Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8246 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 01-09-2026 | Disetujui : 30-09-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS LIVEWORKSHEETS PADA MATERI MAKNA SILA-SILA PANCASILA DI MASYARAKAT UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV SD

N. Nadila[1], R. Fransyaigu[2], Mahlianurrahman[3]

[123]Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar
Universitas Samudra
Aceh, Indonesia

e-mail: nadianadila320@gmail.com[1], rnaldfransyaigu@unsam.ac.id[2], Mahalianurrahman@unsam.ac.id[3]

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan LKPD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Gampong Teungoh yang belum memiliki petunjuk penggunaan yang jelas serta tampilan visual yang kurang menarik sehingga kurang mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan E-LKPD berbasis liveworksheets pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 4 Pancasila dalam diriku Topik A makna sila-sila Pancasila di masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian ini terdiri atas 14 peserta didik di kelas IV SD Negeri Gampong Teungoh. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi, angket respons guru, dan angket respons peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD memperoleh persentase validitas sebesar 95% dari ahli materi, 100% dari ahli bahasa, dan 93,33% dari ahli media. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 90% dari respons guru dan 86,19% dari respons peserta didik dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis liveworksheets sangat valid dan sangat praktis, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: E-LKPD; Liveworksheets; Pendidikan Pancasila

Abstract

This research is motivated by the use of LKPD in the Pancasila Education subject in grade IV of Gampong Teungoh Public Elementary School which does not have clear instructions for use and the visual display is less attractive so it does not support student involvement in learning. This study aims to describe the development process, as well as to determine the level of validity and practicality of E-LKPD based on liveworksheets in the Pancasila Education subject Chapter 4 Pancasila in Me Topic A the meaning of the Pancasila principles in society. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The subjects of this study consisted of 14 students in grade IV of Gampong Teungoh Public Elementary School. Data collection techniques used validation sheets, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. The results of the study showed that E-LKPD obtained a validity percentage of 95% from material experts, 100% from language experts, and 93.33% from media experts. Practicality results obtained a percentage of 90% of teacher responses and 86.19% of student responses, categorized as very practical. Based on the research results, it can be concluded that the liveworksheets based e-LKPD is highly valid and practical, making it suitable for use in Pancasila Education learning.

Keywords: *E-LKPD; Liveworksheets; Pancasila Education*

Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8246 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 01-09-2026 | Disetujui : 30-09-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik pada aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Rahman et al., 2022). Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan warga negara yang berkarakter, cinta tanah air, serta mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Aliana & Fransyaigu, 2025). Di sisi lain, Rahmawati et al (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang melalui pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas mental dan fisik peserta didik sehingga mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran pula harus menciptakan suasana kelas yang aktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan antusiasme peserta didik, sehingga berdampak pada tumbuhnya sikap kritis, tanggung jawab, serta karakter dalam diri peserta didik (Fransyaigu & Mulyahati, 2018). Dengan demikian, Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang dapat mendorong peserta didik agar berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar idealnya tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Saqjuddin et al., 2025). Akan tetapi, kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Gampong Teungoh belum sepenuhnya sesuai dengan kondisi ideal yang diharapkan untuk mendukung peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Negeri Gampong Teungoh menunjukkan bahwa peserta didik kurang terlibat dalam mengerjakan LKPD yang diberikan guru. Kondisi tersebut disebabkan oleh LKPD yang belum memiliki petunjuk penggunaan yang jelas dan tampilan visual yang kurang menarik. Kondisi tersebut diperkuat dengan hasil analisis angket kebutuhan peserta didik yang menunjukkan hanya 14,29% peserta didik yang menyatakan tampilan LKPD menarik dan hanya 21,43% yang menyatakan petunjuk penggunaan LKPD sudah jelas. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kesulitan mengerjakan LKPD dan kurang tertarik dalam mengerjakan LKPD yang diberikan guru, sehingga berdampak pada kurang optimalnya pesrta didik dalam mengerjakan LKPD. Berdasarkan hasil wawancara, guru juga menyampaikan bahwa peserta didik cenderung harus diberikan dorongan atau tekanan agar dapat menyelesaikan LKPD dengan baik dan tepat waktu.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa LKPD yang digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas tersebut menyebabkan peserta didik berperan pasif di dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut merupakan dampak dari penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang tidak komunikatif dan kurang menarik. Apabila keadaan tersebut terus berlanjut, maka akan menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) yang layak dan praktis untuk digunakan oleh peserta didik.

