberapa luas kekuasaan kerajaan Majapahit?

iqBALW

1. 1293

2. sangat baik

33

Soal Pretest

A. Taha berikut untuk menjawab pertanyaan no 1 sampai dengan no 4!

Kerajaan Majapahit berdiri dari tahun 1293 hingga 1527, lebih awal hari penobatan Raden Wijaya sebagai raja pertama. Raden Wijaya bertakhta dari awal berdirinya Kerajaan Majapahit hingga 1309 dengan gelar Kartarajasa Jayawardhana. Raja Jayanegara merupakan raja kedua yang memerintah pada tahun 1309-1328. Tribuana Tunggaldewi adalah ratu pengasa ketiga yang memerintah dari tahun 1328-1350. Puncak kejayaan Majapahit dalam menyatukan nusantara terjadi semasa pemerintahan Hayam Wuruk dengan gelar Sri Rajasamudra yang berkuasa pada tahun 1350 hingga 1389. Kepemimpinan Hayam Wuruk begitu kuat karena mendapat dukungan dari Mahapatih Gajah Mada. Kerajaan yang bercorak Hindu di Indonesia ini merupakan salah satu kerajaan terbesar dan berhasil menyatukan nusantara dengan Jasin sebagai pusat pemerintahannya. Kekuasaannya meliputi hingga enam daerah terbesar di Indonesia. Raja Wikramawardhana berkuasa pada tahun 1390 sampai dengan 1428. Peninggalan dari kerajaan Majapahit berupa kitab Nagarakertagama, Arjunawidya, Pararaton terdapat juga kitab Sutasoma yang digubah oleh pujangga terkenal pada abad ke-14 selain itu peninggalan candi yakni Candi Tikus, Candi Sukah, Candi Bajang Ratu

- Dibawah ini nama raja yang merupakan raja ke-lima dalam kerajaan Majapahit dan berkuasa selama 38 tahun adalah
 - Wirakrama Wardhana
 - Hayam Wuruk
 - Raden Wijaya
 - Jayanegara
- Gambar disamping merupakan peninggalan kerajaan ?
 - Kutai
 - Majapahit
 - Demak
 - Kertanegara
- Pilihlah pernyataan berikut yang sesuai dengan informasi penting yang terdapat pada bicantari!
 - Puncak kejayaan Majapahit ada pada masa raja Tribuana Tunggaldewi
 - Kerajaan Majapahit berkuasa selama 234 tahun
 - Kerajaan Majapahit adalah satu – satunya kerajaan terbesar di Indonesia
 - Kerajaan Majapahit berdiri dari tahun 1527
- Bangunan tersebut merupakan salah satu contoh akulturasi. Setuju atau tidak setuju! kalian dengan pernyataan diatas kemudian pilihlah alasannya sebagai berikut.....

SOAL Pretest

A. Pilihlah jawaban yang paling tepat ?

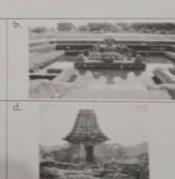
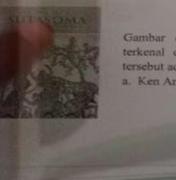
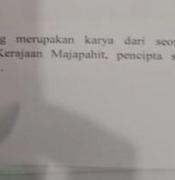
1. Kerajaan Majapahit salah menjadi salah satu kerajaan terbesar yang ada di Indonesia, berapa lamakah majapahit berkuasa

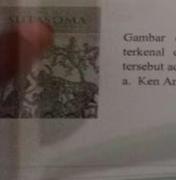
- 234 tahun
- 250 tahun
- 268 tahun
- 300 tahun

2. Gambar diatas merupakan raja dari Kerajaan Majapahit yang telah memiliki kekuasaan selama 38 tahun, juga memiliki peran penting semasa berdirinya kerajaan Majapahit. Salah satu sikap yang bisa dilelani dari raja tersebut adalah

- Cerdik, lincah, dan licik
- Kegigihan dan ketekunan belajar
- Pandai berkelahi dan berperang
- Demawan dan tamak

3. Setiap sejarah akan ada peninggalan yang bisa ditemui di kehidupan selanjutnya. Berikut ini yang merupakan sumber sejarah berbentuk candi pada kerajaan majapahit, kecuali

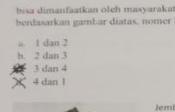
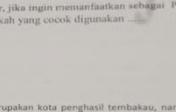
- 
- 
- 
- 

4.  Gambar disamping merupakan karya dari seorang pujangga terkenal dimasa Kerajaan Majapahit, pencipta sumber sejarah tersebut adalah

- Ken Arok

3. Mahapatih Gajah Mada
c. Mpu Tantular
d. Mpu Prapanca

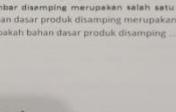
5. Perhatikan konsep-konsep dalam di bawah ini

1) 	2) 
3) 	4) 

Isua dimanfaatkan oleh masyarakat sekitar, jika ingin memanfaatkan sebagai PLTA berdasarkan gambar diatas, nomer berapakah yang cocok digunakan

- 1 dan 2
- 2 dan 3
- 3 dan 4
- 4 dan 1

6. Jember merupakan kota penghasil tembakau, namun tidak hanya itu saja gambar disamping merupakan salah satu produk asli dari jember. Bahan dasar produk disamping merupakan hasil dari petani jember, apakah bahan dasar produk disamping

- 
- 

Ditanya dan mendapat sebahatitany jawab

B. Bacalah dengan seksama!

Majapahit dikenal sebagai kerajaan Hindu (dan Buddha) terbesar yang pernah berdiri di Nusantara pada 1288 Masehi. Pendiri/pendiri Majapahit adalah Raden Wijaya yang merupakan menantu dari Kertanegara, raja terakhir Singhasari. Kerajaan Majapahit yang berkuasa pada tahun 1309 adalah Jayanegara Ia naik takhta setelah menggantikan ayahnya, Raden Wijaya, dan berakrabik sebagai saudara padanya dinwa (ibu-ayah) Wangi mangrupa dewa. Jayanegara memerintah Majapahit selama 19 tahun. Selama masa pemerintahannya, ia membagi-bagi beberapa pemerintahan, termasuk pemerintahan Raj Karti Ia juga dikenal dengan nama Raja Gajah Mada. Jayanegara akhirnya meninggal pada tahun 1328 karena dibunuh oleh Ra Tanco, tabib dan punggawal kepercayaannya. Majapahit mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Raja Hayam Wuruk dan putrinya, Gajah Mada. Pada masa ini, Majapahit berhasil menyatukan wilayah Nusantara di bawah kekuasaannya. Kerajaan Majapahit memiliki wilayah kekuasaan yang sangat luas, meliputi hampir seluruh (kecuali satu) saat ini), serta sebagian wilayah Malaysia, Brunei, Singapura, dan Filipina

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar!

- Jayanegara memerintah Majapahit dari tahun sampai tahun
- Bagaimana keadaan kerajaan Majapahit saat diambil alih oleh Raja Hayam wuruk?
- Seberapa luas kekuasaan kerajaan Majapahit?

Domaireu
1. 1309-1328
2. sangat baik sehingga daerah kekuasaan luas hampir mencakup seluruh nusantara
3. hampir mencakup seluruh nusantara

7. Jika kalian memiliki tempat tinggal di sekitar tempat pada teks bacaan diatas, bagaimana cara ke memanfaatkan kemampuan alam disana

a. Membuat tambak udang
 b. Membangun industri
 c. Membuat perkebunan jagung
 d. Membangun sarana pariwisata

8. Berdasarkan teks bacaan diatas pilihlah pernyataan yang tepat dibawah ini

a. Kopi tumbuh di dataran tinggi, karena suhu mempengaruhi pertumbuhan kopi
 b. Kopi tumbuh di dataran rendah, karena tanah pada dataran rendah lebih kering
 c. Kopi tumbuh di sekitar pantai, karena kopi membutuhkan tempat yang dekat dengan air
 d. Kopi tumbuh di sekitar pegunungan, karena kopi tidak membutuhkan sinar matahari

9. Gambar disamping merupakan salah satu di akulturasi. Setujukah kalian dengan pernyataan diatas pilihlah alasan yang tepat dibawah ini

a. Setuju, karena bagunannya masih kental dengan budaya Jawa
 b. Setuju, karena merupakan tempat ibadah muslim namun bagunannya seperti dari hindu
 c. Tidak, karena islam dan hindu tidak bisa mix kebudayaan baru
 d. Tidak, karena termasuk contoh asimilasi

10. Joni tinggal di desa sendiri karena kedua orang tuanya meninggal, lalu ia memutuskan untuk ke Jakarta mencari pekerjaan. Setelah beberapa hari di Jakarta Joni tidak menemukan pekerjaan la tidur di trotoar atau di depan toko dan ia terpaksa mengemis untuk membeli makanan. Salah satu upaya menanggulangi ketika menemukan permasalahan seperti Joni adalah

a. Dikembalikan paksa ke daerah asal
 b. Dititipkan di rumah warga terdekat
 c. Diberikan hukuman yang tegas

11. Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Kerajaan Majapahit telah mencapai puncak kejayaannya pada masa pemerintahan raja yang memerintah selama 35 tahun, raja tersebut bernama

a. Jayawijaya
 b. Sriwijaya
 c. Hayam Wuruk
 d. Prabu Hidayat

2. Gambar disamping merupakan raja dari Kerajaan Majapahit yang telah memiliki kekuasaan selama 35 tahun, raja tersebut bernama

a. Jayawijaya
 b. Sriwijaya
 c. Hayam Wuruk
 d. Prabu Hidayat

3. Setiap sejarah akan ada peristiwa yang bisa diteliti di keluhapan selanjutnya. Berikut ini yang merupakan sumber sejarah berbentuk taulah pada kerajaan Majapahit, kecuali

a. Kertajaya
 b. Kertajaya
 c. Kertajaya
 d. Kertajaya

4. Gambar disamping merupakan karya dari seorang pujangga terkenal dimasa Kerajaan Majapahit, pencipta sumber sejarah tersebut adalah

a. Ken Arok

11. Perhatikan kemampuan alam di bawah ini

a. 1 dan 2
 b. 2 dan 3
 c. 3 dan 4
 d. 4 dan 1

12. Jember merupakan kota penghasil tembakku, namun tidak hanya itu saja gambar disamping merupakan salah satu produk asli di jember, apakah bahan dasar produk disamping merupakan hasil dari peternakan, apakah bahan dasar produk disamping

a. Tembakku
 b. Tembakku
 c. Tembakku
 d. Tembakku

11. Perhatikan kemampuan alam di bawah ini

a. 1 dan 2
 b. 2 dan 3
 c. 3 dan 4
 d. 4 dan 1

12. Jember merupakan kota penghasil tembakku, namun tidak hanya itu saja gambar disamping merupakan salah satu produk asli di jember, apakah bahan dasar produk disamping merupakan hasil dari peternakan, apakah bahan dasar produk disamping

a. Tembakku
 b. Tembakku
 c. Tembakku
 d. Tembakku

14. Iqbal W

Sosial Posttest

A. Teles berikut untuk menjawab pertanyaan no 1 sampai dengan no 3!

Kerajaan Majapahit berdiri dari tahun 1293 hingga 1527, lahir saat hari penobatan Raden Wijaya sebagai raja pertama. Raden Wijaya berahat dari awal berdirinya Kerajaan Majapahit hingga 1309, dengan gelar Kertarajasa Jayawardhana. Raja Jayanegara adalah raja kedua yang memerintah pada tahun 1309-1328. Tribuwana Tungadewi adalah raja ketiga yang memerintah dari tahun 1328-1350. Puncak kejayaan Majapahit dalam menyatakan nusantara terjadi selama pemerintahan Hayam Wuruk dengan gelar Sri Rasanegara yang berkuasa pada tahun 1350 hingga 1389. Kependudukan Hayam Wuruk sebagai raja berkuasa mendapat dukungan dari Mahapatih Gajah Mada. Kerajaan yang bercorak Hindu di Indonesia ini merupakan jasad pemerintahan terbesar dan berhasil menyatakan nusantara dengan jasad sebagai jasad Wiramawardhana berkuasa pada tahun 1390 sampai dengan 1428. Peninggalan dari jasad kitab Sutasoma yang digubah oleh pujangga terkenal pada abad ke-14 selain itu peninggalan candi yakni Candi Tikus, Candi Sukuh, Candi Bajang Ratu.

