**JURNAL PENELITIAN**

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS HIGHER ORDER THINGKING SKILLS (HOTS) TEMA 8 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 5 UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

****

**Disusun oleh:**

**STEFANI MARIA GORETTE SARI
NPM : 170401140222**

**UNIVERSITAS KANJURUHAN MALANG**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**2021**

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS HIGHER ORDER THINGKING SKILLS (HOTS) TEMA 8 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 5 UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Stefani Maria Gorette Sari, S.Pd., Drs. Iskandar Ladamay, M.Pd., Yulianti, S.Pd.I., M.Pd.**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kanjuruhan Malang

e-mail: *fhanysarii@gmail.com*

**ABSTRAK**

Kegiatan belajar mengajar hanya menggunakan bahan ajar seadannya yaitu buku pegangan guru dan siswa, hal tersebut mengakibatkan pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Dibutuhkan bahan ajar yang menarik dan inovatif bagi kemajuan mutu pendidikan. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kelayakan, kepraktisan dan kemenarikan bahan ajar LKPD Elektronik.

Metode penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengadaptasi model *ADDIE* dengan lima tahap yakni: *Analysis, Development, Desaign, Implementation, dan Evaluation*. Subjek ujicoba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Bandungrejosari 01 sebanyak 10 siswa. Teknik analisis menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan lembar validasi ahli materi, lembar validasi media, lembar validasi ahli bahasa, angket guru dan siswa.

Hasil penelitian LKPD Elektronik berbasis HOTS *(Higher Order Thingking Skills)* SDN Bandungrejosari 01 dinyatakan layak dengan menggunakan angket validasi dilakukan oleh validator ahli media 96% dengan kriteria layak dari validator ahli materi memperoleh rata-rata 75% dengan kriteria layak dan dari validator bahasa memperoleh rata-rata 83% dengan kriteria layak. Penilaian oleh calon pengguna (guru) mendapatkan presentase 93%. Penilaian hasil respon siswa pada ujicoba lapangan terbatas mendapatkan presentase 84%. Berdasarkan paparan hasil penelitian diatas, e-lkpd dikategorikan “Layak” atau “Sangat Baik” untuk digunakan di lapangan. E-lkpd ini dapat digunakan guru sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran, membantu siswa untuk belajar mandiri dan memberikan referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan e-lkpd yang berinovasi.

**Kata Kunci:** ADDIE, Hots *Higher Order Thingking Skills*), LKPD Elektronik, Tematik.

**PENDAHULUAN**

Kebijakan Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang menghendaki dasar pada peserta didik dalam menggunakan pendekatan yaitu pendekatan temaik. Tematik yaitu pembelajaran yang memadukan dari berbagai mata pelajaran ke berbagai tema (Prastowo, 2015). Pelaksanaa kurikulum 2013 di SD dapat dikembangkan menggunakan pendekatan tematik terpadu yang bisa memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun dalam kelompok aktif dalam menggali serta menemukan konsep, prinsip yang bermakna dan valid. Salah satu cara menimplementasikan pendekatan saintifik dikelas dengan cara mengemas materi pembelajaran sebaik serta semenarik mungkin dan berbentuk lkpd (Abdul Majid., 2014)

LKPD (Lembar kerja peserta didik) adalah media dalam pembelajaran serta bisa digunakan dalam mendukung proses pembelajaran peserta didik baik individu maupun dalam bentuk kelompok sehingga bisa mengolah pengetahuan peserta didik dengan berbagai sumber pembelajaran Sugiyono (Beladina dan Kusni, 2013). Selain itu LKPD juga merupakan sarana pendukung untuk dapat mencapai kompetensi siswa dalam berpikir. Setiap pendidik diharuskan untuk mempunyai kemampuan dalam pembelajaran sesuai dengan perubahan jaman (kontemporesif) agar dapat menggunakan LKPD untuk mengembangkan pemikiran siswa.

