

ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK TERHADAP E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS *INQUIRY LEARNING* PEMBELAJARAN IPAS KELAS V

Tia Komala Sari¹, Anggit Merliana², Asep Nuryadin³

^{1,2,3}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

[1tiakomala06@upi.edu](mailto:tiakomala06@upi.edu), [2anggitm@upi.edu](mailto:anggitm@upi.edu), [3asep.nuryadin@upi.edu](mailto:asep.nuryadin@upi.edu)

ABSTRACT

This study aims to analyze the needs of students for the development of interactive E-LKPD based on inquiry learning in learning IPAS grade V, especially on the topic "Economic Conditions in My Region". The research used a descriptive qualitative approach with data collection techniques in the form of interviews, observations, and documentation studies. The research subjects included educators and fifth grade students in one of the elementary schools in Tasikmalaya City. The results showed that students need teaching materials that are contextual, interactive, and in accordance with technological developments. Learning is still dominated by conventional LKPDs that are less interesting and have not applied the inquiry approach optimally. Interactive E-LKPD with an inquiry learning approach is considered capable of answering these needs because it can facilitate active learning, increase motivation, and strengthen concept understanding. Therefore, the development of interactive E-LKPD based on inquiry learning is a strategic step to improve the quality of IPAS learning in elementary schools.

Keywords: *interactive E-LKPD, inquiry learning, IPAS*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *inquiry learning* pada pembelajaran IPAS kelas V SD, khususnya pada topik "Kondisi Perekonomian di Daerahku". Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Subjek penelitian meliputi pendidik dan peserta didik kelas V di salah satu SD di Kota Tasikmalaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan bahan ajar yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Pembelajaran masih didominasi oleh LKPD konvensional yang kurang menarik dan belum menerapkan pendekatan *inquiry* secara optimal. E-LKPD interaktif dengan pendekatan *inquiry learning* dinilai mampu menjawab kebutuhan tersebut karena dapat memfasilitasi pembelajaran aktif, meningkatkan motivasi, serta memperkuat pemahaman konsep. Oleh karena itu, pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *inquiry learning* menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: *E-LKPD* interaktif, *inquiry learning*, IPAS

A. Pendahuluan

Transformasi digital yang pesat telah mengubah cara kita menjalani berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali pendidikan. Dunia pendidikan harus beradaptasi dengan perkembangan zaman melalui integrasi keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, kemampuan berpikir kritis, dan pemecahan masalah (Pare & Sihotang, 2023). Teknologi memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar di mana saja dan kapan saja, serta menghadirkan sumber belajar yang lebih menarik dan variatif. Hal tersebut menunjukkan bahwa diperlukan lebih banyak penelitian untuk memanfaatkan potensi teknologi baru untuk pengajaran dan pembelajaran di sekolah dasar, seperti *augmented reality*, *virtual reality*, kecerdasan buatan, permainan dan simulasi, teknologi *wearable*, dan robotika (Nuyadin et al., 2022)

Salah satu inovasi dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah pengembangan bahan ajar digital, seperti Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (*E-LKPD*). *E-LKPD* memberikan fleksibilitas bagi

peserta didik untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja menggunakan berbagai perangkat elektronik, seperti komputer, tablet, dan *smartphone* (Dermawan et al., 2024). *E-LKPD* dapat dirancang lebih interaktif dibandingkan dengan LKPD konvensional, dengan menyajikan teks, gambar, video, animasi, serta berbagai latihan interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *E-LKPD* mengatasi kendala dalam pembelajaran konvensional yang sering kali kurang menarik bagi peserta didik

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang memotivasi peserta didik dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang terkait dengan kebutuhan adalah pembelajaran berbasis penyelidikan, yang mendorong peserta didikutuk secara aktif mencari informasi, mengajukan pertanyaan, melakukan pengamatan, dan menarik kesimpulan secara mandiri. Apabila pendekatan ini dipadukan dengan media pembelajaran berbasis teknologi

seperti *E-LKPD*, potensi capaian pembelajaran yang dicapai pun dapat lebih ideal karena peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dan kontekstual secara langsung dengan konten pembelajaran. Dalam konteks pendidikan di era digital, keterampilan berpikir kritis, kemampuan menghubungkan konsep teoritis dengan situasi praktis, penguasaan teknologi dan informasi, kemampuan komunikasi, dan kolaborasi menjadi sangat penting (Nurzaman, 2023)

