

Pengembangan LKPD Materi Sejarah Kerajaan Singosari Untuk Pembelajaran IPS Kelas Pendidikan dan Pengembangan Seni Tradisi

Elvira Zulfah Aliyah¹, Agung Wiradimadja²

¹²Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang
(Diterima 30-10-2023; Disetujui 27-11-2023)
E-mail: agung.wiradimadja.fis@um.ac.id

Abstract

Traditional arts have the potential to be internalized in social studies learning. Unfortunately, social studies teachers at SMPN 24 Malang have not developed teaching materials that include elements of traditional arts even though there is already a PPST class (art class program for junior high school). Teachers also have not improved teaching materials that apply a contextual approach in the form of the local history of the Malang area. This research and development aim to 1) produce LKPD products for the history of the Singosari Kingdom for PPST class for social studies subject by integrating the temple of Batik patterns, and 2) Do test the feasibility of the developed LKPD products. Product development in this study uses an Research and Development (R&D) approach with ADDIE design. Data collection was carried out using instruments in the form of validation sheets and student respon questionnaires. Before distributing the questionnaire to the product trial subjects, the validity and reliability of the questionnaire were tested. The LKPD feasibility test through validation is carried out by material experts, learning media experts, and language experts. The implementations of LKPD was carried out in a limited group of 29 students. Based on the results of the validation and trial tests, this LKPD is categorized as "Very Eligible" to be applied in PPST class social studies learning. LKPD improvements were also made based on input from validators and test subjects.

Keywords: LKPD, sejarah Kerajaan Singosari, kelas PPST, motif batik candi

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang multikultural (banyak budaya) sehingga kaya akan seni tradisi. Seni tradisi di Indonesia terwujud dalam berbagai macam produk, baik berupa benda seperti: kerajinan, batik, dan berbagai jenis seni rupa, maupun non-benda seperti: seni tari, seni karawitan, dan beragam seni pertunjukan lainnya (Musthofa & Gunawijaya, 2015). Namun sayangnya, dampak globalisasi membawa perubahan terhadap masyarakat Indonesia terutama pada generasi muda, mulai dari berubahnya gaya hidup hingga lunturnya rasa cinta kepada seni tradisi dan budaya nusantara (Amalia & Agustin, 2022). Salah satu cara untuk melestarikan seni dan budaya nusantara adalah dengan menanamkan nilai-nilai tradisi dan kebudayaan melalui pendidikan, baik pada pendidikan informal, formal, maupun nonformal (Tanu, 2016). Pernyataan tersebut didukung oleh Sari & Gunansyah (2018) yang menyebutkan bahwa budaya lokal menjadi pijakan dalam penyusunan kurikulum. Keduanya menambahkan, kurikulum mesti memberikan kesempatan kepada peserta didik supaya bisa belajar dari budaya setempat. Harapannya, dengan demikian peserta didik dapat mengembangkan nilai-nilai budaya setempat dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu program yang dirancang untuk melestarikan seni tradisi daerah sekaligus mewartakan minat, bakat dan kreatifitas peserta didik di bidang seni adalah program Pendidikan dan Pengembangan Seni Tradisi (PPST). Program PPST berupaya menanamkan nilai edukasi dan estetika yang berakar pada seni budaya. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban manusia. Program PPST diimplementasikan pada sekolah-sekolah yang berada di wilayah provinsi Jawa Timur, baik itu kota/kabupaten. Program PPST ini diimplementasikan pada jenjang SD, SMP, dan SMA. Salah satu sekolah di Kota Malang yang tergabung dalam program PPST adalah SMPN 24 Malang. Program

PPST di SMPN 24 Malang diterapkan pada pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan kegiatan ekstrakurikuler. Sekolah ini juga menyediakan kelas unggulan di bidang seni sejumlah 5 kelas yaitu: VII F, VII G, VIII F, VIII G, dan IX G. Bidang seni tradisi klasik menjadi tema utama dan ciri khas pembelajaran pada kelas program PPST di SMPN 24 Malang. Seni tradisi klasik yang dimaksud di sini meliputi: Seni Rupa, Seni Teater, Seni Tari, Seni Karawitan, *Tetembangan* (lagu tradisional), dan *Jula-Juli* (sastra lisan berupa syair yang dilagukan).

Seni tradisi sangat berpotensi untuk diinternalisasikan dalam pembelajaran IPS. Hal ini dikarenakan kebudayaan dan masyarakat termasuk di antara tema-tema yang dikaji dalam mata pelajaran IPS (Puskurbuk, 2017; NCSS, 2004). Namun sayangnya, guru IPS di SMPN 24 Malang belum mengembangkan bahan ajar yang memasukkan unsur seni tradisi meskipun sudah terdapat kelas PPST. Masalah ke dua, guru juga belum mengembangkan bahan ajar yang menerapkan pendekatan kontekstual berupa sejarah lokal peserta didik. Salah satu sejarah lokal peserta didik SMPN 24 Malang adalah sejarah Kerajaan Singosari, di mana pembahasan mengenai kerajaan tersebut termuat dalam sub materi: Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Kegiatan belajar Sejarah yang menerapkan pendekatan kontekstual dinilai efektif, sebab dengan guru menunjukkan kepada peserta didik bukti nyata adanya peristiwa bersejarah di daerah sekitarnya, peserta didik menjadi terbantu dalam memahami materi dan lebih tertarik dengan materi yang dipelajari (Asmara, 2019). Berdasarkan dua masalah tersebut, peneliti terinspirasi untuk mengembangkan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) materi sejarah Kerajaan Singosari yang diperuntukkan peserta didik program kelas PPST. Peneliti mengintegrasikan seni tradisi berupa batik pada pembahasan mengenai candi-candi peninggalan Kerajaan Singosari.

Istilah LKPD mengarah pada suatu bentuk fasilitas pembelajaran berupa lembar kerja yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, lembar kerja ini dapat berbentuk kertas atau digital (Pamungkas & Kusdiwelirawan, 2020). LKPD berisi penugasan yang dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan dan langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas tersebut. Selain itu, dalam LKPD juga terdapat ringkasan materi, tujuan pembelajaran, dan informasi penunjang lainnya. Biasanya, kerangka suatu LKPD terdiri dari: (1) judul, (2) tujuan kegiatan, (3) alat dan bahan yang digunakan, (4) langkah kerja, dan (5) sejumlah pertanyaan (Majid, 2015).

Sebelum mengembangkan LKPD, peneliti melakukan analisis kebutuhan berdasarkan aspek materi dan karakteristik gaya belajar peserta didik. Hasil analisis kebutuhan berdasarkan aspek materi diperoleh melalui wawancara bersama guru pengampu mata pelajaran IPS kelas VII program PPST di SMPN 24 Malang. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, di antara pembahasan mengenai Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, Kerajaan Singosari perlu dieksplor lebih jauh sebab merupakan salah satu sejarah lokal peserta didik SMPN 24 Malang. Adapun LKPD yang dikembangkan di sini juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas VII program PPST. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama peserta didik kelas VII program PPST menunjukkan gaya belajar peserta didik yang beragam. Hal ini dapat terjadi, karena seleksi masuk kelas PPST memang tidak hanya diperuntukkan bagi peserta didik yang memiliki bakat dan minat di bidang seni, namun juga didasarkan pada dua pertimbangan berikut: (1) peserta didik yang pandai di Matematika (dengan pertimbangan mereka akan lebih mudah memahami gamelan karena dalam memainkan gamelan ada proses menghitung), dan (2) peserta didik yang pandai dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia (dengan pertimbangan peserta didik tersebut akan lebih mudah untuk menyusun puisi dan naskah teater). Oleh sebab itu, terdapat peserta didik memiliki gaya belajar visual, auditori, kinestetik, maupun linguistik. Karakteristik gaya belajar peserta didik yang beragam tersebut menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan LKPD ini. Terdapat bacaan, gambar-gambar penunjang materi, tautan video animasi, lagu pengantar materi, dan penginstruksian menggambar motif batik khas Kerajaan Singosari dalam LKPD yang dikembangkan peneliti. Selain itu, berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama koordinator PPST SMPN 24 Malang salah satu kegiatan dalam program kelas PPST yaitu menggambar motif batik. Hal inilah yang menginspirasi peneliti untuk mengintegrasikan motif batik khas Kerajaan Singosari dalam LKPD yang dikembangkan.

