

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi digital memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan sebagai sarana yang mendukung dan mempermudah proses pembelajaran antara guru dan peserta didik. Perkembangan inovasi pembelajaran yang semakin pesat, khususnya melalui penerapan *e-learning*, menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan fleksibel. Melalui pemanfaatan teknologi digital, pendidik memiliki peluang yang lebih luas untuk mengembangkan ide dan gagasan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran (Arridho dkk., 2024). Penggunaan perangkat digital, platform daring, serta sumber belajar berbasis multimedia mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik (Siringoringo R.G, 2024). Oleh karena itu, teknologi tidak lagi berfungsi sekadar sebagai pelengkap, melainkan menjadi salah satu penggerak utama dalam modernisasi sistem pembelajaran, terutama dalam mempermudah komunikasi serta memperluas akses terhadap berbagai sumber informasi.

Peran guru menjadi sangat penting dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran secara tepat dan terarah. Pemanfaatan teknologi yang optimal dapat memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar peserta didik maupun efektivitas pengajaran guru, khususnya dalam penyampaian nilai-nilai Pancasila. Melalui teknologi, pendidik dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih kontekstual, relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan selaras dengan perkembangan zaman (Melati dkk., 2023). Dengan demikian, kemajuan teknologi

dalam pendidikan dasar menjadi salah satu faktor penting dalam mewujudkan pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan tuntutan era digital (Wahyudi, 2024).

Perkembangan ini ditunjukkan oleh munculnya berbagai inovasi, seperti platform digital yang canggih dan kemudahan mengakses informasi melalui internet, yang dirancang untuk memfasilitasi dan memperkuat proses belajar siswa (Hakim & Yulia, 2024). Di era digital saat ini, literasi digital memiliki peran yang semakin penting karena teknologi digital telah melekat dan menjadi bagian tak terhindarkan dalam kehidupan manusia sehari-hari (Saptarianto dkk., 2024). Oleh karena itu, Sistem pendidikan dituntut untuk adaptif guna mempersiapkan sumber daya manusia yang kompetitif dalam menghadapi tantangan era digital, sehingga kurikulum sebagai rancangan yang mencakup materi pelajaran, bahan ajar, serta pengalaman belajar perlu direncanakan secara matang dan relevan dengan perkembangan zaman. Kurikulum berfungsi sebagai pedoman bagi setiap pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Di Indonesia, kurikulum telah mengalami beberapa kali perubahan atau revisi (Erin Aprillia dkk., 2022). Kurikulum yang saat ini diterapkan di Indonesia, yaitu Kurikulum Merdeka Belajar, menekankan pentingnya kemandirian dan fleksibilitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Manalu dkk. (2022) kurikulum ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan melalui berbagai konteks, baik di dalam maupun di luar sekolah, serta mendorong kreativitas guru dan peserta didik.

Sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran mandiri, bermakna, dan menyenangkan, diperlukan dukungan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan bahan ajar

elektronik yang menarik dapat memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Menurut Salsabila & Marmoah, (2025) pemanfaatan bahan ajar seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Melalui LKPD, siswa didorong untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari. Penggunaan bahan ajar yang tepat, seperti LKPD, dapat membantu siswa memahami konsep-konsep pelajaran dengan lebih mudah dan mendalam. Dengan demikian, LKPD tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai media yang mampu menumbuhkan kemandirian dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Handika dkk., 2024). LKPD disusun berdasarkan kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran (Istiqomah, 2021). LKPD bertujuan untuk mengaktifkan peran siswa. Dalam menunjang kegiatan belajar, LKPD berperan sebagai bahan ajar alternatif yang dapat diterapkan secara sistematis dan terstruktur. Penggunaannya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca dan menulis, merangsang kemampuan berpikir kritis, serta mempermudah mereka memahami isi pembelajaran (Istiqomah, 2021)

Upaya dalam memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dilakukan dengan mengembangkan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD), yaitu media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar secara lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. E-LKPD merupakan alat pembelajaran berbasis digital yang digunakan untuk menilai tingkat pemahaman dan penguasaan materi peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru (Mulyani dkk., 2025).

Penggunaan E-LKPD memiliki potensi untuk mengatasi hambatan ruang dan waktu, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dan berinteraksi secara lebih efisien dan optimal (Firtsanianta & Khofifah, 2022). Guru dapat menjadikan LKPD elektronik sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif. Selain lebih ramah lingkungan karena tidak memerlukan penggunaan kertas, LKPD elektronik juga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh variasi bentuk pertanyaan dan aktivitas interaktif yang disajikan di dalamnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Media elektronik mampu menarik perhatian dan minat peserta didik melalui berbagai elemen pendukung seperti animasi, ilustrasi gambar, serta tayangan video (Mahbubi & Istiqomah, 2024).

