

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*
MENGUNAKAN *WEBSITE WIZER.ME* PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA FASE C**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)*

**Oleh:
AMIDATUL MEI YUSA
NPM. 2210013411129**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2026**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Amidatul Mei Yusa
NPM : 2210013411129
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning
Menggunakan Website Wizer,me pada Pembelajaran
Pendidikan Pancasila Fase C

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd.

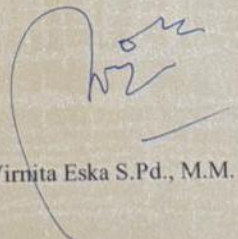
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi




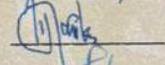
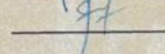
Dr. Wirniita Eska S.Pd., M.M.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Jum'at** Tanggal **Enam** Bulan **Maret** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Enam** bagi :


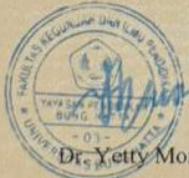
Nama Mahasiswa : Amidatul Mei Yusa
NPM : 2210013411129
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Website Wizer.me pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase C

Tim Penguji:

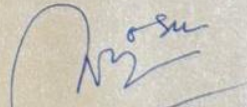
No. Nama		Tanda Tangan
1. Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd.	Ketua :	
2. Dra. Pebriyenni, M Si.	Penguji 1 :	
3. Darwianis, S.Sos., M.H.	Penguji 2 :	

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi


Dr. Wirmita Eska, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Amidatul Mei Yusa
NPM : 2210013411129
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning*
Menggunakan *Website Wizer.me* pada Pembelajaran Pendidikan
Pancasila Fase C

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan *Website Wizer.me* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase C.” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Maret 2026
Saya yang menyatakan


Amidatul Mei Yusa

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*
MENGUNAKAN *WEBSITE WIZER.ME* PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA FASE C**

Amidatul Mei Yusa¹, Hendrizal²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail: amidatulmeiyusa0605@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) elektronik berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Website Wizer.me* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Bhinneka Tunggal Ika kelas V SD yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba produk adalah peserta didik kelas V-A SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan Padang sebanyak 25 orang. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi materi, media, bahasa, serta lembar praktikalitas guru dan peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan uji N-Gain untuk menilai efektivitas. Hasil validasi menunjukkan aspek materi 97,77%, bahasa 86,66%, dan desain 91,11%, sehingga LKPD termasuk kategori sangat valid. Praktikalitas oleh guru memperoleh 96% dan peserta didik 90%, dengan rata-rata praktikalitas 93%, menunjukkan produk sangat mudah digunakan. Efektivitas diukur melalui N-Gain rata-rata 86,4 (kategori sedang), menandakan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based learning* menggunakan *website Wizer.me* materi Bhinneka Tunggal Ika kriteria sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya bagi peserta didik kelas V di sekolah dasar.

Kata Kunci: Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik, *Problem Based Learning*, *Wizer.me*, Pendidikan Pancasila.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan *Website Wizer.me* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase C”. Sholawat beserta salam peneliti doakan kepada Allah Swt semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad Saw, skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, antara lain:

1. Bapak Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan serta meluangkan waktu untuk penulisan skripsi hingga selesai.
2. Ibu Dra. Pebriyenni, M.Si. selaku penguji 1 dan Ibu Darwianis, S.Sos., M.H. selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi.
3. Ibu Ade Sri Madona S.Pd, M.Pd. selaku validator ahli materi, Ibu Dr. Hidayati Azkiya, S.Pd., M.Pd. selaku validator ahli bahasa, dan Bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom. selaku validator ahli desain yang telah bersedia memberikan kritik dan

saran terhadap produk E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan *Website Wizer.me*.

4. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.
5. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.
6. Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
7. Ibu Osni Fiftin, M.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan.
8. Ibu Harmayeni, S.Pd. selaku wali kelas V-A SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan Padang yang telah membimbing dan membantu peneliti selama penelitian.
9. Ibu Lili Fauziah S.Pd. selaku wali kelas kelas V-D SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan Padang yang telah membimbing dan membantu peneliti selama penelitian.
10. Kedua orang tua terkasih yang selalu memberi dukungan kepada peneliti.

Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Padang, Maret 2026

Amidatul Mei Yusa
NPM. 2210013411129

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
1. Manfaat Teoritis	9
2. Manfaat Praktis.....	9
3. Manfaat Akademis.....	10
G. Spesifik Produk Penelitian	11

H. Kebaharuan dan Orisinalitas	13
I. Definisi Operasional.....	14
1. Pengembangan.....	14
2. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.....	15
3. E-LKPD.....	15
4. <i>Wizer.me</i>	15
5. Model <i>Problem Based Learning</i>	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori.....	17
1. Bahan Ajar	18
2. Lembar Kerja Peserta Didik	19
3. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik	23
4. <i>Wizer.me</i>	26
5. Model Pembelajaran	32
6. <i>Problem Based Learning (PBL)</i>	34
7. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	40
B. Penelitian Relevan.....	46
C. Kerangka Konseptual	48
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Jenis Penelitian.....	51
B. Prosedur Penelitian.....	52
C. Subjek Penelitian.....	59
D. Instrumen Penelitian.....	59
1. Lembar Validasi	59
2. Lembar Kerja Praktikalitas	63
3. Lembar Kerja Efektivitas	65
E. Teknik Pengumpulan Data	66

F. Teknik Analisis Data	68
1. Analisis Hasil Validasi Lembar Kerja Peserta Didik	69
2. Analisis Hasil Praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik.....	70
3. Analisis Hasil Efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik	71
G. Jadwal Penelitian.....	72
1. Lokasi Penelitian	73
2. Waktu Penelitian.....	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	74
A. Hasil Penelitian	74
1. Tahap <i>Analyze</i> (Analisis).....	75
a. Analisis Kurikulum.....	76
b. Analisis Kebutuhan.....	77
c. Analisi Karakteristik Peserta Didik	78
2. Tahap <i>Desain</i> (Perancangan).....	79
a. Spesifikasi Produk	80
b. <i>Protipe</i> Produk.....	80
3. Tahap <i>Developmend</i> (Pengembangan).....	80
a. Penyajian Data Validasi.....	87
b. Revisi Produk	87
4.Tahap <i>Implementation</i> (implementasi).....	88
a. Analisis Lembar Kerja Guru.....	91
b. Analisis Lembar Praktikalitas Peserta Didik	92

5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	93
B. Pembahasan	95
1. Tahap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	96
2. Efektivitas Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik terhadap Hasil Belajar.....	97
C. Keterbatasan Penelitian	99
BAB V PENUTUP	105
A. Kesimpulan	107
B. Saran.....	108
DAFTAR RUJUKAN	110
LAMPIRAN	115



DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	50



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. <i>Storyboard</i> LKPD Elektronik Menggunakan <i>Wizer.me</i>	56
2. Penilaian untuk Lembar Validasi dan Praktikalitas Menggunakan Skala Likert..	60
3. Kisi-kisi Lembar Validasi E-LKPD Berbasis PBL Menggunakan <i>Website Wizer.me</i> oleh Ahli Materi	61
4. Kisi-kisi Lembar Validasi E-LKPD Berbasis PBL Menggunakan <i>Website Wizer.me</i> oleh Ahli Bahasa	62
5. Kisi-kisi Lembar Validasi E-LKPD Berbasis PBL Menggunakan <i>Website Wizer.me</i> oleh Ahli Desain	63
6. Kisi-kisi Lembar Validasi E-LKPD Berbasis PBL Menggunakan <i>Website Wizer.me</i> oleh Guru.....	64
7. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas E-LKPD Berbasis PBL Menggunakan <i>Wizer.me</i> oleh Peserta Didik.....	65
8. Persentase Penilaian Validitas.....	69
9. Persentase Penilaian Praktikalitas	70
10. Kriteria N-Gain.....	72
11. Perolehan Tafsiran Efektivitas N-Gain Persen (%).....	72
12. Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	77
13. Protipe LKPD Elektronik Menggunakan <i>Wizer.me</i>	81
14. Daftar Nama Validator dan Saran	88
15. Revisi dan Perbaikan	89
16. Hasil Analisis Validasi E-LKPD oleh Validator	90
17. Hasil Analisis Lembar Praktikalitas Guru.....	92
18. Hasil Analisis Lembar Praktikalitas Peserta Didik	93
19. Rekapitulasi Nilai Praktikalitas Guru dan Peserta Didik	94
20. Uji N-Gain Kelas V-A.....	100
21. Uji N-Gain Kelas V-B.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Awal <i>Web Wizer.me</i>	29
2. Halaman Registrasi Akun.....	30
3. Tampilan Setelah <i>log in</i>	30
4. Tampilan Membuat LKPD.....	31
5. Menyimpan LKPD.....	31
6. <i>Link</i> LKPD.....	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Modul Ajar.....	116
II. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik.....	124
III. Kisi-kisi Lembar Validasi E-LKPD berbasis PBL Menggunakan <i>Website Wizer.me</i> oleh Ahli Materi.....	159
IV. Lembar Angket Validasi oleh Ahli Materi.....	150
V. Hasil Analisis Lembar Validasi oleh Ahli Materi.....	162
VI. Kisi-kisi Lembar Validasi E-LKPD Berbasis PBL Menggunakan <i>Website Wizer.me</i> Ahli Bahasa.....	164
VII. Lembar Angket Validasi oleh Ahli Materi.....	165
VIII. Hasil Analisis Lembar Validasi oleh Ahli Bahasa.....	167
IX. Kisi-kisi Lembar Validasi E-LKPD Berbasis PBL Menggunakan <i>Website Wizer.me</i> Ahli Desain.....	169
X. Lembar Angket Validasi oleh Ahli Materi.....	170
XI. Hasil Analisis Lembar Validasi oleh Ahli Desain.....	172
XII. Rekapitulasi Hasil Analisis Validasi E-LKPD oleh Validator.....	174
XIII. Kisi-kisi Lembar Validasi E-LKPD Berbasis PBL Menggunakan <i>Website Wizer.me</i> oleh Guru.....	175
XIV. Lembar Angket Praktikalitas Lembar Kerja oleh Guru.....	176
XV. Hasil Analisis Lembar Praktikalitas oleh Guru.....	178
XVI. Kisi- kisi Lembar Validasi E-LKPD berbasis PBL Menggunakan <i>Website Wizer.me</i> oleh Peserta Didik.....	181
XVII. Lembar Angket Praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik oleh Peserta Didik.....	182
XVIII. Hasil Analisis Lembar Praktikalitas oleh Peserta Didik.....	188
XIX. Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas E-LKPD oleh Guru dan	

	Peserta Didik	192
XX.	Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	193
XXI.	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	194
XXII.	Hasil Uji N-Gain	196
XXIII.	Dokumentasi Penelitian	202
XXIV.	Surat Permohonan Izin Penelitian dari Kampus	206
XXV.	Surat Permohonan Izin Penelitian dari Kantor Dinas Pendidikan .. dan Kebudayaan Kota Padang.	210 211
XXVI.	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	212



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pembelajaran dan pengembangan kemampuan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Tujuan utama pendidikan adalah untuk memberikan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi tantangan serta mencapai keberhasilan di masa depan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 dijelaskan bahwa “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan adalah kombinasi dari bimbingan, pembelajaran, dan interaksi sosial yang membantu individu berkembang secara lengkap, meliputi aspek jasmani, rohani, dan sosial (Rahman, dkk., 2022:1).

Salah satu aspek utama yang menjadi fondasi perkembangan zaman adalah pendidikan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan pengetahuan, teknologi, dan keterampilan generasi mendatang agar mampu bersaing dengan masyarakat global yang sudah lebih maju dan berkembang (Mardiyah, dkk, 2025:31). Dalam perkembangan zaman ini, inovasi dalam aspek pendidikan menjadi hal yang penting untuk mengatasi tantangan yang timbul.

