



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS AUTENTIK: STUDI VALIDASI LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS LAPANGAN DI LINGKUNGAN RUSTIC MARKET PACET

Muhammad Sendi Pegriyanto¹, Ahmad Fian Saputra², Riska Agnes Ristanti³, Khanifa Maria Qurrota A'yun⁴, Alina Dewi Churun Aini⁵, Nayalla Nanda Anwari⁶, Muhammad Ilyas Marzuqi⁷

Universitas Negeri Surabaya^{1,2,3,4,5,6,7}

e-mail: 24041344054@mhs.unesa.ac.id¹, 24041344058@mhs.unesa.ac.id²,
24041344059@mhs.unesa.ac.id³, 24041344061@mhs.unesa.ac.id⁴,
24041344063@mhs.unesa.ac.id⁵, 24041344069@mhs.unesa.ac.id⁶,
muhammadmarzuqi@unesa.ac.id⁷

Diterima: 15/5/2026; Direvisi: 20/5/2026; Diterbitkan: 25/5/2026

ABSTRAK

Struktur LKPD konvensional yang minim eksplorasi kontekstual melatarbelakangi dilakukannya riset ini guna menjawab tuntutan Kurikulum Merdeka Fase D. Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar autentik berupa Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbasis lapangan dengan mengangkat potensi ekonomi lokal di kawasan Rustic Market Pacet. Metode yang digunakan adalah *Research-Based Instructional Design* (RBID) yang disesuaikan melalui tahapan analisis kurikulum, perancangan prototipe, pengembangan digital berbasis *flipbook*, serta evaluasi deskriptif kuantitatif menggunakan indeks Aiken's V. Temuan penelitian menunjukkan bahwa produk bimbingan mandiri setebal 19 halaman ini memperoleh nilai indeks Aiken's V sebesar 0,90 dari pakar materi dan 0,92 dari pakar media, sehingga masuk kategori "Sangat Baik". Uji kepraktisan oleh guru IPS menghasilkan nilai rata-rata 0,89, membuktikan media ini sangat praktis mempermudah penyampaian fenomena riil secara interaktif lewat ponsel maupun laptop tanpa hambatan geografis. Integrasi fitur video pembelajaran dan pemetaan visual berbasis QR Code terbukti efektif memfasilitasi tujuh komponen *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Simpulan utama menegaskan bahwa E-LKPD Geografi Kontekstual ini sangat layak digunakan sebagai instrumen inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi Potensi Ekonomi Lingkungan melalui pengalaman belajar mandiri yang bermakna.

Kata Kunci: *E-LKPD, Geografi Kontekstual, Potensi Ekonomi.*

ABSTRACT

The conventional LKPD structure that lacks contextual exploration is the background to this research to answer the demands of the Independent Curriculum Phase D. This research focuses on the development of authentic teaching materials in the form of field-based Electronic Student Worksheets (E-LKPD) by highlighting the local economic potential in the Rustic Market Pacet area. The method used is *Research-Based Instructional Design* (RBID) which is adjusted through the stages of curriculum analysis, prototype design, flipbook-based digital development, and quantitative descriptive evaluation using the Aiken's V index. The research findings show that this 19-page self-guided product obtained an Aiken's V index score of 0.90 from material experts and 0.92 from media experts, thus entering the "Very Good" category. The practicality test by social studies teachers resulted in an average score of 0.89, proving this



media is very practical in facilitating the delivery of real phenomena interactively via mobile phones or laptops without geographical barriers. The integration of learning video features and QR Code-based visual mapping has proven effective in facilitating the seven components of Contextual Teaching and Learning (CTL). The main conclusion confirms that this Contextual Geography E-LKPD is very suitable for use as an innovative instrument to improve students' critical thinking skills in understanding the Environmental Economic Potential material through meaningful independent learning experiences.