Seiring berkembangnya teknologi, pembelajaran di sekolah sebaiknya memadukan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis digital melalui inovasi digital pada berbagai komponen pembelajaran salah satunya pada komponen instrumen penilaian seperti E-LKPD (Fransyaigu et al., 2024). E-LKPD merupakan bahan ajar digital yang dikemas secara interaktif sehingga dapat menyajikan materi, petunjuk, dan aktivitas belajar dalam satu media (Prayoga et al., 2022). Salah satu platform yang dapat mendukung pengembangan E-LKPD adalah liveworksheets yang menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti pilihan ganda, menjodohkan, *drag and drop*, *drop down*, maupun penyajian video dan gambar yang dapat

Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8246 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 01-09-2026 | Disetujui : 30-09-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Christina & Kristin, 2024). Karakteristik tersebut sesuai dengan peserta didik sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang berwarna, bergambar, dan mudah dipahami (Sari et al., 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis liveworksheets memiliki kualitas yang baik dan memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Nurafriani dan Mulyawati (2023) mengembangkan E-LKPD berbasis liveworksheets pada mata pelajaran IPA bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis liveworksheets memperoleh kategori layak berdasarkan hasil validasi ahli serta mendapatkan respons sangat baik dari peserta didik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan liveworksheets dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui berbagai aktivitas yang dapat dikerjakan peserta didik secara secara langsung. Akan tetapi, penelitian tersebut belum berfokus pada materi makna sila-sila Pancasila di masyarakat untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Sejalan dengan penelitian tersebut, Pertiwi dan Rokhmaniyah (2024) menunjukkan bahwa penggunaan liveworksheets mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar melalui penyajian aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan fitur-fitur interaktif dalam liveworksheets dapat menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan bahan ajar yang menarik bagi peserta didik. Namun, penelitian tersebut berfokus pada peningkatan minat belajar peserta didik, sedangkan penelitian ini berfokus pada proses pengembangan serta pengujian validitas dan kepraktissan E-LKPD berbasis liveworksheets pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar, khususnya materi makna sila-sila Pancasila. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, terlihat bahwa E-LKPD berbasis liveworksheets sudah banyak digunakan sebagai alternatif bahan ajar digital, tetapi masih ada ruang untuk mengembangkan E-LKPD yang terkhusus pada materi Pendidikan Pancasila dengan aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD.

Kebaruan penelitian ini adalah pengembangan E-LKPD berbasis liveworksheets pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi makna sila-sila Pancasila di masyarakat untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. E-LKPD yang dikembangkan tidak hanya menampilkan materi pembelajaran, tetapi juga menggabungkan video pembelajaran dengan berbagai kegiatan interaktif, seperti menarik garis, mencocokkan gambar, menarik dan melepas objek, serta memilih jawaban. Aktivitas tersebut dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik pesera didik sekolah dasar, sehingga diharapkan bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, lebih mudah dipahami, serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan tertarik dalam kegiatan belajar-mengajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan E-LKPD berbasis liveworksheets pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Gampong Teungoh. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan E-LKPD yang dikembangkan. Hasil penelitian diharapkan dapat menghasilkan perangkat pembelajaran yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sekaligus menjadi alternatif bahan ajar digital yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metodologi yang digunakan dalam studi ini. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu (Sugiyono, 2016). Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat Lembar Kerja Peserta Didik elektronik (E-LKPD) untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan liveworksheets. Model ADDIE digunakan sebagai kerangka kerja pengembangan; model ini terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Branch, 2009). Subjek penelitian ini meliputi seorang guru, empat

Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8246 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 01-09-2026 | Disetujui : 30-09-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

belas peserta didik kelas empat dari SD Negeri Gampong Teungoh, serta ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Sementara itu, produk E-LKPD yang dikembangkan menggunakan liveworksheets menjadi fokus penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi, wawancara, dan angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri atas angket kebutuhan peserta didik, lembar validasi, serta angket respons guru dan peserta didik. Instrumen angket kebutuhan peserta didik bertujuan untuk memperoleh data terkait kebutuhan peserta didik. Instrumen angket kebutuhan peserta didik menggunakan skala guttman (Ya/Tidak) yang disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah ditentukan seperti berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Angket Kebutuhan Peserta Didik

