

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)  
PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA  
WILAYAH SUMATERA UTARA KELAS IV  
MIS AL WASHLIYAH ARAPAYUNG**

**Tria Ramadani<sup>1</sup>, Tiflatul Husna<sup>2</sup>, Hidayat<sup>3</sup>, Dalimawaty Kadir<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan,

Alamat e-mail : [triramadani@umnaw.ac.id](mailto:triramadani@umnaw.ac.id), [tiflatulhusna@umnaw.ac.id](mailto:tiflatulhusna@umnaw.ac.id),  
[hidayat@umnaw.ac.id](mailto:hidayat@umnaw.ac.id), [dalimawatykadir@umnaw.ac.id](mailto:dalimawatykadir@umnaw.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to produce a product in the form of E-LKPD based on Problem Based Learning (PBL) in the learning of Science on the material of Indonesian Cultural Wealth in the North Sumatra Region to measure the learning outcomes of fourth grade students of MIS Al Washliyah Arapayung. This research is a development research (Research and Development). This study uses a 4D development model which is an extension of Define, Design, Development and Dissemination. The instruments used in this study were questionnaires and documentation. The results of the validation/feasibility of E-LKPD from input from material experts, namely lecturers, got a score of 89% from 13 statements and the results of the validation/feasibility of E-LKPD experts, namely lecturers, got a score of 89% from 13 statements. The practicality of E-LKPD based on teacher responses got a score of 92% from 13 statements. The effectiveness of E-LKPD based on student responses got a score of 91% from 6 statements consisting of 16 students. From the validation results data, practicality and effectiveness, the development of E-LKPD based on Problem Based Learning (PBL) in the learning of Science on the material of Indonesian Cultural Wealth in the North Sumatra Region is declared Very Valid or suitable for use as teaching material in the learning process.*

*Keywords: E-LKPD, Problem Based Learning, Indonesian Cultural Wealth.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia Wilayah Sumatera Utara untuk mengukur hasil belajar siswa kelas IV MIS Al Washliyah Arapayung. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Diseminasi). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket/kuesioner dan dokumentasi. Hasil validasi/Kelayakan E-LKPD dari masukan para ahli materi yaitu dosen, mendapatkan skor 89% dari 13 pernyataan dan hasil validasi/kelayakan ahli E-LKPD yaitu dosen mendapatkan skor 89% dari 13 pernyataan. Kepraktisan E-LKPD berdasarkan respons guru mendapatkan skor 92% dari 13 pernyataan. Keefektifan E-LKPD berdasarkan respons siswa mendapatkan skor 91% dari 6 pernyataan yang terdiri dari 16 siswa. Dari data hasil validasi, kepraktisan dan keefektifan, maka pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia Wilayah Sumatera Utara dinyatakan Sangat Valid atau layak digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran

Kata Kunci: E-LKPD, Problem Based Learning, Kekayaan Budaya Indonesia.

## **A. Pendahuluan**

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 23 tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan merupakan bentuk usaha yang dijalankan secara sadar serta terencana dalam menciptakan lingkungan belajar dan aktivitas pembelajaran supaya siswa aktif dalam mengembangkan potensi diri agar memiliki kekuatan agama, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, berakhlak serta keterampilan bermasyarakat, bangsa serta Negara. Sejalan dengan pendapat Zennias. S & Darwis. U. (2023). mengungkapkan bahwa pendidikan adalah upaya mempersiapkan generasi muda untuk menyambut dan menghadapi perubahan di era global. Maka pendidikan harus dilakukan dengan sebaik-baiknya sehingga bertujuan untuk menghasilkan pendidikan yang bermutu dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tanpa pendidikan seseorang tidak akan mampu menghadapi perubahan yang terjadi akibat kemajuan teknologi.

Ditengah perkembangan teknologi yang semakin canggih, dunia pendidikan membutuhkan sumber daya manusia yang bermutu agar dapat bersaing secara profesional (Afriany, A & Husna. T (2024). Proses pembelajaran juga terjadi dalam konteks interaksi sosial budaya dalam masyarakat. Selain itu, keberhasilan peserta didik dapat dilihat dari penguasaan materi yang dinyatakan pada prolehan nilai. Di era abad 21, pendidikan dituntut untuk memastikan peserta didik memiliki keterampilan belajar, berinovasi, serta mampu memanfaatkan teknologi dan informasi digital. Banyaknya informasi yang dapat di akses dengan mudah menuntut adanya pemanfaatan teknologi yang tepat guna mendukung proses belajar. Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran dan penggunaan E-LKPD yang menarik menjadi penting akrena dapat memfasilitasi interaksi, mendorong kreativitas, serta meningkatkan

konsentrasi, motivasi dan efektivitas belajar siswa.

