

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI GOTONG ROYONG DI LINGKUNGAN SEKITAR UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

I. Anisa¹, W. Wulansari², N.N. Santi³.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Nusantara PGRI
Kota Kediri, Jawa Timur

e-mail: izatinanisa@gmail.com¹, widiwulansari@unpkediri.ac.id²,
novinitya@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada materi "Gotong Royong di Lingkungan Sekitar" kelas V SD dengan model ADDIE. Subjek: 10 siswa (uji coba terbatas) dan 27 siswa (uji coba luas). Objek: validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk. Data dikumpulkan melalui penilaian ahli, respon guru dan siswa, serta pre-test dan post-test siswa. Analisis: V-Aiken (validitas), analisis deskriptif (kepraktisan), dan N-gain (efektivitas). Hasil: E-LKPD mengintegrasikan materi dengan masalah nyata dan fitur multimedia interaktif; validitas ahli sangat baik (100%, 92%, 100%); kepraktisan sangat baik (respon 86–100%); efektivitas sangat tinggi dengan rata-rata N-gain 81,78% (uji terbatas) dan 92,43% (uji luas), serta rata-rata post-test 95,26 seluruh siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Kata Kunci: E-LKPD; Gotong Royong; *Problem Based Learning*

Abstract

This study aims to develop an E-LKPD based on Problem-Based Learning for the topic "Community Cooperation in the Local Environment" for fifth-grade elementary school students using the ADDIE model. Subjects: 10 students (limited pilot test) and 27 students (extended pilot test). Objectives: validity, practicality, and effectiveness of the product. Data were collected through expert evaluation, teacher and student feedback, as well as student pre-tests and post-tests. Analysis: V-Aiken (validity), descriptive analysis (practicality), and N-gain (effectiveness). Results: The E-LKPD integrates content with real-world problems and features interactive multimedia; expert validity was very good (100%, 92%, 100%); practicality was very good (responses 86–100%); effectiveness was very high with an average N-gain of 81.78% (limited test) and 92.43% (extended test), and an average post-test score of 95.26; all students met the Learning Objective Mastery Criteria (KKTP).

Keywords: E-LKPD; Mutual Cooperation; *Problem Based Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai dasar untuk mengembangkan karakter peserta didik menjadi individu yang berintegritas sebagai warga negara. Istinah & Susanti, (2021) mengemukakan bahwa "Tujuan pendidikan ini adalah agar siswa memahami dan menerapkan prinsip-prinsip dasar Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka, guna membentuk individu yang bertanggung jawab, adil, berintegritas, dan memiliki hubungan persaudaraan yang kuat." Implikasinya, Pendidikan Pancasila tidak hanya sekadar menyampaikan informasi dasar tentang kenegaraan, tetapi juga berfokus pada pembentukan karakter, identitas nasional, dan kecintaan terhadap tanah air (Rezaaf, 2022). Zulfikar & Dewi (2021) menyatakan bahwa "Dalam konteks Kurikulum Merdeka, hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila mencakup aspek spiritual, sosial, pengetahuan, keterampilan, karakter, dan pemahaman tentang negara dan bangsa." Materi pembelajaran dengan topik "Gotong Royong di Lingkungan Sekitar" yang disiapkan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar

bertujuan untuk membina kemampuan gotong royong melalui kegiatan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Dynawantika & Tryanasari, 2024). Berdasarkan pemaparan definisi-definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila adalah proses pembentukan kepribadian dan kompetensi peserta didik agar selaras dengan nilai-nilai Pancasila, khususnya nilai gotong royong. Gotong royong merupakan suatu bentuk kerja sama yang bersifat sukarela untuk kepentingan bersama atau pencapaian tujuan tertentu (Koentjaraningrat, 2019). Dalam domain pendidikan karakter, gotong royong terwujud dalam sikap kepedulian, berbagi, dan kerja sama.

Dalam setiap proses pembelajaran bagi siswa kelas V sekolah dasar, pasti ditemukan hambatan-hambatan, khususnya pada materi gotong royong dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Beberapa faktor berkontribusi terhadap kesulitan belajar siswa dalam topik ini, salah satunya adalah pendekatan pengajaran yang belum sepenuhnya berpusat pada siswa. Faktor internal yang berdampak pada siswa meliputi kurangnya partisipasi aktif dalam pembelajaran, serta kegiatan yang belum optimal dalam mengembangkan kemampuan analisis dan inovasi. Sementara itu, faktor eksternal yang memengaruhi kesulitan belajar mencakup metode pengajaran yang masih bersifat konvensional, penggunaan teknologi yang masih sangat terbatas, dan kurangnya pemanfaatan materi digital terbuka secara maksimal. Mata pelajaran ini secara inheren membutuhkan kolaborasi dan pertukaran ide di antara siswa. Namun, pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa kolaborasi dan pertukaran ide antar siswa masih belum berkembang secara memadai, dan penggunaan bahan ajar yang ada belum cukup untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan era digital.

