

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Pengembangan

2.1.1 Pengertian Pengembangan

Penelitian Pengembangan (*Development Research*), yang juga sering disebut *Research and Development (R&D)*, adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut dalam memecahkan masalah praktis atau memenuhi suatu kebutuhan. Inti dari penelitian ini tidak hanya terletak pada pembuatan produk, tetapi juga pada proses pengujian, evaluasi, dan penyempurnaan produk tersebut secara sistematis dan berulang hingga dihasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

Menurut Sari (2021), penelitian pengembangan merupakan suatu metode yang berisi tahapan-tahapan sistematis untuk mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada. Proses ini melibatkan validasi dan uji coba agar hasil akhirnya dapat dipertanggungjawabkan. Lebih lanjut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai perkembangan suatu produk dalam rentang waktu tertentu, yang pada akhirnya bertujuan untuk menghasilkan pembaruan atau bahkan menemukan pengetahuan baru dalam praktik-praktik pendidikan.

Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Menurut Slamet (2022), produk-produk tersebut dapat berupa bahan pelatihan guru, materi ajar, media pembelajaran, bank soal, atau sistem pengelolaan pembelajaran. Pada intinya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu model atau

produk yang siap diterapkan di lapangan karena telah memenuhi kebutuhan yang nyata (empiris) melalui proses pengembangan yang sistematis.

Purnama yang dikutip oleh Waruwu (2024) menjelaskan bahwa dalam dunia pendidikan, pengembangan adalah bentuk penelitian yang menghasilkan produk pembelajaran melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut dimulai dari menganalisis kebutuhan, membuat produk, mengevaluasi, merevisi, hingga mendistribusikan produk tersebut. Kegiatan pengembangan ini dilaksanakan dengan metode ilmiah yang terencana dan sistematis, didasarkan pada identifikasi masalah untuk menciptakan terobosan baru. Hasil pengembangan dapat berupa produk atau model yang bermanfaat untuk masyarakat, dimana kelayakannya dapat diuji secara akademis.

Secara keseluruhan, penelitian pengembangan dalam pendidikan adalah sebuah metode sistematis dan ilmiah untuk menciptakan atau menyempurnakan produk-produk pendidikan seperti materi ajar, media, sistem pelatihan guru, atau model pembelajaran melalui tahapan yang runtut. Tahapan ini mencakup analisis kebutuhan, pembuatan produk, uji coba/validasi, revisi, hingga distribusi. Tujuannya adalah untuk menghasilkan sebuah produk yang benar-benar layak, teruji secara akademis, dan siap digunakan untuk memecahkan masalah nyata di lapangan, sekaligus menghasilkan pembaruan atau pengetahuan baru dalam praktik pendidikan.

2.1.2 Model-model Pengembangan

Menurut Waruwu (2024), terdapat sejumlah model penelitian serta pengembangan yang populer, di antaranya model 4D, model pengembangan Borg dan Gall, model ADDIE, dan model Richey dan Klein.

