

---

## Pengembangan E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan *Book Creator* Di Kelas V Sekolah Dasar

Putri Fauziah Yazmin<sup>1\*</sup>, Risdha Amini<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Padang, Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Padang, Indonesia

\*Corresponding author: [fauziahputri545@gmail.com](mailto:fauziahputri545@gmail.com)

---

### ABSTRACT

LKPD in elementary schools are usually in the form of questions that must be answered by students. This causes students to be lazy to reveal the concept of material that supports learning, so that this results in the achievement of learning objectives. E-LKPD is a form of learning aid that introduces technology to students, in accordance with the 2013 curriculum, learning must utilize available technology and be in accordance with the characteristics of students. Therefore this study raises the title regarding the development of E-LKPD. Research on the development of E-LKPD uses the R&D (Research and Development) approach using the ADDIE method (Dick & Carry, 1996). The development of this E-LKPD uses a Problem Based Learning Book Creator application. This study aims to develop a valid and practical Problem Based Learning E-LKPD in grade V SD. The results of the validation test obtained from this study amounted to 95.07% with a very valid category from 3 aspects namely, material aspects, language, and media aspects. For the practicality test the results obtained were 93.4% with (very practical category).

**Keywords:** E-LKPD; Book Creator ; Problem Based Learning.

---

### ABSTRAK

LKPD yang ada di Sekolah Dasar biasanya berbentuk soal yang harus dijawab oleh peserta didik. Hal itu menyebabkan peserta didik malas untuk mengungkap konsep materi yang menunjang pembelajaran, sehingga hal tersebut berakibat pada pencapaian tujuan pembelajaran. E-LKPD adalah salah satu wujud alat bantu pembelajaran yang mengenalkan teknologi kepada peserta didik, sesuai dengan kurikulum 2013 maka pembelajaran harus memanfaatkan teknologi yang tersedia dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu penelitian ini mengangkat judul mengenai pengembangan E-LKPD. Penelitian mengenai pengembangan E-LKPD ini menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*) dengan metode ADDIE (Dick & Carry, 1996). Pengembangan E-LKPD ini menggunakan aplikasi *Book Creator*, dimana E-LKPD akan diterapkan menggunakan model *Problem Based Learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Book Creator* di kelas V SD yang valid dan praktis. Adapun hasil uji validasi yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebesar 95,07% dengan kategori sangat valid dari 3 aspek yaitu, aspek materi, bahasa, dan aspek media. Untuk uji praktikalitas hasil yang didapatkan adalah sebesar 93,4% dengan (kategori sangat praktis) .

**Kata Kunci:** E-LKPD ; Book Creator ; Problem Based Learning

---

### Pendahuluan

Pendidikan dan perkembangan IPTEK merupakan dua hal penting dalam menentukan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan berperan untuk dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh sebab itu, hendaknya setiap sekolah mampu untuk merancang dan mempersiapkan pembelajaran yang dapat mendukung terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas, seperti dengan cara memperkenalkan IPTEK kepada peserta didik dan memberikan pembelajaran yang menarik. Pelaksanaan proses pembelajaran tidak terlepas dari LKPD yang diberikan kepada peserta didik. Dengan LKPD peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dibutuhkan LKPD yang harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Menurut (Nurhayati, 2016) adapun karakteristik anak usia sekolah dasar adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan karakteristik tersebut maka dalam sebuah pembelajaran diperlukan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang menarik, memberikan pengalaman baru kepada peserta didik, dan dapat memfasilitasi rasa ingin tahu peserta didik yang tinggi. Sebaliknya jika LKPD yang diberikan tidak sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar, maka akan berdampak pada pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Salah satu wujud dari pembelajaran yang menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK dan karakteristik peserta didik di usia sekolah dasar adalah pembelajaran tersebut menggunakan perangkat pembelajaran yang berbasis teknologi dan dirancang dengan lebih menarik perhatian peserta didik, salah satunya adalah E-LKPD. Menurut (Puspita & Dewi, 2021), E-LKPD berupa panduan kerja peserta didik untuk mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran dalam bentuk elektronik yang pengaplikasiannya menggunakan *desktop* komputer, *notebook*, *smartphone*, maupun *handphone*. sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Dengan E-LKPD peserta didik dapat belajar dengan pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Salah satu cara untuk membuat E-LKPD adalah menggunakan aplikasi *Book Creator*. Menurut Brek (2020) aplikasi *Book Creator* dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar dan sumber belajar. Di *Book Creator*, pendidik dan peserta didik dapat membuat buku menggunakan gambar, teks, video, ucapan, musik, dan *hyperlink*

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Menurut (Zainal, 2022) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana model ini didasarkan pada suatu penyelesaian masalah, model ini mengajarkan peserta didik untuk dapat menyelesaikan sebuah permasalahan dan menemukan konsep, prinsip serta melatih peserta didik untuk melakukan penyelidikan. Hal ini sejalan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dengan model ini peserta didik dapat menuangkan rasa ingin tahunya dengan melakukan penyelidikan terhadap masalah yang diberikan.