Keywords: *E-LKPD, Contextual Geography, Economic Potential.*

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka didasarkan pada filosofi pemberdayaan serta independensi dalam dunia pendidikan yang menekankan pentingnya menghasilkan peserta didik dengan kecakapan, kreativitas, dan keberanian tinggi dalam menghadapi tantangan masa depan. Dalam implementasinya, kurikulum ini mendorong pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada siswa serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mendalam, dan relevan dengan kehidupan nyata masyarakat (Majidah et al., 2024; Tsabit, 2025). Pada jenjang sekolah menengah pertama khususnya Fase D, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diarahkan pada penggunaan pendekatan kontekstual yang menghubungkan konsep-konsep sosial dengan realitas kehidupan para peserta didik secara langsung. Pendekatan ini secara khusus bertujuan agar siswa tidak hanya memahami materi pelajaran secara teoretis semata, melainkan juga mampu mengaitkannya dengan berbagai fenomena sosial serta kondisi lingkungan alam di sekitarnya. Melalui pola pengajaran yang membaurkan ini, siswa diharapkan dapat menumbuhkan kepekaan sosial, ketajaman nalar kritis, serta kemampuan memecahkan masalah praktis di komunitasnya. Kebebasan mengeksplorasi materi ini menjadi modal berharga bagi generasi muda untuk tumbuh menjadi warga negara yang adaptif, inovatif, bertanggung jawab, dan responsif terhadap perkembangan zaman global (Raditya, 2020; Sartini & Mulyono, 2022; Sutrisno & Rofi'ah, 2023).

Namun, realitas instruksional di lapangan sering kali belum sejalan dengan semangat kontekstualisasi yang dicita-citakan oleh kurikulum modern tersebut. Meskipun kebijakan pusat telah merumuskan arah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang menekankan pada pendekatan kontekstual dan berbasis fenomena nyata, kondisi faktual di lapangan menunjukkan masih adanya kesenjangan yang cukup signifikan antara harapan dan implementasi operasional. Lembar kerja peserta didik yang beredar dan digunakan di berbagai satuan pendidikan saat ini cenderung bersifat terlalu umum, kaku, dan berorientasi pada skala nasional yang abstrak. Format materi yang tersaji belum mampu merangsang kemampuan berpikir kritis siswa karena tidak memberikan ruang untuk mengeksplorasi keunikan serta potensi lingkungan tempat tinggal mereka sendiri. Lembar kerja konvensional pada umumnya hanya memuat ringkasan materi padat teks dan soal-soal latihan tertutup berbentuk isian singkat yang menjemukan bagi anak. Akibatnya, proses pembelajaran senyatanya berlangsung secara satu arah dan kurang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam mengonstruksi pemahamannya secara mandiri sehingga memicu kejenuhan intelektual yang meluas di dalam ruang kelas (Hajar & Fitriah, 2022; Kodi, 2021; Rosalina & Suhardi, 2020).

Kesenjangan yang kontras antara kondisi ideal dan realitas objektif ini memicu perlunya sebuah pembaruan media ajar yang mampu memanfaatkan potensi lokal sebagai laboratorium luar kelas yang efektif. Lingkungan sekitar siswa harus diintegrasikan secara optimal agar dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang autentik, menarik, serta penuh makna bagi



perkembangan kognitif anak. Kawasan *Rustic Market Rock Riverside* Pacet yang berlokasi di Desa Kemiri, Kecamatan Pacet, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur, muncul sebagai salah satu objek yang memiliki potensi sangat signifikan untuk mendukung pengajaran sosial yang nyata. Kawasan ini tidak hanya beroperasi sebagai destinasi wisata komersial, melainkan juga merepresentasikan bentuk interaksi keruangan, dinamika pemanfaatan sumber daya alam, serta aktivitas ekonomi riil masyarakat setempat. Fenomena di lokasi ini mampu menggambarkan secara konkret konsep-konsep utama dalam materi potensi ekonomi lingkungan yang dipelajari oleh siswa kelas tujuh. Oleh karena itu, diperlukan sebuah langkah inovasi untuk mengangkat karakteristik daerah tersebut ke dalam sebuah perangkat lembar kerja interaktif yang mampu menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam menuntaskan tugas-tugas eksploratif (Ain et al., 2025; Jayanti et al., 2022; Rahmadani et al., 2025).