Observasi awal yang dilakukan untuk menemukan data kemampuan siswa pada materi gotong royong merupakan sebuah tolak ukur untuk menganalisis lebih tentang solusi yang dapat diberikan dalam mengatasi rendahnya hasil belajar. Observasi dilaksanakan di kelas V SDN Mrican 1 dan Mrican 2 Kota Kediri guna mengidentifikasi hambatan dalam penggunaan bahan ajar terkhusus LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dalam proses belajar mengajar. Ditemukan bahwa pemanfaatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) di kedua sekolah tersebut masih terbatas pada bentuk cetak yang dinilai kurang efisien dan praktis. Berdasarkan hasil evaluasi formatif, hanya 35% siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 65% sisanya belum memenuhi target tersebut. Selain itu, nilai rata-rata kelas tercatat sebesar 68, yang masih berada di bawah KKTP, dengan tantangan utama berkaitan dengan pemahaman konsep dan aplikasi nilai kerja sama. Kondisi ini disebabkan oleh materi pembelajaran berupa LKPD yang tersedia dinilai kurang menarik karena hanya menampilkan ilustrasi monokrom dan minim gambar pendukung. Hasil pengamatan awal mengindikasikan bahwa kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas V Sekolah Dasar di SDN Mrican 1 dan 2 memerlukan peningkatan. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa para pendidik belum mengintegrasikan bahan ajar digital seperti E-LKPD dalam kegiatan belajar mengajar meskipun sarana teknologi telah tersedia. E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan panduan kerja bagi siswa dalam format digital yang mencakup materi, instruksi kegiatan, dan soal latihan yang disajikan secara interaktif dengan dukungan teknologi (Prastowo, 2018). Pemanfaatan E-LKPD memungkinkan penggabungan berbagai media seperti teks, gambar, audio, dan video yang berpotensi merangsang minat belajar siswa dan memfasilitasi pembelajaran mandiri.

Berdasarkan observasi awal, dibutuhkan format materi ajar yang kreatif, menarik, dan dapat menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari gotong royong, sambil tetap mempertahankan nilai-nilai esensial Pancasila yang penting bagi peserta didik. Menurut Subhan et al. (2024), menyatakan bahwa E-LKPD berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyampaian materi yang menarik dan mudah diakses, sehingga mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, media pembelajaran yang efektif seperti E-LKPD, menurut para pakar, adalah sarana yang dapat merangsang kognisi, motivasi, dan minat belajar siswa secara interaktif. Ketersediaan materi ajar di SDN Mrican 1 dan 2 saat ini terbatas pada buku teks komersial dan LKPD cetak. Selain itu, sebagian besar

siswa di sekolah tersebut memerlukan materi ajar yang sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas melalui penyelesaian masalah. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menyajikan masalah nyata yang tidak terstruktur kepada siswa sebagai titik awal pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan baru (Rahman et al., 2020). Tahapan PBL meliputi: 1) Memperkenalkan siswa pada masalah, 2) Mengorganisasi siswa untuk pembelajaran, 3) Memfasilitasi investigasi individual dan kelompok, 4) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil, dan 5) Menganalisis serta mengevaluasi proses penyelesaian masalah (Arends, 2018).

Melihat data hasil observasi awal, diperlukan format bahan ajar yang inovatif, menarik, serta membangun ketertarikan siswa untuk belajar materi gotong royong tanpa menghilangkan esensi nilai-nilai Pancasila yang krusial untuk peserta didik. E-LKPD berpotensi meningkatkan dorongan belajar siswa dengan menyampaikan materi yang menarik dan mudah dijangkau, yang selanjutnya menstimulasi keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Jadi, jika dijabarkan dari pendapat ahli, bahan ajar yang baik seperti E-LKPD adalah suatu hal yang mampu merangsang pikiran, motivasi, dan daya tarik siswa untuk belajar secara interaktif. Melihat ketersediaan bahan ajar yang ada di SDN Mrican 1 dan 2 hanyalah buku teks komersial dan LKPD cetak. Selain itu, mayoritas siswa di sekolah tersebut membutuhkan bahan ajar yang relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka untuk memupuk kemampuan berpikir kritis dan kreativitas melalui pemecahan masalah. *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah nyata yang tidak terstruktur (*ill-structured*) sebagai titik awal pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan baru (Hotimah, 2020). Sintaks PBL meliputi: 1) Orientasi siswa pada masalah, 2) Mengorganisasi siswa untuk belajar, 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Meilasari et al., 2020)