Berdasarkan observasi dan analisis yang dilakukan pada pendidik dan peserta didik di SDN 14 Aua Tajungkang Tengah Sawah (ATTS) kota Bukittinggi dan SDN 10 Aua Tajungkang Tengah Sawah (ATTS) kota Bukittinggi, ditemukan bahwa LKPD yang digunakan masih sangat sederhana dalam segi desain sehingga membuat peserta didik cepat bosan dalam mengerjakan LKPD yang diberikan, hal ini terlihat dari peserta didik yang tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik setelah mengerjakan LKPD, kemudian yang selanjutnya adalah pendidik membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat dengan mudah digunakan dalam membuat LKPD.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan pengembangan LKPD yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, salah satu solusinya adalah dengan mengembangkan E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* yang valid dan praktis. E-LKPD ini dikembangkan dengan mengutamakan kualitas, video, dan gambar yang akan menarik perhatian peserta didik. Penelitian ini penting untuk dilakukan, hal tersebut dikarenakan jika peserta didik tidak tertarik untuk mengerjakan LKPD yang diberikan maka tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan akan berkurang, bahkan peserta didik mungkin saja tidak memahami materi yang diberikan. Permasalahan tersebut nantinya akan berpengaruh kepada kualitas pembelajaran di sekolah. Dengan berdasarkan hal tersebut maka perlulah pembaharuan terhadap LKPD yang ada di sekolah.

Beberapa penelitian yang terkait atau relevan dengan penelitian ini antara lain adalah penelitian yang dilakukan oleh (Setiawan & Fikri, 2022) dengan judul "*The Development Of E-LKPD Using Book Creator On Fraction Operations Material In Elementary School*" Adapun perbedaan antara pengembangan yang peneliti lakukan dengan penelitian ini adalah penelitian ini melakukan pengembangan E-LKPD tanpa memakai model *Problem Based Learning* (PBL), sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Selain itu penelitian ini dilakukan pada materi operasi pecahan saja yaitu pelajaran matematika, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada beberapa mata pelajaran. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Prastika & Masniladevi, 2021) dengan judul "*Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan dan Tidak Beraturan Berbasis Livenessheet Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*" perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian ini melakukan pengembangan E-LKPD tanpa memakai model *Problem based learning*, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah dengan menggunakan model *Problem based learning*. Selain itu penelitian ini dilakukan pada materi operasi pecahan saja, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada 1 pembelajaran, dimana terdapat beberapa mata pelajaran. Kemudian aplikasi yang dipakai juga berbeda.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut (Ainin, 2014) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan untuk menghasilkan produk dan mengkaji kevalidan dan praktikalitas produk tersebut. Adapun model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah E-LKPD menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *Problem based learning* yang valid dan praktis.

### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama adalah **tahap analisis**. Tahap analisis merupakan kegiatan awal yang dilakukan sebelum melakukan pengembangan terhadap produk. Tahap analisis dilakukan dengan cara berupa observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan

di sekolah dan wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai kurikulum, kebutuhan peserta didik dan kebutuhan pendidik. Analisis kurikulum merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan oleh sekolah, agar peneliti dapat merancang produk sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Kemudian selanjutnya merupakan analisis kebutuhan pendidik, analisis kebutuhan pendidik dilakukan untuk mengetahui hal yang dibutuhkan pendidik untuk menunjang terjadinya pembelajaran. Pada saat analisis kebutuhan pendidik ditemukan bahwa pendidik membutuhkan pembaharuan dalam pembuatan LKPD yang akan diberikan kepada peserta didik. Namun karena sulitnya menemukan aplikasi yang mudah digunakan untuk membuat pembaharuan LKPD, maka pendidik hanya memberikan LKPD yang monoton saja. Selanjutnya adalah analisis kebutuhan peserta didik, Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Analisis ini juga dibutuhkan peneliti sebagai tolak ukur dalam mendesain pengembangan E-LKPD. Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik diketahui bahwa : (1) Peserta didik membutuhkan LKPD yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, (2) Peserta didik membutuhkan LKPD yang terbaru dan interaktif dengan banyak video didalamnya, karena hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan sebuah E-LKPD pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi yang mudah digunakan oleh pendidik yaitu *Book Creator* sehingga dapat membantu pendidik dalam mengenalkan teknologi kepada peserta didik dalam pembelajaran, serta membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar, sehingga peserta didik dapat menjadi lebih aktif dan kreatif dalam pemecahan masalah.