Sebagai solusi atas kebutuhan media ajar modern tersebut, pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik atau *e-lkpd* menjadi sebuah alternatif yang sangat relevan dan aplikatif untuk diterapkan. Dibandingkan dengan media cetak konvensional yang cenderung statis dan cepat rusak, perangkat berbasis *digital* ini memungkinkan integrasi berbagai elemen *multimedia* yang interaktif secara dinamis. Guru dapat menyisipkan tayangan video instruksional, gambar animasi, citra panorama tiga ratus enam puluh derajat, serta tautan langsung ke berbagai sumber informasi eksternal yang tepercaya di internet. Kehadiran ragam fitur multimedia ini secara signifikan dapat memperkaya pengalaman sensorik dan memperluas cakrawala berpikir peserta didik selama proses mandiri berlangsung. Perangkat elektronik ini tidak sekadar berfungsi sebagai bentuk digitalisasi dokumen teks belaka, melainkan bertindak sebagai instrumen pembelajaran canggih yang memfasilitasi penjelajahan ilmiah secara mandiri. Melalui pemanfaatan gawai, siswa dapat mengamati dan menganalisis objek sosiogeografis secara mendalam, kapan saja dan di mana saja, tanpa harus terkendala oleh keterbatasan ruang kelas formal yang sering kali membatasi ruang gerak kreativitas anak (Azzahra & Mariya, 2025; Kurniati et al., 2024; Sahrina et al., 2022; Salsabila et al., 2022).

Pemilihan produk inovatif ini didukung oleh landasan teoretis yang kuat melalui penerapan pendekatan *contextual teaching and learning* yang berorientasi pada keterkaitan materi dengan pengalaman hidup sehari-hari. Pendekatan ini membantu siswa melihat makna substantif dalam materi akademik dengan cara menghubungkannya secara logis dengan konteks kehidupan pribadi, sosial, serta budaya yang berkembang di sekitarnya. Guna menguji tingkat keandalan media baru ini, sebuah riset pengembangan yang komprehensif dilaksanakan secara intensif di SMP Negeri 1 Pacet sepanjang periode tahun ajaran 2025/2026. Fokus utama dari studi ini adalah untuk mengevaluasi derajat validitas operasional dari bahan ajar digital berbasis lapangan yang dikembangkan di lingkungan *Rustic Market* Pacet tersebut. Melalui sajian video pengamatan yang interaktif, siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pacet pada 2025/2026 dapat menganalisis fenomena ekonomi mikro secara kontekstual meskipun tidak terjun langsung ke lokasi fisik. Kajian validasi ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmiah bagi ragam variasi bahan ajar geografi, sekaligus menjadi panduan praktis bagi guru untuk menciptakan atmosfer pengajaran yang interaktif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) menggunakan model *Research-Based Instructional Design (RBID)*. Secara umum, R&D dirancang untuk menciptakan produk atau model guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam penelitian ini, RBID diterapkan untuk menyusun materi E-LKPD berdasarkan hasil



observasi langsung di Rustic Market Pacet. Namun, Penelitian ini mengalami keterbatasan waktu hanya melalui tahap studi validasi untuk menguji kelayakan teknis dan materi, sehingga belum melibatkan uji coba kepada peserta didik. Prosedur pengembangan ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama, meliputi: (1) Tahap Analisis, yang mencakup kajian kurikulum Merdeka Belajar (CP dan ATP), analisis karakteristik peserta didik, serta studi lapangan awal di Rustic Market Pacet; (2) Tahap Perancangan, meliputi penyusunan kisi-kisi E-LKPD, instrumen validasi, dan pembuatan prototipe awal; (3) Tahap Pengembangan dan Validasi, yang melibatkan penilaian produk oleh ahli materi dan ahli media melalui revisi iteratif, serta uji kepraktisan oleh guru IPS; dan (4) Tahap Finalisasi, yang mencakup analisis data hasil validasi untuk menghasilkan produk E-LKPD final yang tervalidasi dan layak digunakan.

Subjek penelitian terdiri dari empat subjek. Tiga dosen IPS sebagai ahli materi, Tiga dosen IPS sebagai ahli media, dan Dua dosen IPS serta satu guru IPS SMP sebagai penilai kepraktisan. Subjek tersebut dipilih secara *purposive* berdasarkan kualifikasi pendidikan dan keahlian profesional yang beragam guna memastikan produk tervalidasi dari berbagai sudut pandang pakar serta praktisi di bidangnya (Sidiki & Mashudi, 2025). Lokasi penelitian berada di Rustic Market Rockriverside yang berada di Desa Kemiri, Kecamatan Pacet, Kabupaten Mojokerto. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 dan 12 April 2026. Alasan memilih lokasi ini karena mencakup pemanfaatan kondisi geografis, aktivitas ekonomi, dan interaksi sosial yang relevan dengan materi IPS.