Penelitian ini mengemukakan perlunya pengembangan bahan ajar elektronik berupa Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) yang menggunakan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning* - PBL). Pengembangan ini bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi peserta didik, dengan fokus pada peningkatan capaian belajar terkait materi gotong royong. E-LKPD berbasis PBL ini dirancang menggunakan platform *Book Creator* dan mengintegrasikan unsur multimedia seperti video, audio, serta gambar untuk mendukung pembelajaran siswa. E-LKPD ini dikembangkan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan isu-isu kontekstual dalam lingkungan siswa. Berdasarkan uraian subjek dan objek penelitian, judul penelitian ini adalah Pengembangan E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Tujuan utama penelitian ini adalah memproduksi E-LKPD berbasis PBL pada materi "Gotong Royong di Lingkungan Sekitar" bagi siswa kelas V sekolah dasar. Sementara itu, tujuan spesifik dari penelitian ini mencakup: menghasilkan luaran E-LKPD yang valid, mengidentifikasi kepraktisan penggunaannya, serta mengevaluasi keefektifan E-LKPD berbasis PBL dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan dengan model ADDIE untuk menghasilkan produk E-LKPD yang mengintegrasikan *Problem Based Learning* (PBL) pada topik "Gotong Royong di Lingkungan Sekitar". Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan capaian belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian pengembangan (*Research and Development*). Sebagaimana dikemukakan oleh Lubis (2018), metode R&D adalah sebuah pendekatan terstruktur dalam penelitian pengembangan yang berfokus pada penciptaan dan validasi produk atau strategi pembelajaran spesifik, yang dimaksudkan untuk dapat diaplikasikan secara luas dalam lingkungan pendidikan. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada kerangka kerjanya yang terdefinisi dengan baik dan terorganisasi secara rasional untuk memfasilitasi proses penciptaan produk pembelajaran

(Yahya, 2020). Lebih lanjut, Cahyadi (2019) menyatakan bahwa Model ADDIE memiliki kelebihan signifikan dalam hal kesederhanaan struktur dan kemudahan implementasi, menjadikannya sangat cocok untuk pengembangan media pembelajaran.

Dalam pengembangan E-LKPD ini, indikator gotong royong, yang merujuk pada dimensi Profil Pelajar Pancasila, telah diintegrasikan secara komprehensif ke dalam kegiatan pembelajaran dan alat evaluasi. Komponen-komponen ini mencakup aspek kolaborasi, yang terlihat dari kapabilitas siswa dalam bekerja sama dalam tim, pembagian tanggung jawab, dan penyelesaian tugas secara kolektif; aspek kepedulian, yang terefleksi dari kepekaan dan responsivitas terhadap situasi sosial lingkungan serta rekan sejawat; dan aspek berbagi, yang teraktualisasi dalam kemauan untuk mengutarakan informasi, ide, atau bantuan kepada sesama anggota kelompok demi pencapaian sasaran bersama yang efisien.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dan tes. Kuesioner digunakan untuk menilai validitas produk (materi, media, instrumen) serta kepraktisan penggunaan E-LKPD berbasis PBL berdasarkan respon guru dan siswa. Observasi dan wawancara melengkapi data kualitatif, sedangkan tes (*pre-test* dan *post-test*) mengukur perubahan kemampuan siswa. Prosedur pengumpulan dijalankan secara bertahap: penyebaran kuesioner kepada ahli dan pengguna, pengamatan saat penerapan media, wawancara mendalam dengan guru dan sampel siswa, serta pelaksanaan tes sebelum dan setelah intervensi.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar kuesioner validasi, kuesioner kepraktisan, dan soal tes hasil belajar. Validasi kuesioner dibuat untuk menilai keabsahan E-LKPD berbasis PBL melalui indikator kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Kuesioner kepraktisan diberikan kepada guru dan siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas untuk memancarkan kemudahan penggunaan dan kelayakan operasional media. Tes terdiri dari *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengukur peningkatan capaian hasil belajar siswa setelah penggunaan E-LKPD.

Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah dan mensintesis masukan dari validator terhadap E-LKPD. Analisis deskriptif kuantitatif diterapkan pada data numerik dari validasi kuesioner, kuesioner kepraktisan, serta skor *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan hasil disajikan dalam persentase, rata-rata, dan nilai *N-gain* untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk.

