

PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF MENGGUNAKAN LIVEWORKSHEET BERBASIS MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA PEMBELAJARAN KEBERAGAMAN BUDAYA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Putri Diana¹, Masniladevi², Hasmai Bungsu Ladiva³, Yanti Fitria⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: pd87634@gmail.com

Article History

Received: 21-03-2025

Revision: 05-05-2025

Accepted: 12-05-2025

Published: 17-05-2025

Abstract. The background of the research arises from observations and interviews at SDN 13 Surau Gadang, SDN 24 Ujung Gurun, and SDN 20 Berok Gunung Pangilun which show a low use of electronic LKPD, thus impacting the decline in enthusiasm and active learning of students. This study aims to develop an interactive E-LKPD using liveworksheet based on the Problem Based Learning (PBL) model in the cultural diversity learning for fifth grade in elementary school. The research employs the Research & Development method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collected includes validity and practicality. The validation results show a percentage of 90% (very valid) from material experts, 81.8% (very valid) from media experts, and 95% (very valid) from language experts. The practicality test resulted in a percentage of 96.4% (very practical) from teachers and 96% (very practical) from students. It can be concluded that the developed interactive E-LKPD has been proven to be valid and practical to support the learning process of Pancasila Education in fifth-grade elementary school.

Keywords: Interactive E-LKPD, Liveworksheet, Problem Based Learning

Abstrak. Latar belakang penelitian berasal dari observasi dan wawancara di SDN 13 Surau Gadang, SDN 24 Ujung Gurun, dan SDN 20 Berok Gunung Pangilun yang menunjukkan rendahnya penggunaan LKPD elektronik, sehingga berdampak pada menurunnya semangat dan keaktifan belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD interaktif menggunakan *liveworksheet* berbasis model *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran keberagaman budaya kelas V di sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research & Development* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Data yang dikumpulkan meliputi validitas dan praktikalitas. Hasil validasi menunjukkan persentase 90% (sangat valid) dari ahli materi, 81,8% (sangat valid) dari ahli media, dan 95% (sangat valid) dari ahli bahasa. Uji praktikalitas menghasilkan persentase 96,4% (sangat praktis) dari guru dan 96% (sangat praktis) dari peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa E-LKPD interaktif yang dikembangkan terbukti valid dan praktis untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: E-LKPD interaktif, *Liveworksheet*, *Problem Based Learning*

How to Cite: Diana, P., Masniladevi., Ladiva, H. B., & Fitria, Y. (2025). Pengembangan E-LKPD Interaktif Menggunakan *Liveworksheet* Berbasis Model *Problem Based Learning (PBL)* Pada Pembelajaran Keberagaman Budaya Kelas V Di Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 3017-3024. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.2904>

PENDAHULUAN

Bahan ajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan teknologi, bahan ajar yang digunakan semakin bervariasi, salah satunya adalah E-LKPD interaktif. E-LKPD interaktif merupakan lembaran bahan ajar yang berisi aktivitas dan materi dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) yang dikemas dalam format elektronik digital (Prastika & Masniladevi, 2021). Penggunaan E-LKPD interaktif dengan platform *liveworksheet* menawarkan keunggulan berupa kemampuan guru untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan audio, sehingga menghasilkan tampilan yang lebih menarik dibandingkan LKPD cetak (Widiyani & Pramudiani, 2021).

Penggunaan *liveworksheet* dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik (Janah, 2020). Pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, karena *liveworksheet* menyajikan fitur-fitur yang membuat media menjadi menarik (Handayani et al., 2022). Kombinasi E-LKPD interaktif dengan model *Problem Based Learning (PBL)* dapat menuntut peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah, aktif bekerja sama dalam kelompok, dan mengaitkan pengalaman kehidupan nyata dengan materi pembelajaran (Masniladevi, 2020; Amris & Desyandri, 2021).

