

Pengembangan E-LKPD Untuk Melatih *Historical Empathy* Peserta Didik di SMA

Amalini Lutfia Ozila^{1(*)}, Aisiah²

^{1,2}Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang
amalinilutfiaozial@gmail.com

Abstract

In history learning, it is important for students to understand why and how people in the past made decisions in some circumstances the way they did. History teachers need to train students' historical empathy. One way is to use media in the form of electronic LKPD to make learning activities more interesting. The objectives of this study were (1) to determine the steps in developing E-LKPD to train students' historical empathy; (2) to test the feasibility and practicality of E-LKPD for historical empathy of students. Researchers use research development or R&D methods. The development model in this study is the ADDIE model. The product feasibility test involved Indonesian historical material experts and LKPD experts. The practicality test of the product involved two teachers and 34 class students. The result of the feasibility test from the material expert on Indonesian history was 3.8 in the very feasible category and from the LKPD expert it was 3.7 for the very feasible category. The results of the E-LKPD practicality test by the teacher were 3.6 very practical categories and 3.5 categories of students very practical. It can be concluded that E-LKPD to train students' historical empathy is feasible and practical to use.

Keywords: *E-LKPD, Historical Empathy, History Learning*

Abstrak

Dalam pembelajaran sejarah, penting peserta didik untuk memahami mengapa dan bagaimana orang di masa lalu membuat keputusan beberapa keadaan dengan cara mereka lakukan. Guru sejarah perlu melatih *historical empathy* peserta didik. Salah satu cara dengan menggunakan media dalam bentuk LKPD berbentuk elektronik agar kegiatan pembelajaran lebih menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan E-LKPD untuk melatih *historical empathy* peserta didik; (2) untuk menguji kelayakan dan kepraktisan E-LKPD untuk *historical empathy* peserta didik. Peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan atau *R&D*. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Uji kelayakan produk melibatkan ahli materi sejarah Indonesia dan ahli LKPD. Uji praktikalitas produk melibatkan dua orang guru dan 34 orang peserta didik kelas. Hasil uji kelayakan dari ahli materi sejarah Indonesia adalah 3.8 dengan kategori sangat layak dan dari ahli LKPD adalah 3.7 kategori sangat layak. Hasil uji praktikalitas E-LKPD oleh guru adalah 3.6 kategori sangat praktis dan peserta didik 3.5 kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa E-LKPD untuk melatih *historical empathy* peserta didik layak dan praktis digunakan.

Kata Kunci: *E-LKPD, Historical Empathy, Pembelajaran Sejarah*

Pendahuluan

Pendidikan tidak terlepas dari tugasnya yang salah satunya adalah penanaman hingga pembentukan karakter peserta didik (Hidayat, 2018, hlm 151). Menurut Kuswono (2017, hlm 33) Dalam pendidikan terdapat tiga hal penting yaitu dengan menanamkan unsur pengetahuan (kognitif), nilai sikap (afektif) dan cara berperilaku (psikomotorik) kepada peserta didik. Pembelajaran sejarah tidak hanya sebatas mengetahui tentang masa lampau saja, tetapi juga melibatkan pemikiran analitis, imajinatif dan perasaan agar peserta didik memiliki empati sejarah (*historical empathy*). Empati sejarah merupakan puncak dari kesadaran bersikap dalam pembelajaran sejarah (Susanto, 2015, hlm 48).

Empati sejarah menekankan pada makna apa yang terkandung dari suatu peristiwa dan tokoh-tokoh sejarah. Penting bagi peserta didik untuk memahami mengapa dan bagaimana orang di masa lalu membuat keputusan beberapa keadaan dengan cara mereka lakukan (Harris, 2016, hlm 8). *Historical empathy* adalah proses keterlibatan kognitif dan afektif siswa dengan tokoh sejarah untuk lebih memahami dan mengontekstualisasikan kehidupan pengalaman, keputusan, atau tindakan mereka (Jason Endacott dan Sarah Brooks, 2013, hlm 45). Adapun komponen-komponen utama *historical empathy*; (a) kontekstualisasi sejarah, membangun pemahaman mendalam tentang sosial, politik, ekonomi dan budaya hukum periode waktu peristiwa; (b) hubungan afektif, menjelaskan perasaan yang dapat mempengaruhi tindakan pelaku sejarah dengan menghubungkan pengalaman pelaku sejarah dengan peserta didik; dan (c) perspektif, mendapatkan pemahaman tindakan dan keputusan pelaku sejarah terhadap suatu peristiwa masa lalu (Endacott & Brooks, 2013, hlm 43)