Motif batik khas Kerajaan Singosari yang penulis integrasikan dalam pengembangan LKPD di sini yaitu motif candi, di mana motif tersebut menggambarkan rupa candi-candi peninggalan Kerajaan Singosari atau relief yang ada di candi-candi tersebut. Pengembangan LKPD dengan mengintegrasikan

motif batik yang bernuansa Kerajaan Singosari sebagai bahan materi dan penugasan didukung oleh hasil penelitian dari Sari & Gunansyah (2018). Keduanya menyimpulkan bahwa motif batik dapat dijadikan sebagai sumber belajar berbasis etnopedagogi pada mata pelajaran IPS, salah satunya Batik Gedhog. Terlebih jika dilihat, Batik Gedhog yang merupakan warisan dari zaman Kerajaan Majapahit memberikan pengaruh pada kebiasaan masyarakat Tuban hingga saat ini. Motif batik Gedhog memiliki filosofi yang mendalam dan dianggap memiliki magis sehingga sering digunakan dalam beberapa ritual adat. Oleh karena itu, dengan menganalisis motif batik tersebut, peserta didik dapat mempelajari bagaimana kebudayaan masyarakat Tuban pada masa Hindu-Buddha dan pengaruhnya terhadap masa kini. Nurhayati dkk., (2022) turut menyatakan bahwa LKPD berbasis motif batik Bojonegoro efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, dalam LKPD penulis penerapan pendekatan kontekstual berupa sejarah lokal peserta didik SMPN 24 Malang yaitu Kerajaan Singosari, didukung oleh hasil penelitian Nugraheni (2014) yang menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih positif dan interaktif dalam pembelajaran IPS apabila berbasis sejarah lokal daerah. Menurutnya, melalui pembelajaran berbasis sejarah lokal yakni Situs Liyangan, peserta didik dapat mempelajari peradaban masyarakat pada zaman Mataram Kuno. Hal ini sejalan dengan pengembangan LKPD yang dilakukan penulis, di mana penggunaan LKPD di sini bertujuan agar peserta didik dapat menambah wawasannya terkait peradaban masyarakat pada zaman Kerajaan Singosari.

Pengembangan produk LKPD IPS ini memiliki nilai *novelty* (kebaruan), yaitu produk yang dikembangkan digunakan untuk kelas program PPST dengan topik pembahasan sejarah Kerajaan Singosari. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan produk LKPD materi Sejarah Kerajaan Singosari untuk pembelajaran IPS kelas PPST, dan 2) menguji kelayakan dari produk LKPD yang dikembangkan.

METODE

Rancangan Penelitian

Penelitian dan pengembangan di sini bertujuan untuk mengembangkan produk, kemudian memvalidasi produk tersebut (menguji kelayakannya) (Sugiyono, 2017). Pengembangan LKPD dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan desain ADDIE. Peneliti memilih desain ADDIE karena memiliki keunggulan berupa prosedur kerjanya yang sistematis, dalam artian setiap tahap yang akan dilakukan selalu beracuan pada tahapan sebelumnya, sehingga produk yang dihasilkan efektif (Aldoobie, 2015). Selain itu, model ADDIE juga berpedoman pada landasan teoretis desain pembelajaran (Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2015).

Lima tahapan dalam desain pengembangan ADDIE yaitu: (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi) dan (5) *Evaluating* (evaluasi) (Sugiyono, 2016). Tahapan penelitian dan pengembangan desain ADDIE dalam artikel ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap analisis (*analysis*), pada tahap awal peneliti melakukan analisis masalah, analisis kebutuhan pengembangan LKPD dan analisis kurikulum. Hasil ketiga analisis tersebut digunakan sebagai landasan untuk menentukan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik.
2. Tahap desain (*design*), kegiatan yang dilakukan penulis pada tahap ini adalah merancang kerangka LKPD, meliputi: menentukan tujuan pembelajaran, konten materi, dan penugasan yang akan diberikan kepada peserta didik.
3. Tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini peneliti mengembangkan rancangan produk yang sudah dibuat pada tahap desain. Setelah pengembangan LKPD, kemudian dilakukan uji kelayakan/validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media pembelajaran dan ahli bahasa. Ketiga validator ahli yang dipilih untuk menguji kelayakan LKPD ini adalah para pakar di bidangnya dan sudah memiliki pengalaman dalam bidang tersebut paling sedikitnya 5 tahun (Wardathi & Pradipta, 2019). Selain menguji kelayakan LKPD, para validator ahli juga dipersilakan untuk memberikan masukan terhadap LKPD yang

dikembangkan oleh penulis, sehingga perbaikan LKPD dapat dilakukan sesuai dengan masukan-masukan tersebut.

4. Tahap implementasi (*implementation*), setelah produk LKPD dinyatakan layak oleh ketiga validator ahli, dilakukan penerapan produk pada kelompok terbatas yaitu kelas VII program PPST SMPN 24 Malang sebanyak 29 peserta didik.
5. Tahap evaluasi (*evaluation*), yaitu melakukan evaluasi secara formatif.

Jenis Data

Data pada penelitian dan pengembangan “LKPD materi sejarah Kerajaan Singosari untuk pembelajaran IPS kelas PPST” berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif pada penelitian dan pengembangan ini berupa hasil uji validitas produk dari tiga validator, meliputi: (1) ahli materi, (2) ahli media pembelajaran, dan (3) ahli bahasa, serta respon peserta didik. Sedangkan data kualitatif pada penelitian dan pengembangan ini berupa: (1) hasil observasi, (2) hasil wawancara, serta (3) tanggapan dan masukan yang diberikan oleh ketiga validator dan peserta didik sebagai bahan perbaikan produk.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini yaitu: (1) wawancara, (2) observasi, serta (3) menggunakan instrumen berupa lembar validasi dan angket respon peserta didik. Lembar validasi dan angket respon disajikan dalam *Google Forms*. Lembar validasi yang dimaksud berisi beberapa indikator yang dapat dinilai oleh validator untuk menguji tingkat kelayakan produk (Arikunto & Jabbar, 2018). Hasil uji validitas yang diberikan oleh validator dan respon peserta didik berupa penilaian dengan rentang nilai 1-4. Hasil penilaian dan pendapat tersebut diukur dengan skala *Likert*.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum membagikan angket kepada subjek uji coba produk, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap angket tersebut. Uji validitas dan reliabilitas angket respon peserta didik dilakukan pada selain subjek uji coba produk, yaitu peserta didik kelas VII SMPN 20 Malang sebanyak 42 peserta didik. Dalam analisis uji validitas dan reliabilitas angket respon peserta didik, peneliti menggunakan *software IBM SPSS Statistics 25*. Uji validitas angket bertujuan untuk menilai apakah angket yang dibuat valid (dapat mengukur apa yang seharusnya diukur), sehingga hasil penelitian yang akan diperoleh sah/valid pula (Sugiyono, 2017). Peneliti dalam menguji validitas setiap item pertanyaan pada angket menggunakan model korelasi *Pearson Product Moment*. Apabila r hitung $>$ r tabel, maka item tersebut dinyatakan valid, sedangkan apabila r hitung $<$ r tabel, maka item tersebut dinyatakan tidak valid (Yusup, 2018). Berdasarkan uji validitas telah diperoleh hasil bahwa angket respon peserta didik yang penulis susun valid, sebab nilai r hitung dari item 1-10 semuanya lebih besar daripada r tabel. Adapun uji reliabilitas angket pada penelitian ini bertujuan untuk menilai apakah angket yang dibuat peneliti dapat menghasilkan data yang sama/ konsisten bila digunakan secara berulang (Priyono, 2016). Peneliti menguji reliabilitas angket pada penelitian ini menggunakan teknik *Cronbach Alpha* (α). Suatu kuesioner/ angket sudah dapat dikatakan reliabel jika nilai dari *cronbach alpha* sebesar 0,7 dan dikatakan kurang reliabel jika nilai *cronbach alpha* di bawah 0,7 (Pramuaji & Loekmono, 2018). Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa angket respon peserta didik yang penulis susun sudah dapat dikatakan reliabel, sebab nilai *cronbach alpha* yang diperoleh sebesar 0,741.