Peserta didik mengalami kesulitan dalam mata pelajaran IPAS khususnya pada materi kekayaan budaya indonesia karena cakupannya yang luas. Keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi masih terbatas serta minimnya perangkat pembelajaran menyebabkan siswa cepat bosan sehingga proses belajar tidak berlangsung optimal. Hasil wawancara dengan guru di MIS Al Washliyah Arapayung, siswa mengalami kesulitan mengidentifikasi rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, dan alat music. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah tanpa media visual pendukung, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional dalam menjelaskan materi, sementara E-LKPD yang digunakan belum berbasis teknologi dan kurang menarik. Sutarini & Ningrum (2023) mengungkapkan bahwa minimnya pemanfaatan E-LKPD berbasis teknologi membuat siswa kesulitan memahami materi dan kurang termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan pemasalahan tersebut, perlu dikembangkan perangkat pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran IPAS. Sirait, D & Husna, T (2024) mengungkapkan bahwa E-LKPD berfungsi sebagai alat bantu proses belajar untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Salah satu upaya yang bisa dilakukan diantaranya yaitu dengan mengembangkan E-LKPD berbasis model *Problem Based Learning* yang dapat menunjang peserta didik agar bisa belajar dengan baik. Sejalan dengan pendapat Nabila, E & Husna, T (2024) Maju mundurnya suatu bangsa dapat dilihat dari mutu pendidikan. Oleh sebab itu pendidik memiliki peranan penting dan harus memiliki prioritas dalam

memberikan pengajaran unggulan dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan untuk diajarkan secara inovatif pada peserta didik. E-LKPD dengan pemanfaatan teknologi menjadi lebih efisien sebab peserta didik telah biasa dengan menghadapi dunia digitalisasi. E-LKPD berbasis model *Problem Based Learning* dikembangkan dengan desain terbaru dan memanfaatkan fitur-fitur yang menarik pada aplikasi canva. E-LKPD adalah E-LKPD pembelajaran elektronik yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Yakin, (2021) menjelaskan bahwa elektronik lembar kerja siswa interaktif ialah bahan ajar yang memuat materi untuk satu pertemuan yang dapat menjadikan pembelajaran berjalan efektif.

Fungsi E-LKPD interaktif menurut Prastika & Masniladevi, (2021) yaitu membuat pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga siswa tidak merasakan bosan karena produk berbantuan alat elektronik seperti handphone yang memuat gambar menarik dengan sejumlah pengetahuan. Zahroh & Yuliani (2021) menyatakan bahwa E-LKPD adalah perangkat pembelajaran digital sebagai latihan yang dapat diakses secara mudah melalui pc/laptop maupun smartphone, data E-LKPD dapat didukung dengan gambar dan pertanyaan sehingga bisa langsung dijawab pada saat proses pembelajaran berlangsung. E-LKPD dapat diintegrasikan dengan model pembelajaran agar dapat berfungsi dengan lebih maksimal yakni model pembelajaran yaitu PBL (*Problem Based Learning*). LKPD adalah E-LKPD pembelajaran berbasis cetak yang berisi mengenai tugas yang harus diselesaikan oleh siswa.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menerapkan suatu permasalahan dan persoalan mengenai kehidupan sehari-hari dalam suatu pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Amir (2018) mengungkapkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah suasana yang dibangun dalam

pembelajaran yang menyajikan permasalahan sehari-hari. Sedangkan menurut Shofiyah (2018) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang berisi sebuah masalah agar diselesaikan oleh siswa. Menurut Firdaus, et al, (2021) menyatakan bahwasannya *Problem Based Learning* (PBL) memiliki beberapa keunggulan yakni; (1) siswa terlibat aktif pada setiap kegiatan sehingga pengetahuan yang didapat dapat terserap dengan baik, (2) siswa dapat berlatih untuk bekerjasama, (3) siswa dapat memperoleh ilmu dari berbagai sumber.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik dan ingin membuat inovasi untuk E-LKPD pembelajaran, dengan mengembangkan E-LKPD pembelajaran berbasis teknologi yang menghasilkan produk berupa Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik yaitu dengan "Pengembangan E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia Wilayah Sumatera Utara kelas IV MIS Al-Washliyah Arapayung".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia Wilayah Sumatera Utara kelas IV MIS Al-Washliyah ini peneliti akan menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D). Sugiyono, (2017) mengungkapkan bahwa penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination*

(Diseminasi) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), (Sugiyono, 2017).