1. Dibawah ini nama raja yang merupakan raja ke-lima dalam kerajaan Majapahit dan berkuasa selama 18 tahun adalah
 a. Wirakrama Wardhana
 b. Hayam Wuruk
 c. Raden Wijaya
 d. Jayanegara

2. Gambar disamping merupakan peninggalan kerajaan ?
 a. Kutai
 b. Majapahit
 c. Demak
 d. Kertanegara

3. Pilihlah pernyataan berikut yang sesuai dengan informasi penting yang terdapat pada bacaan!
 a. Puncak kejayaan Majapahit ada pada masa raja Tribuwana Tungadewi
 b. Kerajaan Majapahit berkuasa selama 234 tahun
 c. Kerajaan Majapahit adalah satu - satunya kerajaan terbesar di Indonesia
 d. Kerajaan Majapahit berdiri dari tahun 1527

4. Bangunan tersebut merupakan salah satu contoh akulturasi. Setuju atau tidak setuju? kalikan dengan pernyataan diatas kemudian pilihlah alasannya sebagai berikut....



14. Iqbal W

Sosial Posttest

A. Teles berikut untuk menjawab pertanyaan no 1 sampai dengan no 3!

Kerajaan Majapahit berdiri dari tahun 1293 hingga 1527, lahir saat hari penobatan Raden Wijaya sebagai raja pertama. Raden Wijaya berahat dari awal berdirinya Kerajaan Majapahit hingga 1309, dengan gelar Kertarajasa Jayawardhana. Raja Jayanegara adalah raja kedua yang memerintah pada tahun 1309-1328. Tribuwana Tungadewi adalah raja ketiga yang memerintah dari tahun 1328-1350. Puncak kejayaan Majapahit dalam menyatakan nusantara terjadi selama pemerintahan Hayam Wuruk dengan gelar Sri Rasanegara yang berkuasa pada tahun 1350 hingga 1389. Kependudukan Hayam Wuruk sebagai raja berkuasa mendapat dukungan dari Mahapatih Gajah Mada. Kerajaan yang bercorak Hindu di Indonesia ini merupakan jasad pemerintahan terbesar dan berhasil menyatakan nusantara dengan jasad sebagai jasad Wiramawardhana berkuasa pada tahun 1390 sampai dengan 1428. Peninggalan dari jasad kitab Sutasoma yang digubah oleh pujangga terkenal pada abad ke-14 selain itu peninggalan candi yakni Candi Tikus, Candi Sukuh, Candi Bajang Ratu.

1. Dibawah ini nama raja yang merupakan raja ke-lima dalam kerajaan Majapahit dan berkuasa selama 18 tahun adalah
 a. Wirakrama Wardhana
 b. Hayam Wuruk
 c. Raden Wijaya
 d. Jayanegara

2. Gambar disamping merupakan peninggalan kerajaan ?
 a. Kutai
 b. Majapahit
 c. Demak
 d. Kertanegara

3. Pilihlah pernyataan berikut yang sesuai dengan informasi penting yang terdapat pada bacaan!
 a. Puncak kejayaan Majapahit ada pada masa raja Tribuwana Tungadewi
 b. Kerajaan Majapahit berkuasa selama 234 tahun
 c. Kerajaan Majapahit adalah satu - satunya kerajaan terbesar di Indonesia
 d. Kerajaan Majapahit berdiri dari tahun 1527

4. Bangunan tersebut merupakan salah satu contoh akulturasi. Setuju atau tidak setuju? kalikan dengan pernyataan diatas kemudian pilihlah alasannya sebagai berikut....



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

14. Iqbal W

Sosial Posttest

A. Teles berikut untuk menjawab pertanyaan no 1 sampai dengan no 3!

Kerajaan Majapahit berdiri dari tahun 1293 hingga 1527, lahir saat hari penobatan Raden Wijaya sebagai raja pertama. Raden Wijaya berahat dari awal berdirinya Kerajaan Majapahit hingga 1309, dengan gelar Kertarajasa Jayawardhana. Raja Jayanegara adalah raja kedua yang memerintah pada tahun 1309-1328. Tribuwana Tungadewi adalah raja ketiga yang memerintah dari tahun 1328-1350. Puncak kejayaan Majapahit dalam menyatakan nusantara terjadi selama pemerintahan Hayam Wuruk dengan gelar Sri Rasanegara yang berkuasa pada tahun 1350 hingga 1389. Kependudukan Hayam Wuruk sebagai raja berkuasa mendapat dukungan dari Mahapatih Gajah Mada. Kerajaan yang bercorak Hindu di Indonesia ini merupakan jasad pemerintahan terbesar dan berhasil menyatakan nusantara dengan jasad sebagai jasad Wiramawardhana berkuasa pada tahun 1390 sampai dengan 1428. Peninggalan dari jasad kitab Sutasoma yang digubah oleh pujangga terkenal pada abad ke-14 selain itu peninggalan candi yakni Candi Tikus, Candi Sukuh, Candi Bajang Ratu.

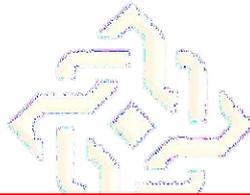
1. Dibawah ini nama raja yang merupakan raja ke-lima dalam kerajaan Majapahit dan berkuasa selama 18 tahun adalah
 a. Wirakrama Wardhana
 b. Hayam Wuruk
 c. Raden Wijaya
 d. Jayanegara

2. Gambar disamping merupakan peninggalan kerajaan ?
 a. Kutai
 b. Majapahit
 c. Demak
 d. Kertanegara

3. Pilihlah pernyataan berikut yang sesuai dengan informasi penting yang terdapat pada bacaan!
 a. Puncak kejayaan Majapahit ada pada masa raja Tribuwana Tungadewi
 b. Kerajaan Majapahit berkuasa selama 234 tahun
 c. Kerajaan Majapahit adalah satu - satunya kerajaan terbesar di Indonesia
 d. Kerajaan Majapahit berdiri dari tahun 1527

4. Bangunan tersebut merupakan salah satu contoh akulturasi. Setuju atau tidak setuju? kalikan dengan pernyataan diatas kemudian pilihlah alasannya sebagai berikut....





MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun : ATINI WIQOYATIKA, S.Pd
Nama Sekolah : MIN I Jember
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase B, Kelas / Semester : IV (Empat) / II (Genap)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPAS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Atini Wiqoyatika, S.Pd
Instansi	:	MIN 1 Jember
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2023
Jenjang Sekolah	:	MI
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	:	B / 4
BAB 5	:	Cerita Tentang Daerahku
Topik	:	A. Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu? B. Daerahku dan Kekayaan Alamnya C. Masyarakat di Daerahku
Alokasi Waktu	:	27 JP

B. KOMPETENSI AWAL

- ❖ Menceritakan perkembangan sejarah daerah tempat tinggal.
- ❖ Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal,
- ❖ Menelaah pengaruh perkembangan daerah terhadap kehidupan perekonomian masyarakat di daerah tempat tinggal

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- 2) Berkebinekaan global,
- 3) Bergotong-royong,
- 4) Mandiri,
- 5) Bernalar kritis, dan
- 6) Kreatif.

D. SARANA DAN PRASARANA

- **Sumber Belajar** : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik

Pengenalan Tema

- Buku Guru bagian Ide Pengajaran
- Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah

Topik A. Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?

Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:

- Alat tulis,; buku tulis; alat mewarnai; uang kertas dalam pecahan (Rp1.000,00 Rp2.000,00 Rp5.000,00 dsb); kertas karton atau samson,; narasumber dari pemerintah daerah setempat.

Persiapan lokasi:

- Pengaturan tempat duduk berkelompok,; perpustakaan untuk anak-anak melakukan studi
- literasi,; pengaturan tempat duduk untuk melakukan sebuah gelar wicara.

Topik B. Daerahku dan Kekayaan Alamnya

- Kartu kekayaan alam (Lampiran 5.1), Set permainan “Maju Terus, Pantang Mundur” (Lampiran 5.2)

Perlengkapan peserta didik:

- Alat tulis; buku tulis;.

Persiapan lokasi;.

- Pengaturan tempat duduk berkelompok; perpustakaan untuk anak-anak melakukan studi literasi.

Topik C. Masyarakat di Daerahku

- Kertas HVS/folio bergaris

Perlengkapan peserta didik:

- Alat tulis; buku tulis; alat mewarnai.

Persiapan lokasi:

- Pengaturan tempat duduk berkelompok; perpustakaan untuk anak-anak melakukan studi literasi.

Topik Proyek Belajar

Perlengkapan peserta didik:

- Alat tulis; alat mewarnai; kertas; peralatan bekas yang bisa dimanfaatkan untuk media penyampaian informasi.

Persiapan lokasi:

- Pengaturan tempat duduk berkelompok; area untuk pemasangan hasil proyek

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Alur Tujuan Pembelajaran Bab 5 :**
 1. Menceritakan perkembangan sejarah daerah tempat tinggal.
 2. Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal,
 3. Menelaah pengaruh perkembangan daerah terhadap kehidupan perekonomian masyarakat di daerah tempat tinggal.
- ❖ **Alur Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema :**
 1. Peserta Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan.
 2. Peserta didik menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini.
 3. Peserta didik membuat rencana belajar.
- ❖ **Alur Tujuan Pembelajaran Topik A :**
 1. Peserta didik dapat menceritakan awal mula daerah dan tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya.
 2. Peserta didik dapat menyebutkan sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh daerah tempat tinggalnya.
 3. Peserta didik membandingkan kondisi daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini.
 4. Peserta didik dapat menyebutkan kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya.

5. Peserta didik menjelaskan pentingnya menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggalnya

❖ **Alur Tujuan Pembelajaran Topik B :**

1. Peserta didik dapat menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya.
2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.
3. Peserta didik dapat menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.

❖ **Alur Tujuan Pembelajaran Topik C :**

1. Peserta didik dapat menunjukkan perbedaan kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini.
2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya.
3. Peserta didik dapat mengidentifikasi dampak dari kehadiran masyarakat pendatang.
4. Peserta didik dapat menyebutkan sikap terbaik untuk menghadapi dampak kehadiran masyarakat pendatang.

❖ **Alur Tujuan Proyek Pembelajaran :**

1. Peserta didik dapat melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data.
2. Peserta didik merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Topik Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.

Topik A :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan awal mula daerah dan tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya., menyebutkan sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh daerah tempat tinggalnya., membandingkan kondisi daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini., menyebutkan kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya. dan menjelaskan pentingnya menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggalnya

Topik B :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. dan menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.

Topik C :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menunjukkan perbedaan kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini. mengorelasikan pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya. mengidentifikasi dampak dari kehadiran masyarakat pendatang. dan menyebutkan sikap terbaik untuk menghadapi dampak kehadiran masyarakat pendatang.

Topik Proyek Pembelajaran :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara

(wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data. dan merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Pengenalan Topik Bab 4

1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian berada?
2. Apakah nama provinsi daerah tempat tinggal kalian?
3. Bagaimanakah sebuah daerah mengalami perkembangan?

Topik A. Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?

1. Bagaimana cerita asal mula daerah tempat tinggal kalian?
2. Siapa saja tokoh lokal yang memiliki peran dalam perkembangan daerah tempat tinggal kalian?
3. Apa sajakah hal yang berbeda dari daerah tempat tinggalku di masa dahulu dan kini?
4. Apakah dahulu daerah tempat tinggal kalian pernah menjadi tempat berkembangnya sebuah kerajaan?
5. Mengapa kita harus menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggal?

Topik B. Daerahku dan Kekayaan Alamnya

1. Bagaimana kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku?
2. Apa pengaruh kondisi geografis terhadap mata pencaharian penduduknya?
3. Apa pengaruh masyarakat pendatang terhadap kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku?
4. Bagaimana sikap yang baik menghadapi kehadiran masyarakat pendatang?

Topik C. Masyarakat di Daerahku

1. Apakah energi bisa bergerak?
2. Apa saja yang termasuk energi kinetik?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.

Kegiatan Apersepsi (2 JP)

1. Mulailah kelas dengan melakukan kegiatan seperti:
 - a. Memperlihatkan peta Indonesia pada peserta didik. Tantang peserta didik untuk menemukan lokasi provinsi beberapa daerah yang guru sebutkan pada peta Indonesia sebanyak beberapa kali untuk membangun suasana kelas. Pada tantangan pembuka yang terakhir, minta peserta didik untuk menemukan lokasi provinsi daerah tempat tinggal mereka pada peta.
 - b. Menunjukkan peserta didik sebuah amplop yang bertuliskan alamat lengkap pengirim dan juga penerima di depan kelas. Guru bermain peran menjadi pengantar paket yang kebingungan untuk mengirimkan paket itu untuk membangun suasana kelas. Minta bantuan peserta didik untuk mengamati dan mencari tahu, di manakah lokasi provinsi alamat-alamat tersebut berada pada peta. Sebagai tantangan pembuka yang terakhir, minta peserta didik untuk menuliskan dengan lengkap alamat rumah. Setelahnya guru meminta memberitahukan lokasi daerah tempat tinggal mereka pada peta.
 - c. Di akhir kegiatan, ceritakan tentang luasnya Indonesia, dengan daerah yang memiliki cerita uniknya masing-masing. Sebutkan juga sebuah contoh cerita unik berdirinya suatu daerah.