Guru sejarah diharapkan tidak hanya terfokus pada ketuntasan materi berupa pengetahuan faktual, namun lebih mengutamakan pembinaan karakter peserta didik melalui empati sejarah. Melatih melatih *historical empathy* dapat membantu peserta didik menjalin hubungan antara masa lalu dan masa kini, keterampilan yang dapat bermanfaat bagi mereka seumur hidup. Namun kenyataannya pembinaan empati para peserta didik belum menjadi fokus perhatian guru sejarah dalam pembelajaran. Tanpa pengenalan proses *historical empathy*, peserta didik cenderung gagal untuk menghargai bahwa tugas mereka adalah mempertimbangkan bukti sejarah dan mengikuti dari posisi orang lain yang ada di saat waktu yang berbeda (Endacott & Brooks, 2013, hlm 45).

Hal ini mendorong guru sejarah perlu menciptakan inovasi pembelajaran melalui kreativitas dalam mengelola pembelajaran agar tercipta yang menyenangkan, variatif dan bermakna (Shohimin, 2017, hlm 20). Salah satu alternatif yang dapat melatih *historical empathy* peserta didik yaitu LKPD. LKPD merupakan lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Pada kegiatan yang disusun di dalam LKPD biasanya terdapat petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Pengerjaan tugas yang diperintahkan di dalam LKPD harus jelas kompetensi dasar yang ingin dicapai (Depdiknas, 2008, hlm 12).

Penyajian LKPD dikembangkan memanfaatkan media elektronik sebagai media belajar yang dapat mendukung suatu proses pembelajaran. Kemajuan teknologi menuntut inovasi baru tampilan LKPD ke dalam bentuk elektronik atau dikenal E-LKPD. E-LKPD

merupakan lembaran latihan peserta didik yang dikerjakan secara digital dan dilakukan secara sistematis serta berkesinambungan selama jangka waktu tertentu (Ramlawati, 2014, hlm 180). Struktur penulisan E-LKPD untuk latihan berempati sejarah mengacu pada yaitu; mencakup judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, langkah kerja, tugas-tugas dan penilaian (Widarto, 2013, hlm 10).

Prosedur penyusunan LKPD yang harus dilakukan agar dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran menurut Prastowo (2015, hlm 16) sebagai berikut; 1) melakukan analisis kurikulum yang mencakup analisis KD, IPK dan materi pelajaran; 2) melakukan pemetaan kebutuhan LKPD; 3) menentukan judul LKPD; 4) kegiatan pokok penulisan LKPD yang diawali: (a) merumuskan KD dari kurikulum; (b) menyusun materi LKPD dengan berpatokan KD; (c) penambahan referensi dalam LKPD; (d) informasi perintah yang jelas dan (e) menguraikan struktur LKPD.

Menurut penelitian yang dilakukan Syahrul Adli (2020) tentang “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Pembelajaran Sejarah Kolonialisme dan Imperialisme kelas XI SMA Negeri 11 Muaro Jambi”. Kesimpulan terhadap produk E-LKPD yang dikembangkan berdasarkan validasi desain, materi, penilaian guru dan peserta didik layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah. Penelitian serupa dari Dwi Aulia Zahroh dan Yuliani (2021) tentang “Pengembangan e-LKPD Berbasis Literasi Sains Untuk Melatih Keterampilan Berfikir Peserta didik Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan” menyimpulkan bahwa e-LKPD Berbasis Literasi Sains dikembangkan layak dan praktis digunakan.

Melatih kemampuan *historical empathy* peserta didik perlu adanya dorongan guru mengaktifkan peserta didik secara mental dalam membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa seseorang akan memiliki pengetahuan apabila terlibat aktif dalam proses penemuan pengetahuan dan pembentukannya dalam diri (Benny, 2010, hlm 151). Hasil dari proses belajar merupakan kombinasi antara pengetahuan baru dengan pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki sebelumnya. Jadi, E-LKPD yang dikembangkan berlandaskan teori konstruktivisme.

