

**PENGARUH E-LKPD BERBASIS *LIVEWORKSHEETS* TERHADAP HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(SKRIPSI)

Oleh

**KEYLA NABELA LARASATI
NPM 2213053108**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUHE-LKPD BERBASIS *LIVEWORKSHEETS* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

KEYLA NABELA LARASATI

Permasalahan penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SDIT Baitul Jannah akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Metode penelitian menggunakan *quasi experiment design* dengan sampel peserta didik kelas IV SDIT Baitul Jannah sebanyak 48 orang yang dipilih melalui *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi, sedangkan analisis data dilakukan dengan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hal ini dibuktikan dengan nilai R Square sebesar 0,896, yang berarti 89,6% peningkatan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan media tersebut dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang menunjukkan bahwa model regresi signifikan. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,70 termasuk dalam kategori tinggi, menandakan bahwa penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: E-LKPD, hasil belajar, *Liveworksheets*, Pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

THE EFFECT OF *LIVEWORKSHEETS*-BASED E-LKPD ON THE LEARNING OUTCOMES OF FOURTH-GRADE ELEMENTARY STUDENTS IN PANCASILA EDUCATION

By

KEYLA NABELA LARASATI

The problem addressed in this study was the low learning outcomes of fourth-grade students in the subject of Pancasila Education at SDIT Baitul Jannah, which was caused by the suboptimal use of learning media. This research aimed to analyze the effect of E-Worksheet (E-LKPD) media based on Liveworksheets on students' learning outcomes in Pancasila Education. The study employed a quasi-experimental design with a sample of 48 fourth-grade students from SDIT Baitul Jannah, selected through purposive sampling. Data were collected through tests and observations, while data analysis was conducted using simple linear regression. The results showed that the E-LKPD media based on Liveworksheets had a significant effect on students' learning outcomes in Pancasila Education. This was evidenced by the R Square value of 0.896, indicating that 89.6% of the improvement in students' learning outcomes was influenced by the use of the media with a significance level of 0.000 ($p < 0.05$), demonstrating that the regression model was significant. Additionally, the N-Gain value of 0.70, which fell into the high category, indicated that the use of E-LKPD media based on Liveworksheets was effective in improving students' learning outcomes.

Keywords: E-LKPD, learning outcomes, *Liveworksheets*, Pancasila Education

**PENGARUH E-LKPD BERBASIS *LIVEWORKSHEETS* TERHADAP HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

KEYLA NABELA LARASATI

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : PENGARUH E-LKPD BERBASIS
LIVEWORKSHEETS TERHADAP HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA
DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa : Keyla Nabela Larasati

Nomor Pokok Mahasiswa : 2213053108

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dayu Rika Perdana, S.Pd., M.Pd.

Agung Dian Putra, M.Pd.

NIP. 198707092025212049

NIP. 199501012024061002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si

NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

Dayu Rika Perdana, S.Pd., M.Pd.

Sekretaris

Agung Dian Putra, M.Pd.

Penguji

**Dr. Muhammad Nurwahidin,
M.Ag., M.Si**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Alber Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 26 Januari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah :

Nama : Keyla Nabela Larasati
NPM : 2213053108
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh E-LKPD Berbasis *Liveworksheets* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang- undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 5 Februari 2026

Yang membuat pernyataan,


Keyla Nabela Larasati
NPM 221305310

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Keyla Nabela Larasati, dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 26 April 2004. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan suami istri Bapak Sugiarto dan Ibu Siti Samsina.

Pendidikan Formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Beringin Raya pada tahun 2016
2. SMP Negeri 2 Bandar Lampung pada tahun 2019
3. SMA Negeri 14 Bandar Lampung pada tahun 2022

Pada tahun 2022, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama masa perkuliahan, peneliti aktif dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan Forum Komunikasi (FORKOM) divisi Sosial dan Humas, serta pernah berpartisipasi dalam kegiatan bazar pada acara Dies Natalis. Pada bulan Februari 2025, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gedung Asri, Kecamatan Penawar Aji, Kabupaten Tulang Bawang. Selain itu, peneliti juga melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 1 Gedung Asri selama kurang lebih 30 hari.

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi, Allah bejanji, bahwa
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-In Syirah: 5-6)

“Letakkan seluruh hatimu pada takdir Allah, bahkan saat kamu tidak mengerti
rencananya. *You cry, you pray, you wait. But deep down, you believe* : apa yang
Allah simpan, selalu lebih baik dari apa yang kamu minta”.

(Anonim)

“It will pass, everything you’ve gone through it will pass”

(Rachel Vennya)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Shalawat serta salam selalu kita curahkan kepada Rasulullah Shallallahu 'Alaihi Wassalam. Alhamdulillah, Alhamdulillah, Alhamdulillah Rabbil Alamin dengan segala Ridho-mu Ya Allah pada akhirnya skripsi sebagai syarat mendapatkan gelar pendidikan dapat terselesaikan dengan baik. Di balik lembar demi lembar yang tersusun, ada doa yang tak pernah putus, peluh yang tak pernah dihitung, dan cinta yang tak bersyarat. Dengan segenap cinta dan rasa syukur, karya ini kupersembahkan kepada

Kedua orangtuaku tersayang, Bapak Sugiarto dan Ibu Siti Samsina

Dari kalian, aku belajar bahwa kasih sayang tak selalu harus lantang, dan perjuangan sering kali berjalan dalam diam. Meski tak mengenyam pendidikan tinggi, kalian adalah guru kehidupan yang paling tulus, yang membimbingku dengan keteladanan, kesabaran, dan doa yang tak pernah lelah. Untuk Ibu, yang setiap sujudnya menjadi jembatan antara harap dan langit. Terima kasih atas doamu yang mengiringi setiap langkahku, bahkan saat aku ragu melangkah. Untuk Ayah, cinta pertama dalam hidup anak perempuanmu. Terima kasih telah mengajarkanku arti tanggung jawab dan kemandirian. Kau adalah sosok yang diam-diam memastikan segalanya cukup, agar aku tak perlu bergantung pada siapa pun selain pada Tuhan dan usahaku sendiri.

Adikku satu – satunya tersayang, Erina zafira Mahrin

Terima kasih atas segala bantuan, tawa, dan hiburan yang tak pernah enggan kau berikan. Terima kasih telah dengan sabar menemani hari-hariku, meski sering kali harus rela disuruh ini itu. Semoga setiap langkahmu dimudahkan, setiap impianmu tercapai, dan setiap harapanmu dipeluk oleh takdir terbaik dari Allah. Kakak selalu mendoakan yang terbaik untukmu.

Almamater tercinta **“Universitas Lampung”**

SANWACANA

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat, karunia, dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh E-LKPD Berbasis *Liveworksheets* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar”, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeillia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung yang telah membangun Universitas Lampung menjadi lebih baik dan berkenan mengesahkan ijazah gelar sarjana kami.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu pengesahan skripsi serta memfasilitasi kebutuhan administrasi dalam penyusunan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Penguji Utama, yang telah memberikan dukungan, arahan, motivasi, serta bimbingan yang mendalam kepada peneliti dalam proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi S-1 PGSD yang senantiasa memberikan dukungan dan bimbingan dengan sangat baik sejak awal perkuliahan hingga akhir studi.

5. Dayu Rika Perdana, M.Pd., selaku Penguji I sekaligus dosen validator instrumen, LKPD, modul ajar, dan media pembelajaran yang telah memberikan kritik, saran, serta bimbingan yang sangat berharga guna penyempurnaan skripsi ini.
6. Agung Dian Putra, M.Pd., selaku Sekretaris Penguji yang telah memberikan arahan dan masukan yang sangat membantu dalam penyempurnaan skripsi.
7. Frida Destini, M.Pd. Selaku dosen Pembimbing Akademik yang sudah memberi bimbingan.
8. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu, bantuan, serta dukungan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
9. Kepala SDIT Baitul Jannah, wali kelas IV Salman Al-Farisi dan Mush'ab bin Umair, serta seluruh peserta didik kelas IV yang telah membantu dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
10. Sahabat seperjuangan meraih gelar S.Pd., Zahrani Nabila Isdy, Alisa Syabrina, dan Refani Yunida, atas dukungan, semangat, dan kebersamaan yang tidak ternilai selama proses penyusunan skripsi.
11. Nasywa, Luthfiyya, Aisyah, dan Kayla, sahabat sejak masa SMA yang senantiasa meluangkan waktu di tengah kesibukan perkuliahan untuk menemani peneliti secara langsung, termasuk bolak-balik selama proses penyusunan skripsi, serta memberikan dukungan, doa, dan semangat tanpa henti.
12. Kajah, Mbol, Fisello dan Kapelen, atas kebersamaan, bantuan, dan kesetiaan menemani peneliti dalam suka dan duka selama proses penulisan skripsi.
13. Ifa, Dila, Dita, Rico, Rakel, Hikmal, dan Fajar, sahabat sejak masa SMA yang senantiasa memberikan semangat, doa, dan kasih sayang yang tulus, serta mendukung dan menemani peneliti selama proses penyusunan skripsi.

14. Nikken, Lala, Akbar, dan Ncel, yang meskipun tidak secara langsung kebersamai peneliti dalam proses pendidikan, namun senantiasa memberikan dukungan, doa, dan semangat sejak masa SMP hingga saat ini.
15. Kalia, Tasya, Amel dan Rafly, atas semangat, dukungan, serta kebersamaan yang selalu menguatkan peneliti selama penyusunan skripsi.
16. Alan, atas bantuan yang diberikan kepada peneliti sejak tahap awal perkuliahan hingga pengajuan judul skripsi, serta dukungan dalam proses persiapan ujian skripsi.
17. Teman-teman PGSD Angkatan 2022, khususnya Kelas D, atas kerja sama yang menjadi kenangan berharga selama masa perkuliahan.
18. Almamater tercinta, Universitas Lampung, tempat peneliti menimba ilmu dan tumbuh menjadi pribadi yang lebih baik.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa membalas segala kebaikan, bantuan, dan doa yang telah diberikan dengan limpahan rahmat, berkah, dan karunia-Nya. Peneliti berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan serta menjadi amal jariyah bagi semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyusunannya.

Bandar Lampung, 26 Januari 2026
Peneliti,

Keyla Nabela Larasati

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	9
DAFTAR TABEL	12
DAFTAR GAMBAR	14
DAFTAR LAMPIRAN	15
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Peneliatan	8
F. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoretis	8
2. Manfaat Praktis.....	8
G. Lingkup Penelitian	9
II. KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Hakikat Belajar	10
1. Pengertian Belajar.....	10
2. Teori Belajar	11
3. Tujuan Belajar	13
B. Hakikat Pembelajaran.....	14
1. Pengertian Pembelajaran.....	14
2. Tujuan Pembelajaran	15
C. Hasil Belajar	16
D. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila	18
1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila	18
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	20
E. Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD)	22
F. Media E-LKPD <i>Liveworksheets</i>	26

G. Penelitian Relevan.....	30
H. Kerangka Berpikir	32
I. Hipotesis Penelitian.....	34
III. METODE PENELITIAN	35
A. Jenis dan Desain Penelitian	35
1. Jenis Penelitian	35
2. Desain Penelitian	36
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	37
1. Tempat Penelitian	37
2. Waktu Penelitian.....	37
3. Subjek Penelitian	37
C. Prosedur Penelitian.....	37
D. Populasi dan Sampel Penelitian	40
1. Populasi Penelitian	40
2. Sampel Penelitian	40
E. Variabel Penelitian	41
1. Variabel Bebas (<i>IndependentVariable</i>)	42
2. Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>)	42
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	42
1. Definisi Konseptual	42
2. Definisi Operasional	43
G. Teknik Pengumpulan Data.....	44
H. Instrumen Penelitian.....	46
I. Uji Persyaratan Instrumen Tes	50
J. Teknik Analisis Data	57
K. Uji Prasyarat Analisis Data.....	60
Keterangan :	60
L. Uji Hipotesis Penelitian.....	61
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Hasil Penelitian	63
1. Pelaksanaan Penelitian.....	63
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	64

3. Analisis Data Hasil Penelitian	65
4. Hasil Penilaian Aktivitas Belajar	76
5. Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Indikator Ranah Kognitif ..	78
6. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (<i>N-Gain</i>)	79
7. Hasil Uji Prasayarat Analisis Data.....	80
8. Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian.....	82
B. Pembahasan	85
C. Keterbatasan Penelitian	88
V. SIMPULAN DAN SARAN	90
A. Simpulan.....	90
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	101

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.Rekapitulasi Nilai Formatif Pendidikan Pancasila Kelas IV Mushab Bin Umair dan Salman Alfarisi.....	3
2. Rekapitulasi Rata-rata Nilai Hasil Belajar Berdasarkan Indikator Kelas IV	4
3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV SDIT Baitul Jannah	40
4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kognitif	47
5.Kisi-Kisi dan Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Media E-LKPD Berbasis Liveworksheets	49
6. Hasil Uji Validitas	52
7. Klasifikasi Reliabilitas.....	54
8. Hasil Uji Reliabilitas	54
9. Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	55
10. Hasil Uji Daya Pembeda Soal.....	55
11. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	56
12. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	57
13. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik	58
14. Skala Likert Penilaian Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	59
15. Kategori Nilai Aktivitas Belajar.....	59
16. Keterangan Rentang N-Gain	60
17. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	63
18. Deskripsi Data Hasil Penelitian	64
19. Penilaian Kognitif Pretest Kelas Kontrol	66
20. Penilaian Kognitif Posttest Kelas Kontrol.....	67
21. Penilaian Kognitif Pretest Kelas Eksperimen.....	68
22. Penilaian Kognitif Posttest Kelas Eksperimen	69

23. Distribusi Frekuensi Data Pretest Aspek Kognitif Kelas Kontrol dan Eksperimen	71
24. Distribusi Frekuensi Data Posttest Aspek Kognitif Kelas Kontrol dan Eksperimen	73
25. Rekapitulasi Peningkatan Nilai Pretest Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen	74
26. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	76
27. Rekapitulasi Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest per Indikator	78
28. Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)	79
29. Hasil Uji Normalitas	80
30. Hasil Uji Homogenitas	81
31. Hasil Uji Annova.....	82
32. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Kelas Kontrol (Model Summary)	82
33. Hasil Uji Koefisien Regresi	83
34. Hasil Uji Annova.....	84
35. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Kelas Eksperimen (Model Summary)	84
36. Hasil Uji Koefisien Regresi	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Contoh Media E-LKPD <i>Liveworksheets</i>	27
2. Kerangka Pikir Penelitian Antar Variabel	33
3. Desain Penelitian	36
4. Histogram Nilai Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	72
5. Histogram Nilai Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	72
6. Histogram Nilai Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	73
7. Histogram Nilai Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	74
8. Histogram Nilai Hasil Belajar <i>Pretest Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan	103
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	104
3. Surat Keterangan Penelitian Pendahuluan	105
4. Modul Ajar Kelas Eksperimen Jenjang Sekolah.....	107
5. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	117
6. Uji Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posstest</i>	128
7. Lembar Jawaban	136
8. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	137
9. Hasil Reliabilitas	138
10. Taraf Kesukaran <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	139
11. Daya Pembeda <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	140
12. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	141
13. Lembar Jawaban Peserta Didik.....	148
14. Nilai Aspek Kognitif Kelas Kontrol.....	151
15. Nilai Aspek Kognitif Kelas Eksperimen	152
16. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (N-Gain)	153
17. Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kognitif Kelas Kontrol.....	155
18. Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kognitif Kelas Eksperimen	157
19. Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Kontrol.....	159
20. Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen.....	160
21. Hasil Uji Hipotesis Kelas Kontrol	161
22. Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen.....	162
23. Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat.....	164

24. Tabel 0-Z Kurva Normal	165
25. Foto Dokumentasi Penelitian Pendahuluan.....	167
26. Data Nilai Peserta Didik Sumatif Akhir Semester 2024/2025	168
27. Pedoman Wawancara	170
28. Foto Dokumentasi Uji Instrumen.....	172
29. Foto Dokumentasi Kelas Kontrol	173
30. Foto Dokumentasi Kelas Eksperimen	174

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia pada tahun 2025 terus mengalami dinamika dan transformasi yang signifikan, terutama melalui perubahan kebijakan kurikulum yang menyesuaikan dengan tantangan abad ke-21 (Paramita dkk, 2025). Kurikulum Merdeka, yang mulai diterapkan secara luas sejak 2022, diharapkan mampu menciptakan pembelajaran lebih fleksibel, kontekstual, serta berpihak pada kebutuhan belajar peserta didik. Kurikulum ini memberikan ruang bagi pendidik untuk merancang pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik, serta menekankan pada materi esensial, penguatan karakter, dan penguasaan kompetensi dasar (Amalia dan Asyari, 2024).