Teknik Analisis Data

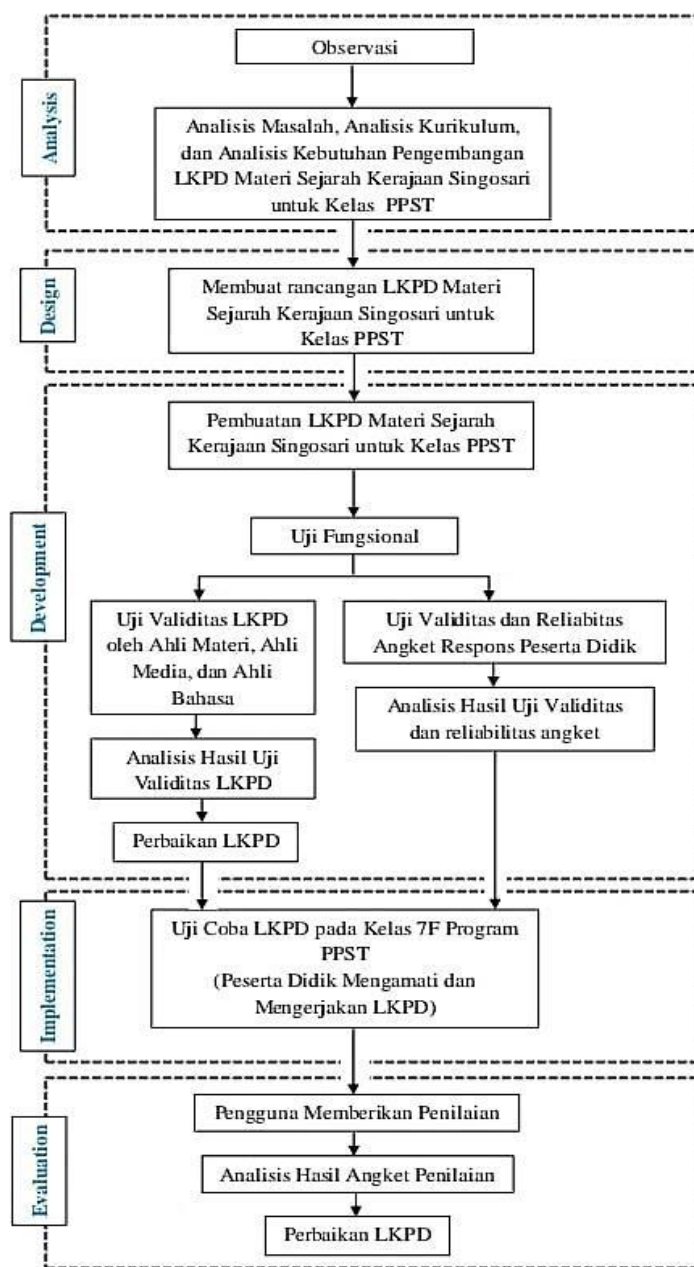
Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan deskriptif persentase. Jumlah skor yang didapatkan dari lembar validasi dan angket respon peserta didik, kemudian dicari persentasenya untuk mengetahui tingkat kelayakan/validitas produk dengan menggunakan rumus distribusi frekuensi relatif. Hasil dari perhitungan validasi tersebut, selanjutnya ditafsirkan dan disimpulkan status kelayakannya sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 1. Kualifikasi Kelayakan Produk

Hasil Perolehan	Tingkat Kelayakan/Validitas	Keterangan
81%-100%	Sangat Tinggi	LKPD “Sangat Layak” digunakan tanpa perlu perbaikan
61%-80%	Tinggi	LKPD “Layak” digunakan dengan sedikit perbaikan
41%-60%	Cukup	LKPD “Cukup Layak” digunakan dengan perbaikan
21%-40%	Rendah	LKPD “Tidak Layak” digunakan, sebagian perlu perbaikan
0%-20%	Sangat Rendah	LKPD “Sangat Tidak Layak” digunakan, sehingga perlu perbaikan total

(Sumber: Arifin dan Adi, 2022; Arikunto & Jabbar, 2018)

Produk LKPD yang dikembangkan oleh peneliti, baru dapat dinyatakan “layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS apabila mampu mencapai standar kelayakan minimal, yakni sebesar 61%. Jika hasil persentase penilaian belum mencapai 61%, maka LKPD yang dikembangkan harus diperbaiki kembali sampai bisa mencapai standar kelayakan minimal tersebut.



Gambar 1. Diagram Alir Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan “LKPD Materi Sejarah Kerajaan Singosari untuk Pembelajaran IPS Kelas PPST”

Produk LKPD yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran IPS pada peserta didik kelas VII program PPST. LKPD tersebut sebenarnya tak hanya dapat diperuntukkan untuk peserta didik kelas PPST, namun juga dapat digunakan oleh guru IPS yang ingin mengintegrasikan motif batik dalam pembelajarannya. Tentu saja, pengintegrasian motif batik dalam pembelajaran IPS pada kelas reguler perlu dipertimbangkan berdasarkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Lingkup materi dan penugasan dalam LKPD ini secara keseluruhan membahas mengenai: sejarah berdirinya Kerajaan Singosari, dinamika politiknya, kehidupan sosial-ekonomi masyarakatnya, masa kejayaan beserta penyebab runtuhnya kerajaan tersebut, candi-candi peninggalannya, dan motif batik candi khas Kerajaan Singosari.

Produk “LKPD Materi Sejarah Kerajaan Singosari untuk Pembelajaran IPS Kelas PPST” berbentuk digital yang disajikan dalam format PDF. *Layout* tampilan pada produk “LKPD materi sejarah Kerajaan Singosari untuk pembelajaran IPS kelas PPST” didesain menggunakan aplikasi Canva dan *Microsot Word* dengan ukuran A4 orientasi *potrait*. Dalam satu dokumen LKPD ini terdapat 2 lembar kerja. Lembar kerja 1 merupakan penugasan mengenai sejarah Kerajaan Singosari, sedangkan lembar kerja 2 penugasan mengenai candi-candi peninggalan Kerajaan Singosari. Adapun media pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang materi berupa: lagu, gambar-gambar, dan video animasi. Informasi pelengkap disajikan berupa tautan dan *QR Code* yang dapat pengguna pindai untuk mengakses nada lagu pengantar materi, video animasi, dan sketsa motif batik relief Garudeya. Adapun “LKPD materi sejarah Kerajaan Singosari untuk Pembelajaran IPS Kelas PPST” dapat diunduh oleh pengguna pada tautan berikut: https://bit.ly/LKPDIPS_PPST.

Tahapan pertama, penelitian dan pengembangan dalam artikel ini dimulai dari kegiatan analisis (*analysis*). Pada tahap ini, penulis melakukan analisis masalah, analisis kebutuhan pengembangan produk LKPD dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan pengembangan produk LKPD ditinjau dari aspek materi dan karakteristik peserta didik sudah dijelaskan penulis di bagian pendahuan. Kemudian, berdasarkan kajian analisis masalah, para guru IPS SMPN 24 Malang belum mengembangkan bahan ajar yang secara khusus diperuntukkan kelas program PPST. Selain itu, materi sejarah pada pelajaran IPS belum menggunakan pendekatan konstektual. Seperti contoh tidak adanya bahan ajar mengenai sejarah Kerajaan Singosari yang merupakan sejarah lokal di daerah peserta didik. Sementara berdasarkan kajian analisis kurikulum merdeka belajar, materi sejarah Kerajaan Singosari termuat dalam tema 3 dengan indikator capaian pembelajaran: menguraikan aktivitas masyarakat masa Hindu-Buddha (Puskurbuk, 2021).