Melalui berbagai fitur interaktif yang dimilikinya, siswa dapat menjadi lebih akrab dengan penggunaan teknologi sekaligus memperoleh pemahaman yang lebih konkret terhadap materi yang dipelajari. Tayangan visual dalam video membantu menghubungkan konsep abstrak dengan situasi nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu *platform* yang dapat digunakan untuk mengembangkan E-LKPD interaktif adalah *Liveworksheet*. *Liveworksheet* merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat lembar kerja interaktif bagi siswa (Rahman. F. A, dkk., 2023). Aplikasi ini dapat mengonversi lembar kerja cetak menjadi latihan daring interaktif dengan fitur koreksi otomatis.

Selain bahan ajar, pemilihan model pembelajaran juga memegang peranan krusial sebagai panduan dalam merencanakan kegiatan belajar. Kurikulum Merdeka

menekankan pembelajaran yang berpihak pada siswa melalui pendekatan yang fleksibel dan kontekstual. Salah satu model yang mendukung hal ini adalah *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permasalahan nyata (autentik), tidak terstruktur, dan bersifat terbuka sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan pemecahan masalah. Melalui pendekatan ini, siswa juga didorong untuk membangun pengetahuan baru karena PBL memiliki potensi untuk mengaitkan berbagai persoalan dengan situasi kehidupan sehari-hari (Afifah. R. D, dkk., 2024). Model ini berfokus pada pemecahan masalah nyata sebagai titik awal proses pembelajaran. PBL mampu mengembangkan pola pikir kritis, inovatif, kreatif, dan kolaboratif pada siswa. Dengan dukungan teknologi, model ini menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan semangat belajar siswa.

Namun, pada lapangan, siswa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep hak dan kewajiban secara mendalam karena proses pembelajaran cenderung bersifat teoretis dan kurang melibatkan pengalaman nyata. Peserta didik sering kali belum mampu mengidentifikasi perilaku yang mencerminkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari, karena pembelajaran masih berfokus pada aspek kognitif dan belum memberikan pengalaman belajar yang kontekstual. Kondisi tersebut juga ditemukan di lokasi penelitian, yaitu kelas IV SDN Pejagan 5, yang menunjukkan bahwa peserta didik belum konsisten dalam melaksanakan kewajibannya, seperti menjalankan piket kelas, serta masih kurang menghargai hak teman saat berdiskusi. Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berlangsung masih didominasi oleh penggunaan buku paket sebagai sumber utama, sehingga belum mampu memberikan pengalaman

belajar yang bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan minat serta karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada 1 Oktober 2025 dengan guru kelas IV SDN Pejagan 5, diperoleh informasi bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila telah menggunakan buku panduan guru, buku paket siswa, dan LKPD sebagai bahan ajar pendukung. Menurut guru, bahan ajar yang digunakan selama ini telah membantu pelaksanaan pembelajaran, namun masih diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran di kelas. Guru menyampaikan bahwa materi hak dan kewajiban memerlukan bahan ajar yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga peserta didik dapat memahami hubungan antara konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa bahan ajar yang digunakan dapat diperkaya dengan berbagai aktivitas pembelajaran yang memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru memerlukan bahan ajar yang mampu mendukung penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) secara lebih sistematis. Dengan adanya bahan ajar yang dirancang sesuai tahapan PBL, peserta didik diharapkan dapat lebih mudah mengikuti proses pembelajaran yang melibatkan kegiatan mengidentifikasi masalah, mencari informasi, berdiskusi, dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Berdasarkan informasi tersebut, guru menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar berupa E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan *Liveworksheets* diperlukan sebagai alternatif untuk melengkapi bahan ajar yang