Aapek yang dinilai	Indikator	Butir Soal
Pembelajaran Pendidikan Pancasila	a. Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila	1
	b. Pendapat peserta didik mengenai pembelajaran yang berlangsung	2
Kesulitan Belajar	a. Kesulitan peserta didik terhadap materi makna sila-sila Pancasila	3
	b. Kebutuhan peserta didik terhadap media yang membantu memahami materi	4
LKPD yang digunakan	a. Pendapat peserta didik terhadap tampilan LKPD yang digunakan guru	5
	b. Pendapat peserta didik terhadap petunjuk penggunaan LKPD	6
	c. Kemudahan peserta didik menggunakan LKPD dalam pembelajaran	7,8
Ketersediaan media pembelajaran	a. Penggunaan media pembelajaran oleh guru	9
	b. Ketersediaan perangkat yang dapat digunakan untuk pembelajaran digital	10
Kebutuhan pengembangan E-LKPD	a. Kebutuhan peserta didik terhadap E-LKPD yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan	11,12,13,14
	b. Harapan peserta didik terhadap tampilan dan fitur E-LKPD	15

Sumber: Dimodifikasi (Karisma et al., 2023)

Data yang diperoleh akan dihitung menggunakan rumus persentase rata-rata yang hasilnya akan dikategorikan ke dalam kriteria kebutuhan. Berikut disajikan rumus yang digunakan.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Tabel 2. Skala Guttman

Skor	Keterangan
1	Ya
2	Tidak

Sumber: (Riduwan & Akdon, 2015)

Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8246 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 01-09-2026 | Disetujui : 30-09-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

Tabel 3. Kategori Kebutuhan

Persentase	Kategori
0 – 20	Tidak Butuh
21 – 40	Kurang Butuh
41 – 60	Cukup Butuh
61 – 80	Butuh
81 – 100	Sangat Butuh

Sumber: (Riduwan & Akdon, 2015)

Lembar validasi bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai validitas dan E-LKPD yang dikembangkan. Uji validasi dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Kuesioner tersebut berbentuk lembar validasi dan menggunakan skala Likert (1 hingga 4) yang disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen kuesioner. Berikut disajikan kisi-kisi instrumen kuesioner lembar validasi.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrument Kuesioner Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Indikator	Butir Soal
Kelayakan Isi	a. Kesesuaian materi dengan topik dan fase	1
	b. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP)	2
	c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP)	3
	d. Keakuratan materi	4
	e. Kelengkapan materi	5,6
Kelayakan Penyajian	a. Teknik penyajian	7, 10
	b. Pendukung penyajian	8
	c. Penyajian pembelajaran	9
Kelayakan Bahasa	a. Lugas	11
	b. Komunikatif	12
	c. Dialogis dan interaktif	13, 15
	d. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	14

Sumber: (Putri & Raharjo, 2024)

Tabel 5. Kisi-kisi Instrument Kuesioner Lembar Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Indikator	Butir Soal
Kelayakan Tampilan	a. Kerapian desain	1
	b. Kejelasan gambar dan tulisan	2
	c. Kejelasan petunjuk penggunaan E-LKPD	3
	d. Kesesuaian pengaturan tata letak	4
	e. Pemilihan *tamplate*/*background*	5
	f. Keserasian pemilihan warna	6
Aksesibilitas	a. Kemudahan mengakses E-LKPD	7,8
	b. Kemampuan E-LKPD memfasilitasi pembelajaran	9,10
Kelayakan Bahasa	a. Komunikatif	11,12
	b. Pengaturan jarak	13
	c. Keterbacaan teks	14
	d. Pemilihan ukuran dan warna *font* yang digunakan	15

Sumber: (Putri & Raharjo, 2024)

Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8246 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 01-09-2026 | Disetujui : 30-09-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

Tabel 6. Kisi-kisi Instrument Kuesioner Lembar Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Butir Soal
a. Keseuaian dengan tingkat perkembangan dan emosional peserta didik	1,2
b. Keterbacaan	3,4
c. Kemampuan motivasi	5,6
d. Kelugasan	7,8
e. Keruntutan dan koherensi alur berpikir	9,10
f. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	11,12,13
g. Teknik penyajian	14,15

Sumber: (Mahmudah & Bahtiar, 2022)

Selanjutnya, rumus persentase kelayakan digunakan untuk menentukan tingkat validitas setiap data, dan hasilnya dikategorikan berdasarkan kriteria kelayakan dan validitas. Untuk menghitung persentase kelayakan, digunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \text{x} 100\% \quad (2)$$