Tahap yang kedua yaitu desain (*design*), kegiatan yang dilakukan penulis pada tahap ini adalah merancang kerangka LKPD, meliputi: menentukan tujuan pembelajaran, konten materi, dan penugasan yang akan diberikan kepada peserta didik. Desain tampilan produk LKPD yang dikembangkan dibuat menggunakan *Microsoft Word* dan aplikasi Canva. Penulis memilih aplikasi Canva karena pada aplikasi tersebut sudah tersedia *font* yang bervariasi, sajian bentuk, *template* yang menarik, elemen-elemen gambar, dan berbagai pilihan warna (Pelangi, 2020). Pada bagian konten materi disediakan *Qr code* yang berisi video lagu pengantar pembelajaran dan video animasi mengenai masa kepemimpinan Raja Kertanegara.

Tahap yang ketiga yaitu pengembangan (*development*), pada tahap ini penulis mengembangkan rancangan produk yang sudah dibuat pada tahap desain. Setelah pengembangan produk LKPD, kemudian dilakukan uji kelayakan melalui validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media pembelajaran dan ahli bahasa. Validator materi dalam uji kelayakan LKPD di sini adalah guru mata pelajaran IPS kelas PPST di SMPN 24 Malang, sedangkan validator medianya adalah dosen Prodi Pendidikan IPS Universitas Negeri Malang, adapun validator bahasanya yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Ketanggungan Kabupaten Brebes. Data berupa hasil uji kelayakan produk dari ketiga validator ahli tadi, kemudian dianalisis dan ditafsirkan untuk mengetahui status kelayakan dari LKPD yang dikembangkan. Perbaikan produk juga dilakukan berdasarkan masukan dari para validator. Adapun rincian perbaikan produk yang telah dilakukan, penulis jabarkan secara gamblang pada hasil penelitian poin 2 di bawah.

Tahap yang keempat adalah implementasi (*implementation*), setelah produk dinyatakan layak oleh tim ahli (validator ahli), dilakukan penerapan produk pada kelompok terbatas yaitu kelas VII program PPST SMPN 24 Malang sebanyak 29 peserta didik. Selanjutnya, peneliti membagikan angket kepada peserta didik selaku subjek uji coba untuk mengetahui kebermanfaatan, kemenarikan, dan masukan terhadap LKPD yang dikembangkan oleh penulis. Pada tahap terakhir, data yang diperoleh dari angket respon peserta didik dianalisis dan ditafsirkan untuk mengetahui status kelayakan LKPD tersebut.

Tahapan yang terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*), evaluasi ini dilakukan secara formatif. Evaluasi formatif diterapkan untuk memperbaiki produk LKPD dalam penelitian dan pengembangan ini yang mana telah dilakukan sepanjang pelaksanaan tahap demi tahap. Sebagaimana pendapat dari Haryonik (2018) yang menyatakan bahwa tujuan dilakukannya evaluasi formatif yaitu agar pengembang mendapatkan umpan balik dari peserta didik, maka perbaikan LKPD di sini juga

dilakukan berdasarkan masukan dari peserta didik (subjek uji coba) setelah peneliti mengimplementasikan LKPD tersebut di kelas.

Hasil Uji Kelayakan/Validasi Produk

1. Hasil Uji Kelayakan/Validasi oleh Ahli Materi

Uji validitas materi ini bertujuan untuk menilai kualitas dan kelayakan dari produk LKPD yang dikembangkan penulis ditinjau dari aspek sajian materi, meliputi: kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan materi, dan kebermanfaatannya materi. Berikut hasil uji validasi oleh ahli materi terhadap produk LKPD dalam penelitian ini.

Tabel 2. Hasil uji validasi oleh ahli materi

No.	Komponen Penilaian	Skor
1.	LKPD sesuai dengan capaian pembelajaran	3
2.	LKPD sesuai dengan topik pembahasan	4
3.	LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
4.	LKPD sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik	3
5.	LKPD tersusun secara sistematis	4
6.	Materi yang disajikan dalam LKPD mudah dipahami peserta didik	4
7.	Materi yang disajikan dalam LKPD menambah wawasan peserta didik	4
8.	Penugasan sesuai dengan cakupan materi	3
9.	Penugasan dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir peserta didik	3
10.	Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi peserta didik	4
Total Skor		36
Persentase		90%
Kriteria		Sangat Layak

Data kuantitatif berupa rekapitulasi skor di atas menunjukkan perolehan persentase sebesar 90% yang artinya produk LKPD dalam penelitian ini mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Adapun data kualitatif dalam validasi materi ini menunjukkan produk LKPD yang dikembangkan oleh penulis memiliki keunggulan berupa materi yang runtut atau sistematis, sehingga mempermudah peserta didik untuk memahami topik bahasan. Ahli materi juga memberikan saran kepada penulis supaya materi dalam LKPD tidak hanya terfokuskan pada dinamika perebutan kekuasaan di Kerajaan Singosari. Oleh karena itu, penulis menambahkan penjelasan mengenai kehidupan sosial-ekonomi masyarakat Kerajaan Singosari dalam LKPD ini. Penjelasan mengenai hal tersebut tidak dijabarkan sedetail mungkin, hanya sebagai stimulasi pengetahuan peserta didik, sehingga tidak mengenyampingkan fungsi LKPD sebagai penunjang kemandirian belajar peserta didik.

2. Hasil Uji Kelayakan/Validasi oleh Ahli Media

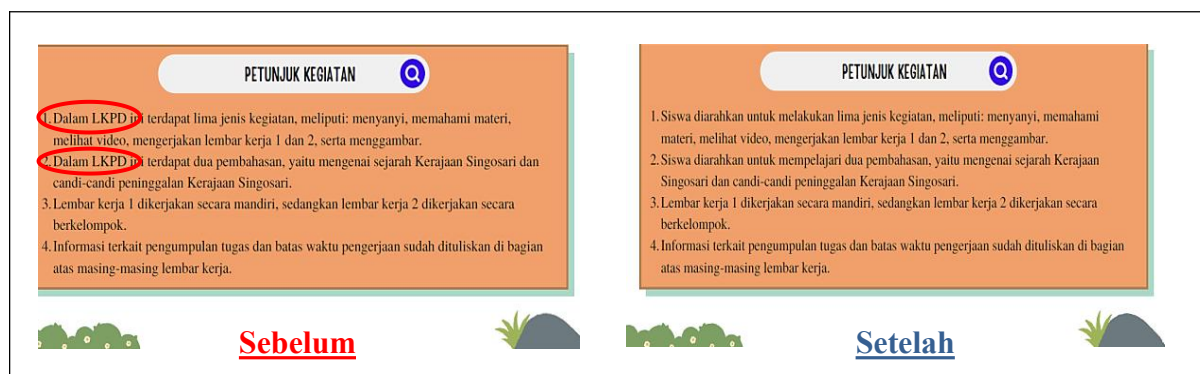
Uji validitas media ini bertujuan untuk menilai kualitas dan kelayakan dari media yang disajikan dalam LKPD materi Sejarah Kerajaan Singosari untuk pembelajaran IPS kelas PPST. Media yang disajikan dalam LKPD tersebut meliputi: lagu, gambar, dan tautan yang berisi video. Berikut hasil uji validasi oleh ahli media terhadap produk LKPD dalam penelitian ini.

