

## PENGEMBANGAN *E*-LKPD BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* MATERI TUMBUHAN SUMBER KEHIDUPAN DI BUMI PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Made Dhiana Puspa Yoga<sup>1</sup>, Kadek Hengki Primayana<sup>2</sup>, I Ketut Ngurah Ardiawan<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email: [madedhiyoga@gmail.com](mailto:madedhiyoga@gmail.com)<sup>1</sup>, [hengkiprimayana@gmail.com](mailto:hengkiprimayana@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[ngurahardiawan90@gmail.com](mailto:ngurahardiawan90@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e*-LKPD berbasis *problem based learning* materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Latar belakang pengembangan ini didasarkan pada rendahnya motivasi dan minat belajar peserta didik yang disebabkan penggunaan bahan ajar yang monoton dan kurang interaktif. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluasi*). Namun, penelitian ini dibatasi sampai tahap implementasi dikarenakan keterbatasan waktu, dan biaya. Produk *e*-LKPD yang dikembangkan menggunakan platform *google sites* yang memuat video pembelajaran, bahan bacaan, lembar kerja interaktif melalui *canva*, serta latihan soal berbentuk *game edukatif*. Penelitian ini juga melalui tahap uji validitas produk dengan tiga orang ahli masing-masing ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta uji kepraktisan dengan dua orang guru kelas dan enam orang peserta didik kelas IV SD. Hasil validasi memperoleh skor validasi materi sebesar 0,90, media 0,93, dan bahasa 0,94 yang menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi, dan hasil uji kepraktisan memperoleh hasil penilaian masing-masing sebesar 93,7% dan 83,6%, keduanya masuk kategori sangat praktis. Fitur-fitur dalam *e*-LKPD ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan *e*-LKPD berbasis *problem based learning* berpotensi menjadi alternatif dan inovatif dalam pembelajaran IPAS yang sesuai dengan tuntunan pembelajaran abad 21.

**Kata Kunci:** *e*-LKPD, *Problem Based Learning*, Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi, IPAS

**Abstrak:** *This research aims to develop problem-based e-LKPD based learning of plant materials, sources of life on earth in IPAS learning class IV of elementary school. The background of this development is based on the low motivation and interest in learning of students due to the use of monotonous and less interactive teaching materials. Development is carried out using the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, this research is limited to the implementation stage due to time and cost limitations. The e-LKPD product is developed using the google sites platform that contains learning videos, reading materials, interactive worksheets through canva, as well as practice questions in the form of educational games. This research also went through the product validity test stage with three experts each material expert, media expert, language expert, as well as practicality test with two class teachers and six grade IV elementary school students. The validation results obtained a material validation score of 0.90, media 0.93, and language 0.94 which showed a very high level of eligibility, and the practicality test results obtained assessment results of 93.7% and 83.6% respectively, both of which were in the very practical category. The*

*features in e-LKPD provide a more enjoyable and meaningful learning experience, as well as encouraging the active involvement of learners in the learning process. The use of e-LKPD based on problem based learning has the potential to be an alternative and innovative in IPAS learning that is in accordance with the guidance of 21st century learning.*

**Keywords:** *e-LKPD, Problem Based Learning, Source of Life Plants on Earth, IPAS*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sarana utaman untuk meningkatkan sikap, keterampilan, dan perilaku individua tau kelompok menuju arah yang lebih baik. Pendidikan memberi peserta didik pengetahuan yang membentuk cara mereka berpikir dan meningkatkan kualitas hidup mereka. Pendidikan sangat penting untuk pembangunan bangsa karena kontribusi pada pembentukan sumber daya manusia yang unggul, bermatabat, dan mampu bersaing di era global. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas diperlukan untuk mendukung proses pendidikan.

Pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kurikulum sebagai dasar untuk pengimplementasiannya. Kurikulum merdeka adalah salah satu kebijakan strategis yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kurikulum ini menekankan kebebasan untuk belajar secara kreatif dan mandiri yang sesuai dengan karakteristik dan potensi peserta didik (Wijaya, 2023). Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 juga menekankan pentingnya lingkungan belajar yang memungkinkan kreativitas dan pengembangan diri sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik.

Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di kelas empat sekolah dasar sangat penting untuk membangun fondasi pemahaman peserta didik tentang fenomena alam dan sosial di sekitar mereka. Salah satu topik yang sangat penting adalah “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi”. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS cenderung diajarkan secara konvensional dan tidak terlalu interaktif. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2021), terdapat sebanyak 68% peserta didik merasa kurang tertarik terhadap pembelajaran IPAS karena metode pembelajaran yang monoton dan hanya berfokus pada buku paket.