Tips: Guru dapat memperbanyak peta Indonesia sejumlah yang dibutuhkan atau dapat meminta peserta didik membawa Atlas yang dimilikinya. Untuk alternatif kegiatan kedua, guru dapat membuat amplop tersebut sebelum mengajar, dan juga mempersiapkan atribut khusus untuk bermain peran sebagai pengantar paket.

2. Ajak peserta didik bercerita juga mengenai segala hal yang mereka tahu dari suatu daerah yang guru sebutkan di kegiatan sebelumnya. Agar seru, minta mereka bercerita tentang beberapa kisah/dongeng/peninggalan sejarah pada daerah tempat tinggal mereka, lalu mengajak mereka untuk mengelaborasi fakta unik dari kisah/dongeng/peninggalan sejarah tersebut. Misal: Peserta didik bercerita singkat tentang Danau Toba. Guru dapat memberi pertanyaan tentang keberadaan Danau Toba di wilayah mereka. Guru dapat bertanya:
 - a. Apa yang dimaksud dengan Danau? Seberapa luas dan dalam Danau Toba?
 - b. Apa saja keuntungan daerah saat memiliki danau?



Tips: Berikan apresiasi untuk setiap anak yang berusaha bercerita, supaya suasana kelas menjadi lebih hidup. Jika ternyata pemahaman peserta didik masih minim tentang daerahnya, siapkan infografis singkat tentang suatu daerah atau mencari film dokumenter tentang daerah tempat tinggal. Contoh warisan budaya yang guru perlihatkan usahakan bukan berasal dari wilayah tempat tinggal. Berikut salah satu contoh video yang dapat ditayangkan: <https://www.youtube.com/watch?v=FWWR7MnYKa4>.

3. Lanjutkan diskusi dengan bertanya pertanyaan esensial kepada peserta didik. Tuliskan kata kunci yang disampaikan peserta didik pada papan tulis. Guru dapat membantu peserta didik menjawab dengan meminta peserta didik mengamati dari hal terdekat di sekeliling mereka:
 - a. perubahan jumlah bangunan/rumah;
 - b. perubahan jumlah fasilitas umum;
 - c. perubahan jumlah penduduk;
 - d. kehadiran/perpindahan tetangga dari/ke daerah lain.
4. Lanjutkan diskusi sampai peserta didik melihat bahwa setiap daerah mengalami banyak perkembangan sebelum akhirnya menjadi seperti sekarang.
5. Di akhir penjelasan tentang fakta daerah yang menjadi contoh, bangun ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik dengan bertanya: “Bagaimana dengan daerah tempat tinggal kita?”
6. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik tentang daerah tempat tinggalnya.



1. Cakupan daerah yang dimaksud pada bab ini adalah hingga level provinsi. Sehingga, jika pada daerah tertentu sulit ditemukan material belajar yang khas daerah terdekat dari tempat tinggalnya, guru dapat meminta peserta didik untuk mengkaji tentang provinsi daerah tempat tinggal mereka.
2. Pada kegiatan pembelajaran bab ini, guru dapat mengundang orang dari kantor pemerintahan setempat (kantor desa/kelurahan atau kecamatan) untuk menjadi narasumber pada kegiatan gelar wicara. Pencarian narasumber dapat dilakukan di awal untuk memastikan waktu yang sesuai.
3. Jika peserta didik dalam satu kelas cukup banyak, supaya kondusif, ada baiknya guru mencoba mengundang lebih dari satu narasumber. Bagi peserta didik ke dalam 2-3 kelompok besar, sehingga beberapa peserta didik dapat fokus kepada satu narasumber.



Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

Pengajaran Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu? (5 JP)



Mari Mencari Tahu

1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik A di Buku Siswa.
2. Ajukan pertanyaan pancingan pada peserta didik seperti:
 - a. Apakah kamu tahu bagaimana perjalanan Indonesia hingga menjadi NKRI?
 - b. Apakah kalian pernah mendengar/membaca cerita tentang kerajaan yang ada Indonesia?
 - c. Apa nama/cerita kerajaan di Indonesia yang pernah kalian dengar/ketahui?
3. Ingatkan peserta didik kembali dengan aktivitas pengenalan sebelumnya dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
4. Berikan pengarahan kepada peserta didik mengenai kegiatan ini sesuai panduan di Buku Siswa.
5. Bimbinglah peserta didik untuk menemukan informasi yang berhubungan dengan daerahnya pada teks “Kerajaan-kerajaan di Nusantara” pada Buku Siswa.
6. Jika sudah, ajaklah peserta didik bertukar informasi dengan teman sebelahnya untuk melengkapi hasil observasi yang didapatkannya. Tambahkan sedikit informasi mengenai sejarah kerajaan, bisa berupa foto, video, atau cerita, untuk menggugah minat peserta didik terhadap sejarah.



Mari Mencari Tahu

Persiapan sebelum kegiatan: Pada hari sebelumnya, sampaikan pada peserta didik di hari sebelumnya untuk membawa lembaran uang kertas dalam nominal kecil (Rp1.000,00 - Rp10.000,00). Untuk nominal besar, dapat guru siapkan (Rp20.000,00 - Rp100.000,00). Siapkan juga pecahan uang kertas dalam nominal kecil untuk berjaga saat ada anak yang tidak membawa.

1. Ajak peserta didik mengamati gambar pembuka topik A, kemudian lakukan kegiatan literasi dengan teks “Tantangan Kakek Ian” pada Buku Siswa.
2. Lanjutkan diskusi mengenai sejarah dengan memberikan pertanyaan pancingan seperti:

- a. Bagaimana lingkungan tempat tinggalmu saat ini, apakah lebih sepi atau lebih ramai? Kenapa?
- b. Siapa saja yang berperan dalam perkembangan daerah tempat tinggalmu?
3. Ingatkan peserta didik kembali dengan aktivitas pengenalan sebelumnya dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
4. Guru dapat membagi peserta didik ke dalam kelompok berisi 3-4 orang.
Beberapa alternatif yang dapat dilakukan:
 - a. Jika sebagian besar peserta didik membawa pecahan uang dengan ragam yang berbeda, kelompokkan mereka dengan ragam uang pecahan yang berbeda, sehingga nantinya mereka dapat saling melengkapi. Jika terdapat kelompok yang ragam uang pecahannya masih sama, pinjamkan lembar uang kertas untuk diobservasi oleh mereka. Guru dapat menambahkan pecahan uang kertas dengan nominal besar yang berbeda pada tiap kelompok.
 - b. Jika sebagian besar peserta didik membawa pecahan uang dengan ragam yang sama, guru dapat membagi kelompok, kemudian membagikan 1-2 lembar uang pecahan yang berbeda pada tiap kelompok untuk diobservasi bergantian oleh mereka.
5. Ajak peserta didik untuk mengamati lembaran tersebut. Pancing peserta didik dengan pertanyaan sebagai berikut.
 - a. Benda apakah itu? Apa fungsinya?
 - b. Apa saja hal yang dapat kamu lihat pada benda tersebut? (Warna, tulisan, coba diterawang, diraba, gambar)
 - c. Berapa lembar yang bisa kamu dapatkan, saat menukarkan selebar benda ini dengan nominal yang lebih kecil? (sebagai alternatif pertanyaan Matematika)
6. Selanjutnya, minta peserta didik menyalin tabel “Hasil Observasi Tantangan Kakek Ian” pada buku tulis mereka.
7. Minta peserta didik untuk mulai mengamati secara mandiri dan bergantian dalam kelompok serta menulis informasi pada tabel.



Tips: Guru dapat menyediakan buku-buku, artikel tambahan sebagai referensi peserta didik.

8. Jika sudah, ajaklah peserta didik bertukar informasi dengan temannya untuk melengkapi hasil observasi yang didapatkannya.



Tips: Guru dapat menggunakan metode presentasi untuk bertukar informasi, saat setiap kelompok memiliki pecahan uang yang berbeda-beda. Minta peserta didik menuliskan kembali hasil observasi dalam lembar yang lebih besar untuk ditempel di dekat kelompoknya, lalu ajak peserta didik untuk berkeliling melengkapi hasil observasi di buku tulisnya.

9. Di akhir, pandulah peserta didik untuk menarik kesimpulan dengan mengaitkan tokoh dalam uang dengan daerah tempat tinggal. Tekankan pada peran tokoh tersebut untuk daerahnya serta sikap baik yang bisa dijadikan teladan.

Kegiatan alternatif:

Guru dapat mengkreasi pembelajaran dengan memanfaatkan sumber tambahan yang tercantum di bagian “Materi yang Dibutuhkan” atau pun menggunakan artikel lain. Contoh kreasi pembelajaran: mengajak peserta didik untuk bermain peran, meminta peserta didik merangkum, dan lain sebagainya.





Cari Tahu, yuk!



Persiapan sebelum kegiatan:

Pastikan narasumber telah dihubungi dan dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan materi pembahasan.

1. Ingatkan peserta didik kembali dengan aktivitas sebelumnya, “Sebelumnya kita sudah mencoba mengenal sejarah melalui tokoh-tokoh yang ada pada lembaran uang kertas. Setiap tokoh memiliki peran masing-masing dalam mengusahakan sebuah perubahan maupun perkembangan bagi daerah serta negara.” Tutup dengan pertanyaan, “Lalu bagaimana dengan daerah tempat tinggal kita?”
2. Ajukan pertanyaan esensial bab ini kepada peserta didik, dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
3. Sampaikan tentang aktivitas yang akan dilakukan hari ini. Guru dapat menambah pengetahuan peserta didik dengan menanyakan:
 - a. Apa yang dimaksud dengan gelar wicara?
 - b. Siapa yang pernah menyaksikan gelar wicara?
 - c. Gelar wicara apa yang pernah kamu saksikan?
 - d. Apa yang didapatkan setelah menyaksikan gelar wicara?Lalu, guru dapat melengkapi informasi tentang kegiatan gelar wicara, serta menjelaskan gelar wicara mini yang akan dilakukan di sekolah. Arahkan persiapan sesuai instruksi “Gelar Wicara Mini” pada Buku Siswa.
4. Dorong peserta didik untuk membuat pertanyaan-pertanyaan lain tentang sejarah daerah tempat tinggal yang ingin diketahuinya.
5. Minta salah satu perwakilan peserta didik untuk bertindak sebagai pembawa acara pada gelar wicara ini. Pembawa acara bertugas untuk mengundang masuk narasumber, memastikan semua anggota kelompok memerhatikan, memastikan semua menjaga sopan santun dan etika yang baik saat memberikan pertanyaan dalam gelar wicara.
6. Ajak peserta didik yang berperan sebagai pembawa acara untuk menemui narasumber, kemudian menyerahkan alur gelar wicara kepada pembawa acara.
7. Guru bisa berkeliling dan berperan sebagai fasilitator untuk melihat pemahaman peserta didik, menjaga ketertiban, dan membantu yang kesulitan.
8. Jika sudah, minta peserta didik kembali berkumpul dan fokuskan perhatian mereka kembali kepada guru. Pandu peserta didik untuk memberikan apresiasi kepada narasumber.
9. Berikan waktu pada peserta didik untuk menulis hasil pengumpulan informasi pada tabel yang sudah disalin pada buku tulis.



Lakukan Bersama

1. Minta peserta didik untuk menceritakan kembali informasi yang didapat dari gelar wicara dengan membuat gambar atau peta pikiran pada selembar kertas karton/samson besar.



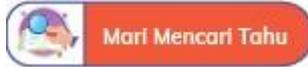
Tips: Jika di kegiatan sebelumnya tidak dilakukan pembagian kelompok, di aktivitas ini guru dapat membagi kelompok diskusi 3-5 orang.

2. Arahkan mereka untuk kegiatan membuat peta pikiran sesuai instruksi pada Buku Siswa.
3. Jika memungkinkan, siapkan bahan-bahan informasi lain untuk peserta didik gunakan, seperti buku, artikel dari internet, dsb. Guru dapat juga menyediakan artikel tambahan terkait sejarah daerah, misal terkait situs peninggalan sejarah.
4. Setelah itu, ajaklah peserta didik bertukar informasi dengan kelompok lainnya untuk

melengkapi hasil pengumpulan informasi yang didapatkannya. Lihat variasi kegiatan presentasi pada Panduan Umum Buku Guru untuk memandu kegiatan ini.

5. Di akhir kegiatan ajak peserta didik untuk membuat kesimpulan mengenai perbandingan kondisi daerahku dulu dan kini dengan mengelaborasi informasi-informasi yang sudah didapatkannya sepanjang kegiatan.