## 2. *Design (Perancangan)*

Tahap kedua yaitu **tahap perancangan (*design*)**. Tahap ini merupakan tahap perancangan E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar. Adapun langkah-langkah perancangan E-LKPD menggunakan *Book Creator* terdiri dari pembuatan akun *Book Creator* terlebih dahulu, kemudian membuat rancangan E-LKPD yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1,2 dan 3.

## 3. *Development (Pengembangan)*

Setelah rancangan E-LKPD telah selesai dibuat maka tahap selanjutnya adalah **tahap *Development*** Pada tahap ini E-LKPD menggunakan *Book Creator* yang telah selesai dirancang kemudian dilakukan validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi dilakukan dengan memberikan angket dan memperlihatkan E-LKPD yang telah dirancang kepada para ahli, agar para ahli dapat memberikan penilaian terhadap rancangan E-LKPD tersebut. Setelah mendapatkan nilai, masukan dan saran dari para ahli maka peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan. Hasil revisi kembali diperlihatkan kepada para ahli, kemudian para ahli kembali memberikan penilaian, dan menyatakan bahwa E-LKPD yang dibuat sudah dapat digunakan atau sudah valid.

#### 4. Implementation (Penerapan)

Selanjutnya adalah **tahap penerapan**, tahap ini bertujuan untuk menerapkan E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar yang telah didesain dan dikembangkan serta di uji kevalidannya. Kegiatan ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas V yaitu pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1,2 dan 3. E-LKPD diterapkan pada pada subjek uji coba dan subjek penelitian yaitu sebagai subjek uji coba adalah peserta didik kelas V SDN 14 Aua Tajung Kang Tengah Sawah (ATTS) Kota Bukittinggi dengan jumlah peserta didik yaitu 23 orang dan subjek penelitian merupakan peserta didik di kelas V SDN 02 Aur Kuning Kota Bukittinggi dengan jumlah peserta didik yaitu 21 orang.

#### 5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah **tahap evaluasi**, tahap ini dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna produk, dan revisi dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi. Tahapan evaluasi dilakukan dengan menggunakan angket respon pendidik dan angket respon peserta didik untuk mendapatkan hasil uji praktikalitas dan angket respon para ahli untuk uji validitas. Evaluasi dan perbaikan dilakukan sesuai dengan arahan dan masukan dari validator dan komentar serta saran dari guru dan peserta didik.

### Analisis Data

Data pada penelitian pengembangan ini akan didapatkan dari hasil validasi E-LKPD pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *problem based learning* yang akan diuji oleh para ahli melalui tahap uji coba validitas dan uji coba kepraktisan. Data yang didapatkan nantinya akan dianalisis dengan cara berikut :

#### Analisis Data Validitas E-LKPD

Untuk menguji validasi produk yang dikembangkan, pada tahapan ini penulis menggunakan pendapat dari para ahli atau validator. Instrumen yang digunakan untuk menentukan validitas adalah berupa angket yang akan diisi oleh validator. Instrumen yang diberikan terdiri dari lembar-lembar pilihan jawaban, Pada penskoran ini penulis menggunakan skala *likert* dimana penskoran dari jawaban tersebut memiliki kategori sebagai berikut :

**Tabel 1. Skala Likert Validitas**

Rentang	Kategori
1	Tidak Valid
2	Cukup Valid
3	Valid
4	Sangat Valid

Adaptasi (Sugiyono, 2014)

Adapun untuk menghitung skor maksimum pada lembar validasi menggunakan rumus sebagai berikut (Tilova et al., 2022) :

$$NP : \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Perolehan skor  
 SM = Skor maksimum

Dari persentase yang telah didapat kemudian akan dikategorikan menjadi skala kualitas dengan rentang skala validitas adalah sebagai berikut :

**Tabel 2. Skala Validitas**

Interval	Kategori	Keterangan
≤20%	Sangat kurang baik	Tidak valid
21%-40%	Kurang baik	Kurang valid
41%-60%	Cukup	Cukup valid
61%-80%	Baik	Valid
81%-100%	Sangat baik	Sangat valid