LKPD sendiri adalah bahan ajar yang memuat ringkasan materi dan tugas pembelajaran. Fungsinya adalah membantu peserta didik memahami materi melalui eksplorasi dan latihan soal (Silvia & Mulyani, 2019). Menurut Prianto dan Harnoko dalam (Dermawati, 2019), manfaat dan tujuan LKPD signifikan dalam mendukung proses pembelajaran. Karena LKPD dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran, sehingga lebih terlibat langsung. LKPD membantu peserta didik mengembangkan pemahaman konsep dari materi yang dipelajari secara mandiri dan mendalam.

Dalam era digital, LKPD berevolusi menjadi *E-LKPD* yang menyajikan konten multimedia, kuis interaktif, dan alat evaluasi, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan pendidik dapat lebih mudah memantau perkembangan peserta didik. *E-LKPD* merupakan bentuk digital LKPD memungkinkan peserta didik mengakses materi dan menyelesaikan tugas secara interaktif melalui perangkat elektronik. *E-LKPD* dapat memuat teks, gambar, video, animasi, serta kuis digital yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Istiqomah et al., 2021).

E-LKPD interaktif adalah lembar kerja peserta didik berbasis elektronik yang dirancang dengan fitur interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. *E-LKPD* ini dapat memuat teks, gambar, video, animasi, dan kuis digital, memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri dan aktif melalui perangkat elektronik (Muh. Taqwin; Abd. Muis & Sartika Thamrin A. Baso, 2024). *E-LKPD* interaktif merupakan lembar kerja peserta didik yang dirancang dalam format digital dengan berbagai fitur interaktif untuk

mendukung proses pembelajaran. Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen komunikasi (Arsyad & Fatmawati, 2018). *E-LKPD* ini memanfaatkan teknologi untuk menyediakan konten yang lebih menarik dan dinamis, seperti video, animasi, kuis, serta latihan yang dapat dikerjakan secara mandiri atau kolaboratif peserta didik (Suryanda & Maulana, 2016).

Pendekatan *Inquiry learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan konsep melalui eksplorasi dan investigasi. Menurut Wu et al. (2024), *Inquiry learning* membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta menghubungkan konsep teoritis dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran melibatkan beberapa langkah utama, yaitu orientasi, perumusan masalah, pengumpulan data, pengujian hipotesis, serta perumusan kesimpulan (Dewi & Kristin, 2017). Menurut (Firmansyah et al., 2025) menyatakan bahwa dalam pendekatan *inquiry learning*, peserta didik dilibatkan secara langsung dalam menemukan

informasi untuk membangun pengetahuannya sendiri.

Pendekatan *inquiry learning* mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah, berpikir ilmiah, belajar mandiri, dan bertanggung jawab (Putra et al., 2017). Depdiknas (2006) telah merekomendasikan pendekatan ini karena dapat menumbuhkan keterampilan berpikir, bekerja, dan bersikap ilmiah sebagai bagian dari kecakapan hidup. Maka dari itu diperlukan penggabungan antara pendekatan *inquiry learning* dengan *E-LKPD* agar dapat membuat peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran dan antusias untuk mengikuti pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *E-LKPD* berbasis *inquiry learning* dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik melalui pengalaman belajar menyenangkan dan aktif ((Pratiwi & Margunayasa, 2022). Hal tersebut, bahwa integrasi *E-LKPD* dengan pendekatan *inquiry* mampu menciptakan pengalaman belajar aktif, eksploratif, dan bermakna, sekaligus mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta. Namun, belum ada penelitian yang membahas mengenai

pengembangan *E-LKPD* berbasis *inquiry learning* pada topik kondisi perekonomian di daerahku kelas V sekolah dasar.