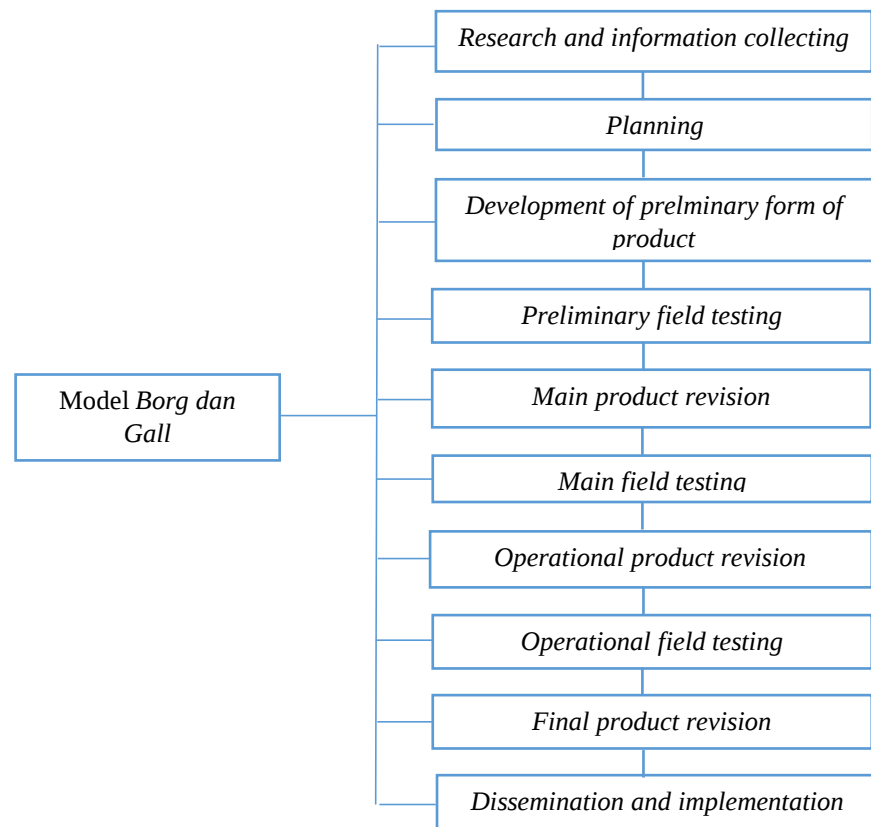
1. Model Borg dan Gall

Model Borg dan Gall merupakan pendekatan pengembangan yang bersifat sistematis dan komprehensif.

Model ini terdiri dari sepuluh tahapan dalam proses pengembangannya, yaitu:

- a) Studi pendahuluan dan pengumpulan data
- b) Perencanaan
- c) Pengembangan produk awal
- d) Uji coba pendahuluan
- e) Perbaikan produk utama
- f) Uji coba lapangan utama
- g) Penyempurnaan operasional produk
- h) Uji coba operasional
- i) Finalisasi produk
- j) Penyebaran dan implementasi

Model pengembangan ini memiliki keunggulan berupa hasil produk yang relevan dengan permasalahan yang dianalisis, dengan tahapan yang sistematis dan menyeluruh karena proses pengembangan dimulai dari identifikasi kebutuhan hingga pengujian secara ekstensif. Keunggulan tambahan dari model ini adalah tingkat validitasnya yang tinggi, karena melibatkan serangkaian uji coba berulang yang menghasilkan hasil yang optimal.



Gambar 2.1 Model *Borg dan Gall*

2. Model 4D

Model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Pendekatan ini terdiri dari empat langkah utama:

Tahap *Define* (analisis kebutuhan) merupakan tahap awal yang meliputi lima kegiatan:

- a) *Front-end Analysis* yaitu identifikasi permasalahan dasar
- b) *Learner Analysis* yaitu analisis karakteristik siswa
- c) *Task Analysis* yaitu analisis tugas utama
- d) *Concept Analysis* yaitu analisis konsep

- e) *Specifying instructional Objectives* yaitu penentuan tujuan pembelajaran

Tahap *Design* (Perancangan) meliputi empat langkah:

- a) *Constructing Criterion-Referenced* yaitu penyusunan standar tes
- b) *Media Selection* yaitu pemilihan media
- c) *Format Selection* yaitu format pemilihan
- d) *Initial Design* yaitu simulasi materi

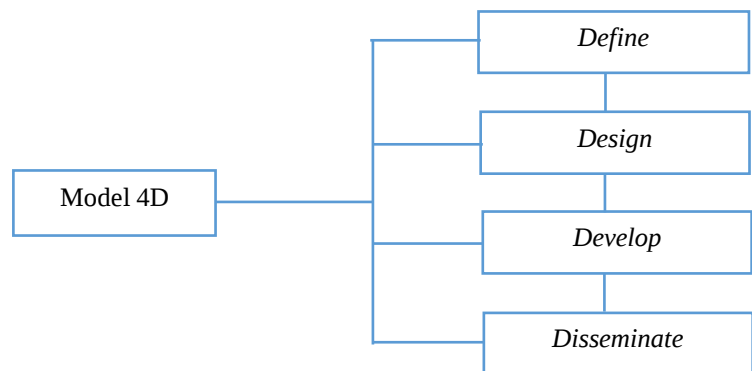
Tahap *Development* (Pengembangan) mencakup dua langkah:

- a) Penilaian ahli dengan revisi
- b) Pengujian produk

Tahap *Disseminate* (Penyebaran) terbagi menjadi tiga bagian:

- a) *Validation testing* yaitu pengujian validasi
- b) *Packaging* yaitu kemasan
- c) *Diffusion and adaptation* yaitu difusi dan adaptasi

Kelebihan model 4D adalah memiliki tahapan yang lebih sederhana sehingga dapat diimplementasikan dalam waktu yang relatif lebih cepat. Para peneliti yang menerapkan model ini umumnya disebabkan keinginan untuk mempercepat penelitian mereka tanpa mempertimbangkan hingga tahap evaluasi. Namun kelemahannya adalah hanya mencapai fase diseminasi tanpa dilakukan penilaian untuk menguji kualitas produk setelah pengujian. Oleh karena itu model ini kurang tepat digunakan untuk menghasilkan produk berkualitas tinggi yang telah melewati proses evaluasi.