Sebagai hasil dari observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Paket Agung, menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas IV masih didominasi oleh pendekatan ceramah. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan tetap informatif, tetapi tidak banyak melibatkan peserta didik dalam berpikir aktif, bertanya, atau memecahkan masalah. Kondisi ini membutuhkan inovasi dalam bahan ajar, terutama yang mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD memiliki keunggulan sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya akan aktivitas, sehingga mendorong pembelajaran yang bersifat *student-centered* (Monica dkk, 2023). Seiring kemajuan teknologi, LKPD dapat dikembangkan dalam bentuk digital atau *electronic LKPD* (*e-LKPD*) yang menawarkan interaktivitas melalui fitur video, animasi, gambar, dan navigasi digital.

*e*-LKPD memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih menarik, serta dapat diakses secara praktis tanpa harus mencetak bahan ajar (Putri & Rahmawati, 2022).

Agar *e*-LKPD lebih efektif, dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model yang relevan untuk mendorong peserta didik berpikir kritis melalui pemecahan masalah nyata (Sulaiman & Azizah, 2023). PBL tidak hanya menitik beratkan pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam berkolaborasi dan menemukan solusi secara mandiri (Darniyanti, 2024). Tahapan dalam PBL meliputi orientasi terhadap masalah, pengorganisasian tugas, penyelidikan, penyajian hasil, serta refleksi dan evaluasi.

Penggunaan *e*-LKPD berbasis PBL dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif, bermakna, dan kontekstual. Materi “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi” sangat relevan untuk disampaikan melalui pendekatan ini, karena peserta didik dapat belajar melalui pengalaman langsung dalam memahami peran tumbuhan dalam kehidupan. Pembelajaran berbasis PBL juga terbukti meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri peserta didik, serta mendukung kemandirian belajar (Pokhrel, 2024).

Pengembangan *e*-LKPD berbasis PBL diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Selain itu, pendekatan ini diyakini mampu membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan literasi digital yang sangat penting dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah *Research and Development* (R&D), yaitu metode yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji validitas suatu produk pembelajaran. Produk yang dikembangkan berupa *e*-LKPD berbasis *problem based learning* pada materi “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi” untuk pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahap: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahapan ini dimulai dari analisis kebutuhan peserta didik hingga evaluasi terhadap keefektifan produk. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan media untuk menilai kelayakan produk, serta angket respon peserta didik untuk menilai kepraktisan penggunaan *e*-LKPD. Hasil dari proses ini diharapkan dapat menghasilkan bahan ajar interaktif yang valid, praktis, dan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran IPAS.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan *e*-LKPD berbasis *problem based learning* materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *e*-LKPD berbasis *problem based learning* ini memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan LKPD atau *e*-LKPD lainnya, karena *e*-LKPD ini mengemas bahan pembelajaran pada satu *website* yaitu *google sites*. Dalam *google sites* terdapat video pembelajaran, bahan bacaan, lembar kerja, dan latihan soal, bisa dikatakan *e*-LKPD ini 4 in 1 (*for in one*) karena dalam satu *website* mengemas empat bahan

pembelajaran dan yang menarik adalah lembar kerja peserta didik yang dioprasikan pada aplikasi *canva*, dengan penggunaan bahan ajar digital ini peserta didik akan lebih terlibat aktif dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran.

### 1. Rancang Bangun *e-LKPD Berbasis Problem Based Learning*

Rancang bangun Pengembangan *e-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah model ADDIE, yang terdiri dari tahapan analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi terhadap tiga aspek utama, yaitu masalah pembelajaran, kebutuhan peserta didik, dan tujuan pembelajaran. Hasil observasi di kelas IV SD Negeri 1 Paket Agung menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik rendah akibat penggunaan bahan ajar yang monoton dan kurang inovatif. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan media pembelajaran berbasis digital yang menarik dan interaktif.

Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan bahan ajar yang mampu melibatkan mereka secara aktif. Oleh karena itu, dikembangkan *e-LKPD* yang memuat video pembelajaran, lembar kerja digital, serta soal latihan berbentuk animasi. Tahap desain difokuskan pada penyusunan *e-LKPD* interaktif melalui *google sites*, yang dirancang agar sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS materi “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi”. Produk ini dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop, smartphone, atau komputer dengan koneksi internet, dan dibagikan melalui tautan: <https://sites.google.com/view/e-lkpdipaskelas4/halaman-muka>.