Namun, pengembangan *E-LKPD* yang efektif untuk sekolah dasar harus dimulai dengan analisis kebutuhan yang akurat sehingga produk akhir sesuai dengan realitas peserta didik dan lingkungan sekolah dasar. Tanpa analisis kebutuhan yang memadai, *E-LKPD* dikembangkan mungkin menjadi tidak relevan atau tidak efektif dalam mendukung proses pembelajaran (Afifulloh & Cahyanto, 2021) Oleh karena itu, sebelum mengembangkan *E-LKPD* Interaktif Berbasis *Inquiry learning* Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah dasar diperlukan analisis kebutuhan terlebih dahulu. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap *E-LKPD* interaktif berbasis pembelajaran berbasis *Inquiry learning* pada Pembelajaran IPAS di Sekolah dasar topik kondisi perekonomian di daerahku kelas V.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengacu pada metode deskriptif kualitatif dengan

desain studi kasus. tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif yakni mendeskripsikan secara mendalam mengenai suatu hal yang dialami oleh subjek penelitian. Sejalan dengan Walidin, Saifullah & Tabrani dalam Penelitian kualitatif (Rijal Fadli, 2021) adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan latar setting yang alamiah.

Studi kasus adalah eksplorasi mendalam terhadap suatu entitas yang dibatasi oleh waktu, tempat, atau konteks tertentu, seperti individu, program, atau kelompok (Fitrah, 2018). Penelitian ini bertujuan memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang kasus melalui berbagai teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dokumentasi. Studi kasus menggali makna dan konteks menyeluruh tanpa bertujuan melakukan generalisasi.

Partisipan dalam penelitian ini yakni pendidik dan peserta didik kelas V di salah satu sekolah dasar di kota Tasikmalaya. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui

tiga teknik utama, yaitu wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada pendidik dan peserta didik untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai pengalaman, kendala, serta kebutuhan mereka terhadap bahan ajar digital, khususnya *E-LKPD* berbasis *Inquiry learning*. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung situasi pembelajaran di kelas, termasuk interaksi antara pendidik dan peserta didik serta penggunaan media pembelajaran. Sementara itu, studi dokumentasi dilakukan untuk menelaah berbagai dokumen pendukung belajar peserta didik guna memperkuat data yang diperoleh dari wawancara dan observasi. Ketiga teknik ini dipilih karena saling melengkapi dalam memperoleh data yang valid dan komprehensif (Sugiyono, 2013)

Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Miles dan Huberman (1994) dalam (Sri Annisa & Mailani, 2023) yang menyatakan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus sepanjang proses

penelitian. Ketiga tahapan ini bertujuan untuk menyederhanakan data, menyusun informasi secara sistematis, dan menarik kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh dari lapangan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kebutuhan Akan Pembelajaran yang Relevan dengan kehidupan sehari-hari

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik kelas v dan observasi diketahui bahwa pembelajaran IPAS selama ini memanfaatkan LKPD cetak atau LKPD Konvensional yang diambil dari buku paket atau internet, kemudian disesuaikan secara terbatas pada isi atau soal. Namun, LKPD dinilai kurang menggambarkan kondisi nyata yang terjadi di sekitar peserta didik. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep kegiatan ekonomi yang bersifat abstrak karena tidak dikaitkan langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka. Sejalan dengan Wirawan et al. (2023), LKPD cetak saat ini dinilai kurang praktis dan kurang mendukung pembelajaran inovatif. *E-LKPD* merupakan alternatif solusi yang dapat menjawab kebutuhan

peserta didik terhadap media pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan mudah diakses.

Hal ini menunjukkan peserta didik membutuhkan pembelajaran yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari agar materi dapat dipahami secara utuh dan bermakna. Sejalan dengan pendapat (Muhartini et al., 2023), pembelajaran akan lebih bermakna jika materi dikaitkan dengan pengalaman atau kehidupan nyata peserta didik. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar LKPD, mempertimbangkan keterkaitan materi dengan lingkungan lokal peserta didik agar lebih relevan dan memudahkan pemahaman konsep ekonomi. Penelitian oleh (Purnama Agung et al., n.d.) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang kontekstual dapat meningkatkan pemahaman konsep karena siswa merasa lebih terhubung dengan materi yang dipelajari.