Tabel 7. Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

Sumber: (Riduwan & Akdon, 2015)

Tabel 8. Kategori Kevalidan

Persentase	Kategori
0 – 20	Tidak Valid
21 – 40	Kurang Valid
41 – 60	Cukup Valid
61 – 80	Valid
81 – 100	Sangat Valid

Sumber: (Riduwan & Akdon, 2015)

Instrument pengumpulan data pada uji kepraktisan dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket respons guru dan peserta didik yang diberikan setelah guru dan peserta didik menggunakan produk E-LKPD berbasis liveworksheets yang telah dikembangkan. Instrument angket respons guru dan peserta didik diukur dengan menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 hingga 4 yang disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen angket respons guru dan peserta didik. Berikut disajikan kisi-kisi instrumen angket respons guru dan peserta didik.

Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8246 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 01-09-2026 | Disetujui : 30-09-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Angket Respons Peserta Didik

Aspek yang dinilai	Indikator	Butir Soal
Penggunaan E-LKPD	a. Penggunaan E-LKPD berbasis liveworksheets	1
	b. Kejelasan petunjuk soal pada E-LKPD berbasis liveworksheets	2
	c. Ketertarikan peserta didik dengan E-LKPD berbasis liveworksheets	3
	d. Semangat dan motivasi peserta didik setelah menggunakan E-LKPD berbasis liveworksheets	4,5
Respons Pengguna	a. Kejelasan dan pemahaman penyajian materi E-LKPD berbasis liveworksheets	6,7
	b. Ketertarikan peserta didik dengan E-LKPD berbasis liveworksheets	8
	c. Ketertarikan peserta didik dengan gambar pada E-LKPD berbasis liveworksheets	9
	d. Ketertarikan peserta didik dengan bentuk soal pada E-LKPD berbasis liveworksheets	10
Manfaat E-LKPD berbasis liveworksheets	a. E-LKPD mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran	11,12,13,14
	b. E-LKPD mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila	15

Sumber: (Putri & Raharjo, 2024)

Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen Angket Respons Guru

Aspek yang dinilai	Indikator	Butir Soal
Materi E-LKPD berbasis liveworksheets	a. Keseuaian materi E-LKPD dengan topik dan fase	1
	b. Keseuaian materi E-LKPD dengan capaian pembalajaran (CP)	2
	c. Keseuaian materi E-LKPD dengan tujuan pembelajaran (TP)	3
	d. Ketercapaian tujuan pembelajaran	4
	e. Membangun pemahaman peserta didik	5
	f. Membantu peserta didik menemukan konsep materi	6
	g. Penyampaian isi materi melalui gambar, video, dan teks	7
Desain E-LKPD berbasis liveworksheets	a. Kemenarikan tampilan E-LKPD berbasis liveworksheets	8
	b. Kesesuaian tata letak judul, teks, gambar, dan video dalam E-LKPD berbasis liveworksheets	9
	c. Kesesuaian *font* (jenis, ukuran, dan warna)	10
	d. Kesederhanaan kalimat	11
	e. Kejelasan struktur kalimat	12
	f. Penggunaan Bahasa	13
	g. Penyampaian isi melalui gambar, video, dan tulisan	14
	h. Kemenarikan gambar dan tulisan di dalam E-LKPD	15

Sumber: (Putri & Raharjo, 2024)

Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8246 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 01-09-2026 | Disetujui : 30-09-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

Data yang diperoleh melalui angket respons guru dan peserta didik akan dihitung menggunakan rumus persentase kepraktisan yang hasilnya akan dikategorikan ke dalam kriteria kepraktisan (sangat praktis, praktis, cukup praktis, tidak praktis, sangat tidak praktis). Berikut disajikan rumus untuk memperoleh persentase kepraktisan.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \text{x}100\% \quad (3)$$

Tabel 11. Skala Likert

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Baik
4	Sangat baik

Sumber: (Riduwan & Akdon, 2015)

Tabel 12. Kategori Kepraktisan

Persentase	Kategori
0 – 20	Tidak Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
61 – 80	Praktis
81 – 100	Sangat Sangat Praktis

Sumber: (Riduwan & Akdon, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa E-LKPD berbasil liveworksheets pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terkhusus pada materi makna sila-sila Pancasila di Masyarakat untuk peserta didik kelas IV SD Negeri Gampong Teungoh. Produk E-LKPD berbasis liveworksheets tersebut dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), imlementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*).