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia diatur dalam *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan “mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Selanjutnya, *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2024 tentang Standar Isi pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah* menjadi dasar implementasi Kurikulum Merdeka sebagai pedoman pembelajaran yang kontekstual, fleksibel, inklusif, dan berorientasi pada Profil Pelajar Pancasila.

Kurikulum telah dirancang fleksibel, namun pembelajaran di kelas masih banyak didominasi oleh pendekatan deduktif, yakni pembelajaran yang dimulai dari konsep umum yang diberikan oleh pendidik lalu disusul contoh-contoh khusus. Pendekatan ini cenderung membuat peserta didik menjadi

pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Temuan studi menunjukkan bahwa efektivitas metode deduktif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis lebih rendah dibandingkan pendekatan induktif, yang mampu menciptakan keterlibatan aktif peserta didik (Putra dkk., 2023).

Pendekatan induktif, di mana peserta didik menemukan konsep melalui pengamatan dan pengalaman konkret terlebih dahulu, dinilai lebih mampu mendorong keterlibatan aktif, berpikir kritis, dan pemahaman yang lebih mendalam (Inayati, 2025). Namun, pendekatan induktif ini belum banyak diimplementasikan secara optimal karena keterbatasan waktu dan kesiapan pendidik. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang belum memuaskan. Sebuah studi terbaru mencatat bahwa pada tahun ajaran 2024/2025, sekitar 68% peserta didik SD belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam mata pelajaran IPA dasar, yang menunjukkan masih rendahnya capaian hasil belajar peserta didik secara nasional (Setiawan dkk., 2025). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun arah kebijakan kurikulum telah mengalami pembaruan yang progresif, realisasi implementasinya di tingkat kelas masih menghadapi tantangan yang serius dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih menjadi persoalan krusial di sekolah dasar. Selain itu, keterbatasan pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif juga memperburuk situasi. Banyak pendidik belum mengintegrasikan teknologi atau pendekatan berbasis aktivitas nyata yang dapat membantu peserta didik mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari (Rizki, 2023). Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila belum sepenuhnya dimengerti, hal ini tercermin dari rendahnya peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang

membosankan dan tidak partisipatif menjadi salah satu faktor utama yang menghambat peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Dari uraian permasalahan di atas, peneliti melaksanakan studi pendahuluan melalui observasi awal di lapangan guna memperoleh data faktual mengenai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Observasi ini dilakukan selama tiga hari pada tanggal 15-17 Juli di SDIT Baitul Jannah, tepatnya di kelas IV Mushab Bin Umair dan Salman Alfarisi. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyebaran angket kepada pendidik, pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran, serta telaah terhadap hasil evaluasi belajar penilaian formatif peserta didik.

Hasil dari observasi di atas menunjukkan terdapat capaian hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Berdasarkan temuan nilai rata-rata, diketahui bahwa kelas IV Mushab Bin Umair menunjukkan hasil yang paling rendah dibandingkan kelas lainnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini diperkuat dengan data nilai peserta didik yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Formatif Pendidikan Pancasila Kelas IV Mushab Bin Umair dan Salman Alfarisi

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Dibawah KKTP	Persentase Dibawah KKTP	Diatas KKTP	Persentase Diatas KKTP
Mushab Bin Umair	25	17	68%	8	32%
Salman Alfarisi	23	9	38%	14	61%
Jumlah	48	26	54,17%	22	45,83%

Sumber: (Wali Kelas IV Mushab Bin Umair dan Salman Alfarisi)

Berdasarkan tabel hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, terlihat bahwa di kelas Mushab Bin Umair, dari 25 peserta didik, sebanyak 17 peserta didik (68%) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 8 peserta didik (32%) sudah mencapai atau melampaui KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa

sebagian besar peserta didik di kelas ini masih perlu bantuan agar bisa mencapai kompetensi yang ditetapkan. Di kelas Salman Alfarisi, dari 23 peserta didik, 9 peserta didik (39%) belum mencapai KKTP dan 14 peserta didik (61%) sudah mencapai atau melampaui KKTP. Artinya, sebagian besar peserta didik di kelas ini sudah mampu memenuhi standar ketuntasan, walaupun beberapa peserta didik masih membutuhkan bimbingan tambahan. Secara keseluruhan, dari total 48 peserta didik di kedua kelas, 26 peserta didik (54%) belum mencapai KKTP dan 22 peserta didik (46%) sudah mencapai atau melampaui KKTP. Dengan kata lain, hampir separuh dari seluruh peserta didik kelas IV sudah berhasil mencapai ketuntasan, sementara separuh lainnya masih perlu diperhatikan lebih lanjut oleh pendidik.

Untuk memperjelas kondisi hasil belajar peserta didik, peneliti juga menyusun data berdasarkan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan oleh pendidik di awal semester. Penyusunan ini bertujuan untuk mengidentifikasi indikator mana yang memiliki pencapaian terendah dan memerlukan perhatian lebih lanjut dalam proses pembelajaran. Berikut disajikan tabel rekapitulasi rata-rata hasil belajar berdasarkan indikator penilaian formatif mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV:

Tabel 2. Rekapitulasi Rata-rata Nilai Hasil Belajar Berdasarkan Indikator Kelas IV

No	Indikator Hasil Belajar	Nilai Rata-rata	KKTP	Keterangan
1.	Menjelaskan makna dan lambang-lambang sila Pancasila	68	70	Tidak Tercapai
2.	Mengidentifikasi contoh sikap sesuai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	73	70	Tercapai
3.	Menyebutkan hak dan kewajiban sebagai warga negara di lingkungan sekolah dan rumah	80	70	Tercapai
4.	Menghargai perbedaan dalam keberagaman suku, agama, dan budaya	72	70	Tercapai

No	Indikator Hasil Belajar	Nilai Rata-rata	KKTP	Keterangan
5.	Menunjukkan sikap gotong royong dan persatuan dalam kehidupan social	75	70	Tercapai

Sumber: (Wali Kelas IV Mushab Bin Umair dan Salman Alfarisi)

Analisis tabel menunjukkan bahwa indikator dengan capaian terendah adalah “Menjelaskan makna dan lambang-lambang sila Pancasila” dengan nilai rata-rata 68, masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memahami simbol-simbol dan makna sila Pancasila secara maksimal. Sebaliknya, indikator seperti “Menyebutkan hak dan kewajiban sebagai warga negara” menunjukkan hasil yang lebih baik, menandakan metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya efektif dan kontekstual.

Kelas IV dipilih sebagai subjek penelitian karena hasil observasi awal menunjukkan bahwa capaian belajar Pendidikan Pancasila di kelas ini, khususnya kelas Mushab Bin Umair, paling rendah dibandingkan kelas lainnya. Kelas I–III tidak dipilih karena materinya masih sederhana dan mudah dipahami dengan cara belajar biasa, sedangkan kelas V–VI sudah mempelajari materi yang lebih sulit dan butuh pemikiran abstrak. Sementara itu, peserta didik kelas IV masih berada pada tahap berpikir konkret sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu memahami nilai-nilai Pancasila. Dengan alasan tersebut, kelas IV dianggap paling tepat untuk diberikan media pembelajaran inovatif agar hasil belajar bisa meningkat.

Hasil wawancara dengan pendidik IPAS menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar konvensional yang bersifat cetak dan berorientasi pada hafalan. Kondisi ini mengakibatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar belum optimal, karena mereka cenderung hanya menerima informasi secara pasif tanpa kesempatan untuk mengeksplorasi konsep secara mandiri. Tidak adanya

pemanfaatan bahan ajar digital yang interaktif semakin membatasi ruang partisipasi peserta didik, sehingga motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis maupun kreatif kurang terfasilitasi dengan baik (Salsabila dkk, 2025).

Sebagai upaya untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik, pendidik perlu menghadirkan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah E-LKPD berbasis *Liveworksheets*, karena media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif, mandiri, dan mendapatkan umpan balik langsung melalui perangkat digital. Selain itu, E-LKPD interaktif ini juga dirancang untuk menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik melalui latihan interaktif. Dengan adanya pembelajaran yang tidak lagi monoton, sehingga keterlibatan peserta didik meningkat dan pemahaman konsep menjadi lebih mendalam (Pratomo dkk, 2023).

Temuan lainnya E-LKPD berbasis *Liveworksheets* terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Media ini memadukan lembar kerja konvensional dengan teknologi digital sehingga lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Liveworksheets* dinilai valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian E-LKPD berbasis *Liveworksheets* dalam proses pembelajaran mampu memberikan manfaat signifikan, tidak hanya dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dalam mendorong motivasi dan keterlibatan peserta didik (Susilawati dkk, 2025). Berdasarkan landasan teori tersebut, peneliti tertarik menggunakan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* sebagai salah satu alternatif inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV.

Ketertarikan ini muncul karena peneliti meyakini bahwa media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV. Media ini dianggap relevan karena mampu menjawab tantangan pembelajaran modern yang menuntut interaktivitas, keaktifan, dan diferensiasi gaya belajar peserta didik. Melalui penggunaan media ini, diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi yang diajarkan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat judul skripsi “Pengaruh Media E-LKPD Berbasis *Liveworksheets* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada indikator “Menjelaskan makna dan lambang-lambang sila Pancasila”, belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Pembelajaran di kelas tidak adanya pemanfaatan bahan ajar digital yang interaktif.
3. Pendidik belum secara optimal memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti E-LKPD berbasis *Liveworksheets*, yang dapat mendorong keterlibatan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD sebagai variabel terikat (Y). Penelitian ini difokuskan pada peserta didik kelas IV di SDIT Baitul Jannah Tahun Ajaran 2025/2026.

D. Rumusan Masalah

Hasil latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDIT Baitul Jannah tahun ajaran 2025/2026?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDIT Baitul Jannah tahun ajaran 2025/2026.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dasar, khususnya dalam memperkaya referensi tentang efektivitas penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

a. Peserta didik

Membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* yang interaktif dan menarik.

b. Pendidik

Menambah wawasan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran digital, khususnya E-LKPD berbasis *Liveworksheets*,

sebagai alternatif yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila agar lebih bermakna dan menyenangkan.

c. Kepala Sekolah

Memberikan masukan dan kontribusi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, terutama dalam mendukung pemanfaatan media digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

d. Peneliti selanjutnya

Menjadi referensi dan acuan bagi penelitian sejenis yang ingin mengkaji pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya E-LKPD berbasis *Liveworksheets* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila atau mata pelajaran lainnya.

G. Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*).
2. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDIT Baitul Jannah.
3. Objek penelitian ini adalah penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Tempat penelitian ini adalah di SDIT Baitul Jannah, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.
5. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar di era digital tidak lagi hanya berlangsung di dalam diri seseorang, tetapi juga melibatkan hubungan dengan berbagai sumber informasi di luar diri. Menurut teori *Connectivism*, pengetahuan dilihat sebagai sebuah jaringan, di mana peserta didik dengan bantuan teknologi digital dapat menghubungkan berbagai informasi yang mereka temukan. Artinya, belajar bukan hanya mengumpulkan informasi, tetapi juga bagaimana seseorang mampu menemukan, menilai, dan mengaitkan informasi dari beragam sumber. Dengan demikian, belajar dapat dipahami sebagai proses membangun dan menjaga hubungan antar informasi yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan interaksi social (Dziubaniuk *et al.*, 2023).

Teori *Embodied Cognition* menyatakan bahwa belajar tidak hanya terjadi di pikiran, tetapi juga melalui tubuh dan interaksi langsung dengan lingkungan. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, simulasi, atau manipulasi objek nyata dapat memperkuat proses kognitif karena pemahaman dibentuk oleh pengalaman sensorimotor. Dalam pendekatan ini, belajar adalah hasil dari keterlibatan penuh antara tubuh, pikiran, dan lingkungan, yang menciptakan pemahaman yang lebih konkret dan mendalam (Macrine dan Fugate, 2021).

Teori *Smart Constructionism*, belajar didefinisikan sebagai proses membangun pengetahuan melalui penciptaan artefak digital yang bermakna dan disertai dengan umpan balik otomatis berbasis kecerdasan buatan. Pembelajaran menjadi efektif ketika peserta didik terlibat dalam

proses kreatif yang memungkinkan mereka mengekspresikan pemahaman dalam bentuk konkret, seperti proyek digital, simulasi, atau aplikasi. Belajar tidak lagi bersifat pasif, tetapi menjadi aktif, reflektif, dan personal (Levin, 2025).

Berdasarkan berbagai pendapat, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan aktif yang dilakukan seseorang untuk memahami, melatih keterampilan, dan membentuk sikap. Proses ini tidak hanya terjadi di dalam pikiran, tetapi juga melibatkan pengalaman langsung, interaksi dengan orang lain, serta bantuan teknologi. Dalam belajar, seseorang bukan hanya menerima informasi, melainkan juga mengolah dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, belajar dapat dipahami sebagai kegiatan yang menyeluruh dan bermakna.

2. Teori Belajar

Proses pembelajaran, teori belajar sangat diperlukan untuk membantu merancang kegiatan belajar yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Teori belajar merupakan kumpulan konsep dan prinsip yang menjelaskan bagaimana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap melalui pengalaman belajar (Margaretha, 2020). Penerapan teori belajar yang sesuai memungkinkan pendidik merancang pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif peserta didik dan menunjang tercapainya tujuan belajar secara optimal (Amaliya dan Kubro, 2025). Beberapa teori belajar yang umum digunakan dalam dunia pendidikan antara lain:

a. Teori Belajar Behaviorisme

Beberapa teori belajar yang umum digunakan dalam pendidikan, termasuk teori behaviorisme, menganggap bahwa belajar adalah perubahan perilaku akibat interaksi antara stimulus dan respons. Menurut Skinner, penguatan (*reinforcement*) terhadap respons tertentu memperkuat kemungkinan respons tersebut muncul kembali. Dengan demikian, peserta didik dianggap belajar apabila terdapat perubahan perilaku yang dapat diamati secara langsung (Rahmah dan Aly, 2023).

b. Teori Belajar Kognitivisme

Teori kognitivisme menempatkan peran utama pada proses internal dalam pembelajaran bagaimana informasi diterima, diorganisasi, disimpan, dan diterapkan secara mental. Menurut *Gagné* belajar terdiri dari proses kompleks yang mencakup perhatian, persepsi, ingatan, serta berpikir. Ini berarti pendidik bertindak sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik menggunakan strategi berpikir dan pemecahan masalah untuk membangun pemahaman konsep, bukan hanya merespons stimulus eksternal (Pahru, 2023).