2. Kebutuhan Akan Bahan Ajar Interaktif

Hasil wawancara dengan peserta didik dan observasi menunjukkan bahwa mereka sangat tertarik pada media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Dalam proses pembelajaran peserta

didik memaparkan bahwa biasanya pembelajaran menggunakan lkpd cetak dan hanya berbentuk tulisan saja. Dalam proses pembelajaran jikapun menggunakan media digital hanya untuk menonton video youtube dan itupun hanya beberapa kali. Dimana didalamnya tidak terdapat ilustrasi atau kegiatan lain yang dapat membuat peserta didik untuk tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Padahal gambar berwarna, animasi, dan video pembelajaran dinilai dapat membantu peserta didik dalam memahami materi karena memberikan gambaran yang konkret dan mudah diingat. Media seperti ini juga dianggap lebih menyenangkan dibandingkan dengan teks atau penjelasan verbal saja.

Media visual menunjukkan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik sekolah dasar (Afiqa et al., 2024). Namun demikian, dalam praktiknya, sekolah dasar masih terbatas dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, terutama karena kendala pelatihan pendidik dan keterbatasan strategi implementasi (Marianah et al., 2025) Hal ini menunjukkan perlunya media

interaktif yang mudah diakses, mendukung pembelajaran aktif. Penelitian yang dilakukan oleh (Dermawan et al., 2024b) menunjukkan bahwa e-LKPD mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Materi dalam e-LKPD umumnya disajikan melalui berbagai elemen multimedia interaktif seperti animasi, simulasi, video, maupun permainan edukatif. Dengan fitur-fitur tersebut, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam mengeksplorasi materi, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan jauh lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional

3. Kebutuhan Akan Pendekatan *Inquiry learning*

Berdasarkan hasil wawancara, dalam proses pembelajaran pendidik menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar seperti *discovery learning* dan *kooperatif learning*. Namun pendidik sering menggunakan metode ceramah dimana dalam proses pembelajaran lebih cenderung menggunakan ceramah dan kurang melibatkan peserta didik dalam proses

pembelajaran. Pendidik memaparkan pernah menggunakan pendekatan *inquiry learning* hanya membutuhkan waktu yang cukup lama dan penerapannya belum spesifik pada topik Kondisi Perekonomian di Daerahku. Padahal, pendekatan ini sangat dibutuhkan peserta didik karena mendorong untuk lebih aktif berpikir, bertanya, mengeksplorasi, dan menarik kesimpulan sendiri berdasarkan pengalaman belajar. *Inquiry learning* memberikan ruang peserta didik untuk berperan sebagai subjek pembelajaran, bukan hanya penerima informasi secara pasif.

Menurut (Firmansyah et al., 2025) menyatakan bahwa dalam pendekatan *inquiry learning*, peserta didik dilibatkan secara langsung dalam menemukan informasi untuk membangun pengetahuannya sendiri. Bruner dalam (Firmansyah et al., 2025) menegaskan bahwa peserta didik perlu diberi kesempatan untuk menemukan konsep secara mandiri dengan sedikit bantuan dari pendidik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nurwahid et al., 2024) bahwa pendidik berperan sebagai fasilitator yang mendukung peserta didik dalam memahami materi secara aktif dan kolaboratif. Oleh karena itu, peserta

didik membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih mendorong mereka untuk berpikir kritis dan belajar melalui pengalaman konkret. Penelitian oleh (Setiawan & Airlanda, 2023)