Hasil wawancara dengan salah satu guru sejarah Indonesia di SMA Negeri 3 Payakumbuh menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran untuk melatih *historical empathy* belum tercapai dan penggunaan media berupa E-LKPD belum ada ditemukan dalam proses pembelajaran sejarah. Menurut pendapat guru, peserta didik belum peka dan peduli terhadap kehidupan orang lain di masa lalu terutama dalam mempelajari tokoh-tokoh dan peristiwa sejarah. Padahal dalam kurikulum 2013 telah dijelaskan bahwa mata pelajaran sejarah salah satu tujuannya adalah melahirkan empati (empati sejarah) dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa (Kemendikbud, 2014, hlm 422). Hal ini disebabkan juga kurang variasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi oleh guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah diatas peneliti memfokuskan mengembangkan variasi media pembelajaran sejarah, khususnya dalam bentuk E-LKPD untuk melatih *historical empathy*

peserta didik kelas XI SMA. Selain itu juga untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan E-LKPD untuk melatih *historical empathy* peserta didik; (2) Untuk menguji kelayakan dan kepraktisan E-LKPD untuk *historical empathy* peserta didik.

Manfaat dari penelitian ini secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya yang relevan dan juga menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran sejarah, khususnya pengembangan E-LKPD untuk melatih *historical empathy* peserta didik. Manfaat praktis untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan E-LKPD yang menarik untuk melatih *historical empathy* peserta didik.

Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan yaitu E-LKPD untuk melatih *historical empathy* peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran (Barokati dan Annas, 2013, hlm 355). Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yakni *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) (Sugiyono, 2015, hlm 200). Penjelasan tahapan ADDIE sebagai berikut: (1) Tahap analisis terdiri 3 tahapan yakni analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis peserta didik; (2) Tahap desain terdiri 3 tahapan yakni menyusun kerangka isi, mendesain isi materi dan rancangan kemasan produk; (3) Tahap pengembangan, uji validitas produk; (4) Tahap implementasi, uji coba produk kepada peserta didik dan praktikalitas guru dan (5) Tahap evaluasi, perbaikan dan revisi produk.

Penelitian ini melibatkan para ahli yaitu ahli materi sejarah Indonesia dan ahli LKPD untuk memvalidasi kelayakan E-LKPD. Selain data dari validator, di dapat juga dari tanggapan dua orang guru mata pelajaran sejarah Indonesia, uji coba kelompok kecil yang berjumlah 5 orang peserta didik kelas XI IPS 1, serta uji coba kelompok besar peserta didik satu kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Payakumbuh. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dan kepraktisan produk, maka instrumen yang diisi secara *checklist* pada setiap butir indikator. Saran atau masukan yang diberikan validator menjadi acuan perbaikan dan evaluasi jika tingkat kelayakan produk belum tercapai. Instrumen penelitian yang digunakan diantaranya instrumen pra penelitian (wawancara dan observasi) dan instrumen para ahli validasi, guru dan peserta didik dengan menggunakan skala *likert*. Kriteria kelayakan dari *skala likert* dibagi atas 4 yaitu tidak layak dengan bobot 1, kurang layak dengan bobot 2, layak bobot 3 dan sangat layak bobot 4 (Sugiyono, 2014, hlm 93).

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil utama dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan di SMA Negeri 3 Payakumbuh adalah E-LKPD untuk melatih *historical empathy* peserta didik sudah divalidasi oleh para ahli, guru serta telah diuji coba dengan peserta didik. Berikut ini adalah langkah-langkah yang digunakan dalam mengembangkan E-LKPD.