Instrumen penelitian terdiri dari tiga angket yaitu: (1) angket validasi ahli materi yang menilai kelayakan isi materi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa; (2) angket validasi ahli media menilai desain dan tata letak, aspek fungsionalitas; dan (3) angket kepraktisan guru menilai materi dan aktivitas dalam E-LKPD membantu ketercapaian tujuan pembelajaran, pengerjaan tugas dalam E-LKPD yang ideal, dan E-LKPD layak digunakan secara luas. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan instrumen menggunakan skala likert. Lembar validasi E-LKPD *Flipbook* kepada ahli materi, ahli media, dan kepraktisan guru IPS memperoleh hasil validasi yang kemudian akan menggunakan teknik analisis data secara deskriptif kuantitatif. Berikut ini merupakan tabel skala likert dan tabel kriteria interval rata-rata hasil validasi dari ahli materi, media, dan kepraktisan guru ips.

Tabel 1. Skala likert

SKOR	KATEGORI
1	Sangat Kurang Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Nilai V

Interval rata-rata	Kriteria
0,80 – 1,00	Sangat Baik
0,60-0,79	Baik

0,40-0,59	Cukup Baik
0,20-0,39	Kurang Baik
0,00-0,19	Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan E-LKPD berupa *flipbook* digital melalui platform FlippingBook, yang memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman membaca seperti buku cetak dengan fitur interaktif. Berdasarkan studi lapangan pada 11-12 April 2026, ditemukan potensi ekonomi lingkungan berupa interaksi pemanfaatan lahan dan aktivitas distribusi di Rustic Market Pacet. Data ini diintegrasikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) Fase D IPS untuk merancang prototipe E-LKPD yang mencakup elemen multimedia seperti video dan gambar kontekstual yang terdiri dari 19 halaman. E-LKPD ini mencakup fitur utama berupa cover, video pembelajaran, gambar visual lokasi, dan aktivitas eksplorasi interaktif.



Gambar 1. E-LKPD *Flipbook*

Aktivitas Eksplorasi

Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data dengan menghitung uji validasi media, materi dan kepraktisan guru ips yang hasilnya akan menjadi acuan untuk perbaikan produk yang telah dikembangkan dalam hal kelayakan pada media E-LKPD *Flipbook*. Ketiga validator memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran E-LKPD dengan menggunakan pedoman skala likert yaitu dengan nilai 5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup Baik, 2 = Kurang Baik, 1 = Sangat kurang baik

Tabel 1. Hasil Validitas Ahli Materi

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σs	V	Ket
	I	II	III						
Butir 1-15	70	75	62	55	60	47	162	0.9	SANGAT BAIK

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σs	V	Ket
	I	II	III						
Butir 1-12	60	58	51	48	46	39	133	0.923611	SANGAT BAIK

Gambar 3. Hasil Validasi Kepraktisan Guru IPS

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σs	V	Ket
	I	II	III						
Butir 1-5	25	22	25	20	17	20	57	0.95	SANGAT BAIK

Hasil validasi ahli materi E-LKPD pada tabel 1 memperoleh kategori “sangat baik” dengan nilai validitas sebesar 0,91. Validator menilai bahwa materi yang ada dalam E-LKPD sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran IPS Fase D Kurikulum Merdeka dan mampu menghubungkan konsep pembelajaran dengan kondisi nyata di lingkungan Rustic Market Pacet. Hasil validasi ahli media pada tabel 2 menunjukkan bahwa desain E-LKPD memperoleh kategori “sangat baik” dengan nilai validitas sebesar 0,923611. Penilaian ini didasarkan pada aspek tampilan visual, tata letak, dan interaktivitas media yang dinilai telah sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP. Desain cover, pemilihan warna, penggunaan font, serta penempatan gambar dan teks dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menarik. Integrasi video pembelajaran dan dokumentasi visual Rustic Market Pacet dinilai dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih nyata dan kontekstual.