Pengajaran Topik B: Daerahku dan Kekayaan Alamnya (7 JP)



Persiapan sebelum kegiatan:

- Siapkan set kartu Kekayaan Alam (lampiran 5.1) sesuai kebutuhan. Guru dapat menambahkan isi kartu sesuai dengan keberlimpahan yang ada di daerahnya.
- Sebarkan set kartu tersebut di lokasi yang sudah guru pilih sebelumnya. Disarankan lokasi ada di dalam dan luar kelas.

1. Mulailah kelas dengan melakukan kegiatan seperti:
 - a. Menunjukkan peserta didik sebuah amplop yang bertuliskan misi. Guru bermain peran menjadi seorang detektif yang sedang direkrut untuk menyelesaikan sebuah misi, tetapi guru membutuhkan bantuan dari detektif lainnya yaitu para peserta didik.
 - b. Bukalah amplop lalu membacakan isi kertas tersebut, bahwa ada kartu-kartu yang tersebar berupa harta karun Indonesia yang perlu dikumpulkan.
 - c. Berikan petunjuk juga pada area tempat peserta didik akan melakukan perburuan.
 - d. Tugas para detektif adalah menemukan kartu-kartu harta karun tersebut, lalu mengumpulkannya, dan membawanya kembali ke kelas.



Tips: Pastikan peserta didik sudah memahami instruksi permainan sebelum membawa mereka keluar. Selain itu, berikan ketentuan maksimal setiap peserta didik menemukan berapa kartu, untuk meminimalkan konflik berebut kartu, saat ada yang memiliki banyak dan tak memiliki kartu.

2. Setelah permainan selesai dan peserta didik sudah kembali ke dalam kelas, ajak peserta didik untuk mengamati kartu yang didapatnya.
3. Pancing peserta didik dengan pertanyaan sebagai berikut.
 - a. Gambar apa yang ada pada kartu yang kalian miliki?
 - b. Apa kegunaan gambar yang ada pada kartu tersebut?
 - c. Apakah benda tersebut dapat ditemukan dengan jumlah berlimpah di daerahmu?
4. Siapkan tabel berikut di depan kelas:

Terdapat Dalam Jumlah Banyak di Daerahku	Tidak Ditemukan/Ditemukan Dalam Jumlah Sedikit di Daerahku



Tips: Guru dapat membuat tabel ini di kertas besar sebelumnya, kemudian mengeluarkan dan menempelkan di papan.

5. Ajak peserta didik untuk memikirkan posisi dari kartu yang mereka miliki. Lalu dorong mereka untuk secara mandiri maju ke depan kelas menempelkan kartu tersebut dalam tabel.
6. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik B di Buku Siswa.
7. Ajukan pertanyaan esensial topik ini kepada peserta didik dan sampaikan tujuan pembelajaran

hari ini.

8. Jika sudah, ajaklah peserta didik untuk bersama-sama memeriksa tabel yang sudah selesai dilengkapi. Pandu pemeriksaan dengan menanyakan alasan gambar ditempel di kolom tersebut.
9. Lakukan diskusi sampai peserta didik mengenali kekayaan alam daerahnya dan pengaruh geografis dari kekayaan alam tersebut.



Kegiatan alternatif:

Sebagai alternatif, guru dapat juga menanyakan pada peserta didik, cara untuk mendapatkan kekayaan alam yang tidak ditemukan/ditemukan dalam jumlah sedikit di daerah tetapi sangat dibutuhkan untuk masyarakat setempat. Misal: bawang putih, didapatkan dari provinsi tetangga.



Lakukan Bersama



Persiapan sebelum kegiatan:

- Set papan permainan “Maju Terus, Pantang Mundur” sejumlah kelompok (1 kelompok terdiri 4-5 orang).
- Dadu dan 4-5 pion (gunakan benda yang tersedia untuk pion).
- Lihat cara mengelola media/perangkat belajar pada Panduan Umum Buku Guru.

1. Mulailah kelas dengan narasi sebagai berikut.

“Selamat karena kalian sudah berhasil melakukan perburuan harta karun yang merupakan kekayaan alam Indonesia dan juga daerah kita. Hari ini Bapak/Ibu guru ingin menantang kegigihan kalian lagi untuk bermain permainan papan “Maju Terus, Pantang Mundur”! Apakah kalian sudah siap?”



Tips: Sesuaikan narasi pembuka, pastikan mampu membangun suasana kelas sebelum memulai pelajaran.

2. Berikan penjelasan cara bermain:

- a. “Kalian akan dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang”
- b. “Setiap kelompok akan mendapatkan set permainan yang berisi: Papan permainan, dadu, pion, dan kartu permainan”
- c. “Tentukan urutan bermain sebelum memulai.”
- d. “Sesaat sebelum pemain yang mendapat giliran pertama melempar dadu, pemain yang mendapat giliran kedua akan mengambil tumpukan kartu yang paling atas, lalu membacakan tantangan pada kartu untuk dijawab oleh pemain yang akan melempar dadu.”
- e. “Jika pemain memberikan jawaban yang tepat, dia boleh melanjutkan melempar dadu dan melangkah pionnya untuk maju sesuai angka yang ditunjukkan pada dadu. Jika jawaban salah, kesempatan melempar dadu pada putaran tersebut hangus, dan kesempatan diberikan pada pemain berikutnya.”
- f. “Kartu yang sudah dibacakan, dikembalikan lagi pada tumpukan paling bawah. Begitu pun seterusnya.”
- g. “Teman-temanmu yang akan menjadi penilai dari jawabanmu. Beberapa kartu merupakan kartu bonus, sehingga kamu dapat maju dengan melewati tantangan.”
- h. “Ramaikan permainan ini dengan kejujuran dan sportivitas. Selamat berjuang! Maju terus, pantang mundur!”

Tips:



Pastikan peserta didik sudah memahami instruksi permainan, sebelum mencoba membagikan set permainan. Supaya peserta didik tidak buru-buru sibuk dengan permainannya. Guru perlu juga menunjukkan di depan, mana kartu, mana pion dan cara bermain, saat memberikan instruksi pada peserta didik.

3. Bagi peserta didik ke dalam kelompok, lalu berikan waktu untuk kelompok tersebut mencari tempat bermain.
4. Setelah permainan selesai/waktu bermain habis dan peserta didik sudah kembali ke tempat duduknya, ajak peserta didik untuk mengulang beberapa pertanyaan dan jawabannya.
5. Berikan apresiasi kepada yang berhasil mencapai akhir. Berikan juga apresiasi karena peserta didik sudah mau bermain dengan jujur dan menjunjung tinggi sportivitas.

Pengajaran Topik C: Masyarakat di Daerahku (7 JP)



Mari Mencari Tahu

Persiapan sebelum kegiatan: Mintalah kesediaan beberapa orang di sekolah untuk menjadi narasumber di aktivitas kali ini. Beberapa contoh yang dapat dijadikan narasumber yaitu kepala sekolah, guru lokal, guru pendaatang, staf sekolah, penjaga kantin/penjual jajanan lokal.

1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik C di Buku Siswa.
2. Lanjutkan diskusi mengenai pengalaman peserta didik melihat pendaatang, suku-suku yang ada di daerah tempat tinggal, serta ragam mata pencaharian yang mereka ketahui.
3. Berikan pengarahan kegiatan sesuai panduan di Buku Siswa.
4. Bagi kelompok sejumlah narasumber yang tersedia. Misalnya didapatkan 4 narasumber, maka bagilah kelompok dengan jumlah 4 peserta didik setiap kelompok.
5. Informasikan daftar narasumber yang dapat dirujuk oleh peserta didik. Setiap kelompok akan mendapatkan kesempatan mencari informasi ke seluruh narasumber.
6. Ajak masing-masing kelompok untuk membagi peran mereka. Pastikan setiap anggota kelompok mendapatkan tugas untuk mencari tahu dari narasumber yang berbeda, dengan meminta mereka melaporkan pembagian perannya pada guru.
7. Minta peserta didik menyalin tabel “Masyarakat Daerahku: Dahulu dan Kini” pada buku tulis mereka, serta menuliskan identitas narasumber yang akan didatangi.
8. Ajak peserta didik untuk berkumpul sesuai narasumber yang akan diwawancarai. Motivasi mereka untuk saling berbagi kesempatan bertanya, serta menggunakan bahasa yang sopan santun saat melakukan wawancara. Beritahukan juga durasi untuk mereka melakukan wawancara. Jika memungkinkan tentukan satu peserta didik pada setiap kelompok narasumber untuk menjadi penjaga waktu.
9. Setelah selesai, ajak peserta didik kembali ke dalam kelas dan berkumpul ke dalam kelompoknya lagi.
10. Ajak peserta didik untuk bertukar informasi dan berdiskusi tentang info yang didapat dari berbagai sumber, kemudian menuliskan rangkumannya dalam buku tulis.



Tips: Guru dapat mengizinkan peserta didik untuk melengkapi informasi mereka dengan tambahan bacaan buku atau artikel di internet.

11. Di akhir, pandu peserta didik untuk menarik kesimpulan dengan pertanyaan:
 - a. Apakah terdapat perbedaan antara kondisi masyarakat dahulu dan sekarang?
 - b. Apa saja hal yang berubah pesat kondisinya dahulu dan sekarang? Apa hal yang menyebabkannya?

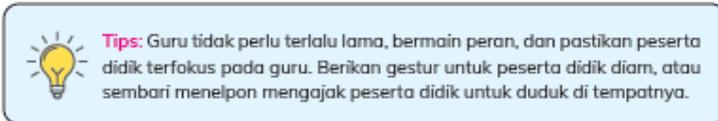
- c. Manakah perubahan yang terjadi karena dampak adanya pendatang?
- d. Bagaimana sikap kita terhadap pendatang di daerah kita?



1. Mulailah kelas dengan melakukan kegiatan seperti:

Sesaat setelah masuk kelas, guru bertindak seakan menerima telepon penting.

Ucapkan percakapannya dengan lantang, sehingga cukup terdengar oleh peserta didik. Misal, “Selamat pagi, Pak/Bu! Benar Pak/Bu, saya Pak/Bu guru (sebutkan nama guru). Apa yang bisa saya bantu?”. Lalu guru dapat memberi jeda, seakan mendengarkan informasi dari seberang telepon. Guru dapat menghayati dengan memberikan gestur mengangguk, seolah mencatat, atau merespon dengan “iya/baik/siap”.



2. Setelahnya guru dapat mulai memberikan narasi singkat kepada peserta didik, seperti:
“Tadi Bapak/Ibu guru menerima telepon penting dari Ketua RT/Ketua RW/Kepala Desa/Kelurahan. Beliau membutuhkan ide-ide terbaik untuk tantangan pengembangan masyarakat daerah tempat tinggal kita. Bapak/Ibu guru pikir, kita akan dapat membantu beliau, karena Bapak/Ibu guru memiliki peserta didik kelas 4 yang kreatif dan cerdas. Jadi, siapkah kalian membantu Ketua RT/Ketua RW/Kepala Desa/Kelurahan?”.
3. Ajak peserta didik kembali bersama kelompok di kegiatan sebelumnya.
4. Jelaskan secara singkat aktivitas kali ini dengan narasi seperti:
“Ada beberapa topik yang diperlukan oleh Ketua RT/Ketua RW/Kepala Desa/Kelurahan?”. Setelah ini, kalian dapat berdiskusi dengan kelompok untuk menentukan topik yang kalian pilih dan informasikan pada Bapak/Ibu guru. Lalu diskusikan tentang alternatif ide/saran yang menarik untuk topik tersebut, sehingga beliau dapat terbantu dengan ide-ide kelompok kalian. Sertakan alasan-alasan atau bukti pendukung untuk ide kelompok kalian selama diskusi berlangsung, ya. Selamat berdiskusi!”
5. Tuliskan beberapa topik yang dapat dipilih untuk didiskusikan oleh mereka.
Misalkan:
 - a. menjaga kesehatan masyarakat;
 - b. bencana alam musiman pada pemukiman masyarakat;
 - c. peningkatan keamanan masyarakat;
 - d. peningkatan kerukunan masyarakat;
 - e. pengoptimalan perekonomian masyarakat;
 - f. pemanfaatan sumber daya alam untuk masyarakat;
 - g. melestarikan adat-budaya di masyarakat.

Tips:



- Berikan topik-topik yang relevan pada isu di daerah, sehingga peserta didik lebih mudah untuk membayangkan. Gunakan juga bahasa yang lebih dipahami oleh peserta didik.
- Tambah keragaman diskusi dengan cara satu topik hanya dapat dipilih oleh 1-2 kelompok. Dapat melalui undian, penentuan langsung, atau kelompok sendiri yang memilih.
- Pandu peserta didik yang kesulitan dengan pertanyaan yang memudahkan mereka memilih solusi.
- Ekspektasi guru terhadap solusi yang muncul dari peserta didik, disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Solusi tidak perlu hal yang besar, sebagai contoh: Jika di daerah tempat tinggal peserta didik sering banjir saat hujan karena sampah, solusi untuk mengajak warga membuang sampah pada tempatnya pun, perlu mendapatkan apresiasi dari guru.