4. Kebutuhan Akan E-LKPD Interaktif Berbasis Inquiry Learning sebagai Bahan Pembelajaran Digital

Hasil studi dokumen dan wawancara menunjukkan bahwa LKPD yang digunakan di sekolah masih bersifat konvensional dan belum memenuhi kriteria LKPD yang baik. LKPD tersebut cenderung statis, tidak disertai petunjuk yang jelas, kurang menarik secara visual, dan tidak memanfaatkan potensi teknologi yang tersedia. Padahal, LKPD seharusnya dirancang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Sebagaimana dikemukakan oleh Widjajanti dalam Kosasih (2020), yaitu: (1) Syarat didaktik, yang mengatur tentang fungsi dan manfaat LKPD, termasuk variasi stimulus melalui beragam media dan aktivitas yang dapat mengaktifkan peserta didik; (2) Syarat konstruksi, yang mencakup penggunaan bahasa yang tepat, struktur kalimat yang jelas, pilihan kosakata yang sesuai dengan

tingkat perkembangan peserta didik, serta kejelasan isi; dan (3) Syarat teknis, yang berkaitan dengan aspek visual seperti pemilihan jenis huruf, ilustrasi, dan tata letak agar tampilan LKPD menjadi menarik dan nyaman digunakan. Dengan demikian, dalam proses penyusunan LKPD, baik dalam bentuk cetak maupun elektronik (*E-LKPD*), ketiga syarat tersebut harus diperhatikan agar *E-LKPD* dapat berfungsi secara optimal dalam mendukung proses pembelajaran dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, pendidik menyebutkan bahwa sekolah telah memiliki sarana digital seperti komputer dan internet, yang memungkinkan pemanfaatan bahan ajar digital secara optimal. Hal tersebut memberikan peluang untuk pengembangan LKPD cetak menjadi LKPD elektronik yang dapat diakses secara mudah melalui pc/laptop maupun smartphone. Menanggapi hal tersebut, penggunaan *E-LKPD* menjadi salah satu solusi alternatif relevan dan inovatif sehingga peran LKPD cetak dapat digantikan oleh *E-LKPD* interaktif yang mampu menyajikan materi pelajaran secara lebih dinamis dan mendalam, serta berkontribusi meningkatkan daya

inovasi dan kreativitas peserta didik (Lathifah & Nunung Hidayati, 2021).

Menurut (Costadena & Suniasih, 2022) *E-LKPD* dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam merancang bahan ajar, sehingga tampil lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu menarik minat belajar peserta didik. Nurafriani & Mulyawati (2023) menambahkan bahwa penggunaan *E-LKPD* dengan *liveworksheets* memungkinkan integrasi berbagai jenis konten seperti video, audio, soal interaktif, serta pengiriman hasil pekerjaan langsung ke email pendidik. Hal ini menunjukkan peserta didik membutuhkan *E-LKPD* interaktif yang tidak hanya menyampaikan materi secara menarik, tetapi memungkinkan belajar mandiri dan aktif.

Kebutuhan-kebutuhan tersebut sangat sesuai dengan karakteristik pendekatan *inquiry learning*, yang menekankan keaktifan peserta didik dalam membangun pemahamannya melalui mengamati, bertanya, mengeksplorasi, menyimpulkan mandiri berdasarkan pengalaman konkret. *inquiry learning* memungkinkan peserta didik menjadi subjek dalam proses belajar, bukan sekadar penerima informasi. Selain itu, (Magdalena et al., 2020)

menambahkan bahwa integrasi media interaktif dalam *inquiry learning* memperkuat keterlibatan peserta didik dan mempercepat proses konstruksi pengetahuan. Dengan demikian, pendekatan *inquiry learning* menjadi salah satu alternatif yang tepat dalam mengatasi keterbatasan bahan ajar konvensional, karena mendorong peserta didik untuk aktif mencari tahu, menggali informasi dari lingkungan sekitar, dan membangun pemahaman mandiri berdasarkan pengalaman langsung.