Tabel 3. Hasil uji validasi oleh ahli media

No.	Komponen Penilaian	Skor
1.	Media dalam LKPD sesuai dengan topik yang dibahas	4
2.	Media dalam LKPD dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi	4
3.	Media dalam LKPD dapat menambah wawasan peserta didik	3
4.	Keterangan media gambar dalam LKPD mudah dipahami	4
5.	Media lagu dalam LKPD dibuat dengan kreatif	3
6.	Tata letak media dalam LKPD sesuai/ pas	4
7.	Media dalam LKPD menarik	4
8.	Media dalam LKPD sesuai dengan karakteristik peserta didik	3
9.	Media dalam LKPD mudah digunakan dan disimpan	4
10.	Media dalam LKPD menerapkan kearifan lokal daerah peserta didik untuk dijadikan sebagai sumber belajar	4
Total Skor		37
Persentase		92,5%
Kriteria		Sangat Layak

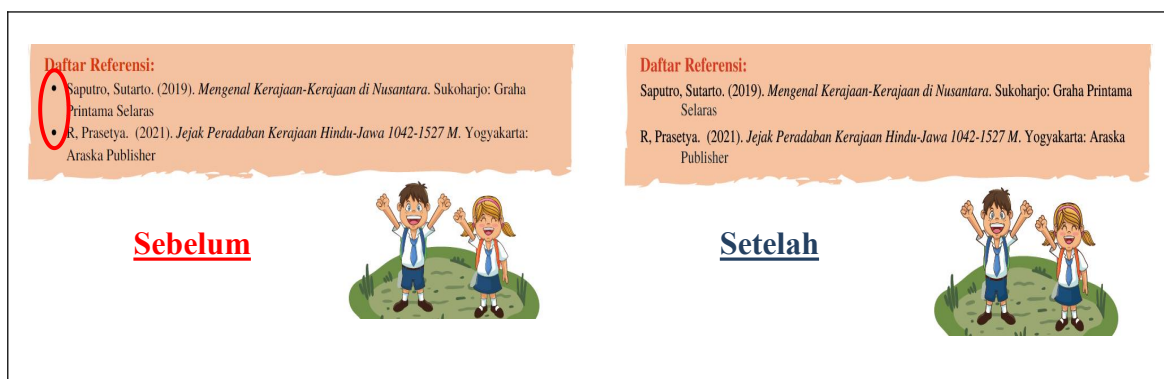
Data kuantitatif berupa rekapitulasi skor di atas menunjukkan perolehan persentase sebesar 92,5% yang artinya produk LKPD dalam penelitian ini mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Adapun data kualitatif dalam validasi ini meliputi keunggulan dan saran terkait media. Menurut ahli media, produk LKPD yang dikembangkan oleh penulis memiliki beberapa keunggulan, di antaranya: (1) media yang dibuat menarik dan sangat variatif, (2) tata letak dari setiap komponen seperti gambar dan tulisan dibuat sangat baik dan penempatan sesuai dengan proporsi yang ada, dan (3) media yang diterapkan dalam LKPD dapat memotivasi pengguna untuk mempelajari materi sejarah Kerajaan Singosari. Ahli media juga memberikan lima masukan terkait produk LKPD yang dikembangkan oleh penulis. Perbaikan dan penyempurnaan produk pun penulis lakukan berdasarkan kelima masukan tersebut. Beberapa masukan dari ahli media yang menjadi acuan penulis dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk LKPD ini dapat dilihat sebagai berikut.

Masukan dari ahli media yang *pertama*, petunjuk kegiatan pada bagian awal setelah tujuan pembelajaran, sebaiknya diuraikan secara operasional agar lebih mudah dipahami oleh pengguna.



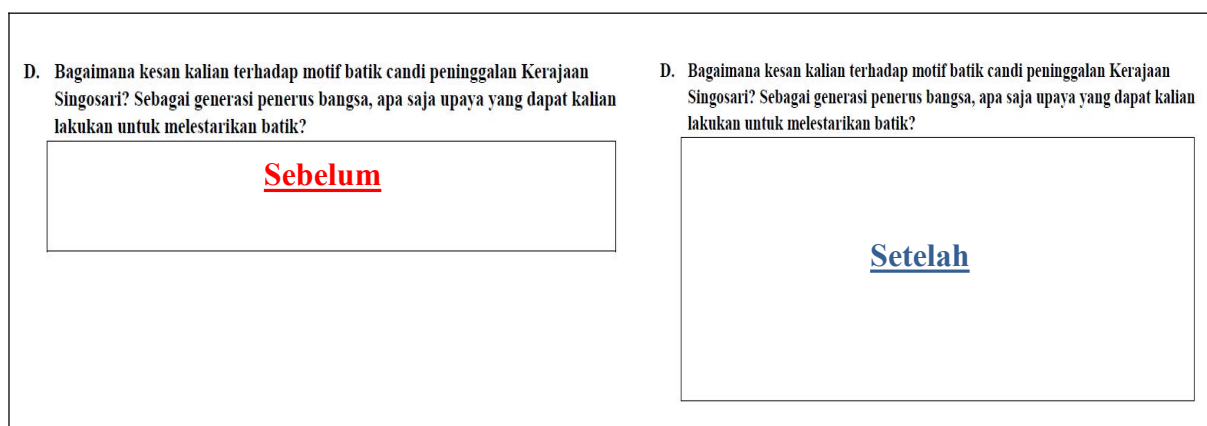
Gambar 2. Petunjuk Kegiatan Sebelum dan Setelah Diperbaiki

Masukan yang *ke dua*, penulisan daftar referensi hendaknya disesuaikan format penulisannya dengan pedoman umum yang ada.



Gambar 3. Daftar Referensi Sebelum dan Setelah Diperbaiki

Masukan yang *ke tiga*, kolom untuk jawaban pengerjaan soal esai hendaknya diperlebar. Hal ini bertujuan supaya peserta didik merasa lebih leluasa dalam menuliskan jawabannya.



Gambar 4. Kolom Isian Sebelum dan Setelah Diperbaiki

Masukan yang *ke empat*, gambar rupa candi lebih baik disamakan ukurannya dengan gambar motif batik di sampingnya agar pas/proporsional. Hal ini berkaitan dengan nilai estetika yang bertujuan supaya media dalam LKPD ini semakin enak dipandang mata.



Gambar 5. Rupa Candi Sebelum dan Setelah Diperbaiki

Masukan yang *ke lima*, gambar candi pada soal hendaknya dilengkapi dengan sumber dari mana gambar tersebut didapatkan. Hal ini berkaitan dengan hak cipta atas kepemilikan gambar tersebut.



Gambar 6. Sumber Gambar Sebelum dan Setelah Diperbaiki

3. Hasil Uji Kelayakan/Validasi oleh Ahli Bahasa

Uji validitas bahasa di sini, dilakukan untuk menilai apakah penggunaan bahasa pada LKPD yang dikembangkan oleh penulis sudah sesuai dengan padanan kata dan kaidah penulisan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hasil uji validasi oleh ahli bahasa terkait aspek kebahasaan dalam LKPD ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil uji validasi oleh ahli bahasa

No.	Komponen Penilaian	Skor
1.	Ketepatan struktur kalimat	4
2.	LKPD menerapkan kaidah penulisan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
3.	LKPD menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik	4
4.	LKPD menggunakan bahasa yang efektif dan komunikatif	4
5.	Kalimat-kalimat yang dipergunakan mampu menyampaikan informasi dan perintah dengan baik	4
6.	Penggunaan ejaan dalam LKPD sudah tepat	3
7.	Penggunaan tanda baca dalam LKPD sudah tepat	4
8.	Penggunaan istilah dalam LKPD selalu konsisten	4
9.	Istilah yang digunakan dalam LKPD sesuai dengan topik yang dibahas dan mudah dipahami	3
10.	Kalimat yang digunakan dalam LKPD tidak memicu konflik SARA	4
Total Skor		38
Persentase		95%
Kriteria		Sangat Layak

Data kuantitatif berupa rekapitulasi skor di atas, menunjukkan perolehan persentase sebesar 95% yang artinya produk LKPD dalam penelitian ini mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Data kualitatif dalam validasi bahasa ini berupa keunggulan “LKPD Materi Sejarah Kerajaan Singosari untuk Pembelajaran IPS Kelas PPST” dari segi bahasa yang digunakan. Menurut ahli bahasa, produk LKPD yang dikembangkan oleh penulis sudah sangat sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Ahli bahasa menambahkan, LKPD tersebut sudah dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran IPS dan tak memerlukan perbaikan dalam aspek kebahasaannya.

Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk “LKPD Materi Sejarah Kerajaan Singosari untuk Pembelajaran IPS Kelas PPST” dilakukan pada 29 peserta didik kelas VII program PPST SMPN 24 Malang. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kebermanfaatan dan kemenarikan dari produk LKPD yang dikembangkan oleh penulis. Berikut rekapitulasi skor respon peserta didik terhadap uji coba LKPD materi Sejarah Kerajaan Singosari untuk Pembelajaran IPS Kelas PPST.

Tabel 5. Rekapitulasi skor respon peserta didik terhadap uji coba produk

No.	Komponen Penilaian	N	F
1.	Dengan menggunakan LKPD materi sejarah Kerajaan Singosari untuk kelas PPST, saya menjadi lebih mudah dalam memahami materi tersebut	116	106
2.	Dengan menggunakan LKPD materi sejarah Kerajaan Singosari untuk kelas PPST dapat menambah wawasan saya	116	104
3.	Melalui LKPD materi sejarah Kerajaan Singosari untuk kelas PPST, saya dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir saya	116	99
4.	Dengan menggunakan LKPD materi sejarah Kerajaan Singosari untuk kelas PPST mampu meningkatkan motivasi belajar saya	116	101
5.	Dengan menerapkan motif batik pada LKPD materi sejarah Kerajaan Singosari, menurut saya sangat inovatif	116	104
6.	Saya rasa, desain layout LKPD materi sejarah Kerajaan Singosari untuk kelas PPST sangat menarik	116	105
7.	Saya rasa, dalam LKPD materi sejarah Kerajaan Singosari untuk kelas PPST bahasa yang digunakan efektif dan efisien	116	103
8.	Saya rasa, dalam LKPD materi sejarah Kerajaan Singosari untuk kelas PPST panduan pengerjaan dan kalimat-kalimat perintah mudah dipahami	116	101
9.	Saya rasa, LKPD materi sejarah Kerajaan Singosari untuk kelas PPST praktis dan mudah disimpan	116	103
10.	Saya rasa, LKPD materi sejarah Kerajaan Singosari untuk kelas PPST perlu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran IPS	116	106
Total Skor		1.160	1032
Persentase Kriteria		89% Sangat Layak	

Data kuantitatif berupa rekapitulasi skor respon peserta didik di atas menunjukkan perolehan persentase sebesar 89% yang artinya produk LKPD dalam penelitian ini mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Adapun data kualitatif dalam uji coba ini berupa tanggapan peserta didik, keunggulan

LKPD materi sejarah Kerajaan Singosari untuk pembelajaran IPS kelas PPST, dan saran untuk perbaikannya. Menurut mayoritas peserta didik, melalui LKPD yang dikembangkan oleh penulis mereka menjadi lebih mudah memahami materi dan menyenangkan karena dengan adanya gambar-gambar yang menarik tidak membuat bosan saat belajar. Mereka juga menambahkan keunggulan dari LKPD yang dikembangkan oleh penulis yaitu inovatif, informatif, dan penugasan yang menantang. Terdapat dua peserta didik yang memberikan masukan terhadap LKPD yang dikembangkan oleh penulis, yakni meliputi: (1) penggunaan ukuran *font* yang lebih baik diperbesar pada pembahasan mengenai dinamika politik Kerajaan Singosari dan (2) durasi video animasi mengenai masa kepemimpinan raja Kertanegara lebih baik diperpanjang dan disediakan *subtitle*-nya. Oleh karena itu, penulis memperbaiki produk LKPD yang dikembangkan berdasarkan masukan pada nomor 1. Penggunaan ukuran *font* yang kurang besar pada pembahasan mengenai dinamika politik Kerajaan Singosari pun diperbesar, dari yang awalnya 12 pt menjadi 14 pt. Adapun penulis belum bisa merealisasikan masukan nomor 3 karena keterbatasan waktu, biaya, dan kemampuan penulis untuk membuat video animasi tersebut.

Pembahasan

Hasil Pengembangan “LKPD Materi Sejarah Kerajaan Singosari untuk Pembelajaran IPS Kelas PPST”

Pengembangan “LKPD materi sejarah Kerajaan Singosari untuk pembelajaran IPS kelas PPST” telah melewati kelima tahapan ADDIE. Oleh sebab itu, LKPD tersebut dinilai sebagai bahan ajar yang baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS. Pernyataan ini didukung oleh Cahyadi (2019) yang berpendapat bahwa apabila suatu pengembangan bahan ajar telah melewati kelima tahapan ADDIE, maka bahan ajar tersebut telah memenuhi persyaratan sebagai produk yang baik dan teruji secara empiris. Hal ini dikarenakan dalam lima tahapan ADDIE sudah mencakup serangkaian uji kelayakan produk dan revisi. Penerapan budaya lokal batik dalam pembelajaran IPS di sini turut berkontribusi dalam menjaga identitas budaya Indonesia di era milenial (Mutiani dkk., 2018) dan merupakan salah satu upaya untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air pada peserta didik (Wiradimadja, 2021). Oleh karena itu, seperti yang telah disinggung pada bagian hasil, LKPD yang dikembangkan peneliti juga dapat diterapkan pada kelas reguler selain kelas PPST. Terlebih menurut Sakhi dkk., (2021) jika guru menggunakan motif batik sebagai sumber belajar, maka secara otomatis wawasan peserta didik terkait motif batik yang ada di daerahnya pun juga bertambah. Adapun Produk LKPD ini dapat diterapkan pada kelas reguler dengan beberapa pertimbangan berikut: (1) kelas dengan para peserta didik yang memiliki gaya belajar beragam dan (2) kelas yang perlu diajarkan nilai-nilai seni tradisi.

Dalam LKPD yang dikembangkan, peneliti juga membuat media berupa lagu pengantar pembelajaran yang berisi ringkasan singkat tentang materi yang akan dipelajari. Pengintegrasian lagu dalam pembelajaran IPS tersebut didukung oleh hasil penelitian dari Sari dkk., (2022) yang menunjukkan bahwa dengan menyanyikan lagu berisi materi dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik. Terlebih, hasil penelitian dari Yaqin (2020) menunjukkan penggunaan media lagu dalam pembelajaran IPS sangat cocok diterapkan untuk peserta didik SMP karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya, yaitu operasional formal. Pada tahap operasional formal peserta didik sudah mampu berfikir abstrak, idealis, dan logis, sehingga menurut Yaqin (2020) penggunaan media lagu dalam pembelajaran IPS sangat berperan penting dalam memperkuat kemampuan otak peserta didik. Baik Sari dkk., (2022) maupun Yaqin (2020) sama-sama mengungkapkan bahwa dengan mengintegrasikan lagu yang berisi materi dalam pembelajaran IPS dapat menguatkan daya ingat peserta didik dan membuat pembelajaran IPS menjadi lebih menarik sekaligus menyenangkan.

Penyajian “LKPD materi sejarah Kerajaan Singosari untuk pembelajaran IPS kelas PPST” dalam format PDF bertujuan supaya pengguna dapat mengakses LKPD tersebut melalui telepon genggam, laptop, komputer, maupun tablet secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja (Nadhianty & Purnomo, 2021). Terlebih, LKPD di sini berfungsi untuk mengarahkan peserta didik supaya mencari dan menemukan sendiri pengetahuan yang dibutuhkannya terkait materi yang sedang dipelajari. Oleh karena itu pula, LKPD digital yang di dalamnya terdapat gambar, video dan animasi membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dalam pembelajaran (Lathifah dkk., 2021). Selain berfungsi untuk

membantu peserta didik dalam menguasai pemahaman, LKPD juga dapat membantu peserta didik dalam menguasai keterampilan dan/atau sikap (Majid, 2015). Maka dari itu, melalui LKPD ini peserta didik diberikan kegiatan-kegiatan yang menstimulasi pengetahuannya, mengasah keterampilannya dalam menemukan informasi, dan dibantu untuk mengekspresikan gagasannya, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator yang memandu proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan teori belajar konstruktivisme yang menerangkan bahwa kegiatan belajar adalah kegiatan aktif peserta didik untuk menemukan dan membangun sendiri pengetahuannya (Suparlan, 2019). Saguni (2020) menambahkan, penemuan pengetahuan oleh peserta didik secara mandiri tersebut dapat ditunjang dengan bantuan fasilitas dari guru, dalam hal ini fasilitas yang dimaksud yaitu LKPD.