Dalam proses belajar mengajar disekolah dasar, selain pendidik yang berperan penting, bahan ajar juga sangat berperan agar dapat menunjang proses belajar sehingga bisa terlaksana dengan sebaik mungkin. Bahan ajar yang sering dipergunakan siswa disekolah merupakan buku tematik siswa saja, dikarenakan harga yang terjangkau sehingga banyak guru dapat membuat LKPD hanya sebagai pelengkap rencana pelaksanaan pembelajaran tanpa memperhatikan proses belajarnya peserta didik, sehingga fakta pendidikan di lapangan banyak sekali pendidik yang menggunakan bahan ajar yang sudah tersedia disekolah, misalnya bahan ajar yang instan dan tinggal di beli dan tinggal dipakai, tanpa melihat, merencanakan atau menyiapakan sendiri

Resiko yang dimungkinkan menggunakan bahan ajar konvensional adalah kurangnya kontekstual serta sama sekali tidak sesuai dengan kebutuhan siswa yang seharusnya, contoh bahan ajar konvensional misalnya seperti buku teks yang umumnya dijual di toko-toko buku, buku yang siberikan oleh pemerintah sdan LKPD yang diberikan oleh pemerintah itu sendiri. Bahan ajar yang kreatif serta inofatif harusnya dapat membuat proses pembelajaran yang sangat menyenangkan. Oleh sebab itu, pendidik harus bisa kembangkan bahan ajar sesuai kebutuhan dalam pembelajaran (Prastowo, 2015).

Berdasarkan pengamatan di sekolah, penggunaan LKPD belum memotivasi peserta didik karna lkpd yang digunaka dalam proses pembelaaran kurang menarik serta kurang efektif sehingga dianggap tidak maksimal, sehingga dapat menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dalam menggunakan lkpd yang disediakan oleh pendidik. Terkait hal ini didukung dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Hesti Wulandari & Suparman, 2019) mengatakan bahan ajar yang digunakan pendidk masih memiliki kelemahan, oleh arena itu guru terlebih dahulu mengembangkan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi Yaitu LKPD Elektronik (*E*-LKPD) yang bertujuan membentuk suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Dalam pengembangan bahan ajar selain bisa meningkatkan kemampuan pendidik juga bisa menningkatkan hasil serta keterampilan peserta didik,pengembangan bahan ajar oleh pendidik seharusnya disesuaikan dalam ketentuan dalam kurikulum 2013, yaitu dapat meningkatkan meningkatkan tingkat berpikir tinggi (hots) peserta didik. Kemampuan berpikir tingkat tinggi atau HOTS ( *Higher Order Thingking Skill*) adalah kemampuan yang tidak hanya mengandalkan sekedar mengingat, megatakan kembali serta merujuk tanpa melakuka pengolahan (Widana, 2017). Kemampuan berpikir tingkat tinggi tidak hanya menghafal rumus, kemuadian menerapkan rumus tersebut kedalam soal, tetapi peserta didik juga harus dapat menganalisis masalah yang ada pada soal kemudian memecahkan masalah tersebut menjadi beberapa bagian dan menghubungkan bagian tersebut dengan beberapa bagian lainnya. (Prastowo, 2013). kemampuan berpikir tingkat tinggi atau HOTS merupakan kemampuan peserta didik untuk memecahkan suatu permasalahan dimana permasalahan tersebut tidak ada langkah – langkah penyelesaiannya yang telah diajarkan, yang memerlukan penjelasan mengenai langkah – langkah tersebut dan mempunyai banyak solusi penyelesaian yang akan terjadi (Aisyah, 2009)