#### a. Identitas Produk

- 1) Bentuk : Digital
- 2) Judul : *e-LKP Berbasis Problem Based Learning* Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar
- 3) Nama Penulis : Made Dhiana Puspa Yoga
- 4) Tahun Pembuatan : 2025

#### b. Deskripsi Produk

##### 1) Cover

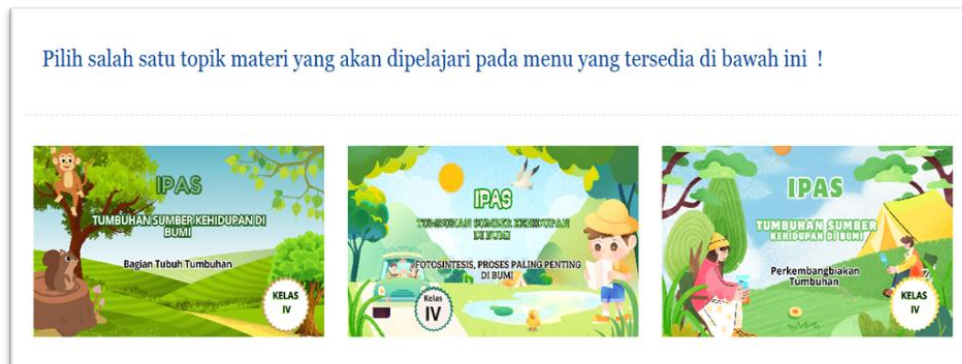
Cover dari *e-LKPD* berbasis *problem based learning* terdiri dari atas judul yang disesuaikan dengan mata pelajaran dan materi yang dibahas. Pada bagian pojok kiri atas terdapat logo insitusi dan logo tutwuri handayani, sedangkan pada bagian pojok kiri bawah terdapat nama penulis.



Gambar 1. Cover e-LKPD

## 2) Halaman Utama

Pada halaman utama terdapat 3 (tiga) pilihan menu dari isi materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi pada pembelajaran IPAS kelas IV yaitu, materi bagian tubuh tumbuhan, fotosintesis, proses paling penting di bumi, dan materi perkembangbiakan tumbuhan.



Gambar 2. Menu Materi

### A. Menu Materi Bagian Tubuh Tumbuhan, Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi dan Perkembangbiakan Tumbuhan

Pada menu materi bagian tubuh tumbuhan di dalamnya masih terdapat beberapa menu pilihan diantaranya yaitu, video pembelajaran mengenal bagian tubuh tumbuhan, bahan bacaan materi bagian tubuh tumbuhan, lembar kerja peserta didik (*e-LKPD*), latihan soal berbentuk *game* untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dengan suasana bermain, dan menu kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya.

- a. Video Pembelajaran Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi dan Perkembangbiakan Tumbuhan, Pada menu video pembelajaran ini membahas tentang bagian-bagian tubuh tumbuhan. Video pembelajaran ini di ambil dari *youtube*. Dengan video pembelajaran ini, peserta didik dapat memahami tentang bagian-bagian tubuh tumbuhan dan perannya dalam proses pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan dengan lebih baik.



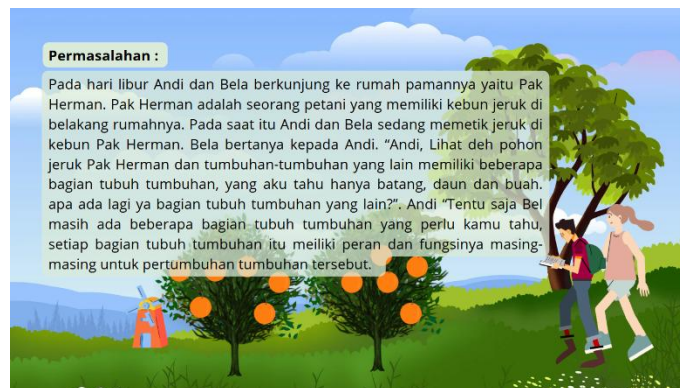
Gambar 3. Video Pembelajaran

- b. Bahan Bacaan Materi Bagian Tubuh tumbuhan, Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi dan Perkembangbiakan Tumbuhan, Pada menu bahan bacaan membahas tentang materi bagian tubuh tumbuhan, termasuk akar, batang, daun, bunga, dan buah. Materi ini di susun dalam *flipbook* dengan tampilan yang menarik dan materi yang mudah dipahami.