Adaptasi rentang skala validitas dalam (Suryani, 2022)

### Analisis Data Praktikalitas E-LKPD

Teknik analisis praktikalitas kegunaannya yaitu untuk menganalisis data angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Adapun data respon pendidik dan respon peserta didik menggunakan ketentuan pada tabel berikut :

**Tabel 3. Skala Likert Kepraktisan**

Rentang	Kategori
1	Tidak praktis
2	Kurang praktis
3	Cukup praktis
4	Praktis
5	Sangat praktis

Adaptasi (Sugiyono, 2014)

Setelah melakukan pengamatan terhadap angket respon pendidik dan peserta didik, maka tahap selanjutnya adalah mencari rata-rata skor penilaian praktikalitas E-LKPD. Kriteria kepraktisan dan revisi produk adalah sebagai berikut :

**Tabel 4. Skala Praktikalitas**

Interval	Kategori	Keterangan
≤ 20%	Sangat kurang baik	Sangat kurang praktis
21%-40%	Kurang baik	Kurang praktis
41%-60%	Cukup	Cukup praktis
61%-80%	Baik	Praktis
81%-100%	Sangat baik	Sangat praktis

Adaptasi rentang skala praktikalitas dalam (Suryani, 2022)

Nilai akhir perhitungan data angket dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut (Tilova et al., 2022) :

$$NP : \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Perolehan skor

SM = Skor maksimum

## Hasil dan Pembahasan

Hasil yang didapatkan pada penelitian ini adalah hasil uji validitas dan hasil uji praktikalitas, yang akan membuktikan kevalidan dan kepraktisan dari E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD serta produk E-LKPD yang dapat dilihat pada : <https://read.bookcreator.com/Bn4MBCqiNoNFODF96mVqNQ5NQOk1/ocxr6ztKSIKAirXu9DDakQ>

### Validasi E-LKPD

Validasi dilakukan dengan memberikan angket dan memperlihatkan E-LKPD yang telah dirancang kepada para ahli, agar para ahli dapat memberikan penilaian terhadap rancangan E-LKPD tersebut. Setelah mendapatkan nilai, masukan dan saran dari para ahli maka dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan. Hasil revisi kembali diperlihatkan kepada para ahli, kemudian para ahli kembali memberikan penilaian, dan menyatakan bahwa E-LKPD yang dibuat sudah dapat digunakan atau sudah valid.

### Validasi Ahli Materi

Uji validitas materi dilakukan oleh dosen yang ahli dalam bidang materi yang berkaitan dengan E-LKPD. Adapun dosen ahli materi pada penelitian ini adalah Ibu Mai Sri Lena, S.Pd., M.Pd dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Uji validasi dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada ahli materi untuk mendapatkan penilaian. Pada validasi awal E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* di kelas V SD mendapatkan persentase kevalidan sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Namun peneliti tetap melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan agar E-LKPD yang yang dikembangkan lebih baik sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi. Kemudian dilakukan revisi , E-LKPD kembali diuji kevalidannya pada aspek materi, didapatkan hasil akhir sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid.

### Validasi Ahli Bahasa

Uji validitas bahasa dilakukan oleh dosen yang ahli pada bidang bahasa, yaitu Bapak Dadi Satria M.Pd dosen Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang. Uji validitas dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada ahli bahasa agar mendapatkan penilaian. Pada validasi awal E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* di kelas V SD mendapatkan persentase kevalidan sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Namun peneliti tetap melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan agar E-LKPD yang yang dikembangkan lebih baik sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli bahasa . Kemudian dilakukan revisi , E-LKPD kembali diuji kevalidannya pada aspek bahasa, didapatkan hasil akhir sebesar 95% dengan kategori sangat valid.