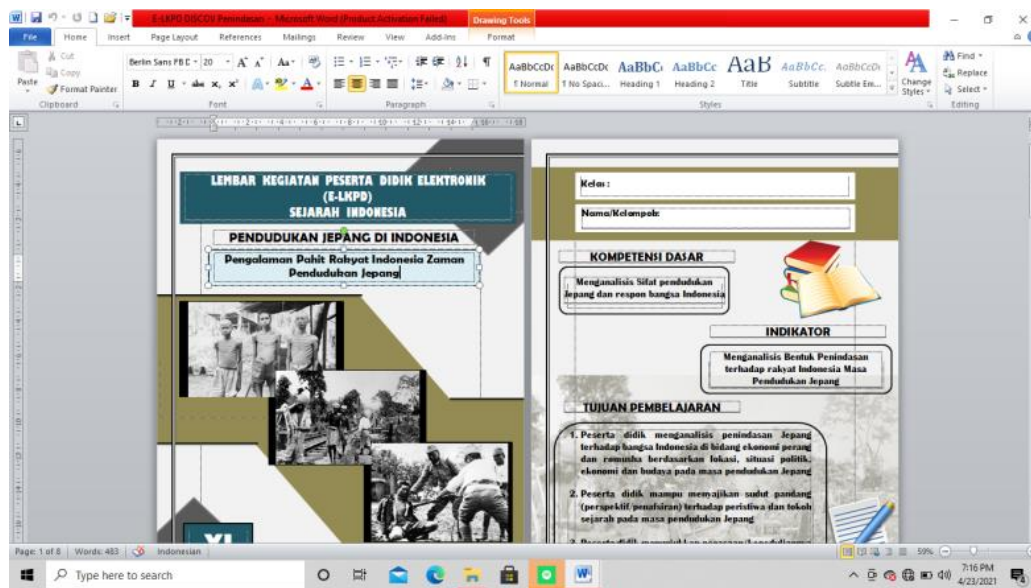
1. Tahap Analisis

Berdasarkan wawancara guru sejarah Indonesia di dapat bahwa selama proses pembelajaran guru sudah membimbing peserta didik berempati sejarah namun tidak memuaskan. Selain itu, dalam penggunaan media pembelajaran untuk *historical empathy* peserta didik belum maksimal dan belum ada ditemukan media berupa E-LKPD untuk melatih *historical empathy* peserta didik. Hal ini disebabkan kurang variasi penggunaan media berbasis teknologi oleh guru dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi lapangan ditemukan bahwa SMA Negeri 3 Payakumbuh menerapkan peraturan yang mengizinkan peserta didik menggunakan *smartphone* di lingkungan sekolah. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengembangkan E-LKPD untuk *historical empathy* peserta didik, sehingga peserta didik dapat berempati sejarah dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, kemudian peneliti analisis kurikulum (Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar). Hasil analisis kurikulum yakni difokuskan pada KD 3.5 dengan materi pelajaran mengenai “Pendudukan Jepang di Indonesia” yang terdiri dari dua kali pertemuan yakni pertemuan pertama tentang penindasan rakyat romusha dan pertemuan kedua tentang perlawanan rakyat Indonesia kepada Jepang.