Validitas E-LKPD ditentukan melalui analisis data dari kuesioner validasi oleh para ahli. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah hasil penelitian dengan menggunakan formula indeks validitas V-aiken. Menurut Schweizer et al. (2013), formula Validitas V-Aiken berfungsi untuk mengukur tingkat validitas isi suatu instrumen berdasarkan penilaian panel ahli. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} \quad (1)$$

Untuk memberikan interpretasi dalam proses pengambilan keputusan, digunakan penetapan kriteria yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Validitas V

Nilai V	Keterangan
$V \geq 0,5$	Valid (Layak digunakan)
$V \leq 0,5$	Kurang Valid (Perlu revisi/dihapus)

Analisis data kepraktisan diperoleh dari lembar uji kepraktisan yang diisi oleh 2 orang guru kelas V dari SDN Mrican 1 dan SDN Mrican 2, Kota Kediri, serta oleh sekelompok siswa kelas V di SDN Mrican 1 yang berjumlah 10 siswa, dan 27 siswa dari SDN Mrican 2.

Kepraktisan dalam penelitian ini diukur menggunakan persentase dengan merujuk pada rumus yang diadopsi dari Riduwan (2010) sebagai berikut:

$$Kepraktisan = \frac{Jumlah\ Total\ Skor}{Skor\ Maksimal\ Ideal} \times 100\% \quad (2)$$

Selanjutnya, hasil uji kepraktisan dibandingkan dengan Tabel kategori yang mengacu pada kriteria penilaian respon menurut Ridho (2019).

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kepraktisan

No	Persentase (%)	Kategori	Keterangan
1	86 – 100	Sangat Praktis	Sangat baik untuk digunakan
2	71 – 85	Praktis	Dapat digunakan dengan revisi kecil
3	56 – 70	Cukup Praktis	Dapat digunakan setelah revisi besar
4	41 – 55	Kurang Praktis	Tidak dapat digunakan
5	25 – 40	Sangat Kurang Praktis	Tidak dapat digunakan

Efektivitas E-LKPD terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar diuji menggunakan analisis *Normalized Gain* (N-Gain). Formula N-gain, yang diadopsi dari Melzer, digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan produk dengan menghitung perbedaan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Rumus yang diaplikasikan adalah:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Prettest}{Skor\ ideal - Skor\ Prettest} \quad (3)$$

Hasil perhitungan N-gain diinterpretasikan menggunakan klasifikasi kategori perolehan nilai N-gain yang disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Pembagian Kategori Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan berjudul "Petualangan Gotong Royong: Penjelajahan dan Bantu Sekitar", disusun dalam format E-LKPD menggunakan Book Creator dan ditujukan untuk siswa kelas V SD. E-LKPD memuat teks, ilustrasi kontekstual, video edukatif, dan latihan interaktif dengan tata warna ramah anak untuk meningkatkan minat belajar. Konten mengintegrasikan materi gotong royong di lingkungan sekitar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan konteks nyata guna melatih berpikir kritis dan kerja kolaboratif sesuai model *Problem Based Learning*.

Produk E-LKPD ini telah menjalani proses evaluasi oleh tiga validator (ahli materi, ahli media, ahli instrumen) guna menentukan tingkat kelayakannya sebelum dilakukan uji coba. Tiga aspek yang dievaluasi meliputi aspek materi, aspek media, dan aspek instrumen penilaian. Data hasil validasi dapat disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Tabulasi Data Validitas E-LKPD Dinilai oleh Ahli

No	Validator	Aspek Penilaian	Persentase Kevalidan	Kategori
1	Ahli Materi	Kelayakan Isi	100%	Sangat Valid
2	Ahli Media	Desain & Teknis	92%	Sangat Valid
3	Ahli Instrumen	Soal & Evaluasi	100%	Sangat Valid
Rata-rata Validitas			97,3%	Sangat Valid

Hasil rekapan data validasi menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan menunjukkan kualitas yang sangat memuaskan. Temuan ini konsisten dengan penelitian pengembangan media pembelajaran yang tekanan pentingnya kesesuaian isi dan desain multimedia untuk validitas. Perolehan rata-rata keseluruhan validasi sebesar 97,3% berada dalam rentang 86%-100%, yang mengindikasikan bahwa E-LKPD masuk dalam kategori sangat valid dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, E-LKPD diuji coba untuk mengevaluasi tingkat kepraktisannya melalui kuesioner respons guru dan siswa. Uji kepraktisan dilaksanakan dalam dua fase: uji coba terbatas yang melibatkan 10 siswa, dan uji coba luas yang melibatkan 27 siswa. Berdasarkan uji coba ini, dengan pengisian kuesioner untuk uji kepraktisan oleh guru, diperoleh hasil yang disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Tabulasi Data Kepraktisan E-LKPD Dinilai oleh Guru