Subjek dalam penelitian ini adalah penelaah ahli materi yaitu dosen, ahli E-LKPD yaitu dosen, respons guru yaitu guru dan respons siswa yaitu siswa. Objek dari penelitian ini adalah E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS. E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) ini dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV materi Kekayaan Budaya Indonesia.

Waktu penelitian produk berupa E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS yang akan dikembangkan yaitu pada semester genap tahun 2024/2025.

Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket/kuesioner. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi, ahli E-LKPD dan data kepraktisan dari produk yang akan dikembangkan berupa respon guru terhadap kepraktisan dan respons siswa terhadap keefektifan E-LKPD. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau sering disebut angket dan dokumentasi.

Data proses pengembangan E-LKPD berupa data deskriptif kualitatif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materi dan ahli E-LKPD sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Setelah divalidasi oleh ahli E-LKPD dan ahli materi kemudian direvisi sehingga diperoleh E-LKPD revisi pada tahap I. Berdasarkan validasi dari ahli E-LKPD dan ahli materi, maka akan dihasilkan produk akhir. Tanggapan responden yang berupa data kualitatif, diubah menjadi data kuantitatif yang dinyatakan dalam bentuk Kelayakan Validasi.

**Tabel 1. Kriteria Lembar Validasi**

NO	Persentase	Kriteria
1.	0-20%	Tidak Valid
2.	21-40%	Kurang Valid
3.	41-60%	Cukup Valid

4.	61-80%	Valid
5.	81-100%	Sangat Valid

**Sumber : Ridwan, 2010)**

Perhitungan persentase data yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase Skor

$\sum x$  = Jumlah jawaban yang diberikan validator

N = Jumlah skor maksimal

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini berdasarkan tahapan yang diambil dari desain penelitian ini yaitu 4D, Define (Pendefinisian), Design (Perancangan) dan Development (Pengembangan).

#### **Tahap Define (Pendefinisian)**

Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan. E-LKPD pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di MIS Al Washliyah Arapayung jarang dipergunakan selama proses pembelajaran sehingga beberapa siswa tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan guru ialah ceramah dan wawancara, metode ini masih belum optimal dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS. Selain itu sumber belajar yang digunakan hanya buku pelajaran saja, penyediaan buku pelajaran tentu saja belum cukup sehingga membuat siswa belum memahami materi khususnya materi Kekayaan Budaya Indonesia.

Dari hasil analisis kebutuhan yaitu peneliti menemukan sebuah solusi dengan cara mendesain suatu produk E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) Mata Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia siswa kelas IV Sekolah Dasar. E-LKPD ini dibuat

menyesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran.

**Tahap design (perancangan)**

Tahap design (perancangan) ini yaitu: Rancangan awal, tahap merancang bentuk-bentuk E-LKPD, dan pembuatan isi E-LKPD. Pada tahap rancangan awal kegiatan pertama adalah pemilihan aplikasi. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia siswa kelas IV SD ini adalah canva. Alasan peneliti memilih E-LKPD canva dikarenakan canva sangat mudah digunakan dan memiliki fitur yang beragam.

Selanjutnya pemilihan E-LKPD menyesuaikan dengan analisis kebutuhan yang sudah peneliti paparkan pada tahap pendefinisian dan juga sesuai dengan pembelajaran berbasis teknologi visual yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar khususnya mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia. Selain itu, memiliki keunggulannya yang menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi dengan melihat langsung kekayaan budaya indonesia pada budaya suku melayu yang ada di daerah Arapayung, kecamatan Pantai Cermin, Serdang Bedagai, Sumatera Utara.