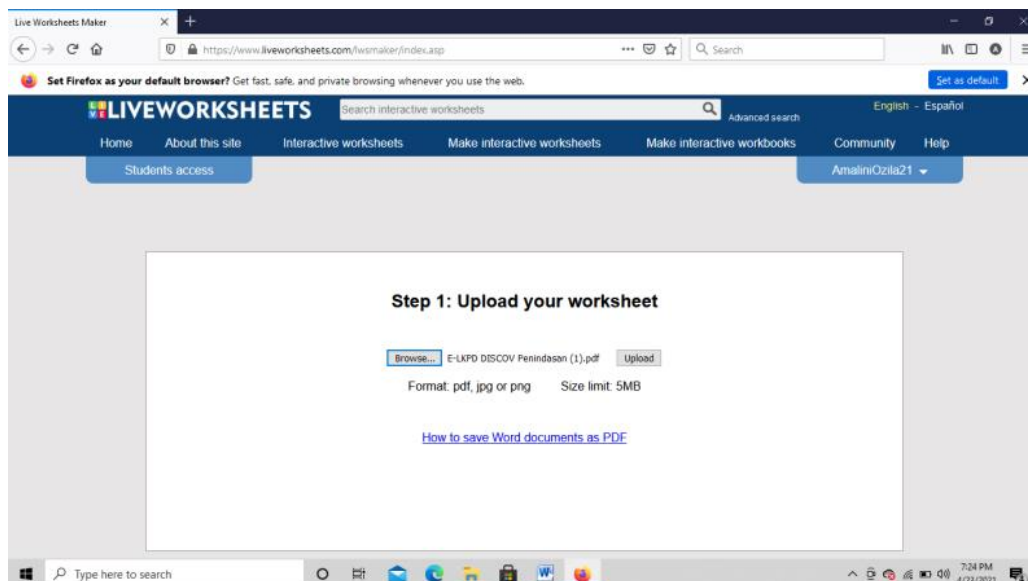
2. Tahap Desain

Pada tahap desain (rancangan) ini meliputi beberapa langkah yakni: (1) Penyusunan kerangka isi E-LKPD meliputi judul mata pelajaran, judul materi, judul materi pokok, kolom identitas peserta didik, KD, IPK, Tujuan Pembelajaran, Petunjuk Belajar dan Langkah-langkah kegiatan; (2) mengumpulkan materi dan media konten dalam E-LKPD terdiri berbagai sumber artikel, buku dan *youtube* berlandaskan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah disesuaikan dalam silabus pada kurikulum 2013 revisi 2017 dan model pembelajaran yang digunakan adalah mengikuti sintak *Discovery Learning*; (3) membuat desain E-LKPD menggunakan *software microsoft word 2013* dan membuat tempat pengaksesan E-LKPD menggunakan link www.liveworksheet.com. Tampilan desain E-LKPD dalam file *word 2013*, sebagai berikut:

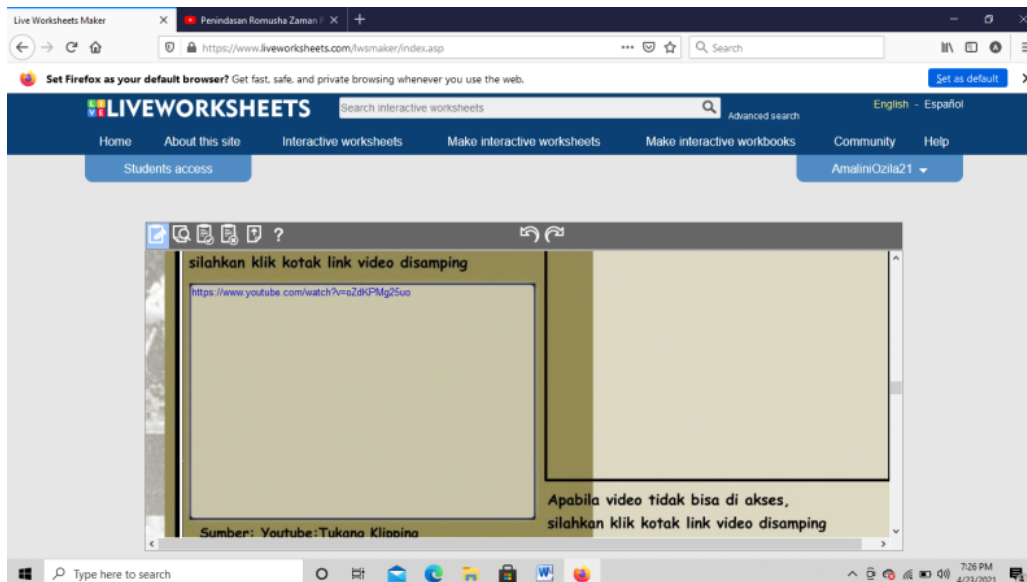


Gambar 1.
Desain tampilan E-LKPD

Desain E-LKPD yang telah selesai diedit kemudian di konvert dari file *word* ke file *pdf* melalui website. File *pdf* desain E-LKPD kemudian dimasukkan ke dalam wadah link *liveworksheet.com*. Dalam link *www.liveworksheet.com* , dimasukkan link artikel dan link video *youtube*. Berikut gambaran prosesnya:



Gambar 2.
Mengapload file *pdf* E-LKPD ke link *www.liveworksheet.com* .



Gambar 3.

Memasukkan link artikel dan link video *youtube*

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, E-LKPD yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi sejarah Indonesia dan ahli LKPD. Tahap ini juga dilakukan proses evaluasi terhadap desain dan isi produk yang bertujuan untuk perbaikan produk yang dikembangkan mendapatkan hasil maksimal. Validasi tim ahli dilakukan oleh dosen jurusan sejarah Universitas Negeri Padang. Validasi materi diberikan kepada validator ahli materi yakni Bapak Zul Asri. Validator melakukan penilaian terhadap materi pendudukan Jepang yang digunakan dalam E-LKPD, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi Sejarah Indonesia

No	Aspek Pernyataan	Rata-rata	Kategori
1.	Kelayakan Isi/Materi	4.0	Sangat Layak
2.	Kegiatan Pembelajaran melatih <i>Historical empathy</i>	3.7	Sangat Layak
3.	Komponen Kebahasaan	4.0	Sangat Layak
4.	Komponen Kefrafikan	4.0	Sangat Layak
Rata-rata Akhir		3.8	
Kriteria Penilaian		Sangat Layak	