Hasil Uji Kelayakan/Validasi Produk

Produk “LKPD Materi Sejarah Kerajaan Singosari untuk Pembelajaran IPS Kelas PPST” telah melewati uji kelayakan/validasi dan uji coba. Uji kelayakan/validasi menunjukkan bahwa aspek materi LKPD ini memperoleh hasil sebesar 90%, aspek media memperoleh 92,5%, sedangkan aspek bahasa memperoleh hasil 95%. Adapun hasil uji coba produk menunjukkan perolehan penilaian sebesar 89%. Berdasarkan hasil uji kelayakan/validasi dan uji coba tersebut, dapat disimpulkan LKPD yang dikembangkan dinyatakan “sangat layak” untuk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS SMP/MTs kelas VII program kelas PPST. Hasil tersebut memiliki kemiripan dengan penelitian dan pengembangan Nurhayati dkk., (2022) yang menunjukkan bahwa LKPD berbasis motif batik Bojonegoro sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, menurut Nurhayati dkk., (2022) LKPD berbasis motif batik dinilai mampu membuat pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Pendapat ini sesuai dengan perolehan data kualitatif pada uji coba produk yang menunjukkan bahwa dengan berbantuan “LKPD Materi Sejarah Kerajaan Singosari untuk Pembelajaran IPS Kelas PPST”, guru dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna sekaligus menyenangkan. Adapun dengan berbantuan LKPD yang dikembangkan oleh penulis, guru dinilai dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna karena LKPD tersebut disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik kelas PPST. Sejalan dengan hal ini, Utomo (2018) menyebutkan bahwa keuntungan dari merancang bahan ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik adalah guru dapat mengupayakan dengan sebaik mungkin supaya peserta didik memperoleh pembelajaran yang bermakna. Selain dirancang berdasarkan kebutuhan peserta didik, bahan ajar untuk Sejarah memang dibutuhkan oleh guru supaya kegiatan belajar tidak berkesan monoton atau hanya menggunakan metode ceramah (Sulistyo & Pratama, 2020)

Produk “LKPD Materi Sejarah Kerajaan Singosari untuk Pembelajaran IPS Kelas PPST” memiliki keunggulan utama yaitu media yang digunakan sangat variatif. Pernyataan tersebut didukung dari data kualitatif yang diberikan oleh ahli media pada saat uji validasi. Pemanfaatan motif batik sebagai sumber belajar dan penerapan berbagai media pembelajaran baik berupa audio, visual maupun audio-visual dalam LKPD ini dinilai dapat menambah wawasan dan pengalaman belajar peserta didik. Penggunaan media ajar yang beragam ini juga berdampak pada kegiatan pembelajaran IPS yang menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Ratnasari, 2021). Terlebih, sumber belajar dan media pembelajaran yang tepat sangatlah diperlukan dalam mempelajari Sejarah karena adanya keterbatasan ruang dan waktu (Susanto & Akmal, 2019). Oleh karena itu, penggunaan sumber belajar dan berbagai media tersebut bertujuan untuk menggambarkan kehidupan masyarakat pada zaman Kerajaan Singosari secara konkret, sehingga peserta didik dapat mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna meskipun tidak bisa menyaksikan realitanya secara langsung. Apabila proses pembelajaran memungkinkan untuk dialami secara langsung (*learning by doing*) maka semakin baik, namun apabila tidak bisa melakukannya, guru dapat memanfaatkan media yang melibatkan indra penglihatan dan pendengaran (Nasrullah dkk., 2021). Hal ini sesuai dengan teori kerucut pengalaman oleh Edgar Dale. Teori tersebut menunjukkan tingkatan-tingkatan media yang dinilai paling konkret hingga paling abstrak dalam memberikan pengalaman belajar dan menyajikan informasi (Jackson, 2016). Berdasarkan 12 tingkatan dalam teori kerucut pengalaman Dale, sumber belajar dan berbagai media dalam LKPD ini termasuk tingkatan ke-8, 9, dan 10. Akan tetapi, dalam menentukan media yang akan diterapkan penulis tidak hanya terpaku pada teori tersebut. Selain berpedoman pada teori kerucut pengalaman Dale, pemilihan media juga harus berdasarkan beberapa pertimbangan di antaranya; isi

materi, kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sarana dan prasarana, biaya, efisiensi dan efektifitas, serta kemampuan guru dalam merancang dan menggunakannya (Sari, 2019). Seluruh media dalam “LKPD Materi Sejarah Kerajaan Singosari untuk Pembelajaran IPS Kelas PPST” disajikan dalam bentuk digital, sebab hasil penelitian dari Wardhani dkk., (2021) menunjukkan bahwa mayoritas pelajar SMP di Kota Malang mampu mengakses materi IPS yang diunggah di berbagai *platform* digital.

SIMPULAN

Pengembangan LKPD materi sejarah Kerajaan Singosari untuk pembelajaran IPS kelas PPST ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan *desain* ADDIE. Tahapan penelitian dan pengembangan desain ADDIE dalam artikel ini adalah: (1) Tahap analisis (*analysis*), pada tahap ini dilakukan analisis masalah, analisis kebutuhan pengembangan LKPD, dan analisis kurikulum, (2) Tahap desain (*design*), kegiatan yang dilakukan penulis pada tahap ini adalah merancang kerangka LKPD, meliputi: menentukan tujuan pembelajaran, konten materi, dan penugasan yang akan diberikan kepada peserta didik, (3) Tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini penulis mengembangkan rancangan produk yang sudah dibuat pada tahap desain. Setelah pengembangan produk LKPD, kemudian dilakukan uji kelayakan melalui validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media pembelajaran dan ahli bahasa. Perbaikan produk juga dilakukan berdasarkan masukan dari para validator, (4) Tahap implementasi (*implementation*), dilakukan penerapan produk pada kelompok terbatas yaitu kelas VII program PPST SMPN 24 Malang sebanyak 29 peserta didik, dan (5) Tahap evaluasi (*evaluation*), pada tahap ini penulis melakukan perbaikan LKPD sesuai masukan dari subjek uji coba.

Berdasarkan hasil uji kelayakan/validasi dan uji coba, “LKPD Materi Sejarah Kerajaan Singosari untuk Pembelajaran IPS Kelas PPST” termasuk ke dalam kategori “sangat layak” untuk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji kelayakan/validasi menunjukkan bahwa aspek materi LKPD ini memperoleh hasil sebesar 90%, aspek media memperoleh 92,5%, sedangkan aspek bahasa memperoleh hasil 95%. Adapun hasil uji coba produk menunjukkan perolehan penilaian sebesar 89%. LKPD ini juga dapat diterapkan pada kelas reguler selain kelas PPST dan direkomendasikan untuk: (1) kelas dengan para peserta didik yang memiliki gaya belajar beragam dan (2) kelas yang perlu diajarkan nilai-nilai seni tradisi. Secara menyeluruh, perbaikan produk LKPD berdasarkan masukan dan saran juga telah dilakukan oleh peneliti. Namun, masih terdapat satu saran terkait pembuatan media berupa video animasi yang belum dapat direalisasikan oleh peneliti karena keterbatasan waktu, biaya, dan kemampuan. Oleh karena itu, saran yang belum dapat terealisasi tersebut dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengembangan lebih lanjut yang bertujuan menyempurnakan “LKPD materi sejarah Kerajaan Singosari untuk pembelajaran IPS kelas PPST”.