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, pengembangan E-LKPD interaktif dengan *liveworksheet* telah menunjukkan hasil yang positif. Penelitian Amalia et al. (2022) menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif yang dikembangkan memiliki validitas yang sangat baik dengan skor 4,04 dan kepraktisan yang tinggi dengan respon peserta didik mencapai 80,3%. Penelitian Arifin (2022) juga menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif mendapatkan respon positif dengan persentase rata-rata validitas mencapai 88% untuk peserta didik dan 84% untuk pendidik. Sementara itu, penelitian Sari & Purwaningsih (2019) menyatakan bahwa E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* dengan *liveworksheet* dinyatakan layak dengan persentase keidealan 89,71% menurut penilaian guru dan 92,11% berdasarkan respon peserta didik.

Meskipun penelitian-penelitian terdahulu telah menunjukkan kelayakan penggunaan E-LKPD interaktif, implementasi teknologi ini dalam pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di beberapa sekolah dasar di Kota Padang, ditemukan bahwa mayoritas guru masih tergantung pada LKPD cetak dari buku Lembar Kerja Siswa (LKS) yang belum tentu sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Hal ini menyebabkan peserta didik mengalami kejenuhan dan

kesulitan dalam pengerjaan LKPD (Nirmayani, 2022). Peserta didik tampak kurang antusias dalam mengerjakan LKPD cetak karena desain yang dibuat tidak sesuai dengan keinginan mereka, dengan tampilan yang sederhana, gambar yang sedikit, dan tidak berwarna.

Guru masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar digital, khususnya E-LKPD interaktif, meskipun sarana dan prasarana sekolah sebenarnya memadai untuk pembelajaran berbasis digital. Keterbatasan kemampuan guru dalam mendesain LKPD digital dan menghubungkannya pada platform web menjadi salah satu faktor penghambat inovasi pembelajaran (Tampubolon et al., 2022). Padahal, berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada peserta didik di beberapa sekolah dasar, mayoritas peserta didik membutuhkan E-LKPD interaktif dalam pembelajaran untuk membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi keberagaman budaya yang terdapat pada Fase C, elemen Bhinneka Tunggal Ika kelas V semester 2 Kurikulum Merdeka, penggunaan E-LKPD interaktif menjadi sangat relevan. Materi ini membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam serta kemampuan menganalisis nilai-nilai keberagaman dalam konteks kehidupan sehari-hari. Model *Problem Based Learning* yang diintegrasikan dalam E-LKPD interaktif dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah terkait isu keberagaman budaya (Agrita & Masniladevi, 2021).

Liveworksheet sebagai platform untuk mengembangkan E-LKPD interaktif memiliki berbagai kelebihan, di antaranya mudah dibuat dan digunakan, memiliki fitur yang beragam, memerlukan internet yang relatif kecil, dapat menghemat waktu dan kertas, serta dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran karena fitur dalam *liveworksheet* memberikan variasi penyajian permasalahan dan penyelesaiannya (Nirmayani, 2022). Platform ini dapat mengubah lembar kerja tradisional menjadi latihan online interaktif dengan memuat video, gambar, maupun audio yang mendukung proses pembelajaran (Firtsianta & Khofifah, 2022).

Dengan mempertimbangkan berbagai tantangan dan kebutuhan dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya, pengembangan E-LKPD interaktif menggunakan *liveworksheet* berbasis model *Problem Based Learning* menjadi sebuah solusi yang menjanjikan. Pengembangan ini diharapkan dapat menciptakan bahan ajar yang valid dan praktis untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik di era digital.

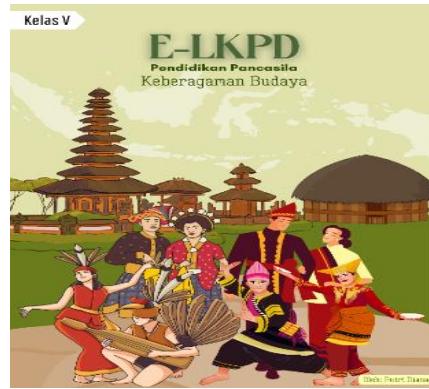
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. Namun pada penelitian ini, hanya dilaksanakan hingga tahap *implement*, sementara tahap *evaluate* tidak dilaksanakan, karena keterbatasan waktu. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD interaktif menggunakan *liveworksheet* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran keberagaman budaya di kelas V SD. Tujuan pengembangan E-LKPD interaktif ini agar peserta didik tidak bosan dan lebih termotivasi dengan pembelajaran pendidikan pancasila yang pada umumnya peserta didik hanya menggunakan LKPD dalam bentuk cetak, dengan E-LKPD interaktif ini peserta didik dapat lebih aktif dan lebih semangat dalam proses pembelajaran.