Validasi E-LKPD diberikan kepada validator ahli LKPD yakni Ibu Hera Hastuti. Validator memberikan penilaian terhadap item instrumen dan memberikan saran perbaikan kalimat serta beberapa pernyataan yang harus diperbaiki. Berikut penilaian item instrumen:

Tabel 2. Hasil Validasi item instrumen Ahli LKPD

No	Aspek Pernyataan	Rata-rata	Kategori
1.	Kesesuaian dengan Kurikulum 2013	3.5	Sangat Layak
2.	Komponen E-LKPD	2.87	Layak
3.	Unsur Grafika E-LKPD	2.2	Kurang Layak
4.	Manfaat E-LKPD	1.5	Tidak Layak
Nilai Kelayakan Instrumen		2.50	Kurang Layak

Setelah dilakukan proses perbaikan instrumen dan revisi, maka hasil penilaian yang diberikan oleh ahli LKPD, sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli LKPD

No	Aspek Pernyataan	Rata-rata	Kategori
1.	Kesesuaian dengan Kurikulum 2013	4.0	Sangat Layak
2.	Komponen E-LKPD	3.75	Sangat Layak
3.	Komponen Kebahasaan	3.0	Layak
4.	Unsur Grafika E-LKPD	4.0	Sangat Layak
5.	Manfaat E-LKPD	3.5	Sangat Layak
Rata-rata Akhir		3.7	
Kriteria Penilaian		Sangat Layak	

4. Tahap Implementasi

Tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Dalam hal ini, produk E-LKPD telah divalidasi ahli materi dan ahli LKPD. Pertama, produk diujicobakan kepada peserta didik dalam kelompok kecil yang berjumlah 5 orang peserta didik kelas XI IPS 1. Hal ini bertujuan untuk melihat tidak adanya kendala dalam menggunakan E-LKPD. Adapun kendala yang ditemukan yaitu peserta didik mengalami permasalahan dalam mengakses video dalam E-LKPD. Kemudian peneliti merevisi langsung produk tersebut dengan menyediakan kotak khusus dalam E-LKPD yang di dalamnya berisi link video *youtube* sesuai video dalam E-LKPD. Ini bertujuan agar tidak terjadi kendala saat diujicobakan ke kelompok besar yakni 34 peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Payakumbuh.

Setelah selesai peneliti kemudian mengujicobakan pada kelompok besar. Uji coba E-LKPD ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Setelah uji coba, peserta didik kemudian mengisi angket praktikalitas. Hasil uji praktikalitas peserta didik menunjukkan nilai rata-rata 3.5 dengan kategori sangat praktis. Berikut rekapitulasi hasil uji praktikalitas peserta didik:

Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas oleh Peserta Didik

No	Aspek Pertanyaan	Rata-rata	Kategori
1.	Kualitas Teknis E-LKPD Pendudukan Jepang	3.44	Sangat Praktis

2.	Kepraktisan Penggunaan E-LKPD Pendudukan Jepang	3.51	Sangat Praktis
3.	Manfaat Penggunaan E-LKPD Pendudukan Jepang	3.51	Sangat Praktis
Rata-rata		3.5	
Kriteria Penilaian		Sangat Praktis	

Dapat dikatakan bahwa secara umum produk E-LKPD untuk melatih *historical empathy* peserta didik yang dikembangkan mendapat tanggapan baik oleh peserta didik.

Penilaian dari guru diberikan kepada dua orang guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Payakumbuh. Adapun hasil penilaian guru terhadap produk E-LKPD yang dikembangkan didapat nilai rata-rata 3.6. Angka ini termasuk kategori sangat praktis. Berikut rekapitulasi hasil uji praktikalitas guru sejarah Indonesia:

Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru

No	Aspek Pernyataan	Rata-rata	Kategori
1.	Kelayakan Isi/Materi E-LKPD Pendudukan Jepang	3.75	Sangat Praktis
2.	Unsur Grafika E-LKPD Pendudukan Jepang	3.57	Sangat Praktis
3.	Kepraktisan Penggunaan E-LKPD Pendudukan Jepang	3.5	Sangat Praktis
4.	Manfaat Penggunaan E-LKPD Pendudukan Jepang	3.5	Sangat Praktis
Rata-rata		3.6	
Kriteria Penilaian		Sangat Praktis	