Berpikir tingkat tinggi atau HOTS sangat berkaitan dengan pemecahan masalah. Pemecahan ini merupakan salah satu ciri- ciri dari berpikir tingkat tinggi (Retnawati, 2016) Kemampuan untuk memecahkan masalah harus dimiliki setiap peserta didik agar mereka dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh pihak sekolah Pemecahan masalah dapat diartikan sebagai metode dalam pembelajaran yang mampu mengasah kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu persoalan. Metode dalam pemecahan masalah seperti yang dikatakan polya ada 4 langkah proses penyelesaian masalah, yaitu: (1) mencerna masalah (2) menyusun rencana penyelesaian (3) melakukan rencana penyelesian (4) mengecek kembali hasil pengerjaanya (bernar, 2018)

Higher order thingking skills (hots) tidak tergolong dalam penghafalan materi akan tetapi mengharuskan peserta didik untuk bisa melakukan sesuatu yang benar-benar nyata, menuntun peserta didik untuk memahami, menghubungkan, mengkategorikan serta dapat menerapkan berbagai pengetahuan (Davis, 2015), dengan ini sudah terlihat jelas bahwa berpikir tingkat tinggi tidak bisa jika hanya mengandalkan kemampuan menghafal serta memahami sesuatu konsep dalam pengetahuan, tapi mengakibatkan berbagai proses dalam menemukan, mengelola, mengkaitkan serta menerapkan konsep pengethuan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. “*Higher order thingking skills,* adalah solusi yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk melatih siswa dalam proses pembelajaran, melalui proses pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikirtingkat tinggi(hots) diharapkan proses siswa dalam berpikir yang sebelumnya berupa hafalan dan keterampilan dalam menanggapi informasi pengetahuan bisa lebih meningkat. Sejalan dengan penelitian (Brookhart, 2010) yang berjudul “ Mengagas Pembelajaran HOTS Pada Anak Usia Sekolah Dasar” mengatakan bahwa proses pembelajaran di SD sekarang ini lebih menekanan dalam penggunaan kemampuan lots *( lower order thingking skills*) yang hanya bisa jawab pertanyaan faktual berisis hafalan saja. Namun untuk saat ini tidak banyak yang dikembangkan dalam perangkat pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Dengan mengembangkan LKPD yang melatih siswa untuk dapat hots (*higher order thingking skills*) yang dapat merangksang siswa untuk dapa menginterprestasi, menganalisa informasi sebelumnya sehingga tidak monoton. Dalam proses ini tidak bisa dilakukan hanya sekedar mengingat, akan tetapi butuh tahap untuk berpikir tingkat tinggi. Selain itu, dengan adanya soal-soal hots dapat meningkatkan kualitas soal. Jenis soal bisa diterapkan dalam semua mata pelajaran dalam pembelajaran tematik ditingkat SD. Hal ini bertujuan agar dalam proses evaluasi proses pembelajaran peerta didik tidak hanya dituntut unrtuk meghafal materi saja, akan tetapi perlu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari – hari.

Keunggulan LKPD Elektronik (*e*-lkpd) dalam pembelejaran tematik berbasis hots untuk peserta didik kelass rendah maupun kelas tinggi SD yang dalam tahap operasional konkret dengan menggunakan E-LKPD dapat berfungsi sebagai multimedia interaktif. Dengan E-LKPD, siswa tidak lagi merasa jenuh karena belajar dan mengerjakan latihan soal menjadi lebih menyenangkan. Keunggulan dengan E-LKPD adalah kegiatan siswa tidak monoton karena siswa dilatih berpikir tingkat tinggi yang akan merangsang siswa tersebut untuk menginterpretasi, menganalisa informasi-informasi yang didapatkan sehingga akhirnya peserta didik dapat memecahkan masalah.

**METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan istilah R & D (*Research and development)* yaitu, penelitian yang digunakan guna menciptakan produk tertentu, dan menguji kefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah rangkaian proses atau langkah- langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki produk-produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan dengan baik dan benar (Rusdi, 2018), metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu ataupun produk baru, dan menguji keefektifan produk tersebut dengan lebih baik (Hon da 2016 : 250)

Dalam peneltian penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan karena dalam penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk akhir, berupa media audio visual. Dalam proses pengembangan media ini harus sesuai dengan langkah- langkah model pengembangan, maka diperlukan model pengembangan yang tepat dengan produk pendidikan.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengarah pada model ADDIE merupakan “salah satu model system pembelajaran yang sederhana dan mudah dipahami.” (Anisa & KHB, 2018:4). Mengemukakan bahwa ADDIE terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Model ADDIE merupakan model yang disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Permana & Nourmavita, 2017:79-85).