DAFTAR RUJUKAN

- Aldoobie, Nada. 2015. “ADDIE Model.” *American International Journal of Contemporary Research* 5(6). doi: <https://doi.org/10.13140/2.1.4687.6169>.
- Amalia, Nur Atin, & Dyan Agustin. 2022. “Peranan Pusat Seni dan Budaya sebagai Bentuk Upaya Pelestarian Budaya Lokal.” *SINEKTIKA: Jurnal Arsitektur* 19(1):34–40. doi: [doi: 10.23917/sinektika.v19i1.13707](https://doi.org/10.23917/sinektika.v19i1.13707).
- Arifin, A.A. & Adi, K.R. (2022) "Pengembangan Media Pembelajaran IPS ASIAPP (Asean Interaction App) pada Materi Interaksi Antarnegara-Negara ASEAN SMP Kelas VIII", *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16(3), p. 951. doi:10.35931/aq.v16i3.982.
- Arikunto, Suharsimi, & Cepi Safruddin Abdul Jabbar. 2018. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmara, Yeni. 2019. “Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual.” *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial-Humaniora* 2(2):105–20. doi: [10.31539/kaganga.v2i2.940](https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940).
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1):35–42. doi: [10.21070/halaqa.v3i1.2124](https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124).

- Haryonik, Yeni, & Yoga Budi Bhakti. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa dengan Pendekatan Matematika Realistik." *MaPan* 6(1):40–55. doi: 10.24252/mapan.2018v6n1a5.
- Jackson, Jon. 2016. "Myths of Active Learning: Edgar Dale and the Cone of Experience." *Journal of the Human Anatomy and Physiology Society* 20 (2):51–53. doi: 10.21692/haps.2016.007.
- Lathifah, Miqro' Fajari, Baiq Nunung Hidayati, & Zulandri. 2021. "Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan." *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 4(2):25–30. doi: 10.29303/jpmipi.v4i2.668.
- Majid, Abdul. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Musthofa, Budiman Mahmud, & Jajang Gunawijaya. 2015. "Strategi Keberhasilan Proses Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pengembangan Kreativitas Seni Tradisi : Studi Kasus Saung Angklung Udjo , Bandung , Jawa Barat the Success Strategy of Community Empowerment Process Through Creativity of Arts Traditions : Case." *Jurnal Sosio Konsepsia* 5(01):325–39.
- Mutiani, Agung Wiradimadja, & Mila Holilah. 2018. "Literasi Budaya Lokal sebagai Wahana Edukasi di Era Milenial." *Prosiding Semnas IPS* 85–91.
- Nadhianty, Ardihina, & Agus Purnomo. 2021. "Pengembangan Digital B-OK Bentuk Muka Bumi Malang Raya sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII." *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 8(1):43–60. doi: 10.18860/jpips.v8i1.13334.
- Nasrullah, Muhamad, Hamdan Adib, M. Misbah, Syafrawi, & M. Sahibudin. 2021. "Dale ' S Theory dan Bruner ' S Theory (Analisis Media dalam Pentas Wayang Santri Ki Enthus Susmono)." *Jurnal Penelitian dan Pemikiran Keislaman* 8(2):225–38.
- Nufita Sari, Rina, & Ganes Gunansyah. 2018. "Batik Gedhog Desa Kedungrejo-Tuban sebagai Sumber Belajar Berbasis Etnopedagogi di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6(10):1769–80.
- Nugraheni, Sri Hadi. 2014. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SMP Berbasis Situs Sejarah Lokal." *Journal of Educational Social Studies* 3(2):51–55. doi: 10.15294/JESS.V3I2.6656
- Nurhayati, Anis, Agus Suprijono, & Muhammad Turhan Yani. 2022. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Nilai Kearifan Lokal Motif Batik Bojonegoro untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD." *Jurnal Basicedu* 6(5):8959–70. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3986>.
- Pamungkas, Adjie, & Acep Kusdiwelirawan. 2020. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Android." *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)* IX:69–74. doi: 10.21009/03.snf2020.02.pf.11.
- Pelangi, Garris. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA." *Jurnal Sasindo Unpam* 8(2):1–18.
- Pramuaji, K., & A. Loekmono. 2018. "Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian : Questionnaire Empathy." *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha* 9(2):74–78. doi: <https://doi.org/10.23887/jibk.v9i2.18009>
- Priyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Puskurbuk. 2017. *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta.
- Puskurbuk. 2021. *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMP (Kurikulum Merdeka)*. Jakarta.
- Ratnasari, Dine Trio. 2021. "Efektivitas Penerapan Media CD Interaktif terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SDN Kaduagung Timur 1 Kec.Cibadak Kab. Lebak-Banten." *Jurnal Kala Manca* 9(1):10–16.
- Saguni, Fatimah. 2020. "Penerapan Teori Konstruktivitis dalam Pembelajaran." *Paedagogia: Jurnal Pendidikan* 8(2):19–32. doi: <https://doi.org/10.24239/pgd.Vol8.Iss2.46>.
- Sakhi, Nadia Risha Fabiola, Siti Wahyuningsih, Suharno, & Vita Purnamasari. 2021. "Jurnal Basicedu." *Jurnal Basicedu* 6(4):7174–87. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>.
- Sari, Ayu Nopita, Ani Heldayani, & Mega Prasrihamni. 2022. "Pengaruh Metode Bernyanyi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran IPS Kelas III" *Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan* 265(1):265–72.

- Sari, Puspita. 2019. "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman dalam Memilih Media." *Jurnal Manajemen Pendidikan* 1(1):42–57.
doi: <https://doi.org/10.55352/mudir.v1i1.27>
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo, Wahyu Djoko, & Riki Pratama. 2020. "Pemanfaatan Situs Pura Patirtan Giri Kawi dalam Pembelajaran Sejarah Berbasis Field Visit Technique." 3(2):75–84.
- Suparlan, Suparlan. 2019. "Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran." *Islamika* 1(2):79–88. doi: 10.36088/islamika.v1i2.208.
- Susanto, Heri, & Helmi Akmal. 2019. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lambung Mangkurat.
- Tanu, I. Ketut. 2016. "Pembelajaran Berbasis Budaya dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Sekolah." *Jurnal Penjaminan Mutu* 2(1):34. doi: 10.25078/jpm.v2i1.59.
- Tegeh, I. Made, I. Nyoman Jampel, & Ketut Pudjawan. 2015. "Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model Addie." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 3(1):24–29. doi: <https://doi.org/10.23887/ika.v1i1.1145>
- Utomo, Eko Prasetyo. 2018. "Pengembangan LKPD Berbasis Komik untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Peserta Didik." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 35(1):1–10.
doi: <https://doi.org/10.15294/jpp.v35i1.14015>.
- Wardathi, A.N. & Pradipta, A.W. (2019) 'Feasibility of Material, Language and Media Aspects in the Development of Statistics Textbooks for Physical Education at IKIP Budi Utomo Malang', *Efektor*, 6(1), p. 61. doi:10.29407/e.v6i1.12552.
- Wardhani, Ganesha Sekar Ayu, Agus Purnomo, & Agung Wiradimadja. 2021. "Kesiapan Belajar Jarak Jauh Siswa SMP di Kota Malang." *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 7(2):81–92. doi: 10.18860/jpips.v7i2.11669.
- Wiradimadja, Agung. 2021. *Konsep Dasar IPS dengan Pendekatan CLIL*. Kabupaten Malang: Jagat Litera.
- Yaqin, Muhammad Nurul. 2020. "Lagu sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tingkat Sekolah Menengah Pertama Wewenang dalam Pengelolaannya." *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* 1(2):99–109. doi: <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v1i2.2475>
- Yusup, Febrinawati. 2018. "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif." *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7(1):17–23. doi: <http://dx.doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>.