Pengembangan inovasi salah satunya dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Teknologi memungkinkan pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan yang lebih inovatif, guna mencapai keberhasilan dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang tetap relevan (Wibowo, 2023:3). Proses belajar ini dapat disesuaikan secara fleksibel dan kreatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik di sekolah. Seperti halnya pendidikan lainnya, Pendidikan Pancasila membutuhkan inovasi dalam metode pengajarannya. Agar tetap sesuai dengan perkembangan zaman, Pendidikan Pancasila harus disampaikan dengan pendekatan yang lebih praktis dan memanfaatkan teknologi agar peserta didik lebih gampang memahami nilai-nilai dasar negara yang sangat penting dalam pembentukan karakter bangsa.

Sebagai salah satu mata pelajaran wajib, Pendidikan Pancasila di Indonesia bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila sebagai panduan moral dan etika dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Nilai-nilai seperti religius, keberagaman global, kemandirian, gotong-royong, dan inovasi tidak hanya menjadi acuan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga berkontribusi besar dalam membangun karakter generasi muda yang berintegritas dan menghargai keberagaman (Simanullang & Wijaya, 2024:741). Dengan Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami nilai-nilai tersebut secara konseptual, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam tindakan nyata yang menunjukkan semangat kebangsaan. Oleh sebab itu, Pendidikan Pancasila penting dalam membangun bangsa yang kuat secara moral dan mampu bersaing di tingkat global.

Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah sering menghadapi tantangan yang cukup besar dalam penerapannya. Masalah utama yang muncul adalah kurangnya variasi dalam pendekatan pembelajaran yang dapat merangsang keterlibatan aktif siswa. Di dalam kelas, metode ceramah merupakan salah satu pendekatan yang paling umum digunakan oleh guru. Metode ceramah tetap relevan dalam proses pembelajaran, khususnya di sekolah dasar. Keunggulan dari metode ini terletak pada kemampuannya menyampaikan materi secara langsung, efisien, dan terorganisir dalam waktu yang singkat. Namun, keberhasilan metode ceramah sering kali bergantung pada cara guru mengelolanya. Peserta didik cenderung pasif jika ceramah disampaikan tanpa variasi. Oleh karena itu, ceramah harus dilengkapi dengan pendekatan interaktif seperti diskusi kelompok, simulasi, atau penggunaan media pembelajaran digital yang menarik agar siswa lebih terlibat dan nilai-nilai Pancasila dapat lebih mudah dipahami. Oleh peserta didik dan diimplementasikan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Dengan demikian, ceramah tetap relevan, asalkan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan materi yang diajarkan (Abduhrohman, 2025:257).

Di sisi lain, penerapan Kurikulum Merdeka membuka peluang baru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih sesuai dan bermakna bagi peserta didik. Dalam kerangka Pendidikan Pancasila, Kurikulum Merdeka menyediakan peluang untuk memperkuat Profil Pelajar Pancasila, yang meliputi aspek religius, keberagaman global, kemandirian, gotong-royong, dan kreativitas. Meskipun kurikulum ini menyediakan banyak peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, keberhasilannya sangat bergantung pada media pembelajaran yang mendukung proses

belajar secara aktif, kolaboratif, dan kontekstual, di mana siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, media pembelajaran yang berbasis teknologi sangat berperan dalam membantu penerapan kurikulum ini, agar nilai-nilai Pancasila dapat disampaikan dengan cara yang lebih interaktif dan relevan bagi peserta didik (Ariandini & Hidayati, 2023:161).

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di Sekolah Dasar Negeri 01 Ulak Karang Selatan, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang pada tanggal 29 Oktober 2025 menunjukkan bahwa kegiatan belajar masih didominasi oleh metode ceramah dan LKPD cetak yang hanya berfungsi sebagai latihan semata. LKPD yang digunakan belum mampu membimbing siswa dalam menghadapi masalah nyata yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, sehingga partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih terbatas. Selama kegiatan belajar, peserta didik menunjukkan ketenangan yang cukup, meskipun terkadang tidak jelas apakah mereka benar-benar mendengarkan dengan sungguh-sungguh. Peserta didik dapat melaksanakan tugas diskusi kelompok secara cukup teratur saat diminta, meskipun mereka membutuhkan waktu ekstra untuk memastikan diskusi berjalan dengan baik dan semua siswa berpartisipasi.