telah digunakan. Bahan ajar tersebut diharapkan dapat mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, membantu pemahaman konsep hak dan kewajiban secara lebih mendalam, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV pada 3 Oktober 2025, diketahui bahwa peserta didik telah mampu mengenali dan menyebutkan contoh hak dan kewajiban yang dipelajari dalam pembelajaran. Namun, pemahaman peserta didik terhadap penerapan konsep hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari masih perlu diperkuat. Hal tersebut terlihat dari masih adanya peserta didik yang memerlukan bimbingan dalam menerapkan nilai-nilai hak dan kewajiban di lingkungan sekolah, seperti saat kegiatan diskusi, pelaksanaan piket kelas, maupun penggunaan fasilitas sekolah secara bergantian. Kondisi ini menunjukkan pentingnya pembelajaran yang tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan materi dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dapat terus ditingkatkan melalui penyediaan aktivitas belajar yang lebih beragam dan melibatkan peserta didik secara aktif. Dari 30 peserta didik, sebagian siswa telah menunjukkan keberanian untuk menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan stimulus dan pendampingan agar lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Ditinjau dari bahan ajar yang digunakan, materi pembelajaran telah tersedia dan mendukung pelaksanaan pembelajaran di kelas. Namun, terdapat peluang untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih kontekstual, sistematis, dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pengembangan bahan ajar tersebut dapat dilakukan dengan menambahkan aktivitas pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengamati, berdiskusi, menganalisis permasalahan, serta melakukan refleksi terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Dari sisi sarana dan prasarana, sekolah telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran digital seperti proyektor, smartboard, dan akses internet melalui jaringan Wi-Fi. Ketersediaan fasilitas tersebut memberikan peluang untuk mengembangkan bahan ajar yang terintegrasi dengan teknologi digital guna mendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam bahan ajar dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan pembelajaran abad ke-21. Berdasarkan hasil observasi tersebut, diperlukan pengembangan bahan ajar yang mampu mengintegrasikan materi, aktivitas pembelajaran, dan pemanfaatan teknologi secara terpadu. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Liveworksheets*. Bahan ajar ini diharapkan dapat mendukung peserta didik dalam memahami konsep hak dan kewajiban melalui kegiatan pemecahan masalah yang kontekstual, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, serta mengoptimalkan pemanfaatan sarana pembelajaran digital yang telah tersedia di sekolah.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan yang dilakukan pada tanggal 3 Oktober 2025 dengan 30 peserta didik kelas IV, dimana sebanyak (97%) siswa menyatakan

menyukai mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sebanyak (67%) siswa menyampaikan bahwa mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila, sementara (80%) merasa cepat bosan dengan buku paket atau LKS, meskipun (67%) siswa menyukai pembelajaran dengan teknologi digital seperti proyektor, HP, atau komputer, guru belum menggunakannya dalam pengajaran, sehingga menciptakan kesenjangan yang memerlukan pengembangan E-LKPD berbantuan *Liveworksheets* untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui integrasi elemen interaktif yang sesuai dengan preferensi siswa.

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil nilai Sumatif Tengah Semester (STS) semester I kelas IV yang diikuti oleh 30 peserta didik. Data menunjukkan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tingkat ketercapaian hasil belajar tertinggi, yaitu sebanyak 26 dari 30 peserta didik atau sekitar 86,67% telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sebaliknya, mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan tingkat ketercapaian hasil belajar terendah, yaitu hanya 5 dari 30 peserta didik atau sekitar 16,67% yang mencapai KKTP, dari keseluruhan materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi hak dan kewajiban dipilih sebagai fokus penelitian karena menunjukkan capaian hasil belajar yang masih rendah. Hasil menunjukkan bahwa hanya 9 dari 30 peserta didik atau sekitar 30% yang memperoleh nilai di atas KKTP, sedangkan sebanyak 21 peserta didik atau sekitar 70% masih memperoleh nilai di bawah KKTP yang ditetapkan, yaitu 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi hak dan kewajiban masih memerlukan penguatan. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui pemilihan materi yang tepat serta pengembangan bahan ajar yang menarik, interaktif, dan kontekstual.

Pengembangan bahan ajar tersebut diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta membantu mereka memahami dan menerapkan konsep hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari secara lebih optimal.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi serta angket kebutuhan siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan inovasi pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran memerlukan pemanfaatan bahan ajar digital yang interaktif dan kontekstual, seperti E-LKPD berbasis model tertentu, yang memiliki karakteristik sebagai media pembelajaran digital yang interaktif dan terintegrasi dengan model pembelajaran, khususnya *Problem Based Learning* (PBL). E-LKPD mampu menyajikan teks, gambar, audio, dan video secara terpadu sehingga proses belajar menjadi lebih menarik sekaligus mendorong siswa untuk berpikir kritis. Penelitian Nurtanto dkk., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, kemampuan berkomunikasi, serta keterampilan pemecahan masalah. E-LKPD juga unggul dalam efisiensi waktu dan kemudahan akses sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern serta memiliki komponen utama berupa identitas atau judul, tujuan dan kompetensi dasar, petunjuk penggunaan, ringkasan materi, aktivitas pembelajaran interaktif, dan penilaian atau refleksi (Tunjung Sari dkk., 2021).

