

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Yeni Nst¹, Ronald Fransyaigu², Inge Ayudia³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Samudra

yeninst051203@gmail.com

ABSTRACT

The limited use of digital teaching materials and student' low ability to express opinions and solve contextual problems in Pancasila Education learning require innovative learning resources. This study aimed to develop a Problem Based Learning (PBL)-based Electronic Student Worksheet (E-LKPD) for fourth-grade students in Pancasila Education, determine its validity, and evaluate its practicality. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which consisted of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. However, the research was limited to product development, expert validation, and practicality testing. The research subjects were fourth-grade students of SDN 1 Meurandeh. Data were collected through interviews, observations, validation sheets completed by material, language, and media experts, as well as teacher and student response questionnaires. The result indicated that the developed PBL-based E-LKPD met the criteria of being highly valid based on expert validation and highly practical based on teacher and students responses. The product integrates the five syntax stages of Problem Based Learning into each learning activity, enabling students to participate actively in solving contextual problems related to mutual cooperation. Therefore, the developed E-LKPD is considered appropriate for supporting Pancasila Education learning in elementary schools.

Keywords: E-LKPD, Problem Based Learning, Pancasila Education, ADDIE, Elementary school

ABSTRAK

Rendahnya pemanfaatan bahan ajar digital serta kemampuan peserta didik dalam mengemukakan pendapat dan menyelesaikan permasalahan kontekstual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila mendorong perlunya pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar, mengetahui tingkat validitas, serta kepraktisan produk yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penelitian ini dibatasi pada tahap pengembangan produk, validasi ahli, dan uji kepraktisan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 1 Meurandeh. Teknik pengumpulan

data dilakukan melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media serta angket repon guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD *Problem Based Learning* (PBL) yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan ahli dan sangat praktis berdasarkan respon guru serta peserta didik. Produk ini mengintegrasikan lima sintak *Problem Based Learning* (PBL) secara sistematis pada setiap aktivitas pembelajaran sehingga mampu mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam memecahkan permasalahan kontekstual pada materi gotong royong. Dengan demikian E-LKPD *Problem Based Learning* (PBL) layak digunakan sebagai bahan ajar digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: E-LKPD, *Problem Based Learning* (PBL), Pendidikan Pancasila, ADDIE, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik sehingga memiliki pengetahuan, keterampilan, karakter dan sikap yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Abd Rahman et al., 2022). Seiring dengan perkembangan teknologi dan implementasi kurikulum merdeka, proses pembelajaran dituntut tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mampu mengembangkan kompetensi abad ke-21, seperti berfikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Maka dari itu, guru perlu menghadirkan pembelajaran yang inovatif melalui pemanfaatan bahan ajar digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila agar peserta didik mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari melalui sikap gotong royong, kerja sama, kepedulian sosial, dan tanggung jawab sebagai warga negara (Saputra et al., 2023).

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 1 Meurandeh menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV masih mengalami kesulitan dalam mengemukakan pendapat dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru belum memanfaatkan bahan ajar digital secara optimal, khususnya E-LKPD, sehingga pembelajaran belum

sepenuhnya mendukung karakteristik peserta didik pada era digital. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi bahan ajar yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Salah satu bahan ajar digital yang dapat digunakan adalah Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD). E-LKPD merupakan lembar kerja berbasis digital yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi melalui aktivitas belajar yang sistematis, menarik, dan interaktif (Putriyana et al., 2020). Agar penggunaan E-LKPD mampu membuat peserta didik berfikir kritis dan pemecahan masalah, diperlukan integrasi dengan model pembelajaran yang tepat, yaitu *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Arends (2015), *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah autentik sebagai konteks pembelajaran sehingga peserta didik terdorong melakukan penyelidikan, berdiskusi, serta menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD berbasis

Problem Based Learning (PBL) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009). Model ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Meurandeh dengan subjek peserta didik kelas IV. Objek penelitian adalah E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran pendidikan pancasila dengan materi gotong royong.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, lembar validasi, dan angket. Observasi dan wawancara digunakan untuk analisis kebutuhan, sedangkan lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan produk oleh ahli materi, bahasa, dan ahli media. Angket diberikan kepada guru dan peserta

didik untuk mengetahui kepraktisan E-LKPD.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Kevalidan

F : Total skor yang diperoleh

N : Total skor tertinggi

100% : Konstanta

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi gotong royong untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Pada tahap *Analysis*, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih dominan menggunakan buku ajar, peserta didik kurang mampu

mengemukakan pendapat, serta guru belum memanfaatkan bahan ajar digital seperti E-LKPD. berdasarkan analisis kurikulum, materi yang dikembangkan adalah gotong royong.

Tahap *Design* menghasilkan rancangan E-LKPD yang memuat lima sintaks berbasis *Problem Based Learning* (PBL), yaitu orientasi masalah, mengorganisasi peserta didik, membimbing penyelidikan, menyajikan hasil, serta menganalisis dan evaluasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pada tahap *Development*, produk divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan hasil kategori sangat valid setelah dilakukan revisi sesuai masukan validator. Selanjutnya, tahap *Implementation* menunjukkan bahwa respon guru dan respon peserta didik berada pada kategori sangat praktis sehingga E-LKPD dinilai mudah digunakan dan membantu meningkatkan keaktifan peserta didik. Tahap *Evaluation* dilakukan secara formatif melalui perbaikan produk berdasarkan hasil validasi dan uji kepraktisan hingga diperoleh produk yang layak digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa pengintegrasian sintaks *Problem Based Learning* (PBL) mampu mendukung pembelajaran yang lebih aktif, membantu peserta didik memahami materi, serta meningkatkan kemampuan berdiskusi dan memecahkan masalah yang berkaitan kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme dan pendapat Arends (2015) bahwa *Problem Based Learning* (PBL) mendorong pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi gotong royong untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan model ADDIE. Produk yang dikembangkan mengintegrasikan lima sintaks *Problem Based Learning* (PBL) secara sistematis kedalam setiap aktivitas pembelajaran sehingga

mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

Hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid. Hasil uji kepraktisan juga menunjukkan bahwa produk memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respon guru dan peserta didik. Dengan demikian, E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) layak digunakan sebagai bahan ajar digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arends, R. I. (2015). *Learning to teach* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.

Jurnal :

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan. *Journal Article*, 2(1).

Putriyana, A. W., Auliandari, L., & Kholillah, K. (2020). Kelayakan lembar kerja peserta didik berbasis model pembelajaran Search, Solve, Create and Share pada praktikum materi fungi. *Biodik*, 6(2), 106–117

Saputra, A. G., Juliansyah, S. C., & Athayla, S. (2023). Pendidikan Pancasila dalam era multikulturalisme: Membangun toleransi dan menghargai keberagaman. *Advances in Social Humanities Research*, 1(5), 573–580.