Berikut adalah gambar dari struktur bagan dari pengembangan ADDIE :



Gambar (1.1: Tahapan Model Pengembangan )

**ADDIE (*Sumber : Tegeh (2014:42)***

Berdasarkan model penelitian yang telah dipaparkan dan dijelaskan, peneliti mengadaptasi model penelitian dan pengembangan ADDIE dengan tahapan melalui lima tahap yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation), didalam penelitian ini sampai tahap implementasi dikarenakan tahap evaluasi peneliti memiliki keterbatasan lapangan disaat pandemic. Berikut ini adalah penjelasan secara rinci mengenai prosedur penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan.

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi untuk bisa mengetahui kondisi yang ada di lapangan dan juga menemui masalah yang terjadi.

2. Design (Desain)

Dalam rahap ini, penelti mulai merancang, tampilan dan isi produk yang akan dikembangkan. Peneliti mulai menentukan isi produksi berdasarkan KI, KD, dan indikator pada kurikulum 2013.

3. Development (pengembangan)

Tahap pengembangan, tahap dimana peneliti membuat produk yang akan dikembangkan sesuai dengan rancangan yang dibuat. Sesudah produk selesai, produk akan divalidasi oleh validator media, materi, dan bahasa. Ketika memvalidasi produk, peneliti akan mendapatkan kritikan dan daran dari validator kemudian melakukan revisi.

4. Implementation (Implementasi)

Setelah produk divalidasi oleh validator, tahap selanjutnya adalah tahap implementasi tahap dimana produk yang dibuat sudah jadi dan layak untuk dicoba pada siswa. Siswa akan diberikan survei untuk mengetahui daya tarik produk yang telah dibuat.

1. Tahap Evaluasi *( Evaluation)*

Dalam tahap ini, produk yang sudak dikembangkan akan disempurnakan kembali oleh peneliti, setelah dilakukan uji coba kepada siswa.

Teknik Analisis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. data kuantitatif diperoleeh dari skor penilaian lembar validasi oleh ahli materi, ahli media,ahli bahasa serta angket yang diberikan kepada guru dan siswa kelas IV SDN Bandungrejosari 01 Kota Malang. Data kaulitatif diperoleh dari masukan dan tanggapan yang tertulis pada lembar penilaian dari ahli materi, ahl media, ahli bahasaa, guru dan siswa kelas IV SDN Bandungrejosari 01 Kota Malang.

Analisis kevalidan *e-*LKPD didapat dari 3 validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar sebagai bahan perbaikan produk oleh peneliti. Kevalidan menyatakan layak sebagai hal patut, wajar atau sudah bisa diterapkan dengan baik, jadi kelayakan berarti suatu keadaan yang pantas untuk diterapkan secara layak.

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**
2. **Hasil Pengujian Produk**

Peneliti yang dilakukan sebelumnya oleh (Adittia, 2017:9-20). Yang berjudul Media Audio Visual Untuk Peningkatan Hasil Belajar Bagi Siswa kelas IV Sekolah Dasar. Menyatakan bahwa model variasi belajar dalam mengikuti sebuah perkembangan diera zaman modern atau berteknologi, setidaknya media audio visual dapat membantu pembaharuan pembelajaran dengan baik. Dan dikuatkan kembali oleh. (Nugraheni, 2017:120-126) yang menyatakan bahwa Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan yang sangat valid dan menarik.