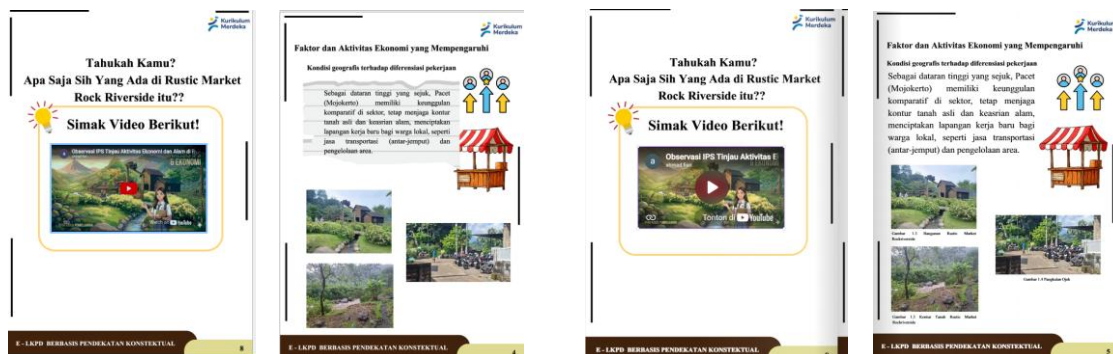
Hasil penilaian kepraktisan oleh guru IPS pada tabel 3 menunjukkan kategori “sangat baik” dengan nilai rata-rata sebesar 0,89. Guru menilai bahwa E-LKPD mudah digunakan dalam proses pembelajaran serta mampu membantu peserta didik memahami materi Potensi Ekonomi Lingkungan secara lebih konkret dan bermakna. Aktivitas eksplorasi yang terdapat di dalam E-LKPD dianggap relevan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual karena mengajak peserta didik menghubungkan materi dengan pengalaman dan lingkungan sekitar mereka. Selain itu, penggunaan media digital berbasis flipbook dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan tidak monoton seperti penggunaan LKPD konvensional.

Hasil saran perbaikan terkait E-LKPD pada *flipbook* oleh ahli materi dan ahli media dengan kalimat *before* (sebelum) dan *after* (sesudah). Peneliti melakukan hasil perbaikan supaya E-LKPD dapat di implementasikan suatu saat nanti sesuai dengan penilaian para ahli dan dapat digunakan tanpa ada kendala yang berarti.

Hasil perbaikan dari saran ahli media:

Before

After



Gambar 2. Hasil Saran Perbaikan oleh Ahli Materi

Hasil perbaikan saran dari ahli materi :



Gambar 3. Hasil Saran Perbaikan E-LKPD Oleh Ahli Media

Pembahasan

Pengembangan lembar kerja elektronik berbasis digital dalam bentuk majalah lipat interaktif ini dirancang melalui prosedur terstruktur guna menyajikan konten edukasi yang kontekstual bagi siswa sekolah menengah pertama. Berdasarkan studi lapangan, instrumen ini mengintegrasikan fenomena pemanfaatan lahan serta aktivitas distribusi yang terjadi di ekosistem Rustic Market Pacet. Struktur fisik dari produk digital yang dikembangkan ini terdiri atas 19 halaman yang memuat komponen utama meliputi sampul, peta konsep, video pembelajaran, serta menu aktivitas eksplorasi mandiri. Desain instruksional tersebut diselaraskan sepenuhnya dengan kerangka capaian pembelajaran ilmu pengetahuan sosial fase D pada kurikulum merdeka. Melalui pemanfaatan platform *FlippingBook*, transisi antarhalaman dikemas sedemikian rupa agar mampu meniru sensasi membaca buku cetak konvensional secara alami. Integrasi elemen multimedia ini berfungsi sebagai laboratorium sosial virtual yang membantu siswa memetakan potensi ekonomi lingkungan tempat tinggal mereka tanpa batasan ruang. Pendekatan ini mereduksi sifat abstrak materi geografi dan ekonomi menjadi bentuk visual yang jauh lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Agus, 2020; Arif et al., 2025; Khasbi et al., 2025; Safitri et al., 2025; Tahir et al., 2025).

Pengujian kualitas teoretis produk dari aspek substansi materi mencatatkan hasil penilaian yang sangat memuaskan dari para validator ahli di bidang kependidikan. Berdasarkan rekapitulasi data menggunakan skala Likert, akumulasi penilaian dari tiga orang ahli menghasilkan nilai indeks validitas sebesar 0,91 dalam kategori sangat baik. Secara rinci, instrumen penilaian mencatat skor dari validator pertama sebesar 70, validator kedua mencapai 75, dan validator ketiga berada pada angka 62. Capaian angka 0,91 yang berada jauh di atas ambang batas minimal kelayakan 0,60 memberikan kepastian hukum bahwa materi yang disajikan akurat dan relevan. Para ahli memberikan penilaian tinggi pada kesesuaian pertanyaan kontekstual yang dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir kritis tingkat tinggi peserta didik. Penggunaan bahasa Indonesia dalam teks lembar kerja dinilai sangat komunikatif, sederhana, serta efektif sehingga meminimalisir peluang terjadinya penafsir ganda bagi anak. Keterkaitan yang kuat antara materi pelajaran dengan kondisi riil di lapangan menjadi faktor penentu utama di balik tingginya validitas isi perangkat pembelajaran digital ini (Devi & Rusdinal, 2023; Firmansyah et al., 2025; Hajar & Fitriya, 2022; Suparmin et al., 2022).