Akan tetapi, masalah timbul saat peserta didik mengerjakan LKPD, karena waktu yang terbatas menjelang akhir jam pelajaran, beberapa siswa merasa kurang semangat untuk menyelesaikan tugas dan mulai mengeluhkan kelelahan akibat menulis berulang-ulang. Hal ini membuat mereka kurang bersemangat dalam menyelesaikan

tugas, padahal seharusnya ini bisa menjadi peluang untuk memahami materi lebih dalam.

Hasil wawancara dengan guru kelas V-A Ibu Harmayeni, S.Pd. diketahui bahwa penggunaan kertas yang berlebihan tetap menjadi masalah meskipun LKPD cetak yang digunakan sudah cukup bervariasi, terutama karena setiap mata pelajaran yang berbeda memerlukan waktu yang cukup lama dalam pembuatan dan penerapannya. Meskipun sudah berpengalaman mengajar, guru mengakui bahwa mereka masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi menyusun LKPD elektronik yang relevan untuk pembelajaran di kelas. Situasi ini berpengaruh terhadap rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, seperti LKPD berbasis teknologi, sangat dibutuhkan untuk mengurangi penggunaan kertas dan membantu siswa memahami materi secara praktis.

Seiring dengan kebutuhan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran digital seperti E-LKPD merupakan salah satu inovasi yang sesuai. E-LKPD menyediakan cara penyajian materi yang lebih interaktif, fleksibel, menarik, dan mudah diakses. Penggunaan fitur multimedia dan aktivitas interaktif di dalam E-LKPD mampu memperkuat kemandirian siswa, memudahkan guru dalam mendukung proses belajar, dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan variatif.

Salah satu *website* yang bisa digunakan untuk membuat LKPD elektronik interaktif adalah *Wizer.me*. Menurut Safitri & Mulyani (2022:88), dengan LKPD elektronik menggunakan *Wizer.me*, guru hanya memerlukan *handphone* atau komputer

yang terhubung dengan internet. Untuk mengakses *Wizer.me*, peserta didik cukup menggunakan mesin pencarian seperti *Google*, tanpa harus mengunduh aplikasi tambahan. Selain itu, tidak perlu lagi mencetak lembaran materi dan soal, sehingga lebih ramah lingkungan. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk lebih fokus dalam memahami materi dan mengerjakan soal-soal interaktif langsung di *handphone* atau komputer mereka masing-masing.

Selain aspek digital, model *Problem Based Learning* (PBL) dinilai efektif dalam meningkatkan kompetensi abad 21 dan karakter yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam PBL, fokus utamanya adalah pada pemecahan masalah yang nyata, kolaborasi, dan penyelidikan mandiri, yang membuat siswa berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan mereka. Dalam tiga tahun terakhir, sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa E-LKPD berbasis PBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar, kemampuan pengambilan keputusan, dan karakter kebangsaan.

Penelitian yang dilakukan oleh Susilawati, dkk. (2025) membuktikan bahwa E-LKPD berbasis PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki validitas yang tinggi, serta mampu meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat pemahaman konsep secara mendalam. Studi yang dilakukan oleh Putri, dkk. (2024) menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif berbasis *Wizer.me* sangat valid, disambut baik oleh guru dan peserta didik, dan mampu meningkatkan pencapaian belajar Pancasila secara signifikan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan *Website Wizer.me* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase C”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru tidak mempunyai waktu membuat E-LKPD sendiri sehingga mereka hanya menggunakan LKPD yang sederhana.
2. Sebagian besar LKPD cetak yang digunakan di sekolah masih mengharuskan penggunaan kertas dalam jumlah besar,
3. Kurangnya penggunaan teknologi digital, sehingga penyajian materi kurang interaktif, kurang menarik, dan tidak fleksibel untuk mendukung pembelajaran abad ke-21.
4. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pengerjaan LKPD.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan penerapan E-LKPD berbasis PBL menggunakan *website Wizer.me* sebagai solusi terhadap masalah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Fokus penelitian ini adalah memperkuat pemahaman serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pancasila dengan memanfaatkan media digital yang modern,