Pada hasil pengujian produk akan dibahas mengenai validasi instrumen penelitian. Adapun hasil validasi instrumen oleh beberapa validator yang akan dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 1.1 validasi ahli materi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.**  | **Aspek yang dinilai** | **Tingkat kevalidan** | **Kategori**  |
| 1. | Relevansi Materi  | 75% | Valid  |
| 2. | Aspek Pengorganisasian Materi  | 75% | Valid  |
| 3. | Aspek Latihan Soal  | 75% | Valid  |
| 4. | Aspek Bahasa  | 75% | Valid |
|  | **Rata-rata**  | **76%** | **Valid** |

Berdasarkan hasil dari validasi pakar ahli materi rata-rata skor yang diperoleh memiliki total 76 % dengan kategori yaitu “Valid” dan dari hasil penilaian dosen ahli materi sangat baik dengan revisi yang telah dicantumkan di saran maupun kritik yang ada diangket tersebut. Sehingga e-lkpd berbasis HOTS (*Higher order thingking skills*) materi Bangga Terhadap tempat Tinggalku di sd kelas IV layak untuk digunakan untuk kelas IV.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.**  | **Aspek yang dinilai** | **Tingkat kevalidan** | **Kategori**  |
| 1. | Tata Letak  | 75% | Valid |
| 2. | Warna | 87% | Valid |
| 3. | Gambar  | 83% | Valid |
| 4. | Sampul  | 100% | Valid |
| 5. | Rekayasa Perangkat Lunak  | 75% | Valid |
|  | **Rata-rata**  | **84%** | Valid |

Tabel 1.2 ahli media

Berdasarkan hasil dari validasi pakar media rata-rata skor yang diperoleh memiliki total 84 % dengan keterangan “Sangat Layak” sehingga dari hasil penilaian dosen ahli media yaitu sangat layak untuk diujicobakan Di kelas IV SDN. dengan melalui tahap revisi didalam media tersebut dan penambahan penyampaian materi dengan lebih jelas didalam e-lkpd berbasis HOTS (*Higher order thingking skills*) materi Bangga Terhadap tempat Tinggalku di SD kelas IV.

Tabel 1.3 validasi ahli bahasa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.**  | **Aspek yang dinilai** | **Tingkat kevalidan** | **Kategori**  |
| 1. | **Kemudahan Bahasa**   | 87% | Valid  |
| 2. | **Tata Bahasa**  | 80% | Valid  |
|  | **Rata-rata**  | **83%** | **Valid** |

Berdasarkan hasil dari validasi oleh ahli bahasa memeperoleh rata-rata skor total 83% dengan keterangan “Valid” . dengan penilaian dari ahli Ahli Bahasa. e-lkpd berbasis HOTS (*Higher order thingking skills*) materi Bangga Terhadap tempat Tinggalku layak untuk di ujicobakan disekolah tentunya kelas IV. Dengan media yang didesain dan di validasi oleh pakar media,materi, dan Bahasa. Media tersebut layak untuk ditampilkan diruang kelas atau di sekolah dasar khususnya kelas IV.

Tabel 1.4 validasi praktisi guru

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.**  | **Aspek yang dinilai** | **Tingkat kevalidan** | **Kategori**  |
| 1. | Relevansi Materi  | 100% | Valid  |
| 2. | Aspek Pengorganisasian Materi  | 100% | Valid  |
| 3. | Aspek Latihan Soal  | 75% | Valid  |
| 4. | Aspek Bahasa  | 92% |  |
|  | **Rata-rata**  | **93%** | **Valid** |

Berdasarkan hasil validasi pratisi (guru) mendapatkan rata-rata skor sebesar 93 % dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi tersebut dilakukan peneliti untuk siswa kelas IV SD dilingkungan sekolah peneliti, dikarenakan Pandemic Covid-19. sehingga media audio visual diujicobakan pada 20 siswa kelas IV SD sebagai subjek penelitian. Setelah memperoleh validasi dari berbagai pakar ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, praktisi guru kelas IV SDN 3 Bocek Kabupaten Malang, dan Siswa kelas IV SD. Kemudian dari hasil tersebut dirata-rata untuk memperoleh hasil yang benar-benar valid.