Gambar 4: Bahan Bacaan

- c. *e-LKPD* Materi Bagian Tubuh Tumbuhan, Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi dan Perkembangbiakan Tumbuhan, Pada menu lembar kerja peserta didik dalam materi bagian tubuh tumbuhan ini terdapat 3 (tiga) lembar kerja peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu, mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan, menelaah bagian tubuh tumbuhan, dan menyajikan hasil mengaitkan fungsi bagian tubuh dengan kebutuhan tumbuhan untuk tumbuh dan mempertahankan diri.



Gambar 5. Lembar Kerja Peserta Didik Materi Bagian Tubuh Tumbuhan

- d. Latihan Soal Materi Bagian Tubuh Tumbuhan, Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi dan Perkembangbiakan Tumbuhan, latihan soal ini menyajikan 10 (sepuluh) pertanyaan yang berkaitan dengan materi bagian tubuh tumbuhan dengan 3 (tiga) pilihan jawaban. Latihan soal ini ditampilkan dalam bentuk *game* animasi dalam *website* yang bernama *educaplay*. Tampilan latihan soal dalam bentuk *game* membuat peserta didik senang dalam menjawab soal dan pembelajaran menjadi tidak membosankan.



Gambar 6. Latihan Soal dalam Educaplay

## 2. Uji Validitas Produk e-LKPD Berbasis *Problem Based Learning*

Uji validitas produk dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan produk untuk diuji cobakan ke lapangan. Uji validitas produk dilakukan oleh 6 (enam) ahli dosen yang berkompeten pada bidangnya masing-masing dan 1 (satu) guru dengan kualifikasi S2 golongan IV yang menjadi penilai e-LKPD berbasis *problem based learning* materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Validitas produk dalam penelitian ini menggunakan rumus validitas *Aiken V* untuk menghitung persentase respon dari masing-masing subjek. Setelah didapat hasil validasi, maka langkah selanjutnya yaitu menganalisis hasil validasi tersebut kedalam kategori validitas sangat tinggi, tinggi, rendah, atau sangat sedang. Berikut ini merupakan tabel kriteria validitas produk yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

Koefisien	Validitas	Kriteria Kelayakan
0,75 -1,0	Validitas Sangat Tinggi	Sangat Layak, Tidak Perlu Revisi
0,50 – 0,74	Validitas Tinggi	Layak, Tanpa Perlu Revisi
0,25 – 0,49	Validitas Rendah	Kurang Layak, Perlu Revisi
0,0 – 0,24	Validitas Sangat Rendah	Tidak Layak, Revisi Total

(Dimodifikasi dari Arikunto, 2009)

Hasil uji validitas produk disajikan pada tabel berikut.

a. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Uji Ahli Materi

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n (c-1)	V	Keterangan
	I	II	III							
1	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Sangat Layak
2	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Sangat Layak
3	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Sangat Layak
4	3	3	4	2	2	3	7	9	0,78	Sangat Layak
5	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat Layak
6	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat Layak
7	3	3	4	2	2	3	7	9	0,78	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>	<b>26</b>	<b>24</b>	<b>28</b>	<b>19</b>	<b>17</b>	<b>21</b>	<b>57</b>	<b>63</b>	<b>0,90</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil uji ahli materi memperoleh nilai keseluruhan sebesar 0,90 yang menandakan tingkat validitas materi termasuk dalam kriteria sangat layak.

b. Hasil Uji Validitas Ahli Media

Tabel 3. Hasil Uji Ahli Media

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n (c-1)	V	Keterangan
	I	II	III							
1	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat Layak
2	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Sangat Layak
3	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Sangat Layak
4	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Sangat Layak
5	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Sangat Layak
6	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Sangat Layak
7	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Sangat Layak

8	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat Layak
9	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat Layak
10	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Sangat Layak
11	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat Layak
12	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Sangat Layak
13	3	4	4	2	3	3	8	9	0,89	Sangat Layak
14	4	4	3	3	3	2	8	9	0,89	Sangat Layak
15	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat Layak
16	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat Layak
17	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Sangat Layak
18	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat Layak
19	4	3	4	3	2	2	7	9	0,78	Sangat Layak
20	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>	<b>79</b>	<b>71</b>	<b>79</b>	<b>59</b>	<b>51</b>	<b>59</b>	<b>168</b>	<b>180</b>	<b>0,93</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil uji ahli media memperoleh nilai keseluruhan sebesar 0,93 yang menandakan tingkat validitas media termasuk dalam kriteria sangat layak.