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori ini menjelaskan bahwa peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan serta pengalaman yang bermakna secara sosial dan budaya. Menurut *Vygotsky* proses belajar berlangsung melalui konteks sosial, dengan bantuan orang yang lebih ahli, misalnya pendidik atau teman sebaya (*scaffolding*), sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi, menyelidiki, dan merefleksikan pengetahuan yang mereka peroleh melalui interaksi tersebut (Wardani, 2023).

d. Teori Belajar Humanistik

Teori belajar humanistik memandang peserta didik sebagai individu yang aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman bermakna. Menurut *Maslow* pembelajaran efektif terjadi ketika kebutuhan dasar peserta didik dipenuhi hingga capaian aktualisasi diri. Pendidik idealnya berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar suportif, menghargai kebebasan peserta didik, dan memungkinkan tumbuhnya potensi secara menyeluruh (Syafira, 2024)

Berdasarkan penjelasan teori-teori di atas, peneliti dalam penelitian ini merujuk pada teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme sesuai dengan penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena keduanya mendorong peserta didik untuk aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. Media ini juga memungkinkan peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila dapat ditingkatkan secara efektif. Dengan demikian, teori konstruktivisme menjadi landasan yang tepat untuk mengkaji pengaruh E-LKPD berbasis *Liveworksheets* terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Tujuan Belajar

Tujuan pembelajaran berfungsi sebagai panduan utama dalam merancang kegiatan pembelajaran yang efektif. Pernyataan ini mencakup perilaku yang diharapkan dicapai peserta didik secara spesifik, terukur, dan dapat diamati. Selain itu, tujuan instruksional yang baik harus dijabarkan dengan kata kerja operasional dan mencakup ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik (Marta, 2024).

Tujuan pembelajaran bukan hanya pedoman pendidik dalam merancang pembelajaran, tetapi juga menjadi dasar operasional langkah pendidik dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, tujuan instruksional harus dirumuskan secara jelas menggunakan kata kerja operasional dan mencakup ketiga ranah pembelajaran: kognitif, afektif, dan psikomotorik (Magdalena dan Rahmatika, 2024). Penerapan Kurikulum Merdeka, tujuan pembelajaran dirancang secara bertingkat, mulai dari tujuan jangka panjang, menengah, hingga pendek. Tujuan tersebut berfungsi untuk menyelaraskan antara konten ajar, metode pengajaran, dan instrumen evaluasi. Dengan struktur tujuan yang operasional dan berjenjang, pembelajaran menjadi lebih sistematis, fokus, dan relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik (Arifin, 2024).

Menurut peneliti, tujuan belajar adalah sebagai pedoman penting dalam proses pembelajaran yang membantu pendidik dan peserta didik mengetahui arah yang ingin dicapai. Dengan adanya tujuan belajar, proses pembelajaran menjadi lebih terarah karena setiap kegiatan yang dilakukan memiliki maksud dan hasil yang jelas. Selain itu, tujuan belajar juga memudahkan pendidik dalam menyusun materi, memilih metode yang tepat, serta mengevaluasi hasil belajar. Bagi peserta didik, tujuan belajar menjadi motivasi untuk lebih semangat dan fokus dalam memahami materi yang diajarkan.

B. Hakikat Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi sistematis dan menyeluruh antara pendidik, peserta didik, serta sumber belajar yang dirancang secara sistemik. Proses ini meliputi tiga tahapan utama yaitu : perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang bertujuan mengoptimalkan potensi peserta didik secara efektif. Lebih lanjut, pendidik memiliki peran sebagai fasilitator yang memulai, memfasilitasi, dan meningkatkan kualitas serta intensitas belajar peserta didik melalui ketiga fase tersebut. Pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk membimbing perubahan perilaku dan peningkatan kemampuan peserta didik secara menyeluruh (Muhadi, 2025)

Terdapat tiga dasar utama dalam teori pembelajaran. Pertama, behavioristik melihat pembelajaran sebagai proses membentuk perilaku melalui *stimulus-respons* dan penguatan. Kedua, kognitivisme menekankan bahwa pendidik memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpikir dan memahami materi secara mendalam. Ketiga, humanisme menekankan kebebasan peserta didik dalam memilih materi dan metode belajar yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka (Fitria dan Faizin, 2024).

Proses pembelajaran merupakan interaksi sistematis antara pendidik, peserta didik, serta berbagai sumber belajar, yang dirancang secara sistemik untuk mencapai lingkungan belajar yang optimal. Mereka mengidentifikasi tiga tahapan pembelajaran utama: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara efektif. Pendidik sebagai inisiator dan fasilitator, menginisiasi proses belajar, memfasilitasi interaksi, serta meningkatkan kualitas dan intensitas belajar melalui ketiga tahap tersebut. Dengan demikian, pembelajaran berperan sebagai sarana penting untuk

memandu perubahan perilaku dan meningkatkan kemampuan peserta didik secara komprehensif (Amanda dan Albina, 2024).

Berdasarkan pandangan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang dirancang secara sistematis antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar. Proses ini terdiri atas tiga tahap penting, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Dalam proses ini, pendidik tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong peserta didik untuk aktif berpikir, memahami, serta menumbuhkan sikap dan keterampilan. Dengan demikian, pembelajaran bukan sekadar aktivitas rutin di kelas, melainkan suatu upaya terarah untuk membentuk perubahan perilaku dan meningkatkan kemampuan peserta didik secara optimal.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah arah yang ingin dicapai melalui proses belajar, yang dirumuskan untuk menghasilkan perubahan perilaku peserta didik secara spesifik dan terukur. Tujuan ini terbagi menjadi dua jenis: tujuan instruksional umum, yang menggambarkan hasil belajar secara luas, dan tujuan instruksional khusus, yang merinci kompetensi spesifik yang diharapkan tercapai dalam aspek tertentu. Perumusan kedua jenis tujuan ini sangat penting karena memungkinkan pendidik merancang pengalaman belajar yang fokus dan dapat diukur, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Magdalena dkk., 2023).

Dalam pengimplementasian Kurikulum Merdeka, tujuan pembelajaran dirancang berdasarkan capaian pembelajaran dan kompetensi inti yang telah ditentukan sebagai dasar. Perumusan tujuan pembelajaran perlu selaras dengan profil pelajar Pancasila serta disusun secara bertahap

mengikuti fase perkembangan peserta didik. Kata kerja operasional yang digunakan dalam perumusan tujuan mencerminkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Strategi ini diterapkan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan sikap yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad ke-21 (Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2024).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan rumusan sistematis tentang perilaku dan kompetensi yang ingin dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan ini penting sebagai pedoman bagi pendidik dalam menyusun materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Tujuan pembelajaran juga membantu peserta didik untuk memahami arah pembelajaran yang akan dilalui, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam proses belajar yang bermakna.

C. Hasil Belajar

Hasil belajar mencakup perubahan kemampuan peserta didik yang diperoleh melalui pengalaman belajar dan diukur melalui penguasaan pengetahuan serta kemampuan berpikir peserta didik, sehingga menjadi indikator penting keberhasilan proses pembelajaran (Mahmudi, 2022). Hasil belajar merupakan kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dan diukur melalui penilaian formatif maupun sumatif yang menekankan penguasaan ranah kognitif (Dianti, 2025). Pengukuran yang komprehensif ini penting agar dapat menggambarkan pencapaian kompetensi peserta didik secara akurat dan menjadi dasar perencanaan pembelajaran selanjutnya (Hamna dan Ummah, 2022).

Hasil belajar mencerminkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Jika pembelajaran dilaksanakan secara efektif dan tujuan dirumuskan dengan jelas, maka hasil belajar peserta didik akan optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwanto yang menyatakan bahwa hasil belajar terlihat dari perubahan sikap dan kemampuan berpikir peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran (Motoh, 2022).

Secara umum, hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah utama, yaitu, Kognitif (berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan berpikir), Afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai), dan Psikomotorik (berhubungan dengan keterampilan praktis). Ranah kognitif menekankan kemampuan berpikir, memahami, dan menerapkan pengetahuan. Taksonomi Bloom membagi ranah kognitif menjadi enam tingkatan, yaitu:

1. Mengingat (*Remember*): kemampuan mengingat informasi yang telah dipelajari.
2. Memahami (*Understand*): kemampuan menjelaskan makna dari informasi yang dipelajari
3. Menerapkan (*Apply*): kemampuan menggunakan informasi dalam situasi baru.
4. Menganalisis (*Analyze*): kemampuan membedakan bagian-bagian informasi dan memahami hubungan antarbagian.
5. Mengevaluasi (*Evaluate*): kemampuan menilai informasi atau ide berdasarkan kriteria tertentu.
6. Mencipta (*Create*): kemampuan menghasilkan ide atau produk baru berdasarkan informasi yang ada (Taksonomi Bloom, 2021).

Ranah kognitif pada Level C3–C5 peserta didik dituntut untuk menerapkan konsep, menganalisis situasi, serta mengevaluasi solusi. Berdasarkan hal tersebut, pemilihan C3–C5 untuk peserta didik kelas IV SD sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan keterampilan berpikir tingkat tinggi, sekaligus sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka (Musyaffa dan Asiah, 2022).

Ranah kognitif berperan penting dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang hanya menekankan hafalan terbatas pada level paling dasar, sedangkan penguasaan level tinggi (menganalisis,

mengevaluasi, dan mencipta) meningkatkan kualitas pemahaman dan penerapan peserta didik (Ulfah dan Arifudin, 2021).

Pengukuran hasil belajar kognitif yang tepat pada peserta didik tidak hanya terlihat dari angka pada rapor, tetapi juga dari kemampuan mereka dalam memahami, menganalisis, dan mencipta informasi baru. Hasil belajar kognitif ini menjadi dasar bagi pendidik untuk merancang pembelajaran berikutnya secara lebih efektif (Putra, 2024)

Menurut peneliti, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran, yang mencerminkan perubahan perilaku peserta didik secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar tidak hanya menunjukkan seberapa baik peserta didik memahami materi, tetapi juga mencerminkan sikap dan keterampilan yang dikembangkan melalui pengalaman belajar. Hasil belajar yang efektif dicapai melalui pembelajaran yang terencana, terarah, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, pengukuran hasil belajar harus dilakukan secara komprehensif dengan menggunakan instrumen yang tepat, agar dapat menjadi dasar dalam merancang pembelajaran.

D. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah proses edukatif yang bersifat kontekstual dan interaktif yang dikembangkan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila secara menyeluruh dalam perilaku peserta didik.

Pembelajaran PPKn yang kini berkembang menjadi Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik, khususnya nilai toleransi dan integritas, melalui strategi pembelajaran yang adaptif terhadap tantangan zaman dan kondisi lokal (Kemendikbud, 2025).

Pembelajaran Pancasila melalui Kurikulum Merdeka secara eksplisit memasukkan Profil Pelajar Pancasila sebagai bagian dari perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran mulai dari modul ajar hingga penggunaan metode diskusi dan aplikasi kreatif. Tujuannya adalah membentuk peserta didik yang beriman, bertoleransi, kreatif, kredibel, dan memiliki kepekaan sosial. Penelitian ini menggambarkan respon positif dari peserta didik: meningkatnya antusiasme, kedisiplinan beribadah, kemampuan bekerja sama, berpikir kritis, dan menyampaikan pendapat secara verbal (Asy'ari dkk., 2024).

Pembelajaran Pancasila dikaitkan dengan budaya sekolah seperti budaya Islam di madrasah. Sehingga, proses internalisasi nilai religius dan nasionalisme di kalangan peserta didik akan semakin kuat (Azzahra dan Prasetyo, 2022). Pembelajaran melalui kegiatan penguatan Profil Pelajar Pancasila menumbuhkan berbagai karakter, seperti kemampuan bekerja sama, berpikir kritis, serta menghargai keberagaman, sehingga tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga membentuk peserta didik aktif, dan siap menghadapi tantangan global (Kemendikbudristek, 2024).

Secara teoretis, penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran Pancasila di SD terbukti efektif. Studi kasus di SDN 28 Kota Bima menunjukkan bahwa peserta didik membangun pemahaman secara mandiri melalui pengalaman langsung dan refleksi, dengan mengaitkan materi Pancasila dalam konteks kehidupan nyata melalui diskusi dan proyek kolaboratif. Model serupa diterapkan pula di SDN 18 Dodu, di mana pendidik bertindak sebagai fasilitator dalam mengaktifkan keterampilan berpikir kritis peserta didik guna memahami nilai-nilai keadilan, toleransi, dan persatuan. Dengan

demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sejak dini.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang Sekolah Dasar merupakan proses edukatif yang bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila secara menyeluruh dalam sikap dan perilaku peserta didik. Pembelajaran ini dirancang secara kontekstual dan interaktif agar peserta didik dapat memahami serta mengamalkan nilai-nilai seperti gotong royong, toleransi, keadilan, dan cinta tanah air dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila akan lebih efektif apabila disesuaikan dengan kondisi budaya sekolah dan lingkungan peserta didik. Peran pendidik sangat penting sebagai fasilitator yang membantu peserta didik menginternalisasi nilai-nilai luhur bangsa melalui pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pembentukan karakter yang kuat sejak dini. Melalui pendekatan yang tepat, peserta didik diharapkan tumbuh menjadi pribadi yang berintegritas, bertanggung jawab, dan mampu hidup selaras dalam masyarakat yang majemuk.

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar pada dasarnya adalah membentuk peserta didik yang memiliki pemahaman dasar mengenai nilai-nilai Pancasila dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran

Pancasila bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan memecahkan masalah secara sederhana, dan keterampilan bersosialisasi dalam konteks lingkungan keluarga maupun sekolah. Dalam pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan kontekstual, peserta didik diarahkan untuk mengenal nilai-nilai luhur seperti gotong royong, tanggung jawab, dan rasa hormat terhadap perbedaan (Rahayu dkk., 2025).

Melalui Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Pendidikan Pancasila menekankan bahwa peserta didik di SD fase B diharapkan dapat memahami makna setiap sila Pancasila, menunjukkan contoh konkret penerapannya, serta mengamalkan hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam ruang lingkup sekolah dan keluarga. Tujuan ini tidak hanya mencakup aspek pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan yang mencerminkan karakter bangsa. Tujuan-tujuan tersebut dirancang secara bertahap untuk membangun fondasi karakter kebangsaan yang kuat sejak usia dini (Kemendikbudristek, 2022).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila harus diarahkan untuk memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal, memperkuat komitmen terhadap persatuan dan kesatuan bangsa, serta menanamkan semangat nasionalisme yang kontekstual. Tujuan ini menekankan pentingnya peserta didik memahami keberagaman budaya sebagai kekayaan bangsa yang harus dihormati dan dijaga. Oleh karena itu, pembelajaran Pancasila bukan hanya sebagai materi hafalan, tetapi sebagai proses pendidikan nilai yang membentuk karakter dan kepribadian peserta didik secara menyeluruh (Sa'diyah dan Dewi, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berpendapat bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sangat penting untuk membentuk karakter peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa. Pembelajaran ini tidak hanya bertujuan agar peserta didik memahami isi dari Pancasila, tetapi juga agar mereka mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari, seperti bersikap jujur, gotong royong, dan menghargai perbedaan. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila sebaiknya disampaikan dengan cara yang menyenangkan, kontekstual, dan dekat dengan dunia anak-anak agar lebih mudah dipahami dan diterapkan.

E. Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD)

1. Pengertian Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD)

E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) merujuk pada lembar aktivitas digital yang dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri maupun pendampingan pendidik. Penelitian menjelaskan bahwa E-LKPD berbasis *liveworksheet* merupakan inovasi dari LKPD tradisional, memanfaatkan platform digital untuk menyisipkan multimedia seperti gambar, video, dan tautan tambahan. Pendekatan ini meningkatkan daya tarik peserta didik dan mempermudah pemahaman konsep melalui metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual (Ardiansah dan Zulfiani, 2023).

E-LKPD berbasis digital seperti *liveworksheets* sangat efektif dalam mendorong keaktifan peserta didik karena memiliki fitur interaktif dan koreksi otomatis. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan tampilan menarik dan kemudahan akses melalui perangkat elektronik, peserta didik menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas pembelajaran (Firtsanianta dan Khofifah, 2022).

Penggunaan E-LKPD dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran tematik di sekolah dasar. Media ini mendukung peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri karena memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi materi, mengerjakan soal secara langsung, dan memperoleh umpan balik instan. E-LKPD tidak hanya memudahkan proses pembelajaran, tetapi juga membantu pendidik dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara efisien.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri maupun bersama pendidik melalui tampilan interaktif, menarik, dan mudah diakses. Media ini tidak hanya memuat materi dan soal, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk berlatih, mengeksplorasi, serta memperoleh umpan balik secara langsung. Dengan memanfaatkan teknologi, E-LKPD dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan efektivitas pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran tematik dan berbasis proyek di tingkat sekolah dasar (Khoerunnisa, 2023).

2. Tujuan dan Fungsi E-LKPD

E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) didesain untuk menggeser akses peserta didik dari LKPD cetak ke platform digital interaktif. Tujuannya adalah menjadikan media pembelajaran lebih menarik, fleksibel, dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja. E-LKPD berbasis *liveworksheet* menyajikan materi dan soal secara digital, mendukung kegiatan belajar aktif dan meminimalkan kebosanan peserta didik, serta sangat mudah diakses melalui perangkat elektronik seperti ponsel dan laptop melalui tautan online (Jayanti dan Zulfadewina, 2024).

Peserta didik di SD/MI kini dapat memanfaatkan E-LKPD berbasis *liveworksheets* untuk pembelajaran daring maupun luring. Alat ini dirancang agar konten mudah diakses melalui smartphone atau komputer, efektif menghemat waktu, dan lebih ramah lingkungan karena mengurangi penggunaan kertas dan tinta. Implementasi E-LKPD berbasis platform digital juga mendukung fleksibilitas belajar tanpa kehilangan keaktifan peserta didik. E-LKPD yang dikembangkan secara kontekstual menggunakan media digital seperti *liveworksheets* terbukti meningkatkan efektivitas interaksi antara pendidik dan peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan (Shalahuddin dan Hayuhantika, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media digital interaktif. E-LKPD dirancang agar pembelajaran menjadi lebih menarik, fleksibel, hemat waktu, dan ramah lingkungan. Selain menyediakan materi dan soal yang mudah diakses, E-LKPD juga mendukung pembelajaran daring maupun luring, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mendorong interaksi yang lebih efektif antara pendidik dan peserta didik. Dengan fitur-fitur interaktif seperti gambar dan soal animasi, E-LKPD mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

3. Struktur E-LKPD

Penelitian pengembangan e-LKPD berbasis pendekatan saintifik, ditemukan bahwa struktur e-LKPD pada umumnya meliputi sampul (*cover*), menu navigasi atau daftar isi, panduan penggunaan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, aktivitas inti berupa latihan atau soal, serta komponen visual seperti gambar, dan diakhiri dengankesimpulan serta daftar pustaka dan profil peneliti. Misalnya,

dalam pengembangan e-LKPD Learning Cycle 7E untuk materi wujud zat dan perubahannya (Safitri, 2024). Struktur tersebut dilengkapi media visual dan evaluasi yang sesuai tujuan pembelajaran (Costadena & Suniasih, 2022).

Pendekatan sejenis juga ditemukan pada penelitian dalam pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheets*. Mereka menyatakan bahwa struktur E-LKPD umumnya mencakup judul, pengantar atau *cover*, panduan penggunaan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, latihan soal, serta evaluasi yang memberikan umpan balik otomatis secara *real-time*. Desain tersebut memungkinkan peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga berlatih dan menerima hasil penilaian langsung, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran (Siregar, 2024).

Pendekatan serupa juga ditunjukkan dalam pengembangan E-LKPD interaktif berbasis literasi digital, terdapat kebutuhan petunjuk penggunaan agar peserta didik dapat mengakses setiap bagian materi secara mandiri. Antarmuka yang intuitif tersebut memudahkan peserta didik untuk fokus pada materi tanpa kebingungan dalam menjelajahi konten digital, sekaligus menyediakan umpan balik interaktif terhadap aktivitas belajar (Nabilla, 2022).

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa struktur E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) mencakup beberapa komponen utama, yaitu: sampul yang memuat identitas materi dan kelas dan menu navigasi untuk memudahkan akses konten, panduan penggunaan sebagai petunjuk teknis, tujuan pembelajaran yang menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai, materi pembelajaran yang disusun sesuai kurikulum, aktivitas inti berupa latihan atau tugas interaktif, kesimpulan atau refleksi untuk merangkum pemahaman peserta didik, daftar pustaka sebagai

sumber referensi, dan informasi peneliti sebagai identitas penyusun. Struktur ini dirancang secara sistematis agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dan interaktif melalui perangkat digital.

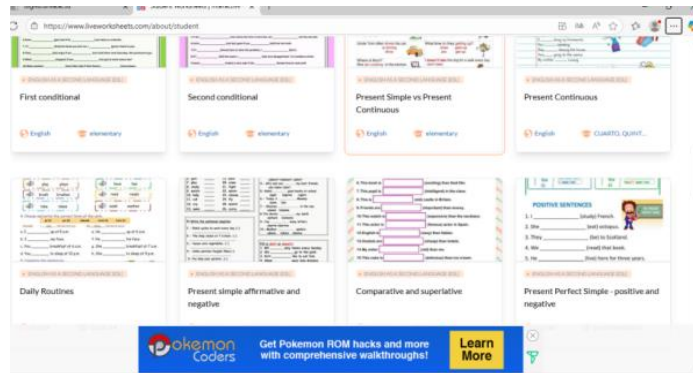
F. Media E-LKPD *Liveworksheets*

E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *liveworksheets* merupakan inovasi digital yang mengubah format lembar kerja konvensional menjadi bentuk interaktif, yang memungkinkan peserta didik SD mengakses dan mengerjakan latihan secara online. Platform ini mendukung berbagai format aktivitas, seperti *drag-and-drop*, pilihan ganda, serta isian singkat. Pengembangan E-LKPD berbasis *liveworksheets* pada materi struktur permukaan bumi di kelas V SD memperoleh tingkat kelayakan sangat tinggi dari para ahli serta respon positif dari pendidik dan peserta didik. Penggunaan media ini juga meningkatkan ketertarikan belajar karena tampilannya menarik dan mudah dioperasikan melalui perangkat digital (Putri dan Raharjo, 2024).

E-LKPD berbasis *liveworksheets* mampu meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik SD secara signifikan. Dalam penelitian yang dilakukan di SDN Ciracas 01, rata-rata nilai post-test peserta didik meningkat dari 60,63 menjadi 78,33 setelah menggunakan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi fitur interaktif dalam E-LKPD mampu mendorong pemahaman materi secara lebih baik dan mendalam. Selain nilai akademik, E-LKPD juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena peserta didik merasa seolah bermain sambil belajar (Jayanti dan Zulfadewina, 2024).

Penelitian di SD Negeri 2 Karanganyar menyatakan bahwa E-LKPD *liveworksheets* untuk muatan PPKn kelas IV dinilai "sangat baik" dari berbagai aspek, mulai dari ahli media (96,55%), ahli materi (85,92%), pendidik (89,72%), hingga tanggapan peserta didik (94,75%). Penilaian

tinggi ini menegaskan bahwa media ini tidak hanya layak dan efektif, tetapi juga praktis dan aplikatif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di SD. Dengan struktur yang sistematis serta integrasi multimedia yang menarik, E-LKPD berbasis *Liveworksheets* membantu peserta didik memahami nilai-nilai Pancasila maupun pelajaran lainnya dengan cara yang menyenangkan dan kontekstual (Pratomo, 2023).



Gambar 1. Contoh Media E-LKPD *Liveworksheets*

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis *Liveworksheets* merupakan media pembelajaran interaktif yang sangat efektif diterapkan di jenjang Sekolah Dasar. Media ini mampu meningkatkan minat, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik karena menyajikan materi dalam format digital yang menarik dan mudah diakses. Selain itu, E-LKPD juga dinilai layak dari segi isi, tampilan, dan kegunaan oleh para ahli, pendidik, dan peserta didik, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan, fleksibel, dan kontekstual.

1. Langkah Penggunaan E-LKPD *Liveworksheets*

Tahapan penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheets* dalam proses pembelajaran antara lain:

- a. Membuat akun pendidik di situs *Liveworksheets*

Pendidik melakukan pendaftaran akun melalui situs resmi [Liveworksheets.com](https://www.liveworksheets.com), lalu login dan membuka menu “My Worksheets”.

b. Mengunggah file LKPD

Pendidik memilih menu “*Add Worksheet*” lalu mengunggah file LKPD dalam format PDF, JPG, atau PNG (maksimal 5 MB).

Selanjutnya, pendidik melengkapi informasi seperti judul, deskripsi, mata pelajaran, usia peserta didik, dan status privasi lembar.

c. Menambahkan elemen interaktif

Pendidik menambahkan elemen-elemen interaktif seperti: pilihan ganda, isian singkat, *drag-and-drop*, audio, atau video. Setiap elemen dikonfigurasi agar dapat memberikan umpan balik otomatis dan sistem penilaian yang mendukung keaktifan peserta didik.

d. Menyimpan dan menguji worksheet

Setelah seluruh elemen terpasang dan disesuaikan, pendidik menggunakan tombol “*Save*” dan “*Save & View*” untuk menyimpan dan menguji tampilan serta fungsi worksheet agar berjalan sesuai harapan.

e. Mempublikasikan dan membagikan worksheet kepada peserta didik

Pendidik membagikan *worksheet* melalui tautan langsung, email, *platform* pembelajaran, atau grup komunikasi. Peserta didik mengakses *worksheet*, mengerjakannya, dan langsung mendapatkan hasil serta umpan balik otomatis.

(Putri dan Raharjo, 2024)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheets* mengikuti langkah-langkah yang memudahkan pendidik dalam menyusun lembar kerja interaktif, mulai dari pembuatan akun, pengunggahan file, penambahan elemen interaktif, hingga publikasi kepada peserta didik. Setiap tahapan mendukung terciptanya pembelajaran digital yang efektif, menarik, dan ramah

lingkungan, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar di jenjang Sekolah Dasar.

2. Kelebihan dan Kekurangan *Liveworksheets*

Pendapat lain mengenai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* yaitu sebagai berikut.

a. Kelebihan media E-LKPD *Liveworksheets*

- 1) Menyediakan berbagai fitur interaktif seperti isian singkat, pilihan ganda, *drag-and-drop*, hingga audio dan video yang membuat pembelajaran lebih menarik.
- 2) Dapat diakses secara daring melalui berbagai perangkat seperti komputer dan ponsel pintar.
- 3) Mempermudah pendidik dalam memberikan penilaian otomatis dan umpan balik langsung.
- 4) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena tampilan yang interaktif dan menyenangkan (Rhosiya, 2021).

b. Kekurangan media E-LKPD *Liveworksheets*

- 1) Memerlukan koneksi internet yang stabil untuk mengakses dan menyelesaikan tugas secara optimal.
- 2) Jika diunduh dalam bentuk PDF, interaktivitas *worksheet* akan hilang.
- 3) Tidak semua pendidik menguasai teknik pembuatan *worksheet* digital, sehingga perlu pelatihan khusus.
- 4) Fitur-fitur lanjutan memerlukan akun premium untuk akses penuh (Lestari, 2022)

Media E-LKPD *Liveworksheets* menawarkan banyak kelebihan seperti kemudahan akses, interaktivitas tinggi, serta efisiensi dalam proses evaluasi. Namun demikian, media ini juga memiliki kekurangan terutama dari sisi teknis seperti kebutuhan akan internet dan keterampilan pendidik. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan kesiapan sarana dan pelatihan pendidik sebelum mengimplementasikannya secara luas.

G. Penelitian Relevan

1. Susilawati dkk., (2025) Penelitian ini menunjukkan bahwa e-LKPD berbasis *Liveworksheets* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD sangat layak digunakan. Media ini dinilai valid dari segi grafis (88%), materi (85%), dan bahasa (100%), praktis oleh pendidik (86%) dan peserta didik (95,25%), serta efektif dengan ketuntasan belajar mencapai 91,89%. Kesamaan penelitian ini adalah penggunaan e-LKPD berbasis *Liveworksheets* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perbedaannya terletak pada pendekatan dan lokasi peneliti sebelumnya menggunakan model pengembangan (R&D) di SDN 13 Sitiung, sementara peneliti meneliti pengaruh e-LKPD terhadap hasil belajar di kelas IV SDIT Baitul Jannah tanpa proses pengembangan.

2. Pratomo dkk., (2023) Penelitian ini menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Liveworksheets* pada mata pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 2 Karanganyar Kebumen sangat layak dan efektif digunakan. Produk dikembangkan menggunakan model ADDIE dan divalidasi oleh ahli media (96,55%) serta ahli materi (85,92%), keduanya termasuk kategori "Sangat Baik". Uji coba lapangan menunjukkan respon positif dari pendidik (89,72%) dan peserta didik (94,75%). Kesamaan penelitian ini adalah penggunaan e-LKPD berbasis *Liveworksheets* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perbedaannya terletak pada lokasi dan model pengembangan peneliti sebelumnya dilakukan di SD Negeri 2 Karanganyar dengan model ADDIE, sedangkan peneliti meneliti pengaruh e-LKPD terhadap hasil belajar di kelas IV SDIT Baitul Jannah tanpa proses pengembangan.