### Validasi Ahli Media

Uji validitas media didapatkan dari dosen yang ahli pada bidang media atau teknologi, yaitu Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T dosen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Uji validitas dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada ahli media agar mendapatkan penilaian. Pada validasi awal E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* di kelas V SD mendapatkan persentase kevalidan sebesar 77,27% dengan kategori valid. Namun peneliti tetap melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan agar E-LKPD yang yang dikembangkan lebih baik sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media. E-LKPD kembali diuji kevalidannya pada aspek bahasa, didapatkan hasil akhir sebesar 92,72% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil analisis data validasi masing-masing ahli, maka diperoleh kesimpulan analisis data validasi E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar setelah di revisi pada tabel berikut :

**Tabel 5. Persentase Validitas E-LKPD Keseluruhan**

No	Aspek yang divalidasi	Persentase	Rata-rata	Keterangan
1.	Materi	92,5 %	3,7	Sangat valid
2.	Bahasa	95%	3,8	Sangat valid
3.	Media	97,72%	3,9	Sangat valid
Rata-rata keseluruhan		<b>95,07%</b>	<b>3,8</b>	<b>Sangat valid</b>

Tabel tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar mendapatkan rata-rata nilai sebesar 3,8 dan persentase **95,07%** dengan kategori **sangat valid**, yang berarti E-LKPD ini dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran di Sekolah Dasar.

### **Praktikalitas E-LKPD**

Data hasil uji praktikalitas E-LKPD didapatkan dari pemberian angket respon pendidik dan peserta didik kelas V di SDN 02 Aur Kuning Kota Bukittinggi, dengan jumlah peserta didik adalah 21 orang. Pengisian angket respon pendidik didasarkan pada hasil pengamatan pendidik terhadap produk yang dibuat oleh peneliti. Sedangkan pengisian angket respon peserta didik dilakukan setelah peneliti menjelaskan mengenai E-LKPD dan menerapkan E-LKPD pada saat pelaksanaan pembelajaran.

Setelah dilakukan uji praktikalitas E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* menggunakan angket respon pendidik didapatkan hasil sebesar **97,5%**, sedangkan uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh hasil sebesar **93,4%**. Sehingga dapat diketahui bahwa hasil uji praktikalitas respon pendidik dan peserta didik di kelas V SDN 02 Aur Kuning Kota Bukittinggi adalah **sangat praktis** dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

### **Pembahasan**

Berdasarkan penelitian yang telah dijelaskan di atas, terlihat bahwa proses pengembangan E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar sudah sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini terdiri dari 5 tahap yaitu, (1) *Analysis*, terdiri dari tahap

analisis kurikulum, analisis kebutuhan pendidik dan analisis kebutuhan pendidik yang telah peneliti lakukan dengan cara observasi dan wawancara, selanjutnya yaitu tahap (2) *Design*, pada tahap ini peneliti merancang E-LKPD sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya, kemudian pada tahap ini juga peneliti menyediakan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan E-LKPD menggunakan *Book Creator*, (3) *Development*, tahap ini terdiri dari uji validitas E-LKPD kemudian revisi E-LKPD dan uji coba produk, (4) *Implementation*, tahap dimana E-LKPD diterapkan pada proses pembelajaran, kemudian yang terakhir adalah tahap (5) *Evaluation*, pada tahap ini dilakukan uji praktikalitas untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap E-LKPD.

### **Validitas E-LKPD**

Hasil validasi E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar sudah baik. Nilai rata-rata keseluruhan hasil validitas E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar yang divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media adalah 3,8 dengan persentase 95,07%, dimana hal tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD masuk pada kategori sangat valid. Secara rinci, uji validitas materi mendapatkan persentase sebesar 92,5% , kemudian uji validitas bahasa mendapatkan persentase sebesar 95%, dan uji validitas media mendapatkan persentase sebesar 97,72% dengan demikian E-LKPD dinyatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Setiawan, & Fikri, 2022) dengan judul “*The Development Of E-LKPD Using Book Creator On Fraction Operations Material In Elementary School*” memperoleh nilai rata-rata validitas sebesar sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Sejalan dengan (Prastika, & Masniladevi, 2021) dengan judul “*Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan dan Tidak Beraturan Berbasis Liveworksheet Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*” memperoleh nilai rata-rata validitas mencapai 87,68% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan kedua penelitian tersebut terlihat nilai dan rata-rata validitas yang mendapatkan nilai tertinggi adalah dengan menggunakan aplikasi *Book Creator* hal tersebut sesuai dengan manfaat dari aplikasi *Book Creator* yaitu untuk membantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran, dimana pada aplikasi ini terdapat banyak *tools* (elemen-elemen/fasilitas yang tersedia) seperti teks, video, musik, gambar bahkan *record audio*. Sehingga untuk menghasilkan produk E-LKPD yang valid diperlukan