interaktif, dan berbasis teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan E-LKPD yang berbasis PBL menggunakan *website Wizer.me* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila fase C, materi Bhinneka Tunggal Ika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan E-LKPD berbasis PBL menggunakan *website Wizer.me* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila fase C yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana mengembangkan E-LKPD berbasis PBL menggunakan *website Wizer.me* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila fase C yang memenuhi kriteria praktis?
3. Bagaimana mengembangkan E-LKPD berbasis PBL menggunakan *website Wizer.me* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila fase C yang memenuhi kriteria efektif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk menghasilkan E-LKPD berbasis PBL menggunakan *website Wizer.me* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila fase C yang memenuhi kriteria valid.

2. Untuk menghasilkan E-LKPD berbasis PBL menggunakan *website Wizer.me* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila fase C yang memenuhi kriteria praktis.
3. Untuk menghasilkan E-LKPD berbasis PBL menggunakan *website Wizer.me* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila fase C yang memenuhi kriteria efektif.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi secara teoritis dalam pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *website Wizer.me* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila fase C yang nantinya dapat menjadi acuan bagi peneliti-peneliti berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif bagi sekolah, dengan memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas, khususnya pada Pendidikan Pancasila, serta mata pelajaran lainnya yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan E-LKPD berbasis PBL menggunakan *website Wizer.me* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila fase C dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan keinteraktifan, menarik minat peserta didik, serta meningkatkan efektivitas belajar.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu para guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan variatif, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam setiap sesi pelajaran. Selain itu, teknologi berbasis E-LKPD akan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efisien.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung kepada peserta didik dengan membuat pelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Hal ini diharapkan akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran khususnya dalam memahami materi Pancasila.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman berharga bagi peneliti dalam mengembangkan dan menerapkan E-LKPD menggunakan *website Wizer.me* berbasis teknologi di bidang pendidikan, serta memperluas wawasan peneliti tentang penerapan *Problem Based Learning* di tingkat sekolah dasar.

3. Manfaat Akademis

Secara khusus penelitian ini menambah literatur mengenai pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar, serta dapat digunakan sebagai bahan untuk mendorong model

pembelajaran yang lebih relevan, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan pada saat ini.

G. Spesifik Produk Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *website Wizer.me* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila fase C dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Peneliti mengembangkan LKPD elektronik menggunakan *website Wizer.me* yang dirancang untuk dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Produk ini bertujuan untuk mempermudah interaksi antara peserta didik dan materi pembelajaran dengan pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis teknologi.
2. LKPD elektronik yang dikembangkan disusun dalam format yang terstruktur sebagai berikut:
 - a. Halaman sampul yang berisi informasi penting, seperti judul LKPD, nama peneliti dan dosen pembimbing, logo Universitas Bung Hatta dan logo Tut Wuri Handayani. Halaman ini juga mencantumkan materi pembelajaran Pancasila yang akan dijelaskan dalam LKPD dan kelas yang relevan.
 - b. Halaman menu utama, memuat petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, dan kesimpulan. Bagian ini bertujuan untuk

memberikan panduan yang jelas kepada peserta didik tentang apa yang diharapkan dari mereka dalam pembelajaran ini.

- c. Sampul materi pembelajaran yang menunjukkan topik atau subtopik yang akan dibahas dalam sesi tersebut, memberi gambaran jelas tentang apa yang akan dipelajari.
- d. Ringkasan materi yang disajikan dalam bentuk teks, video, serta informasi dan panduan singkat yang akan membantu peserta didik dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Bagian ini merangkum materi yang dipelajari dan menyertakan pertanyaan-pertanyaan terkait untuk mendorong peserta didik berpikir lebih mendalam tentang konsep yang diajarkan.
- e. Petunjuk penggunaan LKPD elektronik, yang menjelaskan bagaimana peserta didik dapat menavigasi dan mengakses materi serta soal-soal interaktif dengan mudah.
- f. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan adalah E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* sesuai dengan langkah langkah *Problem Based Learning*.
 - 1). Orientasi peserta didik pada masalah
 - 2). Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
 - 3). Membimbing penyelidikan kelompok
 - 4). Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - 5). Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

- g. Tombol *play* yang menandakan bahwa peserta didik telah mulai mengerjakan E-LKPD dengan membaca petunjuk-petunjuk yang tersedia di dalam E-LKPD.
- h. Di dalam E-LKPD berisi soal soal bersifat kontekstual, mudah dipahami dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.
- i. Tombol *hand in work* yang menandakan bahwa peserta didik telah selesai mengerjakan semua soal dan dapat mengakhiri sesi pembelajaran tersebut.