Selanjutnya adalah pemilihan format kriteria, E-LKPD yang dikembangkan yaitu: 1. Berisi gambar dan penjelasan Kekayaan Budaya Indonesia khususnya pada budaya suku melayu yang ada di daerah Arapayung 2. E-LKPD berisi suku melayu di Sumatera Utara seperti: a. Periodisasi sejarah budaya melayu & tokoh-tokoh pentingnya b. Adat istiadat yang sampai saat ini masih ada salah satunya tepung tawar pada saat upacara kelahiran, perkawinan dan acara penting lainnya.c. Rumah adat melayu, pakaian adat melayu, alat musik tradisional melayu, makanan khas melayu dan tarian melayu. 3. E-LKPD dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses pembelajaran khususnya dalam literasi. 4. E-LKPD

Ukuran : 21 cm x 29,7 cm. Font times new rooman dan ukuran font 12.

Selanjutnya desain awal pembelajaran, pada tahap ini meliputi penentuan template dan draft product. Mulai dengan halaman kosong atau pilih salah satu template siap pakai dari



Canva. Telusuri template untuk setiap tema, gaya, dan layout. Setelah menemukan template terbaik, cukup klik untuk mulai membuat E-LKPD. Terakhir draft product

Gambar 1 Cover                      Gambar 2 Komponen  
 Gambar 3 Kompetensi, capaian, tujuan



Gambar 4 Kompetensi Dasar (KD)

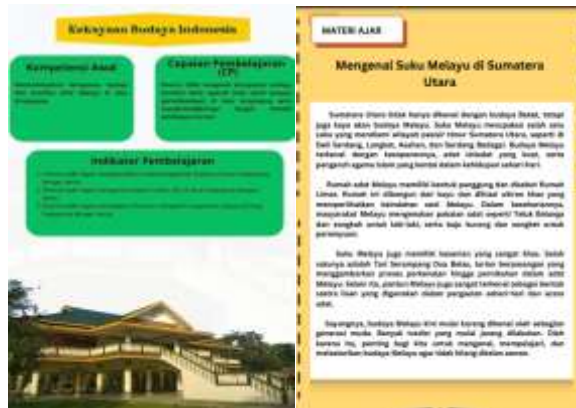
**Tahap Pengembangan**

Setelah E-LKPD selesai dibuat, langkah selanjutnya yakni melakukan validasi kelayakan terhadap E-LKPD oleh validator ahli materi, ahli E-LKPD dan guru.

Gambar sesudah revisi  
 Validasi tahap dua dilakukan pada 5 Mei 2025 Hasil validasi tahap kedua dapat dilihat pada tabel berikut :

**Hasil Validasi Ahli Materi**

Ahli materi berperan untuk memberikan penilaian E-LKPD dari segi materi seperti kelayakan isi materi, penyajian materi dan kebahasaan materi. Ahli materi yakni Ibu Beta Rapita Silalahi, S.Pd., M.Pd selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Validasi dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama dilakukan pada 1 Mei 2025 Hasil validasi tahap pertama masih terdapat bagian yang perlu direvisi yaitu bagian yang perlu direvisi/ditambahi yaitu menambahkan capaian pembelajaran dan sesuaikan dengan E-LKPD yang dikembangkan dan pada bagian materi disesuaikan dengan pendampingan gambar.



Gambar sebelum revisi



**Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi Revisi**

Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Kelayakan isi penyajian	1. Kesesuaian materi pada E-LKPD terhadap tujuan materi yang akan dicapai				√	
	2. Ketetapan cakupan materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran terhadap E-LKPD				√	
	3. Kebenaran konsep materi harus bersifat sistematis (tertaut/berurutan)					√
	4. Kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan				√	
	5. Keruntutan materi sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran terhadap E-LKPD				√	
	6. Kualitas materi pembelajaran harus memberikan kemudahan bagi siswa					√
	7. Kualitas penyajian					√

	materi mudah dipahami					
Penyajian	8. Keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan dibahas				√	
	9. Kualitas umpan balik pada materi pembelajaran				√	
	10. Kualitas soal-soal latihan yang menarik dan dapat memberikan pemahaman pada siswa					√
Kebahasaan	11. Keterceraan dan pemaparan materi yang logis sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi				√	
	12. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik					√
	13. Kemudahan bahasa dalam memahami materi pembelajaran					√

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{58}{65} \times 100\%$$

Hasil validasi ahli materi dapat diketahui bahwa kualitas E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia Wilayah Sumatera Utara kelas IV mendapatkan

skor 89% dari 13 pernyataan. E-LKPD yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah.