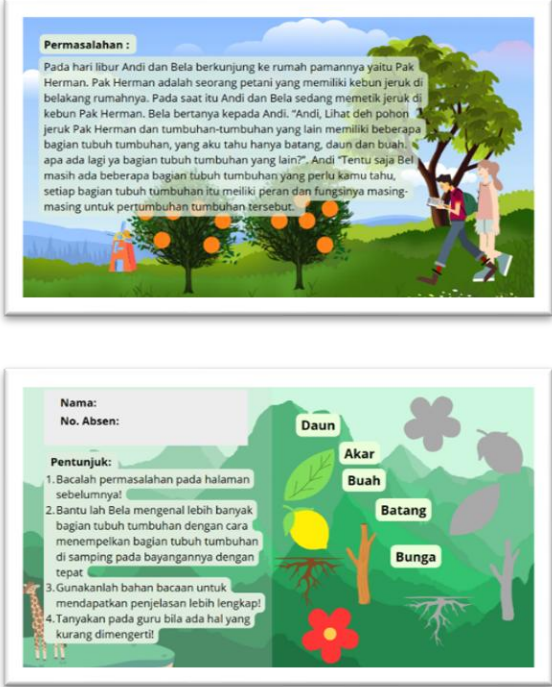
#### c. Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa





Tabel 4. Hasil Uji Ahli Bahasa

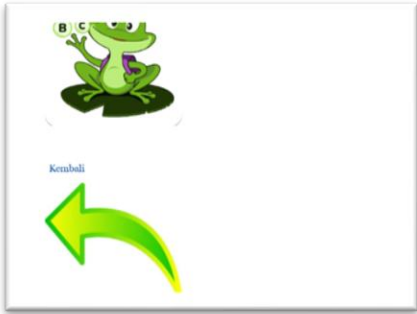

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n (c-1)	V	Keterangan
	I	II	II							
1	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Sangat Layak
2	3	4	4	2	3	3	8	9	0,89	Sangat Layak
3	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Sangat Layak
4	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Sangat Layak
5	4	4	3	3	3	2	8	9	0,89	Sangat Layak
6	3	4	4	2	3	3	8	9	0,89	Sangat Layak
7	3	4	4	2	3	3	8	9	0,89	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>	<b>28</b>	<b>27</b>	<b>18</b>	<b>21</b>	<b>20</b>	<b>59</b>	<b>63</b>	<b>0,94</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil uji ahli bahasa memperoleh nilai keseluruhan sebesar 0,94 yang menandakan tingkat validitas bahasa termasuk dalam sangat layak. Beberapa masukan diberikan untuk penyempurnaan produk, seperti memperjelas penyajian *problem based learning* di setiap bagian, menambahkan tombol *home* untuk memudahkan navigasi, dan memilih *font* yang lebih menarik serta mudah dibaca. Meski begitu, secara keseluruhan *e-LKPD* dinilai sudah baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan masukan dan saran yang diberikan untuk menyempurnakan produk ini, peneliti telah melakukan revisi terhadap produk yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Revisi Produk

No	Masukan, Komentar, dan Saran	Revisi Produk
1	<p>Perbaiki penyajian <i>problem based learning</i> pada setiap <i>e-LKPD</i> agar mengakomodir proses belajar PBL</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sebelum Revisi:</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>Setelah Revisi:</b></p> 

<p>2</p>	<p>Tulisan “Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi” bisa diganti pilihan warnanya sehingga bisa lebih terbaca</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sebelum Revisi:</b></p> 
		<p style="text-align: center;"><b>Setelah Revisi:</b></p> 
<p>3</p>	<p>Pilih font yang menarik</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sebelum Revisi:</b></p> 
		<p style="text-align: center;"><b>Setelah Revisi:</b></p> 

4	Tambahkan tombol home untuk kembali ke awal	<p style="text-align: center;"><b>Sebelum Revisi:</b></p> 
		<p style="text-align: center;"><b>Setelah Revisi:</b></p> 

### 3. Uji Kepraktisan Produk *e-LKPD* Berbasis *Problem Based Learning*

Uji kepraktisan dilaksanakan guna mengetahui kepraktisan *e-LKPD* yang dikembangkan pada pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Uji kepraktisan dilaksanakan oleh 6 peserta didik kelas IV A dan Kelas IV B dan oleh 2 orang guru wali kelas IV SD Negeri 1 Paket Agung. Uji kepraktisan produk dihitung menggunakan rumus rata-rata untuk menghitung persentase respon dari masing-masing subjek. Adapun kriteria hasil analisis kepraktisan media menurut Akbar (2013) yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Kriteria Kepraktisan Produk