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi pada penelitian ini bersifat formatif yang dilakukan pada setiap tahapan, baik pada tahap analisis data, desain, pengembangan maupun tahap implementasi. Evaluasi dilakukan untuk kebutuhan revisi atau perbaikan guna mendapat sebuah produk E-LKPD yang layak. Terdapat beberapa revisi dari ahli LKPD yakni; a) perbaikan gambar pada E-LKPD yang sesuai dengan tema dan perbaikan gambar yang memvisualisasikan *historical empathy*. Selain itu, peneliti melakukan revisi sistem dalam mengakses video dalam E-LKPD saat mengujicobakan pada kelompok kecil kelas XI.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan produk E-LKPD layak dan praktis dalam melatih *historical empathy* peserta didik dalam pembelajaran sejarah, khususnya pada materi pendudukan jepang. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan berikut; 1) Tahap analisis, terdiri analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis peserta didik, 2) Tahap desain menggunakan *microsoft word 2013* dan memasukkan file desain ke wadah link www.liveworksheet.com , 3) Tahap pengembangan melalui kegiatan uji validasi kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi sejarah Indonesia dan ahli LKPD, 4) Tahapan implementasi melalui uji coba praktikalitas yakni, kelompok kecil 5 orang peserta didik dan kelompok

besar 34 orang peserta didik serta penilaian oleh dua orang guru mata pelajaran sejarah Indonesia dan 4) Tahap evaluasi, perbaikan selama pembuatan E-LKPD.

Kelayakan E-LKPD untuk melatih *historical empathy* peserta didik diperoleh dari validasi ahli materi sejarah Indonesia dan ahli LKPD, kemudian diujicobakan ke peserta didik sebagai pengguna. Hasil penilaian diinterpretasikan menurut kategori yang telah ditentukan sebelumnya. Kategori dibagi menjadi empat bagian yaitu 1.00-1.75 tidak layak, 1.76-2.50 kurang layak, 2.51-3.25 layak dan 3.26-4.00 sangat layak. Uji kelayakan materi pendudukan Jepang dalam E-LKPD sebesar 3.8 tergolong kategori sangat layak. Sedangkan kelayakan tampilan E-LKPD sebesar 3.7 kategori sangat layak. Uji praktikalitas E-LKPD oleh guru sebesar 3.6 tergolong dalam kategori sangat praktis dan praktikalitas oleh peserta didik sebesar 3.5 kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan E-LKPD yang telah divalidasi ahli materi sejarah Indonesia dan ahli LKPD, serta diujicobakan ke peserta didik dikategorikan sangat layak dan praktis digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Benny A. Pribadi. (2010). *Pendekatan Konstruktivis Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rakyat
- Depdiknas. (2008). *Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Permendikbud, (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Shohimin. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ARRuzz Media.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widarto. (2013). *Panduan Penyusunan Jobsheet Mapel Produktif pada SMK*. Slide Presentasi. UNY
- Adli, Syahrul. (2020). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Pembelajaran Sejarah Materi Kolonialisme dan Imperialisme Kelas XI SMA Negeri

- 11 Muaro Jambi. S1 thesis, Universitas Jambi. Diambil dari <https://repository.unja.ac.id/16010/>
- Barokati, N, dan Annas, F. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan). *Jurnal Sistem Informasi*, 4 (5), 352-359.
- Dwi Aulia Zahroh dan Yuliani. (2021). “Pengembangan e-LKPD berbasis Literasi Sains Untuk Melatihkan Keterampilan Berfikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan”. *Bioedu (Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi)*, 10 (3), 605-616
- Endacott, J., & Brooks, S. (2013). An updated theoretical and practical model for promoting historical empathy. *Social Studies Research and Practice*, 8(1), 41- 57
- Kuswono dan Cahaya K. (2017). Pengembangan Modul Sejarah Pergerakan Indonesia Terintegrasi Nilai Karakter Religius. *Jurnal Historia*. 5(1), 33.
- Susanto, Heri. (2015). Strategi Mengembangkan Historical Empathy dalam Pedagogi Sejarah. *Prosiding International Conference: Contribution of History to Social Sciences and Humanities*, (pp,44-53).
- Ramlawati, Liliyasi, Martoprawiro, M. A., dan Wulan, A.R. (2014). The Effect of Electronic Portfolio Assessment Model to Increase of Student’s Generic Science Skills in Practical Inorganic Chemistry. *J. Educ. L.*, 8 (3):179- 186