Evaluasi dari sudut pandang desain media dan fungsionalitas teknologi juga menunjukkan performa yang luar biasa dengan raihan skor yang sangat tinggi. Analisis statistik menggunakan rumus indeks Aiken's V menghasilkan nilai koefisien sebesar 0,923611 yang menempatkan prototipe ini pada taraf sangat layak. Data kuantitatif mencatat kontribusi nilai



dari pakar media pertama sebesar 60, pakar kedua sebesar 58, dan pakar ketiga mencatatkan angka 51. Indikator kemenonjolan estetika seperti keserasian warna, pemilihan jenis huruf, serta proporsi tata letak gambar mendapatkan apresiasi maksimal berupa skor 4 dan 5. Desain antarmuka yang tidak terlalu padat terbukti mempermudah keterbacaan materi saat diakses melalui perangkat komputer jinjing maupun telepon pintar. Kemudahan navigasi sistem memastikan bahwa siswa dapat mengoperasikan lembar kerja ini secara mandiri tanpa mengalami kendala teknis yang berarti selama sesi belajar. Hasil ini membuktikan bahwa platform digital memiliki potensi besar untuk mentransformasikan bahan ajar konvensional menjadi media pembelajaran interaktif yang adaptif terhadap karakteristik generasi muda saat ini (Annisa et al., 2025; Hakim & Abidin, 2024; Iswandayani et al., 2025; Subroto et al., 2023).

Aspek praktikalitas penggunaan perangkat ajar digital ini di ruang kelas dinilai sangat praktis oleh para praktisi pendidikan yang melakukan uji coba secara langsung. Hasil analisis data kuesioner respons dari guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial menunjukkan angka rata-rata kepraktisan sebesar 0,89. Nilai 0,89 ini menempatkan produk pada kategori sangat baik, di mana guru merasa terbantu dalam mengoptimalkan waktu manajemen kelas. Kehadiran aktivitas eksplorasi lapangan yang dipadukan dengan fitur kode respon cepat mempermudah pengajar dalam melakukan penilaian autentik terhadap kompetensi siswa. Guru menilai bahwa penggunaan lembar kerja digital ini mampu mendongkrak motivasi internal anak karena menawarkan variasi aktivitas yang tidak monoton. Kemudahan akses melalui tautan internet juga mendukung kelancaran proses pembelajaran baik dalam moda tatap muka maupun sistem *hybrid*. Karakter interaktif dari media ini memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata yang bermakna. Penilaian positif dari tenaga pendidik ini memberikan konfirmasi nyata bahwa inovasi teknologi yang dikembangkan sangat aplikatif untuk diterapkan dalam skala pengajaran yang sesungguhnya (Apriliani et al., 2020; Nadzif et al., 2022; Nasution et al., 2023; Rajagukguk & Rambe, 2022).

Meskipun menunjukkan pencapaian yang sangat positif pada semua parameter uji, penelitian pengembangan ini tetap memiliki beberapa catatan keterbatasan operasional. Studi lapangan yang menjadi dasar penyusunan materi baru mencakup pengamatan pada tanggal 11-12 April 2026, sehingga dinamika ekonomi yang terekam masih bersifat temporal. Selain itu, keandalan sistem pemutaran video di dalam aplikasi sempat mengalami kendala teknis pada awal peluncuran sebelum akhirnya diperbaiki oleh peneliti. Ketergantungan perangkat terhadap ketersediaan jaringan internet daring dan kepemilikan gawai oleh setiap siswa juga menjadi tantangan tersendiri bagi efisiensi implementasi di daerah dengan infrastruktur terbatas. Implikasi dari riset ini menegaskan bahwa integrasi kearifan lokal ke dalam media digital interaktif terbukti efektif meningkatkan kualitas keterlibatan kognitif siswa di sekolah. Rekomendasi untuk langkah penelitian lanjutan adalah menguji efektivitas lembar kerja 19 halaman ini terhadap peningkatan hasil belajar secara massal pada skala populasi yang lebih luas. Pengembangan fitur akses luring juga perlu dipertimbangkan demi mewujudkan inklusivitas pemanfaatan teknologi pendidikan di masa depan.