Nilai Praktikalitas (%)	Kriteria Kepraktisan
75 – 100	Sangat Praktis
50 – 74	Praktis
35 – 49	Kurang Praktis
0 – 24	Sangat Kurang Praktis

(dimodifikasi dari Akbar, 2013)

Hasil uji kepraktisan produk disajikan pada tabel berikut.

d. Hasil Uji Kepraktisan Guru

Tabel 7. Hasil Uji Kepraktisan Guru

<b>Praktisi</b>	$\sum x$ (Butir 1-12)	<b>n</b>	$m = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$	<b>Keterangan</b>
<b>I</b>	45	48	93,7%	Sanagat Layak
<b>II</b>	45	48	93,7%	Sanagat Layak
<b>Jumlah</b>	<b>90</b>	<b>96</b>	<b>93,7%</b>	<b>Sanagat Layak</b>

Berdasarkan hasil uji kepraktisan dari dua orang praktisi/guru memperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 93,7% yang menandakan tingkat kepraktisan dari produk termasuk dalam kriteria sangat praktis.

e. Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik

Tabel 8. Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik

<b>Responden</b>	$\sum x$ (Butir 1-14)	<b>n</b>	$m = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$	<b>Keterangan</b>
<b>I</b>	47	56	84%	Sanagat Layak
<b>II</b>	48	56	85,7%	Sanagat Layak
<b>III</b>	51	56	91%	Sanagat Layak
<b>IV</b>	48	56	85,7%	Sanagat Layak
<b>V</b>	41	56	73,2%	Sanagat Layak
<b>VI</b>	46	56	82,1%	Sanagat Layak
<b>Jumlah</b>	<b>281</b>	<b>336</b>	<b>83,6%</b>	<b>Sanagat Layak</b>

Berdasarkan hasil uji kepraktisan dari enam peserta didik memperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 83,6% yang menandakan tingkat kepraktisan dari produk termasuk dalam kriteria sangat praktis. Dengan demikian, *e-LKPD* yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis dan siap digunakan dalam pembelajaran IPAS materi “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi” di kelas IV Sekolah Dasar.

Kendala dalam pengembangan adalah kebutuhan akses internet selama penggunaan *google sites*. Solusi yang digunakan adalah mengandalkan koneksi *Wi-Fi*. Pemilihan *google sites* sebagai platform dinilai efektif karena mampu mengintegrasikan video pembelajaran, bahan bacaan, lembar kerja, dan soal interaktif dalam satu media, sehingga menciptakan pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *e-LKPD* berbasis *problem based learning* materi “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi” pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar layak dan praktis digunakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi, dengan skor validasi materi

sebesar 0,90, media 0,93, dan bahasa 0,94. Uji kepraktisan oleh guru mencapai 93,7%, sedangkan oleh peserta didik sebesar 83,6%, keduanya termasuk kriteria sangat praktis. *e-LKPD* ini dirancang dalam satu platform digital melalui *google sites* yang mengintegrasikan video, bahan bacaan, lembar kerja interaktif, dan soal berbentuk permainan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Dengan pendekatan berbasis masalah dan penggunaan teknologi, *e-LKPD* ini menjadi solusi pembelajaran inovatif yang relevan untuk mendukung pembelajaran IPAS yang aktif, menyenangkan, dan bermakna di era digital.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Darniyanti, Y. (2024). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 08 Koto Baru*. 4, 18024–18035.
- Monica, I., Nurhamidah, dan Elvinawati. (2023) “Pengembangan e-LKPD Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Hukum-hukum Dasar Kimia,” *Alotrop*, 7.1, hal. 33–43, doi:10.33369/alo.v7i1.28231
- Pokhrel, S. (2024a). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa*.
- Putri, A. S., & Rahmawati, I. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45–53.
- UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sulaiman, Ahmad, dan Siti Azizah. (2020) “Problem-based learning to improve critical thinking ability in indonesia: a systematic literature review,” *Jurnal Pedagogik*, 07.01, hal. 107–52 <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>
- PP No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Wijaya, H. (2023). Kurikulum Merdeka Belajar: Konsep dan Implementasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 5(1), 22–30.