H. Kebaharuan dan Orisinalitas

1. Kebaharuan

Kebaharuan dan orisinalitas penelitian ini terletak pada pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *website Wizer.me* yang dirancang khusus untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila fase C. Penelitian ini berbeda dari studi sebelumnya yang umumnya berfokus pada mata pelajaran IPA, Matematika, atau PKn secara umum, karena menghadirkan produk yang benar-benar kontekstual dengan menggabungkan nilai-nilai Pancasila ke dalam skenario pemecahan masalah yang dekat dengan kehidupan sosial siswa di wilayah Ulak Karang Selatan.

2. Orisinalitas

Orisinalitas penelitian ini tampak dari proses pengembangannya yang didasarkan pada masalah nyata yang dihadapi peneliti selama Praktik Lapangan Persekolahan (PLP), seperti penggunaan LKPD cetak yang kurang menarik,

kurangnya integrasi teknologi, dan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, produk E-LKPD yang dikembangkan tidak sekadar lembar kerja digital konvensional, melainkan menggunakan *website* interaktif modern yang memungkinkan siswa berpartisipasi melalui aktivitas multimedia, kuis otomatis, dan tugas berbasis penyelidikan sesuai sintak PBL secara menyeluruh. Penggabungan teknologi dan PBL secara komprehensif ini menghadirkan pendekatan baru dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila, yang tidak hanya fokus pada hapalan nilai, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab. Dengan demikian, penelitian ini menambah inovasi dalam pengembangan media digital yang kontekstual, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

I. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman, dan maksud dari judul proposal ini lebih jelas dipahami, peneliti merasa perlu menjelaskan kata-kata yang terdapat dalam judul tersebut, antara lain:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses penerapan teori atau kaidah ilmu pengetahuan untuk meningkatkan fungsi, manfaat, atau kegunaan dari produk yang sudah ada maupun yang baru dihasilkan. Fokus pengembangan dalam penelitian ini

adalah menciptakan alat bantu bahan ajar yang memanfaatkan *platform* digital E-LKPD untuk mendukung proses belajar mengajar.

2. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang membantu siswa memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Istianah, dkk. (2021), Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan yang bertujuan membentuk karakter, jiwa kebangsaan, dan warga negara yang baik berdasarkan nilai-nilai Pancasila, mengembangkan kepribadian utuh (pengetahuan, sikap, keterampilan), serta menanamkan pemahaman ideologi dan dasar negara untuk menghadapi masalah bangsa.

3. E-LKPD

E-LKPD adalah media pembelajaran elektronik berbentuk lembar kerja digital yang dibuat khusus untuk membantu siswa menyelesaikan tugas-tugasnya. Selain menyajikan latihan atau soal, media ini juga menawarkan aktivitas berpikir yang dapat diakses melalui *platform* digital. Dengan E-LKPD, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan relevan terhadap keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis.

4. *Wizer.me*

Wizer.me adalah sebuah *website* lembar kerja siswa secara gratis. Situs ini mudah digunakan dan memerlukan koneksi internet untuk membuat atau memakai

lembar kerja media interaktif dengan penilaian otomatis. Sebagai salah satu situs web *Wizer.me* dilengkapi dengan berbagai fitur untuk membuat tugas online.

5. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah umum yang lazim terjadi dalam kehidupan sehari-hari. PBL adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan masalah kompleks sebagai pusat pembelajaran, mendorong siswa bekerja secara mandiri maupun kelompok untuk menemukan solusi berdasarkan pengetahuan baru yang mereka peroleh.