No	Tahap Uji Coba	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Uji Coba Terbatas	48	48	100%	Sangat Praktis
2	Uji Coba Luas	46	48	96%	Sangat Praktis
Rata-rata Kepraktisan				98%	Sangat Praktis

Instrumen tersebut terdiri dari 13 pernyataan dengan opsi jawaban "Ya" (skor 1) dan "Tidak" (skor 0). Rincian hasil penilaian siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Tabulasi Hasil Angket Respon Siswa (Skala Terbatas)

No	Pernyataan Indikator	Jumlah Siswa Menjawab "Ya"	Jumlah Siswa Menjawab "Tidak"
1	Tampilan E-LKPD menarik	10	0
2	Aktivitas PBL menarik perhatian	9	1
3	Membantu memahami gotong royong	9	1
4	Membantu menguraikan pengertian dan manfaat	8	2
5	Membantu membedakan jenis gotong royong	8	2
6	Membantu membuktikan nilai gotong royong	9	1
7	Membantu memilah contoh gotong royong	8	2
8	Membuat ingin belajar lebih dalam	9	1
9	Membuat belajar lebih menyenangkan	10	0
10	Background sesuai tema dan materi	9	1

No	Pernyataan Indikator	Jumlah Siswa Menjawab "Ya"	Jumlah Siswa Menjawab "Tidak"
11	Kombinasi warna dan ornamen menarik	9	1
12	LKPD dapat diselesaikan dengan baik	8	2
13	Meningkatkan kolaborasi dan motivasi belajar	9	1
Total Skor	115	15	
Persentase Kepraktisan	88,5%		

Pada uji coba terbatas (n = 10) total jawaban "Ya" mencapai 115 dari 130 kemungkinan (13 pernyataan × 10 siswa), sehingga persentase kepraktisan sebesar 88,5%. Menurut kriteria Ridho (2019) skor ini termasuk kategori Sangat Praktis ($86\% \leq P \leq 100\%$), menunjukkan respon awal siswa yang positif terhadap media. Indikator "Tampilan E-LKPD menarik" dan "Membuat belajar lebih menyenangkan" memperoleh skor sempurna (100%), menegaskan keberhasilan aspek visual dan desain dalam menarik minat siswa. Namun, indikator terkait konten "membedakan jenis gotong royong" dan "memilah contoh" masih mendapat jawaban "Tidak" dari dua siswa, yang perlu diperbaiki pada tahap pengembangan berikutnya.

Pada fase uji coba skala luas, subjek penelitian diperluas menjadi 27 siswa kelas V SDN Mrican 2. Kuesioner yang digunakan memiliki indikator yang sama. Berikut ini adalah rincian data respons siswa:

Tabel 8. Hasil Angket Respon Siswa Skala Luas

No	Pernyataan Indikator	Jumlah Siswa Menjawab "Ya"	Jumlah Siswa Menjawab "Tidak"
1	Tampilan E-LKPD menarik	26	1
2	Aktivitas PBL menarik perhatian	25	2
3	Membantu memahami gotong royong	25	2
4	Membantu menguraikan pengertian dan manfaat	23	4
5	Membantu membedakan jenis gotong royong	23	4
6	Membantu membuktikan nilai gotong royong	24	3
7	Membantu memilah contoh gotong royong	23	4
8	Membuat ingin belajar lebih dalam	25	2
9	Membuat belajar lebih menyenangkan	26	1
10	Background sesuai tema dan materi	25	2
11	Kombinasi warna dan ornamen menarik	24	3
12	LKPD dapat diselesaikan dengan baik	23	4
13	Meningkatkan kolaborasi dan motivasi belajar	25	2
Total Skor	315	36	
Persentase Kepraktisan	89,7%		

Setelah dilakukan revisi, E-LKPD diuji pada skala luas dengan 27 siswa dan menunjukkan konsistensi respon positif. Total jawaban "Ya" mencapai 315 dari 351 kemungkinan (13 pernyataan × 27 siswa), menghasilkan persentase kepraktisan 89,7% (kategori Sangat Praktis). Peningkatan dari 88,5% menjadi 89,7% menunjukkan peningkatan kepraktisan dan aksesibilitas produk. Sebagian besar siswa (26 dari 27) menyatakan tampilan media menarik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, serta indikator

“meningkatkan kolaborasi dan motivasi belajar” memperoleh respon tinggi, sesuai karakteristik PBL yang menekan kerja sama tim.