3. Salsabila dkk., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis *Liveworksheets* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD. Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan kemampuan

berpikir kreatif peserta didik setelah menggunakan bahan ajar *Liveworksheets*. Kesamaan penelitian ini dengan peneliti terletak pada penggunaan LKPD/*Liveworksheets* sebagai media digital interaktif untuk mendukung pembelajaran kelas IV SD. Perbedaannya berada pada fokus variabel penelitian menitikberatkan pada kemampuan berpikir kreatif dalam IPAS, sedangkan peneliti meneliti peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

4. Ayu dan Murniati (2024) menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Liveworksheets* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE dan divalidasi oleh ahli dengan skor yang menunjukkan kelayakan baik hingga sangat baik. Uji coba terhadap peserta didik juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* untuk peserta didik kelas IV SD serta tujuan meningkatkan hasil belajar melalui media digital interaktif. Perbedaannya berada pada mata pelajaran dan pendekatan penelitian fokus pada IPAS dengan model R&D ADDIE, sedangkan peneliti meneliti Pendidikan Pancasila melalui penelitian kuantitatif eksperimen untuk mengukur pengaruh media terhadap hasil belajar.
5. Putri dan Yeni Erita (2025) menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Liveworksheets* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD pada mata pelajaran IPAS. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE dan divalidasi ahli dengan skor sangat layak, sementara uji praktik dan efektivitas menunjukkan ketuntasan belajar mencapai 93,75%. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheets* untuk peserta didik kelas IV SD serta tujuan meningkatkan hasil belajar melalui media digital interaktif. Perbedaannya berada pada mata pelajaran yang dikaji (IPAS vs Pendidikan Pancasila) dan pendekatan penelitian,

di mana penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan, sedangkan peneliti menggunakan eksperimen untuk mengukur pengaruh media terhadap hasil belajar.

H. Kerangka Berpikir

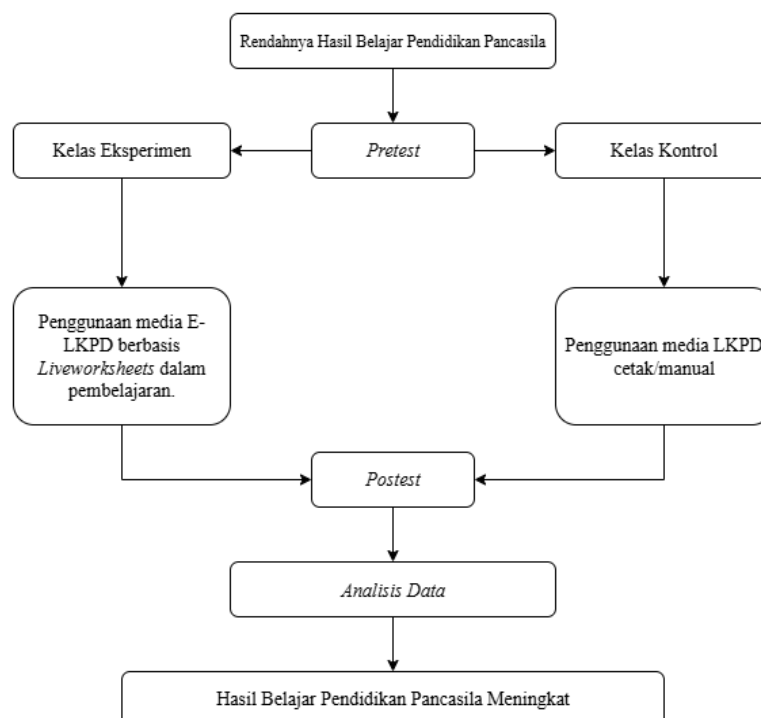
Kerangka berpikir merupakan suatu konsep dasar yang digunakan untuk menganalisis suatu perencanaan berupa sebuah gambaran pemikiran untuk memahami hubungan antara variabel-variabel yang terdapat di penelitian. Kerangka berpikir memuat teori, dalil, atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian (Hanifah, 2025).

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah E-LKPD berbasis *Liveworksheets*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. E-LKPD berbasis *Liveworksheets* adalah lembar kerja digital interaktif yang dapat diakses secara daring, dirancang dengan fitur multimedia, dan memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik. Media ini dirancang untuk meningkatkan kemandirian belajar, keaktifan, dan pemahaman peserta didik.

Beberapa penelitian mendukung bahwa penggunaan E-LKPD *Liveworksheets* berdampak positif terhadap hasil belajar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Liveworksheets* secara signifikan mampu meningkatkan nilai rata-rata peserta didik dari 59,58 pada prasiklus menjadi 87,08 pada siklus II, serta meningkatkan ketuntasan belajar dari 33,33% menjadi 91,67% (Nasution, 2024). Selain itu, penelitian di SD Negeri 105385 Kotasan mencatat peningkatan nilai post-test dari 59,5 menjadi 89,48, dengan efektivitas pembelajaran mencapai 81,27% setelah

penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheets* pada mata pelajaran IPAS (Harahap, 2024).

Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang menarik dan efektif. Salah satu solusinya adalah penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheets* yang bersifat interaktif, memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri, meningkatkan motivasi, serta lebih cepat memahami materi. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen menggunakan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* sedangkan kelas kontrol menggunakan LKPD cetak/manual. Setelah dilakukan pretest dan posttest, hasilnya dianalisis untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, semakin optimal penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* dalam pembelajaran, maka semakin besar pula pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SDIT Baitul Jannah.. Berdasarkan uraian tersebut, hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian Antar Variabel

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus dibuktikan melalui data empiris di lapangan. Hipotesis disusun berdasarkan landasan teori, hasil penelitian terdahulu, serta kerangka berpikir yang telah diuraikan sebelumnya. Hipotesis yang baik haruslah dapat diuji dan disusun secara logis berdasarkan pemahaman ilmiah yang mendalam terhadap variabel yang diteliti (Putri dan Raharjo, 2024).

Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian sebelumnya, dan kerangka berpikir yang telah dibangun, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Hipotesis Nol (H_0):

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheets* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

2. Hipotesis Alternatif (H_a):

Terdapat pengaruh positif penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheets* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Hipotesis ini akan diuji menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi-experiment*). Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran digital interaktif seperti E-LKPD *Liveworksheets* dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar dibandingkan media cetak konvensional.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang dilakukan terhadap populasi atau sampel tertentu dengan mengumpulkan data berbentuk angka atau data numerik, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis serta melihat hubungan sebab-akibat antara variabel yang diteliti (Sugiyono, 2019). Pendekatan kuantitatif ini berlandaskan pada filsafat positivisme yang menekankan pada pengukuran objektif terhadap suatu fenomena, verifikasi data secara empiris, serta analisis terhadap hasil data secara sistematis. Instrumen penelitian yang digunakan pun bersifat terstruktur agar hasilnya dapat disajikan dalam bentuk angka untuk ditarik kesimpulan ilmiah. (Yustika dkk., 2022).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment*), yaitu metode eksperimen yang memungkinkan peneliti untuk memberikan perlakuan kepada kelompok tertentu meskipun tidak dapat sepenuhnya mengontrol semua variabel luar yang memengaruhi (Sugiyono, 2019). Dalam hal ini, penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheets*, dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan LKPD cetak konvensional (Yustika dkk., 2022). Desain ini dipilih agar peneliti dapat mengamati dan mengukur pengaruh penggunaan E-LKPD *Liveworksheets* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara lebih akurat.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*. Desain ini digunakan untuk melihat pengaruh variabel (X) yaitu penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* terhadap variabel (Y) yaitu hasil belajar Pendidikan Pancasila, dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan menggunakan E-LKPD berbasis *Liveworksheets*, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan LKPD cetak (konvensional). Perbandingan hasil akhir antara kedua kelompok digunakan untuk menentukan perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Bentuk desain penelitian *nonequivalent control group design* digambarkan sebagai berikut:

O_1	X	O_2
O_3		O_4

Gambar 3. Desain Penelitian

Keterangan:

- O_1 = Nilai *pretest* kelompok eksperimen
 - X_1 = Perlakuan penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets*
 - O_2 = Nilai *posttest* kelompok eksperimen
 - O_3 = Nilai *pretest* kelompok kontrol
 - X_2 = Perlakuan penggunaan LKPD cetak konvensional
 - O_4 = Nilai *posttest* kelompok kontrol
- (Sugiyono, 2019)

Tahapan awal dalam penelitian ini dimulai dengan pemberian *pretest* kepada peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol guna mengetahui kemampuan awal mereka dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah itu, dilakukan proses pembelajaran, di mana kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets*, sedangkan kelas kontrol mendapatkan

pembelajaran menggunakan LKPD cetak konvensional yang biasa digunakan pendidik. Tahap akhir dilakukan dengan pemberian *posttest* kepada kedua kelas untuk memperoleh data nilai akhir, yang kemudian dianalisis untuk melihat perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Baitul Jannah yang beralamat di Jl. Pramuka No. 43, Kemiling Permai, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung, 35153.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026 sampai dengan selesainya penelitian berdasarkan surat izin penelitian Nomor 6373/UN26.13/PN.01.00/2025.

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDIT Baitul Jannah. Adapun kelas yang terlibat adalah kelas IV Mushab Bin Umair yang terdiri dari 25 peserta didik, dan kelas IV Salman Alfarisi yang juga terdiri dari 23 peserta didik. Dengan demikian, total subjek dalam penelitian ini berjumlah 48 peserta didik yang terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C. Prosedur Penelitian

1. Tahap Pendahuluan

- a. Menentukan lokasi penelitian yaitu SDIT Baitul Jannah yang beralamat di Jl. Pramuka No. 43, Kemiling Permai, Kemiling, Bandar Lampung.
- b. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian pendahuluan pada tanggal 15–17 Juli 2025 di SDIT Baitul Jannah.
- c. Melaksanakan penelitian pendahuluan dengan menggunakan metode wawancara dan observasi. Penelitian pendahuluan ini bertujuan

untuk mengetahui jumlah peserta didik, hasil belajar Pendidikan Pancasila, serta strategi pembelajaran yang biasa digunakan oleh pendidik kelas.

- d. Menyebarkan borang pertanyaan kepada pendidik kelas untuk menggali informasi tambahan terkait kebiasaan belajar peserta didik dan penggunaan media pembelajaran.
- e. Mengidentifikasi masalah pembelajaran berdasarkan hasil wawancara dan observasi.
- f. Menetapkan kelas IV Mushab Bin Umair sebagai kelas eksperimen dan kelas IV Salman Alfarisi sebagai kelas kontrol.
- g. Merumuskan masalah penelitian berdasarkan hasil identifikasi awal.
- h. Melakukan studi pustaka sebagai dasar teoretis dalam penyusunan instrumen dan pelaksanaan penelitian.

2. Tahap Perencanaan

- a. Menyusun modul ajar untuk kelompok eksperimen (Kelas IV Mushab Bin Umair) dan kelompok kontrol (Kelas IV Salman Alfarisi) di SDIT Baitul Jannah.
- b. Menyusun pedoman instrumen penelitian, baik instrumen tes (*pretest* dan *posttest*) maupun instrumen non-tes (lembar observasi dan angket).
- c. Mendesain media pembelajaran berupa E-LKPD berbasis *Liveworksheets* untuk digunakan dalam pembelajaran kelas eksperimen.
- d. Melaksanakan uji coba instrumen tes di kelas lain yang memiliki karakteristik serupa, sebagai sekolah uji coba.
- e. Melaksanakan analisis instrumen untuk mengetahui soal yang dapat dijadikan sebagai *pretest* dan *posttest*.

3. Tahap Pelaksanaan

a. Pertemuan Pertama

Melaksanakan *pretest* (tes awal) sebanyak 20 butir soal untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan melaksanakan kegiatan pembelajaran pada kelompok eksperimen (Kelas IV Mushab Bin Umair) menggunakan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets*.

b. Pertemuan Kedua

Melanjutkan kegiatan pembelajaran pada kelompok eksperimen (Kelas IV Mushab Bin Umair) menggunakan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets*, serta memberikan *posttest* (tes akhir) kepada peserta didik.

c. Pertemuan Ketiga

Melaksanakan *pretest* (tes awal) sebanyak 20 butir soal untuk mengukur kemampuan awal peserta didik pada kelompok kontrol (Kelas IV Salman Alfarisi) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan LKPD cetak (konvensional).

d. Pertemuan Keempat

Melanjutkan kegiatan pembelajaran pada kelompok kontrol (Kelas IV Salman Alfarisi) menggunakan LKPD cetak (konvensional), serta memberikan *posttest* (tes akhir) kepada peserta didik.

4. Tahap Pengelolaan Data

a. Mengumpulkan data hasil penelitian berupa nilai *pretest* dan *posttest* dari peserta didik di kelas eksperimen (yang menggunakan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets*) dan kelas kontrol (menggunakan LKPD cetak konvensional).

b. Melakukan pengolahan data dengan cara menghitung nilai rata-rata, selisih skor, serta melakukan uji statistik menggunakan analisis regresi sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheet* terhadap hasil belajar peserta didik.

- c. Menyusun laporan hasil penelitian secara sistematis berdasarkan data yang telah dianalisis, baik dalam bentuk tabel, grafik, maupun interpretasi deskriptif dan kuantitatif.
- d. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian berdasarkan analisis data, untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SDIT Baitul Jannah.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Jadi, dapat disimpulkan bahwa populasi tidak hanya orang saja melainkan dapat berupa obyek atau benda-benda alam lainnya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDIT Baitul Jannah tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 48 peserta didik terdiri dari dua kelas, yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV SDIT Baitul Jannah

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	Salman Alfarisi	23
2.	Mushab Bin Umair	25
3.	Jumlah	48

Sumber: (Absensi Kehadiran)

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian kuantitatif merupakan sebagian dari populasi yang dijadikan sebagai objek penelitian. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jika populasi terlalu besar sehingga tidak memungkinkan bagi peneliti untuk meneliti seluruh elemen karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya,

maka peneliti dapat mengambil sampel yang representatif untuk mewakili keseluruhan populasi (Sugiyono, 2019). Pengambilan sampel yang tepat sangat penting agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi secara valid.

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan atau tujuan tertentu (Sugiyono, 2019). Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV Mushab Bin Umair sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 peserta didik, dan kelas IV Salman Alfarisi sebagai kelas kontrol yang juga berjumlah 23 peserta didik di SDIT Baitul Jannah.

Pemilihan kelas IV Mushab Bin Umair sebagai kelas eksperimen didasarkan pada hasil pengamatan awal, di mana peserta didik pada kelas tersebut menunjukkan hasil belajar Pendidikan Pancasila yang masih rendah. Berdasarkan rekap nilai, tidak ada peserta didik yang mencapai rentang nilai tertinggi (81–100), dan mayoritas peserta didik berada dalam rentang nilai terendah (40–60). Oleh karena itu, kelas tersebut dipilih agar dapat diberikan perlakuan menggunakan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* untuk mengetahui efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan unsur yang ditetapkan oleh peneliti untuk dianalisis lebih lanjut dalam rangka menemukan hubungan, pengaruh, atau perbedaan antar unsur tersebut. Menurut Kerlinger, variabel merupakan konstruk atau karakteristik yang akan dikaji. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yang digunakan, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*) (Sugiyono, 2019).