Pada tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan peserta didik diperoleh persentase rata-rata sebesar 77,04% dengan kategori butuh untuk dikembangkan. Hasil analisis angket juga menunjukkan bahwa hanya 14,29% peserta didik yang menyatakan tampilan LKPD yang digunakan guru menarik dan hanya 21,43%yang menyatakan LKPD yang digunakan guru memiliki petunjuk yang jelas. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD yang belum efektif dalam mendukung keterlibatan aktif peserta didik menyebabkan rendahnya partisipasi peserta didik. Sehingga, menjadi dasar untuk mengembangkan E-LKPD berbasis liveworksheets yang layak dan praktis agar dapat menjadi salah satu solusi sebagai salah satu bahan ajar berbasis digital yang dapat di desain secara menarik untuk digunakan oleh peserta didik.

Kemudian, pada tahap desain peneliti merancang E-LKPD dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran pada materi di dalam E-LKPD. Rancangan tata letak E-LKPD dibuat dalam bentuk storyboard. Setelah itu, dilanjutkan pada tahap pengembangan yang bertujuan mengembangkan desain E-LKPD yang telah dirancang melalui *website* canva untuk mengembangkan halaman E-LKPD dan *website* liveworksheets untuk mengembangkan halaman E-LKPD menjadi interaktif

Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8246 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 01-09-2026 | Disetujui : 30-09-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

ketika digunakan oleh peserta didik. E-LKPD yang telah dikembangkan kembangkan kemudian dinilai kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat validitas atau kelayakan produk sebelum diuji coba pada peserta didik. Adapun hasil uji validitas disajikan pada tabel 13 berikut.

Tabel 13. Hasil Uji Validasi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	95%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	100%	Sangat Valid
Ahli Media	93,33%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 13, hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Sedangkan, hasil validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 93,33% dengan kategori sangat valid. Kemudian, dilanjutkan pada tahap implementasi ketika produk yang telah dinyatakan valid akan di gunakan oleh guru dan peserta didik kelas IV sekolah dasar. Setelah produk E-LKPD di implementasikan, survei terhadap guru dan peserta didik dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk E-LKPD berbasis liveworksheets yang telah divalidasi tersebut dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Hasil uji kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 14.

Tabel 14. Hasil Uji Kepraktisan

Responden	Persentase	Kategori
Guru	90%	Sangat Praktis
Peserta Didik	86,19%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 14, hasil uji kepraktisan dengan responden guru menunjukkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji kepraktisan dengan responden peserta didik menunjukkan persentase sebesar 86,19% dengan kategori sangat praktis.

Kemudian, pada tahap evaluasi dilakukan untuk memahami dan memperbaiki kelemahan produk berdasarkan hasil validasi dan tanggapan dari pengguna. Perbaikan dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari validator, sehingga diperoleh produk akhir E-LKPD berbasis Liveworksheets yang sudah memenuhi standar valid dan mudah digunakan.

Pembahasan

1. Proses pengembangan E-LKPD E-LKPD berbasis Liveworksheets

Proses pengembangan E-LKPD berbasis liveworksheets pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 4 Pancasila dalam diriku Topik A makna sila-sila Pancasila dimasyarakat dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: *analyze, design, develop, implement* dan *evaluate*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, sehingga membantu peneliti dalam pengembangan produk. (Branch, 2009) menjelaskan bahwa tujuan utama model ADDIE adalah menghasilkan produk pembelajaran yang mampu mengatasi kesenjangan kinerja melalui proses yang terstruktur dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Dengan mengikuti setiap tahapan ADDIE, produk yang dikembangkan diharapkan memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi pembelajaran di sekolah.