Pengembangan E-LKPD interaktif menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan kemandirian peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Suryaningsih & Nurlita, (2021),

struktur komponen tersebut membantu menjadikan E-LKPD tidak hanya sebagai bahan ajar digital, tetapi juga sebagai alat pembelajaran aktif yang mendorong kemandirian dan keterampilan abad ke-21. E-LKPD dapat menjadi solusi efektif bagi guru, E-LKPD dapat memfasilitasi tiga jenis gaya belajar siswa dan menyediakan variasi soal yang lebih kaya dari LKPD cetak (tidak hanya esai dan pilihan ganda). Selain itu, E-LKPD memungkinkan pembelajaran yang fleksibel, dapat diakses kapan pun dan di mana pun melalui ponsel atau komputer yang terhubung ke internet. Peneliti merumuskan solusi tersebut dengan merujuk pada hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Penelitian pertama dilakukan oleh (Sholikhatin.E.R, 2023) Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan LKPD berbasis PBL yang memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan tinggi dalam pembelajaran. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas empat tahap, hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan tergolong berkualitas sangat baik, dengan skor validasi 88,5% dari dua ahli konstruksi bahan ajar, 88,75% dari angket respon pendidik dan peserta didik, serta 80% dari hasil tes evaluasi siswa.

Selanjutnya yang kedua, penelitian oleh Nursyamsiana & Satibi Hidayat, (2023), Penelitian ini menghasilkan E-LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) pada materi *kewajiban dan hak terhadap makhluk hidup serta lingkungan* untuk siswa kelas IV. Proses pengembangannya menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan utama: *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk E-LKPD sangat layak digunakan, dengan tingkat kelayakan mencapai 95% pada aspek materi, 98,9%

pada aspek media, dan 91,6% pada aspek bahasa, serta rata-rata keseluruhan 95%, yang dikategorikan *sangat layak*. Hasil uji coba kepada peserta didik juga menunjukkan kelayakan tinggi, yaitu 81,7% pada *one-to-one test*, 82,2% pada *small group test*, dan 83,8% pada *field test*.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Darniyanti dkk, (2024). Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk E-LKPD yang valid, praktis, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil validasi menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi, dengan skor 85% untuk aspek isi, 90% untuk bahasa, dan 79% untuk kegrafikan, yang semuanya termasuk kategori valid hingga sangat valid. Dari aspek praktikalitas, E-LKPD memperoleh respon positif dari guru (85%) dan siswa (80%), dengan rata-rata 82,5% yang menunjukkan bahwa produk sangat praktis dan mudah digunakan. Sementara itu, uji efektivitas memperlihatkan bahwa 94,7% siswa (18 dari 19 orang) mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata 88,48%, sehingga dinyatakan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Meskipun sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD yang bersandar pada *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan prestasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa, pengembangan sumber belajar digital yang diterapkan khusus pada pelajaran Pendidikan Pancasila, terutama mengenai hak dan kewajiban untuk kelas IV di sekolah dasar, masih tergolong terbatas. Beberapa penelitian sebelumnya lebih fokus pada peningkatan aspek kognitif dan pencapaian belajar, tanpa menyelidiki lebih dalam mengenai proses internalisasi nilai serta penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, materi mengenai hak dan kewajiban tidak hanya mengharuskan

pemahaman secara akademis, tetapi juga mendorong kesadaran siswa untuk menerapkan nilai tanggung jawab serta sikap saling menghormati dalam interaksi di sekolah dan di rumah.

Hal ini relevan dengan temuan di kelas IV SDN Pejagan 5, di mana siswa mampu menyebutkan konsep hak dan kewajiban, tetapi belum menunjukkan implementasi yang konsisten dalam perilaku sehari-hari mereka. Di samping itu, model *Problem Based Learning* (PBL) yang telah diperkenalkan dalam proses pembelajaran belum didukung oleh materi ajar digital yang disusun secara sistematis sesuai dengan langkah-langkah PBL. Maka dari itu, penelitian ini menawarkan inovasi dalam pengembangan E-LKPD yang berbasis *Problem Based Learning* pada materi hak dan kewajiban untuk kelas IV di SDN Pejagan 5, yang diharapkan dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa serta membantu mereka memahami dan mengaplikasikan konsep hak dan kewajiban dengan lebih berarti dalam kehidupan sehari-hari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan E-LKPD Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan *Liveworksheets* pada Materi Hak dan Kewajiban Sebagai Warga Sekolah Kelas IV SDN Pajagan 5?
2. Bagaimana kemenarikan E-LKPD Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan *Liveworksheets* pada Materi Hak dan Kewajiban Sebagai Warga Sekolah Kelas IV SDN Pajagan 5?