KESIMPULAN

Penggunaan E-LKPD berbasis Geografi Kontekstual di kawasan Rustic Market Pacet ini sangat layak dan praktis untuk digunakan. Hasil nilai dari validasi para ahli yang menunjukkan kategori "Sangat Baik" dengan skor 0,9 dari ahli materi dan 0,92 dari ahli media. Perbaikan juga dilakukan setelah validasi dengan seperti memperjelas instruksi kerja dan menambah fitur *Scan Me* (QR Code) membuat tampilan media jadi lebih menarik dan mudah



digunakan secara mandiri oleh siswa. Media ini juga dinilai sangat praktis oleh guru IPS karena memudahkan penyampaian materi nyata di kelas tanpa harus selalu terjun ke lapangan secara langsung. Format digitalnya yang ringkas membuat guru tidak perlu lagi mencetak banyak kertas, sehingga pembelajaran jadi lebih efisien dan modern. Dengan mengintegrasikan tujuh komponen pembelajaran kontekstual (CTL), E-LKPD ini menjadi solusi inovatif yang efektif untuk membantu siswa memahami fenomena ekonomi dan lingkungan di sekitar mereka melalui pengalaman belajar yang lebih autentik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, M. (2020). Pemanfaatan barang bekas untuk eksperimen inovatif dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 3 Palopo. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(2), 319–331. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.2.2020.302>
- Ain, Z., Sumarmi, S., & Riadi, S. (2025). Pengembangan E-LKPD berbasis liveworksheets pada materi penelitian geografi. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 9(1), 148. <https://doi.org/10.20961/jdc.v9i1.99669>
- Annisa, F., Zahriah, Z., Rusydi, R., & Mirna. (2025). Efektivitas platform digital untuk meningkatkan pemahaman konsep fisika. *JKA*, 2(1). <https://doi.org/10.26811/hfr13n34>
- Apriliani, L. R., Irham, M., & Darajat, L. (2020). Pengembangan media dan bahan ajar interaktif “Scan It” berbasis geogebra. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(2), 213–222. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i2.26909>
- Arif, A., Syafril, S., & Munandar, A. (2025). Efektivitas VR dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep geografi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. *EL-JUGHRAFIYAH*, 5(2), 469. <https://doi.org/10.24014/jej.v5i2.37465>
- Azzahra, S., & Mariya, S. (2025). Pengaruh penggunaan QField for QGIS dengan model team assisted individualization terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi dasar-dasar pemetaan di SMAN 6 Solok Selatan. *YASIN*, 5(5), 5335–5347. <https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.7570>
- Devi, M. Y., & Rusdinal, R. (2023). Validation of digital learning media to improve the basic literacy skills of low-grade elementary school students. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 119–129. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3713>
- Firmansyah, R. A., Aisyah, S., & Yeliza, M. (2025). Efektivitas E-LKPD berbasis realistic mathematics education melalui liveworksheets dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 2481–2487. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7493>
- Hajar, S., & Fitria, Y. (2022). Efektifitas penggunaan modul digital berbasis model PBL terhadap penguasaan konsep IPA tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4480–4488. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2808>
- Hakim, M. N., & Abidin, A. A. (2024). Platform merdeka mengajar: Integrasi teknologi dalam pendidikan vokasi dan pengembangan guru. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(1), 68–82. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v3i1.47>
- Iswandayani, H., Pramadita, T., Yani, I. P., & Setiadi, H. W. (2025). Pengembangan bahan ajar digital sebagai media pembelajaran modern. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 16(2), 281. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v16i2.7521>