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel lain. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets*, yang disimbolkan dengan (X). Media ini digunakan sebagai perlakuan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas eksperimen.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh keberadaan atau perlakuan dari variabel bebas. Dalam konteks penelitian ini, variabel terikat adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik, yang dilambangkan dengan (Y). Hasil belajar diukur berdasarkan peningkatan skor peserta didik melalui tes objektif (*pretest* dan *posttest*) yang berfokus pada aspek kognitif tingkat dasar (C3–C5) sesuai Taksonomi Bloom.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

a. E-LKPD Berbasis *Liveworksheets*

Definisi media pembelajaran E-LKPD berbasis *Liveworksheets* dalam penelitian ini tidak merujuk secara langsung pada satu teori tertentu, melainkan diturunkan dari hasil penelitian (Putri dan Raharjo, 2024), yang mengembangkan E-LKPD berbasis *Liveworksheets*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media ini sangat valid, mendapat respons positif dari peserta didik lebih dari 93%, dan menghasilkan nilai *N-Gain* sebesar 0,58 dalam kategori sedang, yang menandakan efektivitasnya dalam proses pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Berdasarkan hal tersebut, E-LKPD *Liveworksheets* didefinisikan sebagai media pembelajaran interaktif berupa lembar kerja digital yang dapat diakses secara daring, berisi konten dan latihan soal dengan umpan balik otomatis, serta dirancang untuk meningkatkan

penguasaan materi dan motivasi belajar peserta didik (Putri dan Raharjo, 2024)

b. Hasil Belajar

Definisi hasil belajar dalam penelitian ini diturunkan dari perspektif kognitif pada Taksonomi Revisi Bloom, yang membagi domain kognitif ke dalam enam tingkatan: mengingat (*Remember/C1*), memahami (*Understand/C2*), menerapkan (*Apply/C3*), menganalisis (*Analyze/C4*), mengevaluasi (*Evaluate/C5*), dan mencipta (*Create/C6*). Namun, tingkat kognitif yang paling relevan dan mudah diukur di jenjang Sekolah Dasar, yaitu C3 hingga C5. Oleh karena itu, hasil belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai pencapaian peserta didik dalam memahami dan menguasai materi Pendidikan Pancasila secara kognitif, yang ditunjukkan melalui peningkatan skor tes antara sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran (Taksonomi Bloom, 2021).

2. Definisi Operasional

a. Media E-LKPD Berbasis *Liveworksheets* (Variabel X)

Variabel X yaitu E-LKPD berbasis *Liveworksheets* dioperasionalkan sebagai media pembelajaran interaktif yang digunakan pendidik dan peserta didik melalui tahapan sebagai berikut:

1) Membuat akun pendidik.

Pendidik mendaftar dan login ke situs *Liveworksheets.com* untuk mengakses menu “*My Worksheets*”.

2) Mengunggah File LKPD.

Pendidik mengunggah file LKPD dalam format PDF, JPG, atau PNG melalui menu “*Add Worksheet*”, serta melengkapi data pendukung seperti judul, deskripsi, mata pelajaran, usia, dan status privasi

3) Menambahkan elemen interaktif.

Pendidik memasukkan elemen seperti pilihan ganda dan isian singkat.

- 4) Menyimpan dan menguji *worksheet*.
Worksheet disimpan menggunakan menu “Save” dan “Save&View”, lalu diuji untuk memastikan fungsi berjalan dengan baik.
- 5) Mempublikasikan dan membagikan *worksheet*.
Worksheet dipublikasikan melalui tautan atau platform pembelajaran. peserta didik kemudian mengakses, mengerjakan, dan mendapatkan hasil penilaian otomatis.

b. Hasil Belajar (Variabel Y)

Hasil belajar diukur melalui instrumen tes objektif berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang mengukur kemampuan kognitif pada aspek menerapkan (C3), memecahkan (C4), dan membandingkan (C5). Tes ini dilakukan dalam dua tahap: *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Skor yang diperoleh dari kedua tes tersebut dianalisis untuk melihat peningkatan dan pengaruh dari penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* terhadap pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dirancang untuk memperoleh informasi yang valid dan relevan sesuai tujuan penelitian. Pengumpulan data menjadi tahap utama karena data yang baik akan mendukung analisis yang akurat dan kesimpulan yang kuat (Siti dkk, 2025). Oleh karena itu, teknik yang digunakan mencakup tes objektifserta teknik non-tes seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Tes

Dalam proses pengumpulan data, digunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Instrumen ini terdiri dari 20 butir soal yang disusun secara

sistematis untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penyusunan soal didasarkan pada taksonomi Bloom revisi, yang mencakup menerapkan (C3), memecahkan (C4), membandingkan (C5). Penggunaan tes pilihan ganda ini dinilai efektif karena memiliki tingkat objektivitas yang tinggi, dapat mencakup berbagai indikator capaian pembelajaran secara representatif, serta memudahkan dalam proses penilaian dan analisis data. Tes semacam ini sangat relevan dalam pendekatan kuantitatif karena memungkinkan pengukuran hasil belajar secara terukur dan konsisten (Yustika dkk., 2022).

2. Observasi

Untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen, peneliti menggunakan metode observasi partisipatif. Observasi ini dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung, dengan fokus pada penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* serta bentuk interaksi antara pendidik dan peserta didik. Melalui keterlibatan aktif peneliti dalam pengamatan, diperoleh data yang bersifat kontekstual dan mendalam, yang mencerminkan keefektifan media serta respon peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Teknik ini tidak hanya membantu peneliti memahami dinamika kelas, tetapi juga memberikan informasi penting terkait implementasi strategi pembelajaran di lapangan (Yustika dkk., 2022).

3. Wawancara

Wawancara terstruktur dilakukan dengan pendidik kelas IV SDIT Baitul Jannah sebagai sumber utama informasi mengenai strategi pembelajaran, kendala, dan kondisi peserta didik. Teknik wawancara ini membantu memperoleh data kualitatif pendukung perencanaan penelitian (Siti dkk., 2025)

4. Dokumentasi

Dokumentasi berupa arsip nilai peserta didik semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dan foto kegiatan selama penelitian membantu memperkuat data kuantitatif dan observasional. Dokumentasi menjadi alat pendukung yang penting untuk verifikasi data dan triangulasi (Siti dkk, 2025)

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan perangkat penting yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis dan terarah, sehingga mendukung diperolehnya hasil yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Instrumen ini disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang relevan dengan variabel penelitian, dan dirancang dengan mempertimbangkan prinsip validitas dan reliabilitas agar hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi yang diteliti. Instrumen yang baik tidak hanya mampu mengukur aspek kognitif peserta didik, tetapi juga harus sesuai dengan tujuan dan desain penelitian yang telah dirancang. Dalam konteks ini, peran instrumen sangat vital dalam menjamin keabsahan data dan kualitas temuan penelitian secara keseluruhan (Putri dan Raharjo, 2024)

Instrumen pengumpulan data diklasifikasikan menjadi dua bentuk utama, yaitu tes dan non-tes. Instrumen tes digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik secara kuantitatif melalui soal-soal tertulis seperti pilihan ganda dan uraian. Sebaliknya, instrumen non-tes mencakup teknik observasi dan wawancara yang berguna untuk mengeksplorasi aspek perilaku, sikap, dan proses pembelajaran secara lebih mendalam. Kedua jenis instrumen ini saling melengkapi dan penting digunakan sesuai kebutuhan penelitian (Nasution dkk., 2024). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua bentuk, yaitu:

1. Instrumen Tes

Instrumen tes berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir. Soal disusun berdasarkan indikator ranah kognitif menerapkan (C3), memecahkan (C4), membandingkan (C5) sesuai Taksonomi Bloom. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setiap jawaban benar diberi skor 1, sedangkan jawaban salah diberi skor 0 (Anshari dkk., 2024).

Tujuan tes ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets*. Adapun indikator soal mencakup kemampuan peserta didik mengingat simbol dan bunyi sila-sila Pancasila, menjelaskan makna sila-sila secara sederhana, menerapkan sikap sesuai nilai Pancasila, mengidentifikasi perilaku yang sesuai dan tidak sesuai, serta memilih tindakan yang mencerminkan nilai Pancasila. Indikator dan jumlah soal dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kognitif

Tujuan Pembelajaran	Indikator	Ranah Kognitif	Jumlah Soal
Peserta didik dapat menerapkan dan memecahkan permasalahan sehari-hari berdasarkan nilai-nilai Pancasila	Peserta didik mampu menerapkan makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	C3 (Menerapkan)	1,2,3,4
	Peserta didik mampu menerapkan tindakan yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam situasi nyata.	C3 (Menerapkan)	5,6
	Peserta didik mampu memecahkan permasalahan sederhana di lingkungan sekolah dan rumah dengan berlandaskan nilai-nilai Pancasila	C4 (Memecahkan)	7,8,9,10

Tujuan Pembelajaran	Indikator	Ranah Kognitif	Jumlah Soal
Peserta didik dapat membandingkan dan menilai sikap yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai Pancasila.	Peserta didik mampu membandingkan sikap yang sesuai dan tidak sesuai dengan sila-sila Pancasila.	C5 (Membandingkan)	11,12,13,14,15
	Peserta didik mampu memberi contoh perilaku dan membandingkannya dengan nilai-nilai Pancasila.	C5 (Membandingkan)	16,17,18,19, 20
Jumlah			20

2. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes digunakan sebagai pelengkap data kualitatif dan mendukung hasil pengukuran dari tes objektif. Bentuk instrumen non tes dalam penelitian ini adalah:

- a. Observasi partisipatif, dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran, keaktifan peserta didik, dan penggunaan media E-LKPD selama kegiatan belajar mengajar berlangsung di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Wawancara terstruktur, dilakukan kepadapendidik kelas IV untuk memperoleh informasi mengenai strategi pembelajaran yang biasa digunakan, hambatan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, dan pendapat pendidik mengenai penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar.
- c. Dokumentasi, berupa data nilai hasil belajar peserta didik semester sebelumnya, foto kegiatan pembelajaran, serta arsip perangkat ajar sebagai pelengkap bukti proses pelaksanaan penelitian(Wardhani dkk, 2020).

Penilaian aktivitas peserta didik dilakukan untuk mengamati keterlibatan dan interaksi selama pembelajaran menggunakan media E-LKPD *Liveworksheets*. Aktivitas pendidik dimulai dengan memperkenalkan media E-LKPD *Liveworksheets* dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Peserta didik dinilai berdasarkan kemampuan memahami media, menyimak tujuan pembelajaran, menjawab pertanyaan, dan bertanya terkait materi. Selanjutnya, pendidik menyajikan materi dan instruksi penggunaan E-LKPD *Liveworksheets*, kemudian mengorganisasi peserta didik ke dalam kelompok belajar. Penilaian mencakup kemampuan peserta didik merespon instruksi, mengikuti panduan media, dan duduk bersama kelompok secara tertib. Pada tahap diskusi kelompok, peserta didik dinilai dari partisipasi aktif, kerja sama, menyelesaikan tugas, dan membantu teman. Evaluasi dilakukan dengan menilai kemampuan peserta didik menyimak, merespon, dan mengajukan pertanyaan. Selanjutnya, pada tahap penguatan dan kesimpulan, peserta didik dinilai berdasarkan kemampuan menarik kesimpulan sendiri, menyampaikan pendapat, dan mengaitkan dengan nilai Pancasila (Lioba dkk., 2021). Kriteria penilaian aktivitas peserta didik dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 5. Kisi-Kisi dan Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Media E-LKPD Berbasis *Liveworksheets*

Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
		1	2	3	4
Memperkenalkan media E-LKPD <i>Liveworksheets</i>	Peserta didik memahami tujuan dan cara penggunaan media	Tidak memperhatikan	Memperhatikan tapi tidak memahami	Memperhatikan dan memahami sebagian	Memperhatikan, memahami, dan mampu menggunakan media
Menyampaikan tujuan pembelajaran	Peserta didik menyimak dan menjawab pertanyaan	Tidak menyimak dan tidak menjawab	Menyimak tapi tidak menjawab	Menyimak dan menjawab	Menyimak, menjawab, dan bertanya terkait materi

Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
		1	2	3	4
Menyajikan materi dan instruksi penggunaan E-LKPD <i>Livework-sheets</i>	Peserta didik menyimak dan merespon instruksi	Tidak menyimak dan tidak mengikuti instruksi	Menyimak saja	Menyimak & mengikuti instruksi	Menyimak, mengikuti instruksi, dan bertanya aktif
Mengorganisasi peserta didik ke dalam kelompok belajar	Peserta didik duduk bersama kelompok	Tidak menyimak instruksi dan tidak bergabung	Menyimak tapi tidak langsung bergabung	Menyimak dan bergabung tapi tidak teratur	Menyimak & duduk rapi bersama kelompok secara teratur
Membimbing penggunaan E-LKPD <i>Livework-sheets</i> dan aktivitas diskusi	Peserta didik bekerja sama dengan teman kelompok	Pasif dan tidak terlibat	Bekerja sama terbatas	Aktif berdiskusi dan menyelesaikan tugas	Sangat aktif berdiskusi, membantu teman, dan bertanggung jawab
Evaluasi kegiatan pembelajaran dengan E-LKPD	Peserta didik menyimak dan merespon saat evaluasi	Tidak menyimak dan tidak merespon	Menyimak tanpa merespon	Menyimak, merespon dan bertanya satu kali	Menyimak, merespon dan mengajukan dua atau lebih pertanyaan
Memberikan penguatan dan kesimpulan materi	Peserta didik menarik kesimpulan bersama pendidik	Tidak mampu mengemukakan pendapat	Kurang mampu menyimpulkan materi	Cukup mampu menyimpulkan kesimpulan	Mampu menyimpulkan materi dengan pendapat sendiri

Sumber : (Augia dkk., 2025)

I. Uji Persyaratan Instrumen Tes

1. Uji Validitas Soal

Uji Validitas instrumen memiliki peran penting untuk menentukan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang seharusnya diukur.

Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan pada instrumen tes hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV. Instrumen yang valid mampu memberikan data yang akurat, relevan, dan sesuai tujuan pengukuran, yaitu mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, hanya soal yang valid yang digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan penelitian. Oleh karena itu, instrumen yang valid dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam penelitian (Sugiyono, 2019).

Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan rumus *Pearson Product Moment*, sebagaimana yang dijelaskan dalam buku Statistik Pendidikan oleh (Muncarno, 2017), Rumus *Korelasi Pearson Product Moment* (untuk acuan manual):

$$r_{xy} = \frac{(N \sum XY - (\sum X)(\sum Y))}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara skor item dan skor total
 N : Jumlah responden
 $\sum X$: Skor item
 $\sum Y$: Skor total
 $\sum XY$: Hasil perkalian antara skor item dan skor total
 $\sum X^2$: Kuadrat dari skor item
 $\sum Y^2$: Kuadrat dari skor total
 (Muncarno, 2017)

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan Microsoft Excel untuk menghitung korelasi antara skor tiap butir soal dengan skor total peserta didik. Data dimasukkan ke dalam lembar kerja Excel, di mana setiap kolom mewakili skor masing-masing butir (nomor 1 sampai 25), sedangkan kolom terakhir menunjukkan jumlah skor total setiap responden. Langkah berikutnya adalah menghitung nilai korelasi antara setiap item (X) dengan skor total (Y) menggunakan fungsi bawaan Excel.

Metode perhitungan validitas menggunakan fungsi =CORREL di Excel sesuai dengan panduan Uji Validitas Instrumen dengan Excel (Kupang, 2020).

Setelah memperoleh nilai r_{xy} , selanjutnya dibandingkan dengan nilai dalam tabel r pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Kaidah Keputusan:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dapat dinyatakan valid, namun jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dapat dinyatakan tidak valid. Dengan demikian, hanya butir-butir soal yang valid yang akan digunakan dalam instrumen tes hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis *Liveworksheets*.