Gambar 2.2 Model 4D

3. Model ADDIE

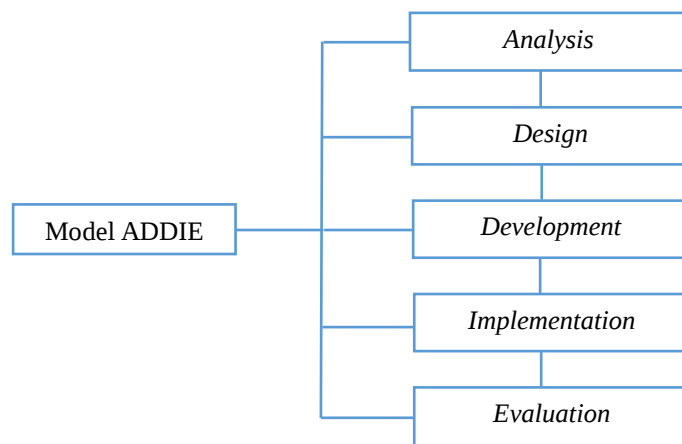
Model ADDIE terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ini dikembangkan pada tahun 1970-an.

Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu:

- 1) Analisis merupakan tahapan awal di mana peneliti mengkaji kebutuhan pengembangan produk atau model dan menilai kelayakannya.
- 2) Desain merupakan tahapan dimana peneliti merancang kerangka ide produk yang akan dikembangkan.
- 3) Pengembangan merupakan tahapan menyempurnakan produk hingga siap diuji coba dan mengembangkan instrumen pengukuran kinerja produk.
- 4) Implementasi merupakan tahapan penerapan produk yang telah dibuat, di mana peneliti mendapatkan masukan terhadap produk yang telah dikembangkan.

- 5) Evaluasi merupakan langkah terakhir berupa penilaian terhadap produk telah yang dikembangkan.

Kelebihan model ADDIE adalah kualitas produk yang dihasilkan terjamin karena setiap tahap didasarkan pada analisis menyeluruh dan evaluasi komprehensif sebelum beralih ke tahap selanjutnya. Kekurangan model ini adalah proses yang memakan waktu lama, memiliki prosedur formal dan kurang fleksibel.



Gambar 2.3 Model ADDIE

Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ini dipilih oleh peneliti karena sesuai dengan produk yang akan digunakan. Setiap langkah-langkah pada penelitian ini sangat membutuhkan evaluasi untuk mendapatkan produk yang lebih baik lagi. Pada Model ADDIE ini setiap langkahnya terdapat evaluasi yang dapat meningkatkan produk dan penelitian yang dilakukan.

2.2 *E-LKPD*

2.2.1 Pengertian *E-LKPD*

Menurut Sari (dalam Septiani & Amir, 2022), Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*E-LKPD*) diartikan sebagai sarana pembelajaran dalam bentuk lembar

kerja berbasis internet, yang disusun dengan tertata untuk topik tertentu serta disuguhkan dalam format digital. Firtsanianta & Khofifah (2022) menjelaskan bahwa *E-LKPD* adalah alat pembelajaran yang berisi materi, rangkuman, petunjuk, serta latihan soal yang dikerjakan oleh peserta didik berkaitan dengan masalah yang telah dibahas.

Menurut Monica (2023), Lembar Kerja Peserta Didik adalah bahan ajar cetak yang berisi ringkasan materi, panduan kegiatan pembelajaran, tugas, dan soal latihan evaluasi yang digunakan dalam kegiatan belajar peserta didik untuk mencapai kompetensi tertentu. Namun, seiring kemajuan teknologi, LKPD cetak dapat dikembangkan menjadi bentuk elektronik (*E-LKPD*) agar lebih menarik, praktis, dan efisien. *E-LKPD* memiliki keunggulan dibandingkan LKPD cetak karena dilengkapi dengan elemen multimedia seperti video, audio, animasi, gambar, dan fitur-fitur digital lainnya. Hal ini dapat meningkatkan minat dan antusiasme belajar peserta didik, mengurangi kebosanan, serta lebih praktis dan hemat karena tidak memerlukan biaya cetak.

Lestari (2022) menyatakan bahwa *E-LKPD* memiliki komponen yang sama dengan LKPD cetak, tetapi menggabungkan teknologi multimedia untuk mengkonstruksi pembelajaran yang lebih menarik dan berdaya guna, sehingga mengurangi kejenuhan belajar peserta didik. Ardiansyah (2022) mendefinisikan *E-LKPD* sebagai panduan pembelajaran digital yang berisi proses tugas, proses pembelajaran, dan tahapan penyelesaian yang wajib diikuti oleh peserta didik. Dari beragam pemahaman tersebut, dapat disimpulkan bahwa *E-LKPD* adalah bahan ajar berbentuk digital yang mengunduh lembar kerja dengan materi yang disajikan

sistematis dan panduan bertahap untuk mengerjakan soal serta tugas yang wajib dituntaskan oleh peserta didik.