#### Hasil Validasi Ahli E-LKPD

Ahli E-LKPD berperan untuk memberikan penilaian terhadap E-LKPD dari segi mutu teknis, kualitas tampilan, dan kemudahan digunakan. Ahli E-LKPD yakni ibu Putri Juwita, S.Pd., M.Pd selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Validasi dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama dilakukan pada 1 Mei 2025 hasil validasi tahap pertama masih terdapat bagian yang perlu direvisi yaitu bagian yang perlu direvisi/ditambahi yaitu perbaiki cover, tim penyusun dibuat pada halaman baru, sesuaikan E-LKPD dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dan tambahkan biodata penulis.

**Table 3 Revisi E-LKPD oleh Ahli Materi**





Validasi tahap dua dilakukan pada 5 Mei 2025 Hasil validasi tahap kedua dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4 Validasi Ahli E-LKPD Revisi**

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Desain sampul E-LKPD dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar.					√
2.	Penyajian E-LKPD dilengkapi dengan gambar yang jelas dan berwarna sehingga menarik perhatian siswa dan tidak membosankan.				√	
3.	E-LKPD dilengkapi dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai					
4.	Konsep tokoh dalam E-LKPD sesuai dengan pokok materi manusia dan lingkungan				√	
5.	Desain E-LKPD secara keseluruhan mampu menarik siswa untuk membaca dan memahami materi yang dijelaskan.					√
6.	Ukuran E-LKPD 279 X 431 mm sehingga sesuai untuk bacaan anak usia Sekolah Dasar					√

7.	Materi E-LKPD disusun secara berurutan sesuai materi pembelajaran dan di akhir episode diberikan soal quiz dan kesimpulan sehingga menguatkan pemahaman siswa					√
8.	Tata letak teks diselaraskan dengan penempatan gambar sehingga membentuk materi yang jelas dan utuh serta tidak membingungkan siswa ketika membaca.					√
9.	Komposisi warna dan tampilan gambar disesuaikan dengan karakteristik usia siswa SD.					√
10.	Ukuran gambar pada E-LKPD dapat disesuaikan dengan tingkat kejelasan penglihatan siswa.					√
11.	Siswa dapat dengan mudah mengakses ELKPD					√
12.	Bahasa yang digunakan dalam E-LKPD disesuaikan dengan tingkat pemikiran dan pemahaman siswa kelas IV MIS AL Washliyah Arapayung					√
13.	Ukuran huruf yang digunakan dalam E-LKPD disesuaikan tingkat perkembangan membaca siswa.					√

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{58}{65} \times 100\%$$

Hasil penilaian ahli E-LKPD dalam tabel 4 dapat diketahui bahwa kualitas E-LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia Wilayah Sumatera Utara kelas IV mendapatkan skor 89% dari 13 pernyataan. E-LKPD yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah.

#### Hasil Respon Guru

Respon guru bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD). Guru pada penelitian ini adalah bapak Arifin, S.Pd.I Beliau adalah guru kelas IV MIS AI Washliyah Arapayung. Validasi dilakukan dengan cara memberikan E-LKPD pembelajaran untuk



dilihat dan menyerahkan lembar validasi berupa angket kepada guru. Lembar validasi terdiri dari 13 pernyataan yang terbagi ke dalam 3 aspek. Hasil validasi disajikan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 5 Hasil Validasi Respons Guru**

Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Kelayakan isi penyajian	1. Kesesuaian materi pada E-LKPD terhadap tujuan materi yang akan dicapai					√
	2. Ketetapan cakupan materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran terhadap E-LKPD				√	
	3. Kebenaran konsep materi harus bersifat sistematis (tertaut/berurutan)					√
	4. Kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan				√	
	5. Keruntutan materi sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran terhadap E-LKPD					√
	6. Kualitas materi pembelajaran harus memberikan kemudahan bagi siswa					√
	7. Kualitas penyajian materi mudah dipahami				√	
Penyajian	8. Keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan dibahas					√
	9. Kualitas umpan balik pada materi pembelajaran				√	
	10. Kualitas soal-soal latihan yang menarik dan dapat memberikan pemahaman pada siswa					√
Kebahasaan	11. Keterceraan dan pemaparan					√

	materi yang logis sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi					
12.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik				√	
13.	Kemudahan bahasa dalam memahami materi pembelajaran					√

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{60}{65} \times 100\%$$

Berdasarkan data respons guru pada tabel 5 dapat diketahui bahwa kualitas E-LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia Wilayah Sumatera Utara kelas IV mendapatkan skor 92% dari 13 pernyataan. E-LKPD yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah.