3. Bagaimana keefektifan E-LKPD Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan *Liveworksheets* pada Materi Hak dan Kewajiban Sebagai Warga Sekolah Kelas IV SDN Pajagan 5?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan E-LKPD Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan *Liveworksheets* pada Materi Hak dan Kewajiban Sebagai Warga Sekolah kelas IV SDN Pajagan 5 yang ditinjau dari validasi ahli bahan ajar, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran.
2. Untuk mengetahui kemenarikan E-LKPD Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan *Liveworksheets* pada Materi Hak dan Kewajiban Sebagai Warga Sekolah kelas IV SDN Pajagan 5 yang ditinjau dari hasil angket respon guru dan peserta didik.
3. Untuk mengetahui keefektifan E-LKPD Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan *Liveworksheets* pada Materi Hak dan Kewajiban Sebagai Warga Sekolah kelas IV SDN Pajagan 5 ditinjau dari observasi aktivitas guru, peserta didik, dan tes hasil peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Beberapa spesifikasi pengembangan produk dalam penelitian ini mencakup:

1. E-LKPD dikembangkan sesuai dengan kurikulum Merdeka pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi Hak dan Kewajiban sebagai Warga Sekolah.

2. E-LKPD didesain dengan menarik menggunakan aplikasi canva.
3. E-LKPD dikembangkan berbasis *Problem Based Learning* (PBL).
4. E-LKPD yang dilengkapi dengan video interaktif dan kontekstual dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik, gambar-gambar yang menarik, dan audio yang memudahkan siswa dalam menyelesaikan kegiatan sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta dapat memfasilitasi 3 macam gaya belajar.
5. E-LKPD dapat diakses melalui perangkat digital seperti ponsel, *chromebook*, laptop, atau komputer dengan koneksi internet.
6. E-LKPD dapat diakses dengan mudah melalui *link* web tanpa perlu mengunduhnya, sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar.
7. Komponen produk E-LKPD terdiri dari *cover*, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, tugas dan game edukasi, daftar pustaka, serta profil penulis.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk pengembangan berupa E-LKPD ini hanya terbatas pada materi Pendidikan Pancasila kelas IV, yaitu Hak dan Kewajiban sebagai Warga Sekolah.
2. Uji coba produk pengembangan E-LKPD hanya pada kelas IV di SDN Pajagan 5 Bangkalan.

3. Pengembangan produk LKPD elektronik Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan *Liveworksheets* ini hanya terbatas pada aspek validitas, keefektifan, dan kemenarikan.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan produk LKPD elektronik Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan *Liveworksheets* merupakan inovasi signifikan dalam pendidikan di sekolah dasar, selaras dengan kemajuan teknologi, karena *platform* ini mengubah Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik menjadi format interaktif yang mampu memfasilitasi ketiga gaya belajar peserta didik secara simultan. Hal ini dicapai melalui fitur penambahan video untuk mendukung gaya belajar visual dalam melihat demonstrasi dan ilustrasi; penambahan audio untuk memfasilitasi gaya belajar auditori melalui petunjuk dan narasi lisan, serta modifikasi pengerjaan soal yang sangat bervariasi, seperti mencocokkan, yang memberikan elemen manipulatif dan aksi interaktif untuk memfasilitasi gaya belajar kinestetik, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih inklusif dan menarik.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah yang terdapat dalam penelitian ini, diantaranya:

1. LKPD elektronik adalah alternatif digital dari LKPD konvensional yang bisa dijalankan melalui berbagai perangkat digital seperti *smartphone*, laptop, atau perangkat sejenis selama terhubung dengan jaringan internet.
2. *Liveworksheet* adalah *website online* yang dapat digunakan untuk membuat LKPD interaktif secara gratis.

3. *Problem Based Learning* (PBL) adalah (Definisi tidak tersedia di sumber, namun secara umum diartikan sebagai) metode pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah.
4. E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) adalah lembar kerja digital yang dirancang mengikuti Langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah, mulai dari penyajian masalah kontekstual, identifikasi dan pengumpulan informasi, eksplorasi serta diskusi, pemecahan masalah, hingga refleksi. Tujuannya agar siswa belajar melalui pemecahan masalah nyata secara mandiri dan kolaboratif.