6. Arahkan kegiatan diskusi sesuai panduan pada Buku Siswa.
7. Setelah waktu diskusi selesai, ajak setiap kelompok untuk mempresentasikan secara singkat ide-idenya. Serta berikan kesempatan untuk kelompok lain memberikan ide tambahan untuk topik tersebut.
8. Bagikan kertas/media yang dapat digunakan untuk menuliskan surat.
9. Instruksikan pada masing-masing kelompok untuk menuangkan hasil diskusi ke dalam bentuk surat yang ditujukan pada Bapak/Ibu Gubernur/Wakil Gubernur/Walikota/Bupati. Dorong mereka untuk menggunakan kalimat yang baik dan benar, serta menuliskan dengan rapi dan kreatif mungkin, sehingga ide mereka menjadi semakin menarik.

Proyek Pembelajaran (6 JP)



Proyek Belajar

1. Kegiatan proyek belajar ini, merangkum seluruh pembelajaran di bab ini dengan berbagi informasi kepada orang lain dalam bentuk infografis.
2. Untuk memandu proyek belajar, lihat Panduan Proyek Belajar pada Panduan Umum Buku Guru.
3. Bimbing peserta didik untuk mengumpulkan kembali hasil informasi
4. Bentuk infografis bisa disesuaikan dengan kemampuan dan fasilitas yang dimiliki peserta didik. Berikan peserta didik kebebasan untuk mengekspresikan bentuknya selama masih sesuai dengan tujuan dan kriteria.
5. Motivasi peserta didik untuk membuat infografis yang menarik dan bisa dibaca oleh orang lain.
6. Guru bisa memajang hasil karya peserta didik di:
 - a. kantor pemerintahan setempat (lakukan perizinan terlebih dahulu);
 - b. sekitar sekolah agar bisa dilihat oleh seluruh anggota sekolah.
7. Pastikan guru sudah melakukan penilaian sebelum memajang karya peserta didik di lokasi selain sekolah.
8. Buatlah jangka waktu pemajangan hasil karya peserta didik.
9. Bimbing peserta didik melakukan refleksi belajar sesuai Panduan Umum Buku Guru

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan refleksi
2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
4. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta didik (LKPD).
5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

Kegiatan Keluarga

Mari kita libatkan keluarga untuk menyelaraskan suasana belajar di rumah dengan sekolah. Untuk mendukung proses belajar peserta didik saat belajar di tema ini, keluarga bisa mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan berikut.

- Bercerita kepada peserta didik mengenai perubahan-perubahan yang terjadi di daerahnya dalam waktu 5-10 tahun terakhir.
- Membantu peserta didik mencari informasi mengenai sejarah kerajaan serta pahlawan yang ada di daerahnya.
- Jika memungkinkan, mengajak peserta didik untuk mengunjungi peninggalan sejarah yang ada di daerah tempat tinggal.
- Mengajak peserta didik mencari informasi mengenai pahlawan-pahlawan yang ada dalam lembaran uang dan berdiskusi mengenai sikap pahlawan yang dapat diteladani.
- Berdiskusi mengenai kekayaan alam yang ada di daerah. Orang tua bisa mengajak peserta didik ke pasar tradisional dan memperlihatkan sumber daya alam hayati yang ada di daerahnya.
- Mengajak peserta didik untuk berkomunikasi dengan kerabat dan mencari tahu mata pencaharian serta kaitannya dengan tempat tinggalnya.

Berikan ruang untuk keluarga dapat berkonsultasi dengan guru apabila mengalami hambatan atau kendala dalam melakukan kegiatan-kegiatan di atas.

E. REFLEKSI

Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Menurutmu, seberapa penting mengenal sejarah? Mengapa?
Agar dapat mengetahui kehidupan di masa lalu, dan dapat mengambil pelajaran baik dari cerita tersebut.
2. Apa hal menarik dari sejarah daerah tempat tinggalmu?
Bervariasi, dapat tentang bentang alam, cerita kerajaan, dan sebagainya.
3. Dari yang sudah kamu dapatkan, apa hal yang dapat dipelajari dari tokoh daerahmu?
Bervariasi.
4. Apa yang masyarakat daerahmu lakukan terhadap peninggalan sejarah yang ada di daerah tempat tinggalmu?
Bervariasi.
5. Apakah menurutmu masyarakat di daerah tempat tinggalmu sudah menjaga peninggalan sejarahnya dengan baik?
Bervariasi.
6. Menurutmu, apa hal yang dapat diupayakan supaya sejarah daerahmu dapat terus dikenal hingga generasi berikutnya?
Bervariasi, namun intinya menjaga dan merawat situs peninggalan sejarah yang ada, mengenal sejarah yang ada supaya dapat menceritakannya kembali di masa depan.
7. Apa yang dilakukan para tokoh masa lalu, memengaruhi kondisi kita sekarang.
Menurutmu apakah apa yang kamu lakukan sekarang bisa menjadi sejarah yang mengubah masa depan? Apa contohnya?
Saat kita dapat menjaga atau mengelola lingkungan di daerah kita dengan baik, maka masa depan daerah kita juga akan baik. Begitu pun sebaliknya. Contohnya: Jika masyarakat sering membuang sampah sembarangan, di masa depan daerah kita akan

menjadi rawan akan bencana banjir.



Tips: Ajak peserta didik untuk memberikan contoh-contoh lebih banyak terkait hal-hal keseharian mereka yang dapat saja mengubah masa depan daerah.

Topik B: Daerahku dan Kekayaan Alamnya



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Menurut kalian, apa kekayaan daerah kalian yang paling penting? Mengapa?

Bervariasi, tergantung pada kekayaan daerah masing-masing. Alasannya pun bervariasi, dapat karena menjadi sumber perekonomian untuk masyarakat atau dapat memenuhi kebutuhan masyarakat daerah, dan sebagainya.

2. Menurut kalian, adakah keterkaitan antara kenampakan alam/bentang alam daerah tempat tinggalmu dengan potensi kekayaan alam yang dimiliki daerah kalian? Coba ceritakan dengan singkat.

Ada. Ceritanya akan bervariasi, namun intinya adalah bentang alam sangat berkaitan erat dengan ketersediaan kekayaan alam yang ada di sana.

3. Apa saja yang sudah dilakukan masyarakat daerah kalian untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggal kalian?

Bervariasi.

4. Menurut kalian, seberapa penting mengelola kekayaan alam dengan bijak? Mengapa?

Sangat penting, supaya kekayaan alam dapat dimanfaatkan dengan baik, tetap terjaga ketersediaannya dan juga kualitasnya.

5. Apakah menurut kalian masyarakat di daerah tempat tinggalmu sudah bijak dalam mengelola kekayaan alamnya dengan baik?

Bervariasi.

6. Menurut kalian, apa hal yang dapat diupayakan untuk menjaga kelestarian kekayaan alam yang dimiliki daerahmu, hingga dapat terus dinikmati oleh generasi berikutnya?

Bervariasi, namun intinya adalah memanfaatkan dengan bijak, tidak serakah dalam penggunaannya. Jawaban dapat dikembangkan sesuai kekayaan alam yang ada di daerahnya.

Topik C: Masyarakat di Daerahku



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Mata pencaharian apa yang dominan ada di daerah kalian?

Bervariasi.

2. Apakah bentang alam daerah kalian mempengaruhi mata pencaharian di sana?

Akan bervariasi, namun yang perlu ditekankan adalah kenampakan alam/bentang alam memiliki kaitan yang erat dengan ketersediaan sumber daya, dan umumnya dimanfaatkan masyarakat sebagai mata pencaharian utama.

3. Apa perbedaan masyarakat di daerah kalian kini dengan dahulu?

Bervariasi.

4. Hal menarik apa yang kamu dapatkan tentang adanya pendatang di daerahmu?
Bervariasi, bisa dijabarkan dari segi budaya, musik, makanan, bahasa, dll.
5. Menurut kalian, apa kelebihan dan kekurangan tentang keberadaan pendatang di daerah kalian?
Bervariasi, bisa dijabarkan dari sisi ekonomi, sosial-budaya, lingkungan, kesehatan, dll.
6. Sikap apa yang dapat dilakukan sebagai masyarakat untuk mendukung perkembangan daerah menjadi lebih baik?
Bervariasi.
7. Seberapa penting kita perlu melestarikan dan menjaga budaya lokal? Mengapa?
Penting, supaya generasi penerus masih dapat merasakan warisan lokal daerahnya dan dapat menghargai serta memiliki kebanggaan akan daerahnya, supaya tidak hilang tergerus oleh budaya asing/budaya baru.
8. Apa hal yang dapat diupayakan untuk menjaga adat budaya yang dimiliki daerah kalian, hingga dapat terus dinikmati oleh generasi berikutnya?
Mempelajari adat dan budaya, menuliskannya kembali dalam cerita atau karya-karya lainnya.

Refleksi Guru

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

Guru dapat menambahkan pertanyaan refleksi sesuai kebutuhan.

9.
10.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

Rubrik Penilaian Infografis

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Konten	Memenuhi semua ketentuan konten	Memenuhi dua dari ketentuan konten.	Memenuhi satu dari ketentuan konten.	Tidak memenuhi ketentuan konten
Desain	Warna menarik, poster proporsional,	Memenuhi dua kriteria desain yang baik.	Memenuhi satu kriteria desain yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi

	teks mudah terbaca			
Kreativitas	Memanfaatkan banyak barang bekas.	Memanfaatkan dua jenis barang bekas.	Memanfaatkan satu jenis barang bekas	Tidak terlihat menggunakan barang bekas
Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan.	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali.	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan, namun terlihat ada inisiatif untuk meminta bantuan.	Tidak terlihat ada inisiatif untuk meminta bantuan.

 **Uji Pemahaman**

A. Sejarah Daerah

1. Buatlah biodata diri yang memberikan informasi mengenai diri kalian dan dari mana kalian berasal. Cantumkan mulai dari RT, RW, desa/kelurahan, kecamatan, kota/kabupaten, dan provinsi.
2. Setelah biodata, tuliskan secara singkat sejarah daerah kalian dahulu!

B. Kekayaan Alam Daerah

Buatlah tabel yang berisi 2 contoh jenis sumber daya serta pemanfaatannya yang ada di daerah kalian. Jenis sumber daya terdiri dari hewan, tanaman, dan peninggalan sejarah yang berpotensi sebagai sumber daya.

C. Masyarakat Daerah

1. Bagaimana pengaruh bentang alam/kenampakan alam terhadap mata pencaharian masyarakat? Berikan contohnya!
2. Sebutkan masing-masing satu dampak positif dan negatif dari adanya pendatang di daerah!

Kunci Jawaban

A. Sejarah Daerah

Jawaban peserta didik akan bervariasi

B. Kekayaan Alam Daerah

Jenis Sumber Daya	1	2
Hewan	(bervariasi)	(bervariasi)
Pemanfaatan di Daerah	(bervariasi sesuai pemanfaatan di daerah, misal: sumber bahan pangan, sumber bahan sandang)	
Tanaman	(bervariasi)	(bervariasi)
Pemanfaatan di Daerah	(bervariasi sesuai pemanfaatan di daerah, misal: sumber bahan pangan, bahan obat-obatan)	

Lainnya	(bervariasi)	(bervariasi)
Pemanfaatan di Daerah	(bervariasi sesuai pemanfaatan di daerah, misal: danau untuk perikanan)	

C. Masyarakat Daerah

Berikut jenis mata pencaharian berdasarkan hasilnya:

Jenis Mata Pencaharian	Hasil Mata Pencaharian Berupa
Pertanian	Jagung, padi, kacang, kedelai, umbi-umbian, sayur-sayuran, buah-buahan, dll
Perdagangan	Pedagang bahan makanan, pedagang sandang, pedagang perhiasan, pedagang hewan, dll
Perikanan	Macam-macam jenis ikan, misalnya; kakap, bandeng, lele, gurami, dll
Peternakan	Sapi, kerbau, ayam, kelinci, dll
Industri kerajinan	Sepatu, jaket, pakaian, dll
Jasa	Pengacara, asuransi, dokter, bengkel, dll

1. Jawaban dapat dilihat di Informasi Untuk Guru pada Topik C.
2. Jawaban: bervariasi. Salah satu dampak positifnya adalah mendorong perkembangan daerah, pemerintah akan menambah jumlah fasilitas umum di daerah akibat pertumbuhan penduduk. Salah satu dampak negatifnya adalah adanya kesenjangan sosial, ketika pendatang tidak siap beradaptasi di daerah kemudian tidak menemukan mata pencaharian.