Secara keseluruhan, respon siswa terhadap E-LKPD “Petualangan Gotong Royong: Jelajahi dan Bantu Sekitar” sangat positif. Rata-rata kepraktisan >88% pada kedua fase uji coba menunjukkan bahwa media ini layak dan mudah digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong kelas V SD. Media menyajikan konten yang relevan, visual menarik, dan alur pembelajaran yang mudah dipahami. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang melaporkan peningkatan keterlibatan siswa dan kepraktisan setelah integrasi elemen multimedia dan navigasi sederhana.

Data uji coba terbatas diperoleh melalui hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) sebelum dan sesudah penerapan E-LKPD. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh peningkatan yang signifikan pada rata-rata hasil belajar siswa. Rincian data statistik hasil uji coba terbatas disajikan pada tabel 9 berikut:

Tabel 9. Hasil Perhitungan keefektivan Skala Terbatas

No.	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test	Penghitungan N-Gain Score		N-Gain Score	N Gain Score (%)
				(Nilai Posttest - Nilai Pre-Test)	Nilai Ideal - Pretest		
1	ABS.	52	88	36	48	0.75	75
2	AOA.	40	92	52	60	0.866666667	86.66666667
3	AST.	72	100	28	28	1	100
4	HDNA.	64	84	20	36	0.555555556	55.55555556
5	M. GS	56	96	40	44	0.909090909	90.90909091
6	VBI	50	100	50	50	1	100
7	SAR.	62	100	38	38	1	100
8	CPM.	56	84	28	44	0.636363636	63.63636364
9	YIM	32	86	54	68	0.794117647	79.41176471
10	SAW.	40	80	40	60	0.666666667	66.66666667
	Mean	52.4	91			0.817846108	81.78461081

Pada uji coba terbatas (n = 10) rata-rata pre-test sebesar 52,4 meningkat menjadi rata-rata post-test 91,0. Perhitungan N-gain menunjukkan rata-rata 0,818 (81,78%, kategori tinggi), yang menunjukkan peningkatan belajar yang signifikan setelah penggunaan E-LKPD. Uji peragaan menunjukkan data berdistribusi normal (*pre-test* p = 0,170; *post-test* p = 0,200) dan varians homogen (*pre-test* p = 0,851; *post-test* p = 0,066). Hasil Paired Sample T-Test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan (p = 0,000 < 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan yang diukur lewat N-gain adalah signifikan.

Uji efektivitas pada fase uji coba luas dilaksanakan melalui tes hasil belajar berupa tes awal dan tes akhir oleh 27 peserta didik kelas V SDN Mrican 2. Data hasil tes awal dan tes akhir pada uji coba luas dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Perhitungan Keefektivan Siswa (Uji Coba Luas)

<i>Penghitungan N-Gain Score</i>							
No.	Nama Siswa	Pre-Test	Posttest	(Nilai Posttest - Nilai Pre-Test)	Nilai Ideal - Pretest	N-Gain Score	N Gain Score (%)
1	AB	36	90	54	64	0.84375	84.375
2	ANV.	72	100	28	28	1	100
3	AES	64	100	36	36	1	100
4	AAA.	56	100	44	44	1	100
5	ASH.	32	80	48	68	0.705882353	70.58823529
6	AKN	64	100	36	36	1	100
7	BL	21	86	65	79	0.82278481	82.27848101
8	DHE.	57	96	39	43	0.906976744	90.69767442
9	EF	64	100	36	36	1	100
10	FNF.	52	100	48	48	1	100
11	GCA.	24	94	70	76	0.921052632	92.10526316
12	INR	50	92	42	50	0.84	84
13	IR	44	90	46	56	0.821428571	82.14285714
14	IHQ.	40	90	50	60	0.833333333	83.33333333
15	KAR.	40	90	50	60	0.833333333	83.33333333
16	KRA.	38	100	62	62	1	100
17	MRA	72	100	28	28	1	100
18	MAK	56	100	44	44	1	100
19	MFA	32	90	58	68	0.852941176	85.29411765
20	NRAL.	64	100	36	36	1	100
21	RPS.	48	96	48	52	0.923076923	92.30769231
22	RMP.	57	100	43	43	1	100
23	RAP.	36	86	50	64	0.78125	78.125
24	SHK.	55	100	45	45	1	100
25	YDS.	32	96	64	68	0.941176471	94.11764706
26	ZPA	44	96	52	56	0.928571429	92.85714286
27	MZA.	62	100	38	38	1	100
	MEAN	48.5925	95.25925			0.924279918	92.42799176
		92598	926				