Tahap pertama pada proses pengembangan ini ialah *analyze* (analisis*)*. Pada tahap ini menunjukkan bahwa LKPD yang digunakan guru belum memiliki petunjuk yang jelas dan kurang menarik tampilan visualnya, sehingga menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan berperan pasif dalam mengerjakan LKPD yang diberikan. Sehingga, peserta didik membutuhkan tekanan

Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8246 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 01-09-2026 | Disetujui : 30-09-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

untuk dapat menyelesaikan LKPD yang diberikan oleh guru. Hasil analisis tersebut menunjukkan adanya ketimpangan antara kondisi kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan kondisi kegiatan pembelajaran yang diharapkan, yaitu: kegiatan pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga, berdasarkan hasil analisis tersebut menjadi dasar pengembangan E-LKPD berbasis liveworksheets yang layak dan praktis untuk digunakan oleh peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Branch (2009) yang menyatakan bahwa tahap analisis merupakan langkah awal dalam menentukan solusi pembelajaran yang tepat agar mampu meningkatkan kualitas proses belajar. Selain itu, menentukan target audiens pada tahap analisis juga dapat menjadi dasar dalam pengembangan E-LKPD. Target audiens dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas IV di SD Negeri Gampong Teungoh yang berada pada rentang usia 9 -10 tahun yang secara perkembangan kognitif berada pada tahap operasional konkret. Berdasarkan Susanto et al. (2024), Piaget menyatakan peserta didik pada tahap ini lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman belajar yang konkret, penggunaan media visual, contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, serta aktivitas yang melibatkan mereka secara aktif. Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis tersebut akan menjadi dasar dalam merancang E-LKPD yang akan memuat gambar, video pembelajaran, dan aktivitas interaktif melalui platform liveworksheets agar sesuai dengan karakteristik tahap perkembangan kognitif peserta didik.

Tahap kedua proses pengembangan produk ini ialah *design* (desain). Pada tahap desain peneliti merancang E-LKPD dengan memperhatikan hasil analisis pada tahap sebelumnya. Menurut Branch (2009), tahap desain bertujuan memastikan kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan menentukan strategi pembelajaran serta penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, setiap komponen dalam E-LKPD dirancang secara sistematis agar mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Penyusunan aktivitas pembelajaran juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam proses belajar melalui kegiatan mengamati, mencari informasi, menganalisis, dan menarik kesimpulan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Tahap ketiga ialah *develop* (pengembangan). Pada tahap pengembangan peneliti mewujudkan rancangan E-LKPD yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Produk yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sebelum di uji coba pada peserta didik. Saran dan masukan yang diterima dari validator akan menjadi dasar revisi atau perbaikan sehingga peneliti dapat mengembangkan produk yang lebih baik. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Branch (2009) yang menyatakan bahwa tujuan tahap pengembangan adalah menghasilkan serta memvalidasi seluruh sumber belajar yang akan digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, proses validasi dan revisi pada penelitian ini merupakan bagian penting untuk memastikan bahwa E-LKPD telah memenuhi standar kelayakan sebelum digunakan pada tahap implementasi.

Tahap keempat, yaitu: *implement* (implementasi). Tahap implementasi bertujuan untuk mempersiapkan lingkungan belajar sebelum menguji coba E-LKPD yang telah dikembangkan pada peserta didik dan guru. Tahap implementasi ini sejalan dengan pendapat Branch (2009) yang memaparkan bahwa implementasi tidak hanya berfokus pada penggunaan produk, tetapi juga pada kesiapan lingkungan belajar agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Melalui tahap ini, peneliti bertujuan untuk memperoleh informasi terkait kemudahan penggunaan produk melalui uji kepraktisan.

Kemudian tahap terakhir dalam proses pengembangan ini, yaitu *evaluate* (evaluasi). Evaluasi dilakukan terhadap keseluruhan proses pengembangan berdasarkan hasil uji validasi, hasil uji kepraktisan, serta masukan yang diperoleh. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui kekurangan produk sehingga dapat dilakukan penyempurnaan sebelum menghasilkan produk akhir. (Branch, 2009) menegaskan bahwa evaluasi merupakan proses yang berlangsung

Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia
ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8246 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 01-09-2026 | Disetujui : 30-09-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

sepanjang pengembangan, bukan hanya dilakukan pada akhir penelitian. Oleh karena itu, setiap masukan yang diperoleh selama proses pengembangan digunakan sebagai dasar dalam memperbaiki kualitas E-LKPD agar sesuai dengan tujuan pengembangan.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan E-LKPD berbasis liveworksheets telah dilaksanakan sesuai dengan model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009). Setiap tahapan dilakukan secara sistematis agar dapat menghasilkan produk yang berkualitas. Selain itu, pengembangan E-LKPD juga memperhatikan tahap perkembangan kognitif peserta didik berdasarkan Piaget melalui penyajian materi yang konkret, video pembelajaran, dan aktivitas interaktif. Dengan demikian, produk E-LKPD yang dikembangkan tidak hanya mengikuti prosedur pengembangan yang sistematis, tetapi juga memperhatikan karakteristik peserta didik sehingga produk yang dikembangkan diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Validitas E-LKPD Berbasis Liveworksheets