Uji validitas yang digunakan pada ranah kognitif sebanyak 25 butir soal pilihan ganda serta terdapat 20 butir soal pilihan ganda yang dinyatakan valid dan layak digunakan untuk penelitian sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Validitas

No	r tabel	r hitung	Validitas	Keterangan
1.	0,360	0,678	Valid	Dapat digunakan
2.	0,360	0,501	Valid	Dapat digunakan
3.	0,360	0,674	Valid	Dapat digunakan
4.	0,360	0,445	Valid	Dapat digunakan
5.	0,360	0,391	Valid	Dapat digunakan
6.	0,360	0,121	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
7.	0,360	0,486	Valid	Dapat digunakan
8.	0,360	-0,084	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
9.	0,360	0,452	Valid	Dapat digunakan
10.	0,360	0,405	Valid	Dapat digunakan
11.	0,360	0,425	Valid	Dapat digunakan
12.	0,360	0,445	Valid	Dapat digunakan
13.	0,360	-0,084	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
14.	0,360	0,434	Valid	Dapat digunakan
15.	0,360	0,465	Valid	Dapat digunakan
16.	0,360	0,413	Valid	Dapat digunakan
17.	0,360	0,432	Valid	Dapat digunakan
18.	0,360	0,425	Valid	Dapat digunakan
19.	0,360	0,465	Valid	Dapat digunakan
20.	0,360	0,400	Valid	Dapat digunakan
21.	0,360	0,434	Valid	Dapat digunakan

No	r tabel	r hitung	Validitas	Keterangan
22.	0,360	0,379	Valid	Dapat digunakan
23.	0,360	0,421	Valid	Dapat digunakan
24.	0,360	-0,107	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
25.	0,360	-0,020	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa terdapat 20 butir soal valid yang dapat digunakan dan 5 butir soal tidak valid yang tidak dapat digunakan dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian mampu memberikan hasil yang stabil, konsisten, dan dapat dipercaya ketika digunakan berulang kali dalam kondisi serupa. Instrumen yang reliabel mencerminkan konsistensi internal dan stabilitas temporal yang tinggi, sehingga mendukung validitas temuan secara keseluruhan. Pengujian reliabilitas juga membantu mengidentifikasi butir soal yang kurang konsisten atau redundan, sehingga instrumen dapat diperbaiki agar lebih efektif (Putu, 2024).

Dalam penelitian ini, reliabilitas diuji pada instrumen tes hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD setelah pembelajaran menggunakan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets*. Dalam instrumen tes objektif yang berisi soal dengan skor 0 dan 1, reliabilitas dihitung menggunakan rumus Alpha Cronbach. Rumus ini berfungsi untuk mengukur konsistensi hasil tes. Rumus *Alpha Cronbach* dinyatakan sebagai berikut:

$$r^{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum a_i^2}{\sigma_{\text{total}}^2} \right)$$

Keterangan :

r^{11} : nilai reliabilitas tes

n : jumlah butir soal dalam tes

$\sum a_i^2$: merupakan jumlah varians dari setiap item soal
 σ_{total}^2 : varians total dari seluruh skor tes

Tabel 7. Klasifikasi Reliabilitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

Sumber: (Setyaedhi, 2024)

Dari ranah kognitif yang telah di validasi, kemudian di uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas

Aspek	Nilai Acuan	Cronbach's Alpha	Reliabilitas	Keterangan
Kognitif <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	0,396	0,833	Reliabel	Sangat Tinggi

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa reliabilitas aspek kognitif pada soal *pretest* dan soal *posttest* dinyatakan reliabel.

3. Uji Daya Pembeda Soal

Uji daya pembeda dilakukan untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan peserta didik yang berkemampuan tinggi dan rendah. Soal yang baik harus mampu membedakan peserta didik yang menguasai materi dengan yang belum, sehingga instrumen tes hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD menjadi valid dan tepat (Mardapi, 2020).

Rumus daya pembeda soal mengacu, yaitu:

$$DP = \frac{BA - BB}{\frac{1}{2}N}$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda soal

BA = Jumlah peserta didik kelompok atas yang menjawab benar

BB = Jumlah peserta didik kelompok bawah yang menjawab benar

N = Jumlah total peserta didik kelompok atas dan bawah

Tabel 9. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

IndeksDaya Pembeda	Klasifikasi
< 0	TidakBaik
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	BaikSekali

Sumber:(Mardapi, 2020)

Penghitungan uji daya pembeda soal menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Sehingga dapat diketahui bahwa setiap soal mempunyai daya pembeda yang berbeda-beda.

Tabel 10. Hasil Uji Daya Pembeda Soal

No.	D	Kategori
1.	0,51	Sangat Baik
2.	0,43	Sangat Baik
3.	0,59	Sangat Baik
4.	0,36	Baik
5.	0,27	Cukup
7.	0,44	Sangat Baik
9.	0,35	Baik
10.	0,35	Baik
11.	0,36	Baik
12.	0,44	Sangat Baik
14.	0,3	Baik
15.	0,44	Sangat Baik
16.	0,34	Baik
17.	0,35	Baik
18.	0,44	Sangat Baik
19.	0,43	Sangat Baik
20.	0,34	Baik

No.	D	Kategori
21.	0,34	Baik
22.	0,35	Baik
23.	0,35	Baik

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat 8 butir soal dengan kategori “Sangat Baik”, 11 butir soal dengan kategori “Baik”, dan 1 butir soal dengan kategori “Cukup”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar butir soal memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam instrumen tes hasil belajar Pendidikan Pancasila.

4. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk memastikan soal tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit, sehingga hasil tes mencerminkan kemampuan peserta didik secara akurat (Arikunto, 2018).

Uji tingkat kesukaran yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

$$P \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 11. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00-0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2018)

Perhitungan tingkat kesukaran soal menggunakan bantuan *Microsoft Excel*, sehingga dapat diketahui bahwa setiap soal mempunyai tingkat

kesukaran yang berbeda-beda sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No.	P	Kategori
1.	0,609	Sedang
2.	0,696	Sedang
3.	0,652	Sedang
4.	0,565	Sedang
5.	0,609	Sedang
7.	0,565	Sedang
9.	0,609	Sedang
10.	0,565	Sedang
11.	0,565	Sedang
12.	0,565	Sedang
14.	0,261	Sukar
15.	0,565	Sedang
16.	0,783	Mudah
17.	0,609	Sedang
18.	0,565	Sedang
19.	0,652	Sedang
20.	0,739	Sedang
21.	0,739	Sedang
22.	0,652	Sedang
23.	0,696	Sedang

Sumber: (Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat 17 butir soal dengan kategori Sedang, 1 butir soal dengan kategori Sukar, dan 1 butir soal dengan kategori Mudah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar butir soal memiliki tingkat kesukaran yang sedang, sehingga soal-soal tersebut tergolong baik dan layak digunakan dalam instrumen tes hasil belajar Pendidikan Pancasila.

J. Teknik Analisis Data

1. Penilaian Kognitif

Penilaian hasil belajar kognitif dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets*.

Penilaian ini dilakukan secara individual dan klasikal.

Penilaian secara individual bertujuan untuk mengetahui capaian hasil belajar masing-masing peserta didik dengan menggunakan rumus manual sebagai berikut:

$$N = \frac{RM}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N = Nilai individu

RM = Jumlah skor yang diperoleh peserta didik

SM = Skor maksimum keseluruhan

(Amalia N.F dkk., 2022).

Penilaian klasikal digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan dalam kelas. Persentase ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus:

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

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan klasikal,

n = Jumlah peserta didik yang tuntas belajar (memenuhi KKTP),

N = Jumlah seluruh peserta didik.

Jika persentase $\geq 80\%$, pembelajaran dinyatakan berhasil
(Wulandari dan Sholihin, 2024).

Tabel 13. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Persentase	Kriteria
>80%	Baik Sekali
70-80%	Baik
60-70%	Cukup
50-60%	Kurang Baik
<50%	Kurang Baik Sekali

Sumber:(Trianto, 2013)

Dengan menggunakan kedua jenis penilaian tersebut, peneliti dapat memperoleh gambaran yang utuh mengenai pengaruh media E-LKPD

berbasis *Liveworksheets* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik, baik dari sisi individu maupun keseluruhan kelas. Teknik ini relevan dengan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini.

2. Penilaian Aktivitas Belajar

Penilaian aktivitas belajar bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets*. Aktivitas yang dinilai meliputi: menjawab pertanyaan, partisipasi dalam diskusi kelompok, kemandirian menyelesaikan tugas, dan keterlibatan selama pembelajaran (Ningsih dkk, 2022). Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dengan skala Likert 4 poin:

Tabel 14. Skala Likert Penilaian Aktivitas Belajar Peserta Didik

Skor	Kriteria	Deskripsi Penilaian Aktivitas
4	Sangat Baik	Sangat aktif mengikuti seluruh proses pembelajaran
3	Baik	Aktif mengikuti sebagian besar proses pembelajaran
2	Cukup	Kurang aktif dan hanya sesekali terlibat
1	Kurang	Tidak menunjukkan partisipasi dalam pembelajaran

Skor dari tiap indikator dijumlahkan, lalu dihitung rata-rata dan dikonversi menjadi persentase. Rumus manual sebagai berikut:

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Tabel 15. Kategori Nilai Aktivitas Belajar

Persentase (%)	Kategori
81–100	Aktif Sekali
61–80	Aktif
41–60	Cukup Aktif
21–40	Kurang Aktif
<20	Tidak Aktif

Penilaian aktivitas belajar dapat langsung dihitung di Excel, cukup input skor tiap indikator, lalu hitung total, persentase, dan kategori. Hasilnya

dapat digunakan untuk mengevaluasi penggunaan media E-LKPD terhadap keterlibatan peserta didik (Maulani dkk., 2022).

3. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (*N-Gain*)

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui keefektifan perlakuan pada kelas eksperimen dan sejauh mana hasil belajar peserta didik meningkat setelah pembelajaran. Adapun rumus Manual *N-Gain* sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretests}}$$

Tabel 16. Keterangan Rentang *N-Gain*

Rentang <i>N-Gain</i>	Kategori
> 0,70	Tinggi
0,30 – 0,70	Sedang
< 0,30	Rendah

Sumber: (Rahmawati dan Kuswanto, 2021)

K. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data dari dua kelompok (misalnya nilai hasil belajar) berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal.

Rumus Chi Kuadrat (X^2) :

$$X^2 = \sum \left(\frac{(F_o - F_h)^2}{F_h} \right)$$

Keterangan :

X^2 = Nilai Chi-Kuadrat yang dihitung

f_o = Frekuensi aktual (data hasil observasi)

f_h = Frekuensi yang diharapkan menurut distribusi normal

(Sumber: Muncarno, 2017)

Kriteria Keputusan:

Jika, X^2 hitung < X^2 tabel → data berdistribusi normal

Jika, X^2 hitung ≥ X^2 tabel → data tidak berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas dan diketahui bahwa data berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data dari dua kelompok memiliki varians yang sama atau tidak, dengan kata lain, apakah data bersifat homogen. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan rumus uji-F sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Sumber: (Muncarno, 2017)

Uji dilakukan pada taraf signifikansi sebesar $\alpha = 0,05$.

Kriteria Keputusan:

Jika nilai $F_{hitung} <$ dari nilai F_{tabel} , maka hipotesis nol (H_0) diterima, yang berarti data memiliki varians yang sama atau homogen. Sebaliknya, jika nilai $F_{hitung} >$ dari F_{tabel} , maka H_0 ditolak, yang menunjukkan bahwa data tidak homogen atau memiliki varians yang berbeda.

L. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis dilakukan dengan regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X), yaitu penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheets*, terhadap variabel terikat (Y), yaitu hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD. Langkah-Langkah Uji Regresi Linear Sederhana di Excel:

1. Masukkan data variabel X (Aktivitas Belajar) dan Y (Hasil Belajar) ke dalam kolom Excel..
2. Buka tab Data, klik *Data Analysis*, lalu pilih *Regression*, kemudian klik *OK*.
3. Pada kotak dialog yang muncul, isikan:
 - a) *Input Y Range*: seluruh nilai Y
 - b) *Input X Range*: seluruh nilai X.
4. Klik *OK*, maka Excel akan menghasilkan tabel Regression yang berisi nilai *Coefficient* (Intercept dan X), *Standard Error*, *t Stat*, *P-value*, *R Square*, serta tabel ANOVA dengan nilai *F* dan *Significance F*

Sumber : (Fenda dkk., 2022)

Interpretasi Output:

1. Tabel Model Summary:

Nilai ***R Square* (R^2)** menunjukkan proporsi variasi variabel terikat (Y) yang dapat dijelaskan oleh variabel bebas (X). Misalnya, jika $R^2 = 0,489$, artinya 48,9% variasi hasil belajar dijelaskan oleh penggunaan E-LKPD.

2. Tabel ANOVA:

Nilai ***Significance F* (*Sig.*)** digunakan untuk menguji signifikansi model regresi. Jika $\text{Sig.} < 0,05$, model regresi signifikan, artinya variabel X berpengaruh nyata terhadap variabel Y.

3. Tabel *Coefficients* (a,b, *Sig.*)

a) Intercept (a) menunjukkan nilai Y ketika $X = 0$, atau dengan kata lain nilai awal Y sebelum ada pengaruh dari variabel X.

$$Y = a + bX$$

b) Koefisien X (b) menunjukkan perubahan rata-rata Y untuk setiap kenaikan 1 satuan variabel X.

c) P-value pada X menunjukkan signifikansi pengaruh X terhadap Y secara parsial. Jika P-value $< 0,05$, pengaruhnya signifikan.

Jika $\text{Sig.} < 0,05$, H_0 ditolak dan H_a diterima.

Sumber: (Laerd, 2023).