Penggabungan *E-LKPD* dengan pendekatan *inquiry learning* akan menciptakan pengalaman belajar yang kaya, aktif, dan bermakna (DEVI et al, 2022). Penggabungan *E-LKPD* dengan pendekatan *inquiry learning* dapat menggunakan *canva* dan *liveworksheets*. (Wijaya & Anggrianto, 2023) *canva* sebagai aplikasi yang *user friendly* sehingga mudah digunakan oleh orang awam, tidak seperti aplikasi lain seperti *Adobe*, *Corel Draw*, *Procreate*, dan aplikasi desain lainnya yang membutuhkan kemampuan design awal, selain itu aplikasi *canva* merupakan aplikasi yang mudah diakses oleh perangkat masing-masing. Pembelajaran menggunakan *E-LKPD* interaktif

menggunakan *liveworksheets* dapat memfasilitasi proses pembelajaran menjadi lebih aktif. *Liveworksheets* merupakan aplikasi gratis yang dapat diakses melalui berbagai laman pencarian, antara lain *Google*, *Chrome*, dan *Microsoft Edge*. Maka dari itu, untuk menanggapi hasil dari analisis tersebut diperlukan sebuah solusi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan mengembangkan *E-LKPD* interkatif berbasis *inquiry learning* pada topik kondisi perekonomian di daerahku kelas v sekolah dasar. Dengan pengembangan *E-LKPD* tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh (Indrawan & Yudiana, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan *e-lkpd* berbasis *inquiry learning* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran IPAS

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan studi dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas V SD membutuhkan bahan ajar yang lebih kontekstual, interaktif, berbasis pendekatan pembelajaran aktif. Pertama, kebutuhan akan pembelajaran kontekstual muncul

karena materi IPAS, khususnya topik "Kondisi Perekonomian di Daerahku", belum dikaitkan secara langsung dengan realitas di sekitar peserta didik, sehingga menyulitkan pemahaman konsep ekonomi yang bersifat abstrak. Kedua, peserta didik menginginkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti gambar, video, dan animasi yang mampu menumbuhkan minat belajar dan membantu pemahaman materi. Dengan demikian, pengembangan *E-LKPD* interaktif berbasis *inquiry learning* menjadi solusi tepat untuk memenuhi berbagai kebutuhan tersebut. Pengembangan *E-LKPD* interaktif berbasis *inquiry learning* sangat dibutuhkan dan diharapkan mampu menggabungkan konteks lokal, media digital yang menarik, pendekatan pembelajaran aktif, sehingga pembelajaran IPAS menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan mendorong kemandirian belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Afifulloh, M., & Cahyanto, B. (2021). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik di Era Pandemi Covid-19*.

- Afiqa, S., Manik, R., Humairoh, A. P., Annisa, S., Mailani, E., & Ketaren, M. A. (2024). *AR RUMMAN-Journal of Education and Learning Evaluation Peran Media Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Geometri Siswa Sekolah Dasar*. 1(2).
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, D. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. In *188 |JURNAL AGASTYA* (Vol. 8).
- Costadena, M. P., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Berbasis Discovery Learning pada Muatan IPA Materi Ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 180–190.
<https://doi.org/10.23887/jpppp.v6i2.45848>
- Dermawan, H., Fadilah Malik, R., Tinggi Ilmu Tarbiyah Fatahillah Bogor, S., & Riafadilah Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Fatahillah Bogor, A. (2024a). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Experimental Method Materi Peristiwa Alam untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik Kelas V SD*.
- Dermawan, H., Fadilah Malik, R., Tinggi Ilmu Tarbiyah Fatahillah Bogor, S., & Riafadilah Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Fatahillah Bogor, A. (2024b). *Volume (3). Edisi (2). Pengembangan E-LKPD Berbasis Experimental Method Materi Peristiwa Alam untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik Kelas V SD*.
- Dermawati, N. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1). <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/PendidikanFisika>
- Devi, R. M., & Aris Singgih Budiarmo. (2022). *Pengembangan E-Lkpd Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Smp*.
- Dewi, M. P., & Kristin, F. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Metode Inquiry Pada Siswa Kelas V Sd. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 67–78.
<https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.6346>
- Firmansyah, Miftahul Husni, Ade Rosad, Muhammad Iqbal Gozali, & Muhammad Basyrul Muvid. (2025). *Efektivitas Inquiry Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Konseptual dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PAI*. 2025.
- Fitrah, M. (2018). *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. CV Jejak (Jejak Publisher). <https://pdfcoffee.com/-pengaruh-strategi-pembelajaran-dan-motivasi-belajar-terhadap-hasil-belajar-bahasa-inggris-pdf-free.html>
- Indrawan, I. K. O., & Yudiana, K. (2022). Types of Force and Their Utilization: Guided Inquiry-Based Interactive E-LKPD for Fourth Grade Elementary School Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(2), 376–385.