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (e-LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!



Nama :

Kelas :



LIVEWORKSHEETS

PETUNJUK PENGGUNAAN E-LKPD

1. Bacalah do'a sebelum memulai dan selesai mengerjakan soal !
2. Tuliskan identitasmu disampul E-LKPD
3. Waktu untuk mengerjakan adalah 60 menit!
4. Ikuti setiap arahan dalam E-LKPD ini sesuai dengan membacanya secara seksama dan teliti !
5. Kerjakan tugas-tugas yang ada pada E-LKPD ini sesuai dengan petunjuknya
6. Jika sudah selesai koreksi kembali setiap jawaban agar tidak ada yang terlewat
7. Klik tombol **FINISH** apabila sudah yakin pada jawaban , kemudian akan muncul tulisan **Enter your full name** isilah dengan mengetik nama lengkapmu

SELAMAT DAN SEMANGAT MENERJAKAN !

A. Pilihlah Jawaban yang Paling Tepat di bawah ini!

Teks berikut untuk menjawab pertanyaan no 1 sampai dengan no 3 !

Kerajaan Majapahit berdiri dari tahun 1293 hingga 1527, lahir saat hari penobatan Raden Wijaya sebagai raja pertama. Raden Wijaya bertahta dari awal berdirinya Kerajaan Majapahit hingga 1309, dengan gelar Kertarajasa Jayawardhana. Raja Jayanegara merupakan raja kedua yang memerintah pada tahun 1309-1328. Tribuana Tunggaladewi adalah ratu penguasa ketiga yang memerintah dari tahun 1328-1350. Puncak kejayaan Majapahit dalam menyatukan nusantara terjadi semasa pemerintahan Hayam Wuruk dengan gelar Sri Rajasanagara yang berkuasa pada tahun 1350 hingga 1389. Kepemimpinan Hayam Wuruk begitu kuat karena mendapat dukungan dari Mahapatih Gajah Mada. Kerajaan yang bercorak Hindu di Indonesia ini merupakan salah satu kerajaan terbesar dan berhasil menyatukan nusantara dengan Jatim sebagai pusat pemerintahannya. Kekuasaannya meliputi hingga enam daerah terbesar di Indonesia. Raja Wikramawardhana berkuasa pada tahun 1390 sampai dengan 1428. Peninggalan dari kerajaan Majapahit berupa kitab Negarakertagama, Arjunawiwaha, Pararaton terdapat juga kitab Sutasoma yang digubah oleh pujangga terkenal pada abad ke-14 selain itu peninggalan candi yakni Candi Tikus, Candi Suku, Candi Bajang Ratu

1. Pilihlah pernyataan berikut yang sesuai dengan informasi penting yang terdapat pada bacaan!

- | | |
|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | A. Kerajaan Majapahit adalah satu – satunya kerajaan terbesar di Indonesia |
| <input type="checkbox"/> | B. Puncak kejayaan Majapahit ada pada masa raja Tribuana Tunggaladewi |
| <input type="checkbox"/> | C. Kerajaan Majapahit berkuasa selama 234 tahun |
| <input type="checkbox"/> | D. Kerajaan Majapahit berdiri dari tahun 1527 |

2.

Dibawah ini nama raja yang merupakan raja ke-lima dalam kerajaan Majapahit dan berkuasa selama 38 tahun adalah

- | | |
|--------------------------|------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | A. Wirakrama Wardhana |
| <input type="checkbox"/> | B. Hayam Wuruk |
| <input type="checkbox"/> | C. Raden Wijaya |
| <input type="checkbox"/> | D. Jayanegara |

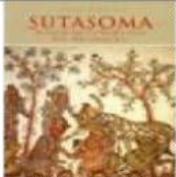
3. Berikut ini yang merupakan sumber sejarah berbentuk candi pada kerajaan Majapahit, kecuali

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

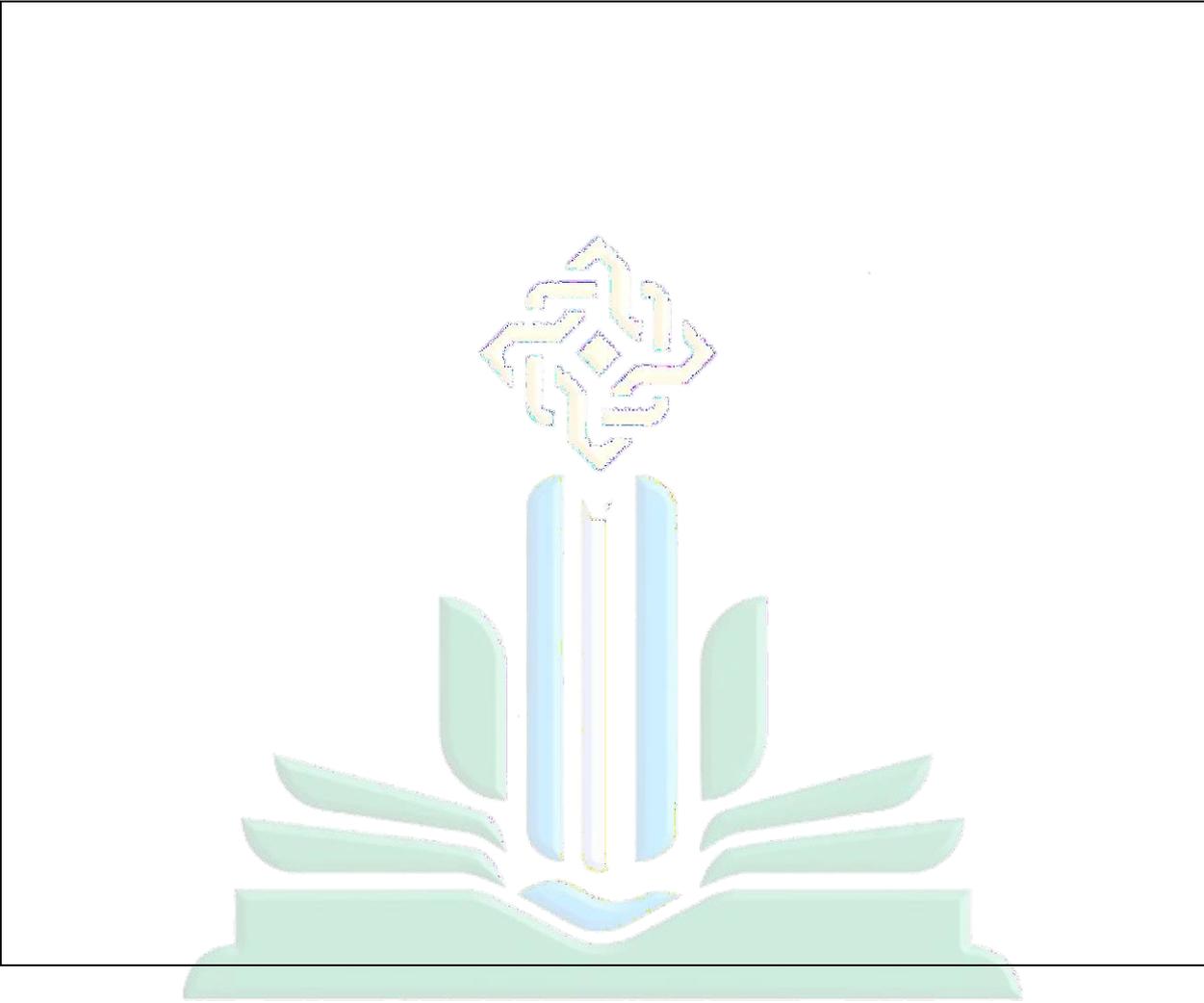
4.



Tulisan yang terdapat pada cengkraman kaki burung garuda atau simbol pancasila seperti gambar di samping ini merupakan, salah satu semboyan negara Indonesia tulisan tersebut sudah ada semenjak dahulu dan terdapat pada kitab peninggalan Majapahit yang berjudul

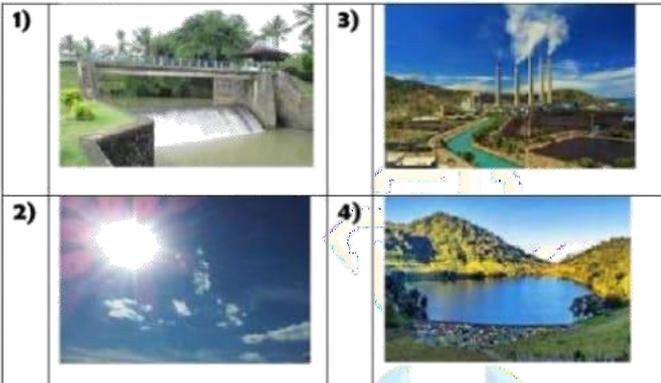
- | | |
|--|--|
| A.  | C.  |
| B.  | D.  |

[Type here]



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

5. Perhatikan gambar berikut!



Semua kenampakan alam bisa dimanfaatkan oleh masyarakat sekitar, untuk membangun sebuah PLTA berdasarkan gambar di atas, sumber daya alam nomor berapakah yang bisa digunakan

- A. 1 dan 3
- B. 1 dan 4
- C. 2 dan 3
- D. 3 dan 4

6.



Jember merupakan kota penghasil tembakau, namun tidak hanya itu saja gambar di samping merupakan salah satu produk asli perkebunan Jember. Bahan dasar produk tersebut adalah...



Wisata Rembangan terletak di desa Kemuning Lor, Kecamatan Arjasa, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Jika kita berkunjung kesana maka kita akan merasakan suhu dingin serta indahnnya kota Jember dari atas ketinggian. Tempat ini didirikan pada tahun 1937 saat pemerintahan Hindia Belanda, dahulunya disekitar tempat ini banyak dikelilingi pohon kopi sehingga digunakan sebagai tempat penelitian hasil perkebunan pada zaman Belanda. Dengan seiring perkembangan zaman yang ada, disekitar Rembangan tidak hanya ditumbuhi pohon kopi saja. Ada banyak perkebunan yang sudah dikelola dan ditanami buah-buahan seperti, buah naga yang dijadikan sebagai salah satu agrowisata untuk menarik minat wisatawan, terdapat juga perkebunan buah durian dan kelengkeng.

7. Berdasarkan teks bacaan di atas pekerjaan apakah yang banyak dilakukan masyarakat disekitar wisata Rembangan

- A. Nelayan
- B. Masinis
- C. Teller bank
- D. Petani

8.



Pernyataan yang sesuai dengan tanaman tersebut adalah

- A. Tumbuh di dataran tinggi, karena berhawa sejuk.
- B. Tumbuh di dataran rendah, karena tanah pada dataran rendah lebih kering.
- C. Tumbuh di sekitar pantai, karena kopi membutuhkan tempat yang dekat dengan air.
- D. Tumbuh di sekitar sungai, karena kopi membutuhkan tempat yang lembab.

9.



Bangunan tersebut merupakan salah satu contoh akulturasi. Setuju atau tidak setujukah kalian dengan pernyataan diatas kemudian pilihlah alasannya sebagai berikut.....

- A. Setuju, bagunannya masih kental dengan budaya jawa
- B. Setuju, merupakan tempat ibadah muslim, namun bagunannya seperti dari hindu
- C. Tidak setuju, Islam dan hindu tidak bisa menjadi kebudayaan baru
- D. Tidak setuju, termasuk contoh bangunan asimilasi

10.

Seorang anak muda tinggal di desa sendiri karena kedua orang tuanya meninggal, lalu ia memutuskan untuk pergi ke kota mengadu nasib mencari pekerjaan. Setelah beberapa hari di kota ia tidak menemukan pekerjaan, bahkan ia tidur di trotoar atau di depan toko dan ia terpaksa mengemis untuk membeli makan. Tentunya pemuda tersebut dianggap sebagai pendatang baru yang menimbulkan gangguan dan masalah sosial.

Berilah tanda centang (✓) pada pernyataan yang benar.

Usaha Pemerintah	Benar	Salah
Dibina dan direhabilitasi dinas sosial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dititipkan di rumah warga terdekat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dikembalikan paksa ke daerah asal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diberikan hukuman yang tegas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

B. Silahkan Klik Gambar di Bawah ini Untuk Menjawab Pertanyaan Selanjutnya !



Berdasarkan video tersebut, berikan tanda centang (✓) pada kolom

No.	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
1	Ratu Tribuwana menjadi pemimpin ke-3 setelah kematian kakak tirinya di tahun 1328	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Salah satu penyebab runtuhnya kerajaan Majapahit karena munculnya kerajaan baru yang didirikan anak dari Brawijaya V	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Tulisan sumpah palapa yang di ucap patih Gajah Mada menggunakan tulisan aksara jawa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Perang saudara yang menjadi awal menurunya kerajaan Majapahit dipicu karena kekuasaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Kerajaan Singasari yang runtuh akibat kerajaan Majapahit merupakan salah satu kerajaan bercorak islam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

C. Pasangkan dengan menarik garis lurus gambar profesi/pekerjaan pada kolom kiri yang sesuai dengan deskripsi pada kolom kanan!