- Jayanti, S. N., Forijati, F., & Sugiono, S. (2022). The development of interactive media learning innovation based on local wisdom in improving financial literature. *International Journal of Research and Review*, 9(10), 93–98. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20221011>
- Khasbi, G. M., Musa'adah, S., Rusmiati, R., & Anggaraini, N. N. (2025). Analisis inovasi pembelajaran ekonomi dan sosiologi berbasis media digital untuk meningkatkan literasi ekonomi dan sosial di SMA IT Sayyid Umar. *Dewantara Journal of Technology*, 5(2), 19–29. <https://doi.org/10.59563/djtech.v5i2.290>
- Kodi, O. N. (2021). The probing-prompting method to overcome the monotonous learning process in class. *SocioEdu: Sociological Education*, 2(2), 26–31. <https://doi.org/10.59098/socioedu.v2i2.491>
- Kurniati, K. N., Budirati, E., & Darmayanti, R. (2024). Pemanfaatan teknologi smartphone dalam menstimulasi kreatifitas anak usia dini melalui kegiatan eksploratif. *Journal in Teaching and Education Area*, 1(2), 232–250. <https://doi.org/10.69673/5ekw4056>
- Majidah, N., Maulana, A., Nooraida, D., Yanti, R., Mulyani, S., Rusda, A., Yuniar, T., Pratiwi, D. A., & Aslamiah, A. (2024). Implementasi kurikulum merdeka terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa di SDN Alalak Tengah 2. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1226–1235. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i3.353>
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif IPA berbasis articulate storyline pada materi sistem tata surya SMP. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.69>
- Nasution, N. A., Satria, A., Ramadhani, F., & Surbakti, N. M. (2023). Pengembangan aplikasi pembelajaran bangun ruang berbasis augmented reality dan java desktop untuk meningkatkan pemahaman konsep bangunan. *Jurnal Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 23. <https://doi.org/10.24127/jfi.v4i1.46127>
- Raditya, A. (2020). Karakter orang Madura, nasionalisme, dan globalisasi. *Masyarakat Indonesia*, 46(1), 15–33. <https://doi.org/10.14203/jmi.v46i1.860>
- Rahmadani, R., Rohmah, M., Afifah, S., & Zahra, H. (2025). Pemanfaatan media digital ekonara dalam pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Research and Development Journal of Education*, 11(2), 749. <https://doi.org/10.30998/rdje.v11i2.12649>
- Rajagukguk, K. P., & Rambe, N. (2022). Pengembangan media interaktif IPA berbasis discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 12(3), 217. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i3.38261>
- Rosalina, S. S., & Suhardi, A. (2020). Need analysis of interactive multimedia development with contextual approach on pollution material. *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 1(1), 93–108. <https://doi.org/10.21154/insecta.v1i1.2107>
- Safitri, K. N., Rohmah, N. M., & Wahyuningsih, Y. (2025). Penerapan media pembelajaran interaktif smart city board dalam pembelajaran IPS untuk memahami kehidupan sosial ekonomi di kota. *MUDABBIR: Journal Research and Education Studies*, 5(2), 3401–3406. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.1955>



- Sahrina, A., Sumarmi, S., Purwanto, P., Rosyida, F., Shafie, A., Prasetyono, D., Suprianto, A., Fadlan, M. S., & Labib, M. A. (2022). The use of smartphones in geography learning: A 21st century learning innovation in identifying nature appearances based on fieldwork. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 16(22), 15–31. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i22.36151>
- Salsabila, T. I., Putra, A. K., & Hernández-Sampelayo, T. (2022). Mobile virtual field trip and geography education: Potential exploration of complex problem solving and spatial intelligence capabilities. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 16(24), 21–31. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i24.36157>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(7), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Sartini, S., & Mulyono, R. (2022). Analisis implementasi kurikulum merdeka belajar untuk mempersiapkan pembelajaran abad 21. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1348–1363. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.392>
- Suparmin, S., Akib, E., & Arief, T. A. (2022). Pengembangan aplikasi digital android sebagai suplemen pembelajaran untuk memahami topik materi ide pokok pada siswa kelas 5. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9410–9421. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4042>
- Suttrisno, S., & Rofi'ah, F. Z. (2023). Integrasi nilai-nilai kearifan lokal guna mengoptimalkan proyek penguatan pelajar pancasila madrasah ibtidaiyah di Bojonegoro. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 12(1). <https://doi.org/10.22373/pjp.v12i1.17480>
- Tahir, T., Tahir, M. I. T., Ezzo, A. S. R., Syam, A. Z. M., & Damasinta, A. (2025). Pendampingan integrasi green economy dalam pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan literasi keberlanjutan siswa SMPN 13 Bontoa. *V-MACHINE: Vocational and Mechanical Community Service Journal*, 2(2), 18–24. <https://doi.org/10.69712/machine.v2i2.10541>
- Tsabit, A. M. (2025). Implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan kreativitas siswa. *JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan*, 3(3), 91–96. <https://doi.org/10.58738/jkp.v3i3.1001>