- <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i2.47364>
- Istiqomah, N., Astuti Wijayanti, Tri Astuti Arigiyati, & Sri Adi Widodo. (2021). *Validitas Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Eelektronik Berbasis Tri-N Pada Pokok Bahasan Bentuk Aljabar*.
- Lathifah, F., & Nunung Hidayati, B. (2021). Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(1). <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v3i2.668>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). ANALISIS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Marianah, D., Suciptaningsih, O. A., Malang, U. N., & Kunci, K. (2025). *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Hal. 13(2)*, 142. <https://doi.org/10.37081/ed.v13i2.6880>
- Muh. Taqwin; Abd. Muis, & Sartika Thamrin A. Baso. (2024). *Penggunaan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (e-LKPD) Berbasis Edform Untuk Meningkatkan Aktivas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII J SMP Negeri 19 Makassar*.
- Muhartini, Amril Mansur, & Abu Bakar. (2023). *Pembelajaran Kontekstual Dan Pembelajaran Problem Based Learning*.
- Nurwahid, H., Yohanes Sulla, F., & Barella, Y. (2024). *Inquiry Learning: Pengertian, Sintaks Dan Contoh Implementasi Di Kelas* (Vol. 1, Issue 2).
- Nurzaman, I. (2023). Model Kolaboratif Interaktif Readaloud untuk Mendukung Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1961–1971. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7583>
- Nuyadin, A., Karlimah, Adi Prehanto, Anggit Merliana, Agnestasia Ramadhani Putri, Adam Hermawan, & Rusani Jaelani. (2022). *A Bibliometric Computational Mapping Analysis Of Research On Digital Technology In Elementary Education Published From 2012 To 2022*.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). *Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital*.
- Pratiwi, N. P. S., & Margunayasa, I. G. (2022). E-LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Muatan IPA Materi Perpindahan Kalor Kelas V. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 100–108. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46542>
- Purnama Agung, F., Suyanto, S., Aminatun, T., & Artikel Abstrak, I. (n.d.). *E-Modul Gerak Refleks Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan*

- Pemahaman Konsep Siswa SMA.*
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Putra, P., Kunci, K., Inkuiri, P., Pengetahuan Alam, I., & Ibtidaiyah, M. (2017). *Penerapan Pendekatan Inkuiri Pada Mata Pelajaran IPA untuk Mengembangkan Karakter Siswa di SDN 01 Kota Bangun* *INFORMASI ARTIKEL.* 3(1), 2017.
- Rijal Fadli, M. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif.* 21(1), 33–54.
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>
- Setiawan, T. A., & Airlanda, G. S. (2023). *Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Inquiry Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis.* 9(4), 2043–2051.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5751>
- Silvia, T., & Mulyani, S. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Etnomatematika Pada Materi Garis Dan Sudut.* In *Jurnal Hipotenusa* (Vol. 1, Issue 2).
- Sri Annisa, I., & Mailani, E. (2023). *Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Miles Dan Huberman Di Kelas IV Sd Negeri.* *Copyright@ Indah Sri Annisa, Elvi Mailani INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research,* 3, 6469–6477.
- Suryanda, A., & Maulana, A. (2016). *Pengembangan Modul Multimedia Mobile Learning Dengan Android Studio 4.1 Materi Keanekaragaman Hayati Bagi Siswa Sma Kelas X* *The Development Of Multimedia Mobile Learning Modules Of Biodiversity Material Based On Android Operating System For Senior High School Students Of Class X.*
- Wijaya, S. H. T., & Anggrianto, S. C. (2023). *Aplikasi Desain Canva: Ancaman atau Alat yang membantu kerja Desainer Grafis?* *IMATYPE: Journal of Graphic Design Studies,* 2(1), 1.
<https://doi.org/10.37312/imatype.v2i1.6602>