### **Praktikalitas E-LKPD**

Penggunaan E-LKPD bukanlah hal yang baru pada dunia pendidikan, namun penerapan dari penggunaan E-LKPD ini sangat jarang ditemukan di sekolah. Adapun LKPD yang tersedia di sekolah adalah LKPD dengan desain yang masih sederhana. Pada penelitian ini peneliti melakukan analisis dan menghasilkan E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar. Penggunaan E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada saat proses pembelajaran di sekolah mendapatkan penilaian yang sangat baik, hal tersebut terlihat dari hasil penilain angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Penilaian uji praktikalitas E-LKPD oleh pendidik mendapatkan persentase sebesar 97,5%, sedangkan uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh hasil sebesar 93,4%. Sehingga dapat diketahui

bahwa hasil uji praktikalitas respon pendidik dan peserta didik adalah sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Setiawan & Fikri, 2022) dengan judul “*The Development Of E-LKPD Using Book Creator On Fraction Operations Material In Elementary School*” hasil dari penelitian ini mendapatkan nilai praktikalitas sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan Penelitian yang dilakukan oleh (YULIATY & Raharjo, 2022) dengan judul “Pengembangan E-LKPD Menggunakan *Liveworksheet* pada Tema 3 Subtema 1 Kelas IV SDN 04 Palembang” . penelitian ini dilakukan untuk menciptakan sebuah LKPD elektronik dengan menggunakan situs yang bernama *Liveworksheet*. Berdasarkan kedua penelitian tersebut terlihat nilai dan rata-rata validitas yang mendapatkan nilai tertinggi adalah dengan menggunakan aplikasi *Book Creator* hal tersebut sesuai dengan manfaat dari aplikasi *Book Creator* yaitu untuk membantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran, dimana pada aplikasi ini terdapat banyak *tools* (elemen-elemen/fasilitas yang tersedia) seperti teks, video, musik, gambar bahkan *record audio*. Sehingga untuk menghasilkan produk E-LKPD yang valid diperlukan.

### **Kesimpulan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa, 1) E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar. Yang dihasilkan pada penelitian pengembangan sudah valid baik dari aspek materi, bahasa maupun media, dengan Nilai rata-rata keseluruhan hasil validitas E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar yang divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media adalah 3,8 dengan persentase 95,07%, dimana hal tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD masuk pada kategori sangat valid. Secara rinci, uji validitas materi mendapatkan persentase sebesar 92,5% , kemudian uji validitas bahasa mendapatkan persentase sebesar 95%, dan uji validitas media mendapatkan persentase sebesar 97,72%, 2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD menggunakan *Book Creator* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria praktis baik dari pengamatan pendidik maupun peserta didik dengan penilaian uji praktikalitas E-LKPD oleh pendidik mendapatkan persentase sebesar 97,5%, sedangkan uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh hasil sebesar 93,4%.

### **Daftar Pustaka**

- Ainin, M. (2014). Penelitian Pengembangan (R&D). *Amanah Weblog's*, 1-12. <https://amanahtp.wordpress.com/2011/12/02/penelitian-pengembangan-rd/>
- Nurhayati, N. (2016). PENINGKATAN PARTISIPASI DAN PRESTASI BELAJAR PKn

- DENGAN MODEL PAKEM SISWA SEKOLAH DASAR. *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(1), 45. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v2i1.a4949>
- 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.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. 05(01), 86-96.
- Setiawan, T. Y., & Fikri, A. (2022). the Development of E-Lkpd Using Book Creator on Fraction Operations Material in Elementary School. *MaPan*, 10(1), 116-126. <https://doi.org/10.24252/mapan.2022v10n1a8>
- Suryani, A. I. (2022). Analisis Validitas Instrumen LKPD Menggunakan Model Problem Solving Pada Subtema 1 Materi PPKn di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan ...*, 8(1), 1-9. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/didika/article/view/5984>
- Tilova, S. N., Amini, R., Guru, P., Dasar, S., Ilmu, F., Universitas, P., & Padang, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi Flip PDF Corporate Berbasis RADEC di Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 1099-1110. <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5490>
- YULIATY, R., & Raharjo, M. (2022). Pengembangan E-Lkpd Menggunakan Liveworksheet Pada Tema 3 Subtema 1 Kelas Iv Sdn 04 Palembang. [https://repository.unsri.ac.id/62858/%0Ahttps://repository.unsri.ac.id/62858/3/RA\\_MA\\_86206\\_06131281823034\\_0023017003\\_01\\_front\\_ref.pdf](https://repository.unsri.ac.id/62858/%0Ahttps://repository.unsri.ac.id/62858/3/RA_MA_86206_06131281823034_0023017003_01_front_ref.pdf)
- Zainal, N. F. (2022). Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3584-3593. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2650>