**Tabel 1.5 Tingkat Kepraktisan Respon Siswa (10 Siswa)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No  | Aspek Penilaian  | Skor Yang diperoleh  | Skor Maksimal  |
| 1.  | Kejelasan penyampaian materi  |  | 3,4  |  | 4  |
| 2.  | Sistematika penyampaian materi  |  | 3,3  |  | 4  |
| 3.  | Kemenarikan penyampaian materi  |  | 3,4  |  | 4  |
| 4.  | Kesesuaian gambar dengan materi  |  | 4  |  | 4  |
| 5.  | Kejelasan perumusan soal  |  | 3,8  |  | 4  |
| 6.  | Variasi soal  |  | 3,8  |  | 4  |
| 7.  | Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa  |  | 4  |  | 4  |
| 8.  | Kemenarikan gambar pada e-lkpd  |  | 4  |  | 4  |
| 9.  | Kemudahan penggunaan e-lkpd  |  | 4  |  | 4  |
|  | Jumlah  |  | 33,7  |  | 36  |
| Rata-rata penilaian terhadap keseluruhan aspek  |  | **84%**  |  |

Berdasarkan hasil dari Tingkat Kepraktisan Respon Siswa (10 Siswa)rata-rata skor yang diperoleh memiliki total 84 % dengan kategori yaitu “Tinggi”. Validasi tersebut dilakukan peneliti untuk siswa kelas IV SD dilingkungan sekolah peneliti, diujicobakan pada 10 siswa kelas IV SD sebagai subjek penelitian. Setelah memperoleh validasi dari berbagai pakar ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, praktisi guru kelas IV SDN 1 Bandungrejosari Kota Malang, dan Siswa kelas IV SD. Kemudian dari hasil tersebut dirata-rata untuk memperoleh hasil yang benar-benar valid.

Tabel 1.5 penilaian keseluruan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Penilaian Kualitas Produk** | **Persentase** |
| 1. | Ahli Materi  | 76% |
| 2. | Ahli Media  | 96% |
| 3. | Ahli Bahasa | 83% |
| 4. | Praktisi Guru | 93% |
| 5. | Siswa Kelas IV  | 84% |

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari proses dan hasil pengembangan e-LKPD berbasis HOTS, maka diperoleh kesimpulan antara lain: *e-LKPD* berbasis HOTS SDN Bandungrejosari 1 dinyatakan layak dengan menggunakan angket validasi dilakukan oleh validator ahli media memperoleh rata-rata 84% dengan kriteria sangat layak dari validator ahli materi memperoleh rata-rata 76% dengan kriteria sangat layak dan dari validator ahli bahasa memperoleh rata-rata 83% dengan kriteria sangat layak. *e-LKPD* berbasis HOTS SDN Bandungrejosari dinyatakan praktis dengan melalui angket respon yang dilakukan oleh guru yang memperoleh 93% dengan kriteria sangat praktis dan penilaian dari 10 siswa memperoleh rata-rata 82% dengan kriteria sangat praktis. *e-LKPD* be rbasis HOTS SDN Bandungrejosari dinyatakan efektif dengan menggunakan tes evaluasi yang dilakukan oleh 10 siswa memperoleh hasil rata-rata 84 dengan kriteria sangat efektif. Berdasarkan hasil pengembangan melalui produk media *e-LKPD* berbasis HOTS untuk siswa SD kelas IV diharapkan dapat membantu proses guru mengajar dikelas dengan mudah dan efektif sehingga dengan mengenal teknologi pembelajaran siswa akan menambah semangat belajar dan menambah wawasan baru melalui tampilan produk media pembelajaran. Selain itu pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain atau peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan produk media *e-LKPD* be rbasis HOTS di tingkat sekolah dasar khususnya kelas IV dengan serupa dan dapat lebih baik lagi kedepanya.