Hasil uji coba luas (n = 27) menunjukkan peningkatan rata-rata pre-test dari 48,59 menjadi rata-rata post-test 95,26 dengan rata-rata N-gain sebesar 0,924 (92,43%, kategori tinggi), yang mengindikasikan efektivitas tinggi E-LKPD "Petualangan Gotong Royong: Penjelajahan dan Bantu Sekitar" dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Berdasarkan perhitungan N-gain pada uji coba terbatas maupun skala luas, E-LKPD tersebut terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini konsisten dengan literatur yang melaporkan efektivitas media pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar serta keterampilan berpikir kritis, misalnya penelitian Budiyanti & Diah Utami (2024) dan Maryam et al. (2025) yang masing-masing melaporkan peningkatan signifikan kemampuan berpikir kritis dan persentase ketuntasan belajar setelah penerapan PBL berbantuan media interaktif maupun video.

Hasil uji validitas, kepraktisan, dan efektivitas menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong di kelas V Sekolah Dasar. Keunggulan produk ini terletak

pada integrasi masalah kontekstual, pemanfaatan fitur interaktif *Book Creator* (seperti kuis dan kolom respons), serta desain visual yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, peningkatan nilai *N-gain* yang konsisten antara uji coba terbatas dan uji coba luas membuktikan efektivitas berkelanjutan dari produk setelah melalui tahap revisi, sekaligus memperkuat generalisasi temuan pada kelompok siswa yang lebih besar.

Secara visual, E-LKPD ini mengintegrasikan gambar dan video kontekstual yang diselaraskan dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa terkait kegiatan gotong royong. Penyajian visual yang menarik ini bertujuan untuk menstimulasi perhatian dan ketertarikan siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia dari Mayer (2021) yang menyatakan bahwa integrasi teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Lebih lanjut, fitur interaktif dalam *Book Creator* difungsikan secara optimal untuk memfasilitasi kreativitas siswa dalam memecahkan masalah, baik secara mandiri maupun kolaboratif, sesuai dengan sintaks atau tahapan model PBL.

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan adanya konsistensi hasil dengan beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji efektivitas multimedia berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Penelitian yang dilakukan oleh Wulansari & Nuryadi (2022) dan Wardani et al. (2024) membuktikan bahwa integrasi model PBL dengan media interaktif digital terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan kolaborasi, serta hasil belajar siswa di sekolah dasar. Selaras dengan temuan tersebut, E-LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya mendorong capaian akademis (kognitif), tetapi juga secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian masalah dunia nyata yang interaktif Suryana (2024)

Kesesuaian materi konten dalam E-LKPD merupakan elemen krusial bagi keberhasilan produk ini. Hasil validasi ahli materi sebesar 100% mengindikasikan bahwa materi yang disajikan telah selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka. Topik "Gotong Royong" disajikan tidak hanya secara konseptual, tetapi juga dihubungkan dengan aktivitas pemecahan masalah yang mendorong siswa untuk mengasah kemampuan berpikir kritis.

Dari perspektif kepraktisan, E-LKPD ini memperoleh penilaian sangat praktis dari para guru dan siswa. Kemudahan aksesibilitas melalui tautan atau kode QR mendukung fleksibilitas pembelajaran, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Tingkat respons positif siswa yang mencapai 95,2% menegaskan tingginya minat dan motivasi belajar saat memanfaatkan produk ini. Oleh karena itu, E-LKPD "Petualangan Gotong Royong: Jelajahi dan Bantu Sekitar" dapat dibuktikan layak, fungsional, dan berdaya guna sebagai media pembelajaran yang inovatif di jenjang sekolah dasar.

Meskipun penelitian ini membuktikan bahwa Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berbentuk buku digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konseptual siswa melalui integrasi elemen multimedia (video dan animasi), penerapannya masih memiliki keterbatasan pada ukuran sampel yang kecil dan variasi sekolah yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melakukan uji coba dengan skala sampel yang lebih luas di berbagai karakteristik sekolah guna memperkuat generalisasi temuan, serta menerapkan studi longitudinal untuk menilai retensi pembelajaran siswa dalam jangka panjang. Selain itu, direkomendasikan pula adanya perbaikan konten pada indikator materi yang masih mendapat respons rendah seperti kemampuan membedakan jenis gotong royong serta pengembangan instrumen penilaian berupa rubrik kinerja untuk mengukur aspek keterampilan kolaboratif dan berpikir kritis siswa secara lebih komprehensif saat mengimplementasikan sintaks PBL baik secara mandiri maupun kelompok.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Book Creator* pada materi Gotong Royong untuk siswa kelas V Sekolah Dasar memiliki kualitas yang sangat baik dari aspek karakteristik, kepraktisan, dan keefektifan. Karakteristik