Ibu sintia tinggal di daerah dataran rendah karena tanaman yang dihasilkan membutuhkan banyak air. Selain itu juga membutuhkan daerah yang datar, pada daerah yang datar proses pengolahan tanah lebih mudah dilakukan.



Pak Dika adalah orang yang bekerja di bidang pertanian, utamanya dengan cara melakukan pengelolaan tanah dengan tujuan untuk menumbuhkan dan memelihara tanaman sayuran. Biasanya banyak terdapat di daerah tinggi karena udara yang sejuk.



Pak Santo bertempat tinggal di dekat pantai bermata pencaharian sebagai nelayan. Suatu hari kondisi pantainya curam dan tebingnya terjal menyulitkan jika digunakan sebagai pelabuhan ikan. Pada akhirnya beliau bekerja sebagai petani garam.

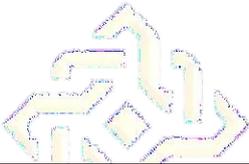


Pak Badrus bertempat tinggal disekitar hutan, beliau bekerja dengan cara memanfaatkan tanaman di hutan untuk dibuat seperti lemari, meja dan lainnya. Akan tetapi pekerjaan ini membutuhkan izin yang dikeluarkan oleh pejabat yang berwenang



Dea tinggal di desa dengan memelihara peliharaanya. Setiap sore dea pergi ke padang savana beserta peliharaanya.

Pekerjaan yang pak Andre jalani membutuhkan keahlian. Bahkan untuk berkarya di barbershop juga tidak menutup kemungkinan dibutuhkan sertifikat. Pekerjaan andre merupakan salah satu pekerjaan yang bergerak dibidang jasa.

<table border="1" style="width: 100%; height: 100px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; border: 1px solid black;">Nilai</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black;"> </td> </tr> </table>	Nilai		<table border="1" style="width: 100%; height: 100px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; border: 1px solid black;">Paraf Orang Tua</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black;"> </td> </tr> </table>	Paraf Orang Tua	
Nilai					
Paraf Orang Tua					
					
B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK					
Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?					
<p>Bahan Bacaan Guru</p> <p>Jauh sebelum menjadi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) seperti saat ini, Indonesia juga berawal dari kehidupan manusia purba. Periodisasi Sejarah Indonesia berawal dari zaman Praaksara hingga pasca reformasi. Berikut periodisasi Sejarah Indonesia:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Indonesia Masa Praaksara Sejarah masa Praaksara di Indonesia berawal dari kehidupan manusia purba di Indonesia hingga sekitar abad ke-5 Masehi. Pada periode ini, rekonstruksi sejarah berfokus pada pemaparan pola hidup dan kebudayaan manusia purba di Indonesia. 2. Kerajaan Hindu-Buddha Periode kerajaan Hindu-Buddha berlangsung dari abad ke-5 Masehi ketika muncul kerajaan Kutai Kertanegara di lembah sungai Mahakam, Kalimantan Timur. Periode ini berlangsung kurang lebih selama 10 abad. Periode sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia berakhir ketika kerajaan Majapahit runtuh pada tahun 1478 Masehi. 3. Kerajaan Islam Periode sejarah kerajaan Islam di Indonesia berlangsung dari abad ke-13 Masehi ketika muncul Kesultanan Samudra Pasai di pesisir utara Sumatera. Periode ini berlangsung kurang lebih selama 5 abad. Periode sejarah kerajaan Islam di Indonesia berakhir ketika bangsa Barat berhasil menaklukkan kerajaan Islam di Indonesia. 4. Kolonialisme dan Imperialisme Periode kolonialisme dan imperialisme di Indonesia berlangsung dari abad ke-18 Masehi ketika bangsa Barat berhasil menguasai kerajaan-kerajaan Islam Indonesia. Periode ini berlangsung sekitar 3,5 abad. Periode kolonialisme dan imperialisme di Indonesia berakhir ketika Indonesia merdeka pada tahun 1945. <ol style="list-style-type: none"> a. Pergerakan Nasional Dalam buku Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia (2012) karya S.J Rutgers, periode pergerakan nasional Indonesia berlangsung dari tahun 1900-an hingga proklamasi kemerdekaan Indonesia pada tahun 1945. b. Revolusi Indonesia Periode revolusi Indonesia berlangsung dari tahun 1945 hingga 1950. Peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia menjadi titik awal periode revolusi Indonesia. Periode Revolusi Indonesia berakhir ketika Negara Kesatuan Republik Indonesia terbentuk. c. Demokrasi Liberal Periode demokrasi liberal berlangsung dari tahun 1950 hingga 1959. Periode ini berfokus pada kajian pelaksanaan demokrasi liberal dalam bidang sosial, politik dan ekonomi. d. Demokrasi Terpimpin (Orde Lama) Periode demokrasi terpimpin berlangsung dari tahun 1959 hingga 1965. Periode ini berfokus pada kajian pelaksanaan demokrasi terpimpin dalam bidang sosial, politik dan ekonomi. Periode demokrasi terpimpin berakhir setelah Indonesia mengalami krisis sosial, ekonomi dan politik pada tahun 1965. e. Orde Baru 					

Periode Orde Baru berlangsung dari tahun 1967 hingga 1998. Periode ini berawal dari pengangkatan Soeharto menjadi presiden dan berakhir ketika Soeharto mengundurkan diri pada tahun 1998.

f. Reformasi

Periode reformasi berlangsung dari tahun 1998 hingga sekarang. Pada periode ini, pembahasan sejarah berfokus pada kebijakan pemerintah Indonesia di bidang sosial, ekonomi dan politik pasca reformasi.

Pada topik ini peserta didik akan mengenal daerah tempat tinggalnya melalui sejarah dan tokoh-tokoh daerah, serta mengidentifikasi perkembangan yang terjadi di daerah tempat tinggalnya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui pengamatan tokoh pada uang akan melatih kemampuan observasi dan pembentukan karakter peserta didik, melalui sikap-sikap baik tokoh daerah yang diobservasinya. Setelah itu, peserta didik akan melakukan gelar wicara yang juga akan meningkatkan kemampuan komunikasinya. Kegiatan gelar wicara dilakukan agar peserta didik mendapatkan alternatif cara mendapatkan informasi selain dari buku/guru. Dari informasi yang didapatkannya, peserta didik akan belajar berdiskusi dan guru dapat membantu dengan menguatkan pemahaman serta meluruskan miskonsepsi.

“

Guru perlu memandu peserta didik mengaitkan seluruh aktivitas yang telah dilakukan pada topik ini, berikut poin penting yang perlu diperhatikan:

1. Informasi tabel kerajaan bukan untuk dihafalkan oleh peserta didik, tetapi sebagai pengetahuan untuk peserta didik, bahwa Indonesia mengalami perjalanan panjang dari masa praaksara hingga masa kini, salah satunya saat masa jayanya kerajaan.
2. Penting untuk menginformasikan pada peserta didik, terkait masa-masa yang pernah dilalui oleh Indonesia. Bantu peserta didik untuk mendapatkan keterkaitan bahwa setiap masa ada tokoh yang berperan.
3. Sebagaimana tahapan masa memengaruhi perkembangan suatu daerah, kehadiran tokoh dan perannya di masa itu pun memiliki pengaruh akan perkembangan daerah kita saat ini.
4. Tekankan pada peserta didik, bahwa di masa ini, kita pun adalah tokoh yang bertanggung jawab untuk masa depan negara. Apa yang dilakukan peserta didik sebagai generasi saat ini, akan memberikan dampak pada masa depan negara kita nanti.
5. Tekankan sikap-sikap tokoh yang dapat terus dicontoh di masa ini, seperti: kegigihan, memiliki mimpi luhur untuk kepentingan yang lebih besar (baik untuk daerah maupun bangsa).
6. Kaitkan juga dengan sikap-sikap Pancasila yang perlu dimiliki oleh peserta didik. Misalnya: Penting untuk menjaga kerukunan antarmasyarakat, antarsuku, sehingga Indonesia dapat terus menjadi negara yang aman, nyaman, dan dikenal ramah. Penting untuk menjaga lingkungan, sebagai salah satu bentuk kesyukuran bahwa Tuhan telah menganugerahkan keragaman pada lingkungan kita.

”

Bahan Bacaan Peserta Didik



Sumber: freepik.com/onlyyouqj

Apa kalian pernah mendengar kata sejarah? Apa yang dimaksud dengan sejarah? Kalian dan orang-orang di sekitar kalian, semuanya pasti memiliki kisah di masa lalu. Begitu pun dengan daerah tempat tinggal kalian. Nah, cerita mengenai berbagai hal yang benar-benar terjadi di masa lalu inilah yang disebut dengan **sejarah**.

Coba ingat kembali masa kecil kalian. Apakah kondisi rumah kalian dahulu masih sama dengan sekarang? Apakah rumah-rumah tetangga dahulu masih sama dengan sekarang? Lalu, bagaimana dengan lingkungannya? Apakah keadaan lingkungan di sekitar tempat tinggal kalian masih sama? Setidaknya, lingkungan di sekitar tempat tinggal kalian pasti sudah menjadi lebih ramai.

Ini menjadi bukti bahwa sebuah daerah dapat berkembang. Kota/kabupaten maupun provinsi tempat tinggal kalian pun selalu mengalami perubahan. Dahulu keadaannya tidak seperti sekarang. Penduduknya tidak sebanyak sekarang. Lingkungan alamnya pun, kemungkinan besar tidak sama dengan saat ini.

Jadi penasaran ya, bagaimana sejarah kota/kabupaten maupun provinsi tempat kita tinggal? Yuk, kita pelajari bersama!

Topik B: Daerahku dan Kekayaan Alamnya

Bahan Bacaan Guru

Perbedaan karakteristik ruang di setiap wilayah sangat memengaruhi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, dan pola hidup masyarakat. Misal, karakteristik ruang daerah pegunungan yang permukaan berbukit-bukit, tidak rata tetapi tanahnya subur sangat cocok dimanfaatkan sebagai lahan pertanian. Berikut adalah beberapa pengaruh kenampakan alam terhadap potensi kekayaan alam suatu daerah:

1. Pegunungan

Daerah pegunungan dimanfaatkan sebagai lahan pertanian, perkebunan, dan kehutanan. Selain itu, daerah pegunungan dimanfaatkan untuk sektor pariwisata, rekreasi, dan olahraga. Pemanfaatan daerah pegunungan untuk perekonomian dan usaha meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Misalnya:

Pegunungan Dieng (Jawa Tengah) digunakan oleh masyarakat sebagai lahan pertanian kentang, Puncak Bogor (Jawa Barat) untuk lahan perkebunan teh, Pegunungan Bromo (Jawa Timur) untuk rekreasi, dan Pegunungan Jayawijaya (Papua) untuk jalur pendakian dan tambang emas.

2. Dataran rendah

Dataran rendah dimanfaatkan masyarakat untuk lahan pertanian, peternakan, perikanan, perkebunan, perkantoran, industri, perdagangan dll. Pemanfaatan dataran rendah untuk aktivitas perekonomian misalnya: Karawang (Jawa Barat) sebagai pusat industri, Jakarta untuk pusat perkantoran dan perdagangan, Semarang (Jawa Tengah) untuk perikanan/tambak, dan Provinsi Riau, Jambi, Sumatera Selatan (Pulau Sumatera) untuk perkebunan kelapa sawit.

3. Pantai dan laut

Pantai dan laut dimanfaatkan sebagai tempat pariwisata, perikanan, perdagangan, transportasi, olahraga, industri dll. Contoh pemanfaatan pantai untuk kegiatan perekonomian adalah: Pantai di Pulau Bali untuk pariwisata, perdagangan dan perhotelan, Pantai di Selatan Pulau Jawa (Kebumen) menghasilkan sarang burung walet, Pantai di wilayah Pantura Jawa (Indramayu, Cirebon, Brebes, Tegal) untuk perikanan tambak dan air payau. Contoh pemanfaatan wilayah laut misalnya: Selat Bali sebagai jalur transportasi masyarakat dari Pulau Jawa ke Pulau Bali, laut di Kepulauan Natuna (Kepulauan Riau) untuk pertambangan minyak bumi dll.

4. Sungai

Sungai digunakan masyarakat sebagai jalur transportasi, perdagangan, perikanan, olahraga, irigasi, dan PLTA. Pemanfaatan sungai di Indonesia, misalnya: Sungai Kapuas (Kalimantan Barat) sebagai jalur transportasi, Sungai Musi (Sumatera Selatan) untuk perdagangan, Sungai Opak (DIY) untuk wahana olahraga, Sungai Bengawan Solo untuk irigasi dll.