Studi pendahuluan dilakukan melalui observasi dan wawancara di tiga sekolah yaitu SD Negeri 13 Surau Gadang, SD Negeri 20 Berok Gunung Pangilun, dan SD Negeri 24 Ujung Gurun. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VC SDN 24 Ujung Gurun tahun ajaran 2024/2025 dan guru kelas VC SDN 24 Ujung Gurun. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VA SDN 13 Surau Gadang dan Guru kelas VA SDN 13 Surau Gadang. Jenis data yang dikumpulkan berupa data validitas dari validator ahli materi, media, dan bahasa, serta data praktikalitas dari respon guru dan peserta didik melalui angket.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan peneliti yaitu menghasilkan E-LKPD interaktif menggunakan *liveworksheet* berbasis *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran keberagaman budaya kelas V di sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, dengan *tahapan Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. Penelitian ini tidak sampai pada tahap *evaluate* dikarenakan membutuhkan waktu yang lama. Berikut adalah tampilan E-LKPD interaktif *liveworksheet* berbasis *Problem Based Learning (PBL)*:



Gambar 1. Cover E-LKPD

Setelah tampilan cover pada E-LKPD, selanjutnya adalah identitas dari peserta didik. Pada halaman berikutnya berisi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan E-LKPD.



Gambar 2. Capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan E-LKPD

Kemudian tampilan berikutnya berisi aktivitas peserta didik, yang mana peserta didik akan menjawab semua pertanyaan pada kolom yang telah disediakan.



Gambar 3. Kegiatan peserta didik

Tingkatan Kevalidan E-LKPD Interaktif Menggunakan *liveworksheet* Berbasis *Problem Based Learning*

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk menentukan tingkat kevalidan dari produk E-LKPD interaktif menggunakan *liveworksheet* berbasis *Problem Based Learning*.

Tabel 1. Saran dan perbaikan E-LKPD oleh validator

Validator	Saran	Revisi
Materi	Upayakan dalam memberikan permasalahan adalah permasalahan yang <i>real</i> dan kontekstual.	Permasalahan yang <i>real</i> dan kontekstual sudah diperbaiki.
Media	Setiap gambar yang diambil di internet cantumkan sumbernya dan cover jangan hanya menampilkan satu suku saja.	Sumber gambar dan tampilan cover sudah diperbaiki.
Bahasa	Sesuaikan jumlah kata dalam kalimat dengan tingkat kelas peserta didik.	Jumlah kata dalam kalimat sudah diperbaiki.

Selanjutnya hasil validasi dan saran-saran dari validator dijadikan sebagai acuan oleh peneliti dalam merevisi E-LKPD yang dikembangkan.

Tabel 2. Hasil uji validasi keseluruhan

No.	Aspek yang divalidasi	Persentase	Kategori
1.	Materi	90%	Sangat Valid
2.	Media	81,8%	Sangat Valid
3.	Bahasa	95%	Sangat Valid
Rata-rata keseluruhan		88,9%	Sangat Valid

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif menggunakan *liveworksheet* berbasis *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran keberagaman budaya di kelas V sekolah dasar dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa setelah dilakukan revisi memenuhi kriteria sangat valid dengan rata rata persentase 88,9% yang berarti E-LKPD sangat layak digunakan.

Praktikalitas E-LKPD Interaktif Menggunakan *Liveworksheet* Berbasis *Problem Based Learning*