E-LKPD ini berwujud buku digital (*flipbook*) interaktif yang menyajikan materi Pendidikan Pancasila lewat masalah nyata di lingkungan sekitar, serta didukung elemen multimedia untuk memicu kemampuan berpikir kritis siswa. Dari aspek kepraktisan, produk ini dikategorikan sangat praktis dengan perolehan skor dari respon guru sebesar 98% dan respon siswa sebesar 95,2% karena dinilai unggul dalam tampilan, kemudahan akses, serta penyajian materi. Sementara pada aspek keefektifan, E-LKPD ini terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan keterampilan sosial siswa, yang ditunjukkan oleh capaian nilai *Normalized Gain* (N-gain) sebesar 92% (0,92) melalui model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Berdasarkan temuan tersebut, diajukan beberapa saran strategis bagi perbaikan mutu pembelajaran di sekolah dasar ke depan. Kepada kepala sekolah disarankan untuk terus memfasilitasi integrasi teknologi digital, memperkuat sinergi bersama guru dalam mengadopsi inovasi pembelajaran, serta mendukung terciptanya ekosistem kreatif di lingkungan sekolah. Bagi guru kelas V, media E-LKPD berbasis PBL ini dapat dioptimalkan sebagai alternatif sumber belajar yang interaktif untuk melatih kemandirian dan kolaborasi peserta didik. Terakhir, bagi peneliti lain, direkomendasikan untuk melanjutkan pengembangan media serupa dengan memperluas cakupan materi, menerapkan model pengembangan yang bervariasi, serta menguji variabel penelitian lain yang relevan guna memberikan kontribusi yang lebih luas bagi dunia pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Budyanti, N., & Diah Utami, R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Digital. *EDU RESEARCH : Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1), 109-120. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i1.161>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dynawantika, R., & Tryanasari, D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Pbl Dengan Pendekatan CRT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gotong- Rotong Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18356>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL EDUKASI*, VII(3), 5–11. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Istianah, A., & Susanti, R. P. (2021). Pendidikan pancasila sebagai upaya membentuk karakter pelajar pancasila. *Jurnal Gatranusantara*, 19(2), 202–207. <https://ejurnal.perpustakaan-undana.com/index.php/JG/article/view/q871>
- Maryam, A., Ahmad, R. E, Idris, I., Nurhikma, Mardiah, A., Supriadi, M Sulkipli, Sijabat, J. P., Mahendra, F. E, & Soleha, A. M. A. (2025). Sosialisasi Penggunaan Book Creator sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN 04 Kota Sorong. *Abdimas: Papua Journal of Community Service*, 7(1), 7–12. <https://doi.org/10.33506/pjcs.v7i1.3979>
- Mayer, R. (2021). *Pembelajaran Multimedia* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Meilasari, S., Damris M, D. M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS:Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>
- Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan aplikasinya di sekolah/madrasah*. Kencana.
- Rahman, A., Khaeruddin, K., & Ristiana, E. (2020). Pengaruh Model PBL Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SDN 30

- Sumpangbita. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 29–41.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.201>
- Rezaaf. (2022). *Konsep Dasar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*.
<https://www.Mandandi.Com>.
- Schweizer, F., Wüstenberg, S., & Greiff, S. (2013). Validitas pendekatan MicroDYN: Pemecahan masalah kompleks memprediksi nilai sekolah di luar kapasitas memori kerja. *Elsevier: Pembelajaran Dan Perbedaan Individu*, 24, 42–52.
<https://doi.org/10.1016/j.lindif.2012.12.011>
- Subhan, M., Hader, A. E., & G, R. A. (2024). Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi E-Book Creator Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2857–2864.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8105>
- Suryana, Y. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pengembangan E-LKPD Interaktif Menggunakan Canva. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(3), 210. – 220.
- Wardani, D. A. P., Pujiastutik, E. F., & Sholekha, N. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa. *Primary Educatoin Journal*, 4(3), 321-326.
<https://doi.org/10.36636/primed.v4i3.5892>
- Wulansari, R. D., & Nuryadi. (2022). Efektivitas Penggunaan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4, 1–7. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5391>
- Yahya, R. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Akademik & Lembaga Penelitian.
- Zulfikar, M. F., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya pendidikan kewarganegaraan untuk membangun karakter bangsa. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 104–115. <https://doi.org/10.31932/jpk.v6i1.1171>