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh simpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar pendidikan pancasila pada kelas IV Mushab bin Umair SDIT Baitul Jannah menggunakan penerapan E-LKPD berbasis *Liveworksheets*. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil penilaian kognitif yang meningkat dan hasil uji hipotesis menggunakan rumus regresi linear dengan perolehan peningkatan hasil penilaian kognitif peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media tersebut, yang ditunjukkan oleh nilai *N-Gain* dalam kategori tinggi ($> 0,70$). Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan rumus regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi (b) signifikan dengan nilai $p\text{-value} < 0,05$, yang mengindikasikan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheets* berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD IT Baitul Jannah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan

1. Peserta Didik

Peserta didik kelas IV SD IT Baitul Jannah menunjukkan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila yang meningkat setelah menggunakan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets*. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik

menjadi lebih mandiri dan aktif dalam menyelesaikan tugas, yang berdampak positif pada pemahaman konsep dan penguasaan materi. Dengan demikian, penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheets* sangat efektif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

2. Pendidik

Bagi pendidik, penerapan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara inovatif dan menarik. Media ini mendukung pendidik dalam mengelola pembelajaran secara lebih efisien dan memberikan feedback yang cepat terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, guru dapat memantau perkembangan belajar peserta didik secara lebih akurat dan memberikan penerapan yang tepat berdasarkan data hasil tes yang valid dan reliabel. Dengan penggunaan media ini, pendidik diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta memperbaiki strategi pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini menjadi dasar yang kuat untuk mendorong penerapan teknologi pembelajaran berbasis digital, khususnya media E-LKPD berbasis *Liveworksheets*, di lingkungan sekolah. Kepala sekolah dapat memfasilitasi pelatihan dan penyediaan sarana pendukung agar pendidik dapat memanfaatkan media ini secara optimal. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan mendukung pencapaian standar kompetensi lulusan yang lebih baik. Selain itu, kepala sekolah juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan evaluasi dan pengambilan kebijakan dalam rangka meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

4. Peneliti Lanjutan

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan memperluas variabel yang diteliti, misalnya dengan mengkaji pengaruh penggunaan media E-LKPD berbasis *Liveworksheets* terhadap aspek keterampilan sosial, sikap, atau kreativitas peserta didik. Selain itu, penelitian dapat dilakukan pada jenjang kelas yang berbeda atau di sekolah lain untuk mendapatkan hasil yang lebih dapat diterapkan secara luas. Peneliti juga disarankan untuk mengeksplorasi kombinasi penggunaan media ini dengan metode pembelajaran lain untuk mengetahui efektivitasnya secara lebih komprehensif. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan bagi pengembangan ilmu pendidikan dan teknologi pembelajaran di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, F., & Asyari, L. (2024). Analisis Perubahan Kurikulum Di Indonesia Dan Pengembangan Pendekatan Understanding By Design. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 65–72.
<https://doi.org/10.31980/caxra.v3i1.877>
- Amanda, Y., & Albina, M. (2024). Analisis Tujuan Pembelajaran Menurut Ade Darman Regina. *QAZI Journal of Islamic Studies*, 1(2), 106–112.
<https://ejournal.hsnpublisher.id/index.php/qazi>
- Anshari, M. I., Nasution, R., Irsyad, M., Alifa, A. Z., & Zuhriyah, I. A. (2024). Analisis Validitas dan Reliabilitas Butir Soal Sumatif Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran PAI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 964–975.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5931>
- Arifin, Ishomuddin, Wahyudi, Z. W. (2024). *Rasionalitas Adaptasi Kebijakan Merdeka Belajar di Kota Kupang*. CV. Bildung Nusantara. Kota Kupang
<https://penerbitbildung.com/product/rasionalitas-adaptasi-kebijakan-merdeka-belajar-di-kota-kupang/>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar–Dasar Evaluasi Pendidikan Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revi). Bumi Aksara. Jakarta
- Asy'ari, M. H., Ulum, J., & Sari, D. A. (2024). Implementasi Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila Dalam Penguatan Pendidikan Karakter (Studi Kasus Pada MI Sunan Kalijogo). *Journal of Social Humanities and Education*, 3(3), 312–319.
- Augia, L., & Copriady, J. (2025). *E-LKPD Berbasis Experiential Learning Menggunakan Liveworksheets pada Student Worksheet Based On Experiential Learning Using Liveworksheets on Acid- Base Material*. 13(2), 336–346. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Ayu, N., & Murniati, N. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Kelompok melalui Pengembangan E- LKPD Berbasis Liveworksheet pada Kelas IV SD Negeri Bugangan 03 Semarang*. 8, 23128–23134.
- Azzahra, T., & Prasetyo, W. H. (2022). Integrasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan Budaya Sekolah Islam bagi Karakter Peserta Didik. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 7(2), 120–129.
<https://doi.org/10.21067/jmk.v7i2.7319>

- Bloom, B. S. (2021). Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Volume 1. In *Cataloging and Classification Quarterly* (Issue 1). David McKay Company.
- Costadena, M. P., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Berbasis Discovery Learning pada Muatan IPA Materi Ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 180–190. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.45848>
- Devi Yustika, Sudarti, S., & Rif'ati Dina Handayani. (2022). Analisis Regresi Linier Sederhana untuk Mengestimasi Pengaruh Kemampuan Self Regulated Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Rasi. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 294–297. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.609>
- Dianti, K., Ulfah, M., Salam, A., Gunawan, G., & Luthfiyah, L. (2025). Analisis Asesmen Diagnostik, Formatif dan Sumatif Serta Implikasinya terhadap Efektivitas Sistem Evaluasi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 555–565. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1234>
- Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. (2024). SK Dirjen Pendis No. 3302 Tahun 2024 Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah. In *Kurikulum Merdeka: Dinamika Implementasi Kurikulum di Indonesia*. <https://kurikulummerdeka.com/sk-dirjen-pendis-no-3302-tahun-2024-capaian-pembelajaran-pendidikan-agama-islam-dan-bahasa-arab-pada-madrasah/>
- Dziubaniuk, O., Ivanova-Gongne, M., & Nyholm, M. (2023). Learning and teaching sustainable business in the digital era: a connectivism theory approach. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00390-w>
- Farida Mufliha Inayati. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Induktif dengan Pendekatan Scientific Literacy untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Keputusan.
- Fenda Refiantoro, R., Rizki Nugroho, C., & Tri Hapsari, Y. (2022). Analisis Regresi Sederhana Pada Data Nilai UAS Menggunakan Microsoft Excel Dan IBM SPSS. *Jurnal ARTI : Aplikasi Rancangan Teknik Industri*, 17(2), 107–116.
- Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). Efektivitas E-LKPD Berbantuan Liveworksheets Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Conference of Elementary Studies*, 140–147.

- Fitria, & Faizin, M. H. (2024). Implementasi teori pembelajaran behaviorisme, kognitif, dan humanisme pada pembelajaran daring materi thaharah di mi darul ulum. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1), 1364–1377.
- Hamna, H., & Ummah BK, M. K. (2022). Science Literacy in Elementary Schools: A Comparative Study of Flipped Learning and Hybrid Learning Models. *Profesi Pendidikan Dasar*, 9(2), 132–147.
<https://doi.org/10.23917/ppd.v9i2.19667>
- Harahap, S., Sembiring, M. M., Aulia, S. M., & Nasution, Y. (2024). E-LKPD Berbasis Liveworksheet Sebagai Stimulus Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 105385 Kotasan. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 10(2), 127–136. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i2.64452>
- Hari Sugiharto Setyaedhi. (2024). Comparative Test of Cronbach's Alpha Reliability Coefficient, Kr-20, Kr-21, And Split-Half Method. *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(1), 47–57.
<https://doi.org/10.23887/jere.v8i1.68164>
- Haura Hanifah. (2025). Landasan Teori Penelitian Releven. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3.
<http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Hilda Eka Putri, & Yeni Erita. (2025). Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheet pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 5(1), 651–664.
<https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v5i1.6097>
- Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, & Amir Reza Kusuma. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
<https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Jayanti, F. A., & Zulfadewina. (2024). Pengaruh Penggunaan E-LKPD Berbasis Liveworksheet Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V SDN Ciracas 01. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JMPIS)*, 5(5), 1700–1708.
- Kemendikbudristek. (2022). *Alur Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD Fase B (ATP)*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/pendidikan-pancasila/fase-b/>
- Kemendikbudristek. (2024). Buku Panduan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. In *Jakarta: Kemendikbudristek*.
https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1720050654_manage_file.pdf
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2025). Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai Kegiatan Kokurikuler di Sekolah Dasar. In

Pendidikan Sosial Dan Konseling (Vol. 02, Issue 4).
<https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i4>

Khoerunnisa, N., Badruzzaman, N., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Liveworksheets Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 391.
<https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71718>

Kupang, P. N. (2020). Uji Validitas Instrumen dengan Excel. *Statistikian*.
<https://www.statistikian.com/2012/08/uji-validitas-instrumen-dengan-excel.html>

Laerd. (2023). *Linear regression in SPSS*. Laerd.Com.

Lestari, A. (2022). *Analisis kendala penggunaan Liveworksheets dalam pembelajaran daring* [Universitas Pakuan]. <https://eprints.unpak.ac.id/8872/>

Levin, I., Semenov, A. L., & Gorsky, M. (2025). Smart Learning in the 21st Century: Advancing Constructionism Across Three Digital Epochs. *Education Sciences*, 15(1), 1–22. <https://doi.org/10.3390/educsci15010045>

Lioba, T., Yuniasih, N., & Nita, C. I. R. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi Liveworksheets Pada Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SDN Kebonsari 4 Malang Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(November), 307–313.
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/>

Macrine, S. L., & Fugate, J. M. B. (2021). Translating Embodied Cognition for Embodied Learning in the Classroom. *Frontiers in Education*, 6(December), 1–14. <https://doi.org/10.3389/educ.2021.712626>

Magdalena, Rahmatika, B. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>

Magdalena, I., Nirmala, D., & Harizah, R. N. (2023). Penyusun Tujuan Instruksional Umum Dan Tujuan Instruksional Khusus. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 2(9), 1–10. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>

Mardapi, D. (2020). *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Mitra Cendekia.

Margaretha, L. (2020). Teori- Teori Belajar Untuk Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini. *Early Childhood Research and Practice*, 1(01), 8–15.
<https://doi.org/10.33258/ecrp.v1i01.1074>

Maulani, J., Kelana, J. B., & Jayadinata, A. K. (2022). Pengembangan LKPD Berbantuan Liveworksheet Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA

- Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 106–123.
<https://doi.org/10.22460/jpp.v1i2.11613>
- Motoh, T. C. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 1–17.
- Muhadi, Jarir, Khairina, Rajuna, & Prasetyo, E. (2025). *Evaluasi Perencanaan Desain Pembelajaran , Pelaksanaan Proses*. 5(2), 156–165.
- Muhammad Afif Marta, Dimas Purnomo, & Gusmamel Gusmamel. (2024). Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–246.
<https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>
- Muncarno. (2017). *Cara mudah belajar statistika pendidikan*. Hamka Group. Kota Metro
- Mursalim, & Rumbarak. (2021). *Pengaruh Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD YPK Getsemani Warwanai*. 3(2), 175–184.
- Musyaffa, A., & Asiah, S. (2022). Increasing Higher Order Thinking Skills of Elementary School Students Through Video in Environmental Pollution Case. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4259–4264.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2701>
- N.F., I. A., Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8153–8162.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3762>
- Nabilla, N., Edy, S., & Khikmiyah, F. (2022). Pengembangan E-LKPD Matematika Interaktif Berbasis Literasi Digital. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(6), 1581–1594.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i6.1581-1594>
- Nabilla Puteri Syafira, Arbaiyah Yusuf, Nabila Grresita Aulyana Putri Prayuga, & Nurul Hanifah Putri. (2024). Learning Theory According To Humanistic Psychology and Its Implementation in Students. *Progres Pendidikan*, 5(3), 215–221. <https://doi.org/10.29303/prospek.v5i3.548>
- Nada, Q., Zaini, M., & Ajizah, A. (2022). *Implementasi e-LKPD liveworksheets archaeobacteria dan eubacteria : Pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif dan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X MIPA*. 1, 88–96.
- Nasution, U. F., Arifin, M., & Nurasiah, N. (2024). Penggunaan E-Lkpd Interaktif Berbantuan Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

- Pada Siswa Kelas Ii Sdn 064974 Medan. *Jurnal Handayani Pgsd Fip Unimed*, 15(2 SE-Articles), 237–244.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/handayani/article/view/64398>
- Ningsih, S., Susanto, H., & Fitriyah, L. (2022). Pengaruh E-LKPD Berbasis Liveworksheets terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1).
- Pahru, S., Gazali, M., Pransisca, M. A., Marzuki, A. D., & Nurpitasari, N. (2023). Teori Belajar Kognitivistik Dan Implikasinya Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 1070–1077. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i4.1745>
- Paramita, E., Aminullah, A., Ratnasari, D., & Husna, A. (2025). Transformasi Perkembangan Kurikulum di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 169–184.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.976>
- Pratama Putra, R. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Edu Global : Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 18–26.
<https://doi.org/10.56874/eduglobal.v5i1.1590>
- Pratomo, W., Nadziroh, Chairiyah, & Putri, Y. K. (2023). Pengembangan e-LKPD Berbasis Live Worksheet Pada Muatan PPKn Siswa Kelas 4 SD Negeri 2 Karanganyar Kebumen. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education*, 1(2), 62–67. <https://doi.org/10.61476/p34x3838>
- Putra, Y. A., Saputra, M., Rozi, M. F., & Pratama, N. Z. (2023). Pengaruh Metode Induktif Dan Metode Deduktif Terhadap Kemampuan Motorik Siswa. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 21(3), 545–558.
<https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v21i3.11829>
- Putri, M., & Raharjo, M. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Liveworksheets dengan Model Discovery Learning pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(1), 17–32.
<https://doi.org/10.30762/sittah.v5i1.2653>
- Rahayu, S., Yesi Anita, R., & Mansurdin. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Radec Di Kelas Iii Sdn 081224 Sibolga. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 432–441. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23602>
- Rahmah, N., & Aly2, N. (2023). PENERAPAN TEORI BEHAVIORISME DALAM PEMBELAJARAN. *Aleph*, 87(1,2), 149–200.
- Rahmawati, I. Y. and Kuswanto, H. (2021). Analisis Kategori N-Gain dalam Mengukur Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Evaluasi Pembelajaran*, 9(1).

- Rhosyida, N., Muanifah, M. T., Trisniawati, T., & Hidayat, R. A. (2021). Mengoptimalkan Penilaian Dengan Liveworksheet Pada Flipped Classroom Di Sd. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(1), 568–578. <https://doi.org/10.30738/tc.v5i1.9749>
- Ricky Ardiansah, & Zulfiani, Z. (2023). Development of interactive e-LKPD based on creative thinking skills on the concept of environmental change. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 9(2), 179–197. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v9i2.22389>
- Rizk (2023). 2135-Article Text-9400-1-10-20231219. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 1812–1825.
- Rizky Amaliya, & Khodijatul Kubro. (2025). Strategi Pembelajaran (Pjbl) Aktif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 223–235. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3639>
- Sa'diyah, & Dewi. (2020). Penguatan Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(3), 7–16. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i3.44>
- Safitri, A., Perangin-angin, L. M., Mailani, (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Learning Cycle 7E pada Pelajaran IPAS Topik Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SDN 102020 Firdaus. *Jurnal Pendidikan ...*, 8, 16513–16529. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14746>
- Salsabila, A., Khairani, F., Pangestu, D., & Nurwahidin, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Liveworksheets Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran Ipas Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. In *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* (Vol. 5, Issue 1). <https://doi.org/10.31980/caxra.v5i1.2835>
- Setiawan, P., Yunus, S. R., & Maseta, R. (2025). *Materi Gunung Merapi Menggunakan Metode Pembelajaran Asynchronous Melalui Media*. 2, 636–641.
- Shalahuddin, M. H., & Hayuhantika, D. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual dengan Media Liveworksheets Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(1), 71–86. <https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.1.71-86>
- Siregar, N. A. R., Susanti, S., Bagus, S. T., & Amirozaliana, R. (2024). Desain E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheets Pada Materi Perbandingan Senilai. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 9(2), 339. <https://doi.org/10.25157/teorema.v9i2.16382>
- Siti, Romdona, Silvia, Senja Junista, Ahmad, & Gunawan. (2025). Pengaruh

- Strategi Pemasaran Terhadap Penambahan Segmen Pasar Baru Di Restoran Kopi Express. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 132–138. <https://doi.org/10.61787/zk322946>
- Subhaktiyasa Gede Putu. (2024). Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599–5609.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susilawati, W. O., Darniyanti, Y., & Cahyani, P. S. D. (2025). Pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik (e-lkpd) menggunakan. 10, 417–430.
- Trianto. (2013). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif. In *Journal GEEJ* (Edisi Revi, Vol. 7, Issue 2). Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Ulfah, & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Wardani, I. R. W., Putri Zuani, M. I., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>
- Wardhani, P., Handayani, S., & Saputra, D. (2020). Pengembangan instrumen pembelajaran: Tes dan non-tes dalam penelitian. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1).
- Yoseph Lusius Pari Rangan, M. D. 2025. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas*. 4(12), 3247–3254.
- Yuliati, N. W., & Wibawa, S. 2024. Pengembangan Media Belajar Interaktif Lkpd Berbasis Liveworksheet Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas 6 Sd. *Tjyybjb.Ac.Cn*, 27(2), 58–66.