#### Hasil Respons Siswa

Hasil respons siswa bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas E-LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia Wilayah Sumatera Utara kelas IV MIS Al Washliyah. Respons siswa dikumpulkan melalui angket yang berisi pernyataan terkait aspek kemenarikan dan manfaat E-LKPD. Berikut tabel hasil respons siswa kelas IV terhadap E-LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia Wilayah Sumatera Utara :

**Tabel 6 Hasil Validasi Respons Siswa**

No	Nama	Skor
1	Aidilia azmi	100
2	Alika Myesha Putri	96
3	Ammar Abdul	100
4	Aulia ramadhani	100
5	Ayna nahnu	93
6	Balqis khairunisa	100

7	Frada	96
8	Marsel alyando baru	93
9	Muhammad dirza	100
10	Muhammad ilham sayyid	96
11	Nabila aira	90
12	Novia alwa syafitri	100
13	Rasid al muhcandra	93
14	Refandi	96
15	Siti hulka nur	100
16	Tina	100
<b>Jumlah</b>		1.463
$\frac{1.463}{1.600} \times 100\% = 91\%$		

Hasil respon siswa terhadap E-LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia Wilayah Sumatera Utara dari segi kemenarikan dan manfaat mendapatkan 91% dengan kategori sangat valid. E-LKPD sudah bisa dijadikan sumber belajar untuk siswa kelas IV.

#### **Disseminate (Penyebaran)**

Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Pada penelitian ini produk yang akan di sebarakan adalah efektivitas E-LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia Wilayah Sumatera Utara kelas IV MIS Al Washliyah dan akan disebarakan ke siswa dan guru kelas.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan, kelayakan E-LKPD dari masukan para ahli materi yaitu dosen, ahli E-LKPD yaitu dosen mendapatkan mendapatkan skor 89% dari 13 pernyataan. Kepraktisan E-LKPD berdasarkan respons guru mendapatkan skor 92% dari 13 pernyataan. Keefektifan

E-LKPD berdasarkan respons siswa mendapatkan mendapatkan skor 91% dari 6 pernyataan yang terdiri dari 16 siswa. Dari data hasil validasi, kepraktisan dan keefektifan, maka pengembangan E-LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia Wilayah Sumatera Utara dinyatakan Sangat Valid atau layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afriany, A &, Husna. T (2024). Pengembangan E-Lkpd Berbasis TPACK pada Pembelajaran Ipas Materi bagian tumbuh-tumbuhan Kelas IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Issn Cetak : 2477-2143 Issn Online : 2548-6950 Volume 09 Nomor 04. <https://Journal.Unpas.Ac.Id/Index.Php/Pendas/Article/View/19916/9590>
- Firdaus, A., Asikin, M., Waluya, B., & Zaenuri, Z. (2021). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 187–200. <https://doi.org/10.37680/Qalamuna.V13i2.871>.
- Nabila, E & Husna, T (2024). Pengembangan Bahan Ajar IPS pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Dengan Menggunakan Metode Storytelling di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan bahasa* Volume.1 No.2. <https://journal.lpkd.or.id/index.php/Dilan/article/view/681/1100>
- Prastika, Y., & Masniladevi. (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.

- <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3817>
- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. (2018). Model Problem Based Learning dalam melatih scientific reasoning siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3(1), 33. doi:<https://doi.org/10.26740/jppipa.v3n1.p33-38>
- Sirait, D & Husna, T (2024). Pengembangan Media Aplikasi Capcut Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Siswa Kelas IV SD Negeri 106843 Jaharun B. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18917/8374>
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutarini & Ningrum. (2023). Pengembangan Media video animasi dengan menggunakan aplikasi animaker pada pembelajaran tema cuaca di kelas III sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*. Volum Vol.2, No.2, Agustus 2023, pp: 1471-1482
- Yakin, A. (2021). Pengembangan E-LKPD Berciri Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Bahar, S. A., Nugraha, D., Syarifuddin, & Irnawati. (2023). *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 01(3), 23–40.
- Zeninas. S & Darwis. U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Keselamatan Di Rumah dan Perjalanan Kelas II. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Volume 02 Nomor 4 September 2023, pp. 431-441. <https://jurnalp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2540>