5. Danau dan Waduk

Danau dan waduk dimanfaatkan untuk perikanan, pariwisata, olahraga, irigasi, PLTA. Pemanfaatan danau dan waduk di Indonesia antara lain: Danau Toba (Sumatera Utara) untuk pariwisata dan irigasi, Waduk Jatiluhur (Jawa Barat) untuk PLTA, Waduk Gajah Mungkur (Jawa Tengah) untuk sarana irigasi.

Pada topik ini peserta didik akan menemukan hubungan potensi kekayaan alam dengan kenampakan alam daerahnya, serta upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga kekayaan alam daerahnya tersebut dengan belajar mengenai potensi kekayaan alam khas daerahnya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui identifikasi kartu serta permainan papan akan melatih kemampuan peserta didik dalam observasi, proses berpikir kritis, dan kreatif. Dari informasi yang didapatkannya, peserta didik akan belajar berdiskusi dan guru dapat membantu dengan menguatkan pemahaman serta meluruskan miskonsepsi.

Bahan Bacaan Peserta Didik



Sumber: twitter.com/kemendag

Tahukah kalian bahwa setiap daerah di Indonesia memiliki ragam bentang alam yang berbeda-beda? Lalu, tahukah kalian, bahwa hal ini pun berpengaruh terhadap potensi sumber daya yang dimiliki oleh masing-masing daerah?

Kabupaten Bima, misalnya, memiliki bentang alam yang terdiri dari dataran tinggi, dataran rendah, dan beberapa daerahnya berbatasan langsung dengan lautan. Curah hujan yang rendah juga, di dataran Kabupaten Bima, bawang merah dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Bambu juga termasuk sumber daya alam yang banyak dimanfaatkan.

Perabotan rumah tangga, perabotan dapur, dan dinding rumah terbuat dari bambu. Bukan hanya itu, bambu juga digunakan sebagai alat musik dan bahan membuat mainan.

Di daerah kalian, pasti ada sesuatu yang bisa dan biasa dimanfaatkan penduduknya. Bisa berupa tumbuhan atau hewan. Bisa juga sungai, danau, rawa, gunung, dan sebagainya.

Jadi penasaran ya, apa saja kekayaan alam yang ada di daerah kita?

Yuk, kita jelajahi bersama!

Topik C: Masyarakat di Daerahku

Bahan Bacaan Guru

Manusia harus bekerja atau mencari mata pencaharian mereka sendiri untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. **Mata pencaharian** adalah pekerjaan utama yang digunakan untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari. Mata pencaharian penduduk menyesuaikan dengan kondisi alam. Indonesia memiliki kondisi alam yang sangat beraneka ragam, menyebabkan lapangan pekerjaan beragam pula yang disesuaikan kondisi dan kebutuhan masing-masing. Kenampakan alam/bentang alam Indonesia, ada yang berupa dataran rendah, dataran tinggi, dan pantai. Berikut ini akan kita pelajari lebih jelas beberapa mata pencaharian yang ada di Indonesia, berdasarkan kenampakan alam suatu daerah:

1. Mata Pencaharian Daerah Pantai

Daerah pantai berdekatan dengan laut. Pantai yang landai merupakan tempat yang kaya akan ikan, karena lautnya cenderung tenang. Umumnya penduduk akan bekerja sebagai nelayan. Mereka menangkap ikan, menyelam untuk mengambil mutiara, budi daya rumput laut, dan kerang mutiara. Sedangkan, di daratan pantai, nelayan membudidayakan tambak ikan dengan komoditi unggulan bandeng dan udang. Sebagian penduduk juga memiliki usaha tambak garam dan sawah pasang surut. Ada pula, bagian pantai yang digunakan untuk pelabuhan kapal, kawasan industri, dan perdagangan. Ketika daerah tersebut menjadi perkotaan, banyak penduduk yang bekerja sebagai sopir, karyawan pabrik, dan pedagang.

2. Mata Pencaharian Daerah Dataran Rendah

Daerah dataran rendah banyak dialiri sungai, tanahnya gembur, dan suhu udaranya panas. Daerah rendah yang landai merupakan lahan yang baik untuk pembudidayaan pertanian, perkebunan, palawija, dan lain-lain. Kondisi yang demikian makin mendukung karena iklim Indonesia yang tropis menyebabkan lamanya penyinaran sinar matahari terhadap bumi, banyak menyebabkan turunnya curah hujan, dan banyaknya proses pelapukan, baik yang terjadi pada tumbuh-tumbuhan maupun yang terjadi pada bebatuan. Pada umumnya, penduduk daerah dataran rendah bagian pedesaan, melakukan kegiatan pertanian dengan cara bersawah, budi daya ikan, dan beternak itik. Sedangkan di bagian perkotaan, sebagian besar melakukan kegiatan perdagangan dan industri.

3. Mata Pencaharian Daerah Dataran Tinggi

Daerah dataran tinggi berupa tanah pegunungan dan berbukit-bukit. Penduduk yang berada di pedesaan bekerja di perkebunan. Mereka menanam tanaman industri, antara lain: teh, kopi, kina dan kakao. Selain itu, ada yang menanam sayuran dan bermacam-macam bunga. Karena udaranya sejuk dan segar, banyak penduduk di wilayah perkotaan mendirikan usaha perhotelan dan tempat peristirahatan.

Berikut jenis mata pencaharian berdasarkan hasilnya:

Jenis Mata Pencaharian	Hasil Mata Pencaharian Berupa
Pertanian	Jagung, padi, kacang, kedelai, umbi-umbian, sayur-sayuran, buah-buahan, dll
Perdagangan	Pedagang bahan makanan, pedagang sandang, pedagang perhiasan, pedagang hewan, dll
Perikanan	Macam-macam jenis ikan, misalnya; kakap, bandeng, lele, gurami, dll
Peternakan	Sapi, kerbau, ayam, kelinci, dll
Industri kerajinan	Sepatu, jaket, pakaian, dll
Jasa	Pengacara, asuransi, dokter, bengkel, dll

Pada topik ini peserta didik akan menemukan pengaruh masyarakat pendatang terhadap kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya, serta menemukan hubungan antara kenampakan alam dengan mata pencaharian masyarakat di daerah tempat tinggalnya. Kegiatan

pembelajaran yang dilakukan melalui wawancara, akan melatih kemampuan peserta didik dalam komunikasi dan berpikir kritis. Setelah itu, peserta didik akan bermain peran untuk memberikan usulan kepada pemerintah setempat yang akan membantu peserta didik melatih proses berpikir kritis dan kreatif. Kegiatan ini bertujuan untuk memberi pengalaman pada peserta didik bahwa mereka mampu untuk memberi sumbangsih terhadap daerah terdekat dari mereka dengan memikirkan ide dari permasalahan yang muncul di sekitar. Oleh karenanya, di awal kegiatan guru akan didorong untuk bermain peran.

Bahan Bacaan Peserta Didik



Sumber: shutterstock.com/haufal image

Ternyata perkembangan dan kekayaan alam di suatu daerah membuat orang dari daerah lain datang untuk mencari pekerjaan atau ditugaskan di daerah tersebut. Orang yang datang bisa jadi berasal dari tempat yang jauh. Bahkan mungkin pula dari luar pulau.

Ada juga yang berasal dari luar negeri.

Coba kita bayangkan, pendatang pasti turut membawa budayanya juga, seperti logat bahasa dan bahasa daerahnya. Lalu, kira-kira apa yang terjadi? Ternyata budaya para pendatang tersebut kemudian bercampur dengan budaya asli daerah di sana.

Perkembangan suatu daerah, ternyata juga memengaruhi kehidupan masyarakat. Mata pencaharian penduduk dapat berubah seiring perkembangan daerahnya. Misalnya, daerah yang dahulu lahan pertanian atau perkebunan lalu berkembang menjadi kawasan industri. Maka umumnya sebagian penduduknya akan berganti profesi. Dari petani menjadi karyawan pabrik. Perkembangan dan pembangunan daerah juga membuat adanya kesempatan membuka usaha baru. Usaha yang dilakukan dapat menjual produk, seperti membuka toko, warung, restoran, atau kafe. Dapat juga menyediakan jasa, seperti jasa transportasi, penginapan, dan juga pemandu wisata.

Selain itu, perkembangan daerah juga memengaruhi perilaku masyarakat. Hal ini bisa dilihat dari cara berbicara, gaya berpakaian, dan gaya hidup yang berubah.

Jadi penasaran ya, bagaimana dengan masyarakat di daerah kita?

Yuk, kita coba amati!

C. GLOSARIUM

Peserta didik akan belajar mengenai daerah tempat tinggalnya dengan cakupan provinsi tempat tinggal, dimulai dengan mengenal sejarah dan tokoh-tokoh daerahnya. Peserta didik diharapkan dapat melihat pentingnya mengenal sejarah daerahnya, mempelajari sikap-sikap tokoh daerahnya, serta seberapa perlu menjaga peninggalan-peninggalan sejarah yang ada dengan mengidentifikasi perkembangan yang terjadi di daerah tempat tinggalnya. Peserta didik diharapkan dapat menemukan hubungan potensi kekayaan alam dengan kenampakan alam daerahnya, serta upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga kekayaan alam daerahnya tersebut dengan belajar mengenai potensi kekayaan alam khas daerahnya. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu menemukan pengaruh masyarakat pendatang terhadap kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya, serta menemukan hubungan antara kenampakan alam dengan mata pencaharian masyarakat di daerah tempat tinggalnya. Setelah belajar bab ini, peserta didik diharapkan dapat menunjukkan kepedulian lebih terhadap daerah tempat tinggalnya dengan turut menjaga peninggalan sejarah, berupaya turut melestarikan kekayaan

alam yang ada di daerah tempat tinggalnya, berkebinekaan global, serta lebih menunjukkan rasa syukur dengan mencintai keunikan daerahnya.

Pada bab ini, peserta didik akan mengamati tokoh pada uang yang bisa dikaitkan dengan pelajaran Matematika. Bab ini juga terdapat ragam kegiatan wawancara, menuliskan laporan, dan menyampaikan kembali hasil informasi yang bisa dikaitkan dengan pelajaran Bahasa Indonesia.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Ash, Doris. 1999. *The Process Skills of Inquiry*. National Science Foundation, USA.
- Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. *Teaching Primary Science*. Pearson Education Limited.
- Murdoch, Kath. 2015. *The Power of Inquiry: Teaching and Learning with Curiosity, Creativity, and Purpose in the Contemporary Classroom*. Melbourne, Australia. Seastar Education.
- Pearson Education Indonesia. 2004. *New Longman Science 4*. Hongkong: Longman Hong Kong Education.
- Tjitrosoepomo, Gembong. 2016. *Morfologi Tumbuhan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Winarsih, Sri. 2019. *Seri Sains Perkembangbiakan Makhluk Hidup*. Semarang: Alprin.
- <https://online.kidsdiscover.com/infographic/photosynthesis/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://www.dkfindout.com/us/animals-and-nature/plants/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://ssec.si.edu/stemvisions-blog/what-photosynthesis/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://ipm.missouri.edu/ipcm/2012/7/corn-pollination-the-good-the-bad-and-the-uglypt-3/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://online.kidsdiscover.com/unit/bees/topic/bees-and-pollination/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.britannica.com/browse/Plants/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/desert-biome/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://kids.britannica.com/scholars/article/root/83899/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.britannica.com/science/pollination/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.britannica.com/science/propagation-of-plants/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.britannica.com/science/seed-plant-reproductive-part/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.
- <https://kids.britannica.com/students/article/leaf/275410/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.
- <https://www.nationalgeographic.org/activity/save-the-plankton-breathe-freely/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.
- <https://www.nationalgeographic.com/animals/mammals/a/african-elephant/>. Diunduh pada 5 November 2020.
- https://www.researchgate.net/publication/324505764_Gardeners_of_the_forest_effects_of_seed_handling_and_ingestion_by_orangutans_on_germination_success_of_peat_forest_plants/. Diunduh pada 5 November 2020.

BIODATA MAHASISWI



Nama : **INTAN DWI PERMATASARI**

Tempat/Tgl Lahir : **JEMBER, 25 OKTOBER 2000**

Jenis Kelamin : **PEREMPUAN**

Agama : **ISLAM**

NIM : **T20184030**

Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

Jurusan/Prodi : **Pendidikan Islam/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Alamat Asal : **Dsn. Krajan Jenggawah RT 12, RW 02 Jember**

Telp : **085755163226**

Riwayat Pendidikan :

1. TK PGRI Ambulu (2004-2006)
2. SDN Jenggawah 02 (2006-2012)
3. SMPN 1 Jenggawah (2012-2015)
4. MAN 1 Jember (2015-2018)
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2018-2025)