Pengambilan data hasil uji praktikalitas E-LKPD di sekolah uji coba dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas VC di SDN 24 Ujung Gurun. Uji coba E-LKPD interaktif menggunakan *liveworksheet* berbasis *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran keberagaman budaya kelas V sekolah dasar pada angket respon guru memperoleh hasil 92,8% dan uji coba pada angket respon peserta didik memperoleh hasil 94,8%. Sehingga dapat diketahui bahwa hasil hasil uji coba respon guru dan peserta didik kelas VC SDN 24 Ujung Gurun adalah sangat

praktis dan E-LKPD interaktif *liveworksheet* berbasis *Problem Based Learning (PBL)* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Produk yang dinyatakan valid dan praktis kemudian diterapkan di sekolah penelitian. Pengambilan data hasil uji praktikalitas E-LKPD di sekolah penelitian dilakukan oleh guru dan peserta didik di kelas VA SDN 13 Surau Gadang. Uji coba E-LKPD interaktif menggunakan *liveworksheet* berbasis *Problem Based Learning (PBL)* di kelas V SD pada angket respon guru memperoleh hasil 90,6% dan uji coba pada angket respon peserta didik memperoleh hasil 93,65%, sehingga dapat diketahui bahwa hasil uji coba respon guru dan peserta didik kelas V SDN 13 Surau Gadang adalah sangat praktis dan E-LKPD interaktif menggunakan *liveworksheet* berbasis *Problem Based Learning (PBL)* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selama penelitian proses pembelajaran berjalan dengan baik, peserta didik sangat tertarik dan bersemangat belajar dengan menggunakan E-LKPD yang telah dikembangkan pada pembelajaran keberagaman budaya. Guru lebih mudah mengarahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, karena isi E-LKPD interaktif *liveworksheet* ini berupa gambar, video pembelajaran, materi, petunjuk pengerjaan, dan pertanyaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu kevalidan E-LKPD interaktif berbasis *problem Based Learning*, memenuhi kategori sangat valid dengan skor rata-rata 88,9%. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba adalah 92,8% untuk respon guru dan 94,8% untuk respon peserta didik. Sedangkan persentase tingkat kepraktisan di sekolah peneliti adalah 96,4% untuk respon guru dan 96% untuk respon peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa E-LKPD interaktif menggunakan *liveworksheet* berbasis model *Problem Based Learning (PBL)* sudah layak digunakan.

REFERENSI

- Bowen, W. G., Delbanco, A., Gardner, H., Hennessy, J. L., & Koller, D. (2019). Higher education in the digital age. *Higher Education in the Digital Age*, 628–638. <https://doi.org/10.1515/9781400866137>
- Agrita, T. W., & Masniladevi, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 3(2), 161–170. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v3i2.488>

- Albany, D. A. (2021). Perwujudan Pendidikan Karakter pada Era Kontemporer Berdasarkan Perspektif Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan Dan Inovator Pendidikan*, 7(2), 93–107. <https://doi.org/10.29408/jhm.v7i2.3393>
- Arifin, M. (2022). *Pengembangan E-LKPD Interaktif Liveworksheets Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Materi Minyak Bumi* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). Efektivitas E-LKPD Berbantuan Liveworksheets Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Conference of Elementary Studies*, 140–147.
- Gita, E. N. R. (2023). Kurikulum Merdeka: Mendorong Pendidikan Inovatif dan Mandiri untuk Masa Depan Bagi Peserta Didik. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 1176–1186. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/675>
- Handayani, A. T. T., Trisniawati, & Rhosyida, N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Liveworksheet pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Wiro. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2022*, 12–18.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Masniladevi, N. M. &. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar FBB Dan KPK di Kelas IV SDN Gugus 5. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2502–2507.
- Nirmayani, L. H. (2022). Kegunaan Aplikasi Liveworksheet Sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru-Guru SD di Masa Pembelajaran Daring Pandemi Covid 19. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2295>
- Pendidikan Indonesia Terhadap Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Darma Agung*, 30(2), 389. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v30i2.1748>
- Prastika, Y., & Masniladevi, M. (2021). Pengembangan E-LKPD interaktif segi banyak beraturan dan tidak beraturan berbasis liveworksheets terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2601-2614.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Sari, A. A., & Purwaningsih, D. (2019). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) Dengan Liveworksheets Pada Materi Asam Basa. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 5(2), 13–26. <https://journal.uny.ac.id/index.php/wuny/article/view/66387>
- Tampubolon, R., Gulo, Y., & Nababan, R. (2022). Pengaruh Reformasi Kurikulum Prihatini, A., & Sugiarti. (2022). Citra Kurikulum Baru: Kesiapan Guru dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 58–70. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7447>
- Widiyani, A., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 132. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53176>