E-LKPD berbasis liveworksheets memperoleh predikat "sangat valid" dalam hasil validasi ahli materi untuk aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa. Informasi dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebaiknya disusun sedemikian rupa sehingga membantu peserta didik memahami materi, berkaitan dengan kompetensi yang ditargetkan, serta disajikan dalam urutan yang logis (Al-rizal & Trisnawati, 2021). Dengan demikian, konten E-LKPD dinilai layak digunakan karena memenuhi kategori "sangat valid" sebagaimana ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi. Berdasarkan temuan validasi bahasa, E-LKPD menggunakan bahasa yang sederhana, sesuai dengan usia peserta didik, dan mendukung komunikasi yang efektif. Selain itu, bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia baku. Hal ini sejalan dengan pendapat Trikandi dkk. (2025) menyatakan bahwa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) sebaiknya disusun dengan bahasa yang mudah dipahami dan komunikatif bagi sasaran pengguna, serta mematuhi kaidah tata bahasa Indonesia yang benar dan disesuaikan dengan karakteristik unik setiap peserta didik. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, aspek kebahasaan E-LKPD ini dinilai "sangat valid" dan layak digunakan.

E-LKPD ini juga menerapkan penggunaan gambar, jenis huruf, tata letak, warna, dan fitur interaktif yang konsisten pada platform liveworksheets, sehingga memudahkan peserta didik dalam penggunaannya; hal ini didukung oleh hasil validasi ahli media. Selain meningkatkan minat peserta didik terhadap materi, E-LKPD ini memiliki tampilan yang menarik. Menurut Mulia dkk. (2022), penyajian LKPD yang efektif tidak hanya mempertimbangkan aspek materi, tetapi juga elemen visual dan organisasi struktur guna meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mempermudah pemahaman materi. Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi ahli media, E-LKPD berbasis liveworksheets ini dinyatakan "sangat valid" dan layak untuk digunakan.

3. Kepraktisan E-LKPD Berbasis Liveworksheets

Hasil survei guru menunjukkan bahwa produk akhir ini membantu pengajar dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, memiliki tata letak yang menarik dan mudah digunakan, serta memuat konten yang selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Berdasarkan kuesioner respons peserta didik, produk ini dinilai mudah digunakan (*user friendly*), memiliki instruksi yang jelas, desain yang menarik, serta membantu peserta didik dalam memahami materi. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Irawan & Hakim (2021) yang menyatakan bahwa produk hasil pengembangan dikatakan praktis apabila mudah digunakan oleh pengguna dan dapat diterapkan dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan pengembangannya. Respons positif guru dan peserta didik menunjukkan bahwa E-LKPD yang telah dikembangkan memenuhi kriteria praktis. Selain itu, hasil uji kepraktisan tersebut juga sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV sekolah dasar

ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8246 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 01-09-2026 | Disetujui : 30-09-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

yang berada pada tahap operasional konkret. Menurut Susanto et al (2024) peserta didik pada tahap operasional konkret cenderung membutuhkan benda konkret, gambar, ilustrasi, dan aktivitas yang memberikan pengalaman langsung. Sehingga melalui E-LKPD berbasis liveworksheets memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan membantu peserta didik untuk dapat meningkatkan pemahaman melalui materi, video pembelajaran, dan ilustrasi yang disajikan. Dengan demikian, produk E-LKPD berbasis liveworksheets tidak hanya valid dari sisi materi, bahasa, dan media tetapi juga praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta sesuai dengan karakteristik teori perkembangan kognitif peserta didik kelas IV sekolah dasar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis liveworksheets pada materi makna sila-sila Pancasila di masyarakat memenuhi kategori sangat valid dan sangat praktis. Dengan demikian, E-LKPD berbasis liveworksheets layak digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini masih terbatas pada pengujian validitas dan kepraktisan, sehingga penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas produk terhadap hasil belajar peserta didik serta mengembangkan E-LKPD pada materi dan jenjang kelas yang berbeda agar pemanfaatannya menjadi lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Rizal, A. A., & Trisnawati, N. (2021). Pengembangan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) berbasis saintifik pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, 9*(1), 186–197. https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p186-197

Aliana, A., Fransyaigu, R., & Aprilia, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran e-comic pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di kelas IV SD Negeri 1 Kebun Lama Kota Langsa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11*(3), 211–228. https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.7998

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer Science+Business Media. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Christina, V. B., & Kristin, F. (2024). Pengembangan E-LKPD berbasis Liveworksheet untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS materi letak geografis wilayah Indonesia kelas V SD. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7*(9), 10677–10682. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5473

Fransyaigu, R., Aprilia, R., Mahyuny, S. R., & Maisarah, M. (2024). Inovasi instrumen penilaian digital untuk meningkatkan digital skill guru sekolah dasar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 6*(1), 36–43. https://doi.org/10.20527/btjpm.v6i1.9907

Fransyaigu, R., & Mulyahati, B. (2018). Tingkat penguasaan guru sekolah dasar dalam mengimplementasikan pendekatan saintifik. *Jurnal Riset Pedagogik, 2*(1), 52–60. https://doi.org/10.20961/jdc.v2i1.16482

Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan media pembelajaran komik matematika pada materi himpunan kelas VII SMP/MTs. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 10*(1), 91–100. https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934

Karisma, C. D., Yuniawatika, & Ahdhianto, E. (2023). Analisis kebutuhan media pembelajaran matematika bangun ruang pada siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar, 11*(2), 265–276.

Mahmudah, M., & Bahtiar, M. D. (2022). Pengembangan E-LKPD berbasis higher order thinking skills pada mata pelajaran akuntansi keuangan sebagai upaya meningkatkan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK), 10*(1), 80–93. https://doi.org/10.26740/jpak.v10n1.p80-93

Mulia, A. P., Kesumawati, N., & Fakhrudin, A. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis gaya belajar visual pada materi pecahan kelas IV SD. *Jurnal Binagogik, 9*(1), 36–50. https://doi.org/10.61290/pgsd.v9i1.39

Nurafriani, R. R., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis Liveworksheet pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 3. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9*(1), 404–414. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.711

Pertiwi, M., & Rokhmaniyah, R. (2024). Peningkatan minat belajar peserta didik melalui penggunaan LKPD berbasis Liveworksheet di sekolah dasar kelas IV. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series, 7*(3), 1059–1065. https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91803

Prayoga, T., Agustika, G. N. S., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD interaktif materi pengenalan bangun datar berbasis etnomatematika peserta didik kelas I SD. *Jurnal Mimbar Ilmu, 27*(1), 99–108. https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44777

Putri, M., & Raharjo, M. (2024). Pengembangan E-LKPD berbasis website Liveworksheets dengan model discovery learning pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education, 5*(1), 17–32. https://doi.org/10.30762/sittah.v5i1.2653

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2*(1), 1–8. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757

Rahmawati, A., Rahayu, M. H. S., & Andi, P. (2022). Upaya peningkatan hasil belajar PPKn siswa sekolah dasar di Desa Lumbungkerep Wonosari Kabupaten Klaten pasca pandemi COVID-19 tahun 2022. *Civic Education and Social Science Journal (CESSJ), 4*(2), 65–73. https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/cessj/article/view/3194

Riduwan, & Akdon. (2015). *Rumus dan data dalam analisis statistika*. Alfabeta.

Saqjuddin, Parisu, C. L., & Saputra, E. E. (2025). Pembelajaran mendalam dalam Pendidikan Pancasila: Arah baru pendidikan bermutu untuk semua di sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development, 3*(4), 38–43.

Sari, E., Munawir, A., & Salam, S. (2025). Inovasi media kartu bergambar bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa di sekolah dasar. *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry, 2*(1), 7–14. https://doi.org/10.58230/socratika.v2i1.373

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Susanto, A. H., Wulandari, M. D., & Darsinah. (2024). Optimalisasi pembelajaran anak usia sekolah dasar melalui pemahaman teori perkembangan kognitif Jean Piaget. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 689–706. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17102

Trikandi, S., Hikmah, N., & Sintasari, D. P. (2025). Pemanfaatan E-LKPD berbasis kearifan budaya lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Lampung Utara. *Jurnal*

ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online)
DOI : 10.23887/jurnal_tp.v16i2.8246 Volume 16 Nomor 2 Tahun 2026
Diterima : 01-09-2026 | Disetujui : 30-09-2026 | Diterbitkan : 03-11-2026

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua, *10*(2), 200–205. https://journal.trunojoyo.ac.id/metalingua/article/view/32388/11638