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik dapat disimpulkan sebagai bahan ajar digital yang berisi materi terstruktur, panduan pembelajaran, tugas, dan latihan soal dalam format interaktif berbasis teknologi. *E-LKPD* dikembangkan dari LKPD cetak tradisional dengan memanfaatkan elemen multimedia seperti video, audio, animasi, dan fitur-fitur digital untuk meningkatkan minat belajar, mengurangi kebosanan, serta memberikan kemudahan akses tanpa biaya cetak. Keunggulan *E-LKPD* terletak pada penyajian yang lebih menarik, praktis, dan efisien, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam mencapai kompetensi pembelajaran. Dengan demikian, *E-LKPD* menjadi solusi inovatif dalam pendidikan era digital yang mendukung proses belajar lebih dinamis dan efektif.

2.3.2 Komponen *E-LKPD*

E-LKPD memiliki komponen yang mirip dengan LKPD cetak, namun berbeda karena adanya tambahan elemen visual digital seperti video pembelajaran, media pembelajaran berbasis TIK, dan grafik serta diagram yang menarik (Rahmi dalam Lestari, 2022). Komponen LKPD sangat penting bagi peserta didik sebelum mengerjakan LKPD. Komponen ini memudahkan proses penyelesaian informasi LKPD yang terdiri dari judul, tujuan, bahan, alat dan bahan, langkah-langkah kerja, hasil, dan kesimpulan (Putri, 2024). Utami dkk (2022) menyatakan bahwa sebuah *E-LKPD* yang baik harus memuat beberapa komponen utama, di antaranya adalah identitas, petunjuk belajar, tujuan pembelajaran, ringkasan materi, aktivitas belajar

peserta didik, serta instrumen penilaian. Pengembangan komponen-komponen ini harus disesuaikan dengan kondisi dan tuntutan nyata di lapangan.

Berdasarkan pandangan penjelasan di atas dapat diperoleh bahwa memahami komponen *E-LKPD* merupakan hal penting dan pertama dalam menyelesaikan *E-LKPD* yang diberikan oleh guru. Dalam *E-LKPD* komponen yang dimaksud adalah isi yang akan dipahami oleh peserta didik. Komponennya adalah isi materi, penjelasan langkah-langkah pengerjaannya, tujuan kegiatannya dan pengerjaan yang dilakukan secara berkelompok yang wajib diselesaikan oleh peserta didik.

2.3.3 Langkah-langkah Penyusunan *E-LKPD*

Langkah-langkah dalam penyusunan *E-LKPD* secara umum menurut Hertuti, 2024) adalah:

1. Menganalisis kurikulum

Dalam proses penyusunan *E-LKPD*, langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan analisis kurikulum secara menyeluruh. Guru wajib menguasai berbagai aspek kurikulum termasuk capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Guru juga perlu menyesuaikan strategi pembelajaran yang digunakan pada kurikulum merdeka. Analisis kurikulum ini dilakukan sebagai dasar penting dalam menyusun *E-LKPD* yang efektif dan sesuai kebutuhan peserta didik.

2. Menyusun peta kebutuhan *E-LKPD*

Setelah menganalisis kurikulum, langkah selanjutnya adalah menyusun peta kebutuhan *E-LKPD*. Peta kebutuhan *E-LKPD* merupakan kerangka atau rancangan awal yang berfungsi untuk merencanakan dan mengorganisir

berbagai komponen, seperti materi pembelajaran, kompetensi yang akan dicapai, kegiatan pembelajaran, serta fitur digital yang akan diimplementasikan ke dalam *E-LKPD*. Penyusunan peta kebutuhan ini penting untuk memastikan *E-LKPD* yang dikembangkan terstruktur, efektif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Menentukan judul *E-LKPD*

Setelah menyusun peta kebutuhan *E-LKPD*, langkah berikutnya adalah menentukan judul *E-LKPD* yang sesuai dengan capaian pembelajaran. Dalam tahap ini, guru perlu memastikan bahwa judul yang dipilih tidak hanya relevan dengan materi pembelajaran, tetapi juga mampu mencerminkan tujuan pembelajaran secara jelas sekaligus memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Pemilihan judul yang tepat akan memudahkan peserta didik memahami fokus pembelajaran dan meningkatkan minat belajar.

4. Menulis *E-LKPD*

Langkah selanjutnya adalah guru dapat memulai menulis *E-LKPD* secara menyeluruh. Dalam proses penulisan ini, *E-LKPD* harus disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Materi yang dikembangkan perlu mencakup beberapa komponen penting yaitu petunjuk belajar yang jelas, tugas dan langkah-langkah kerja yang terstruktur, serta informasi pendukung yang memadai untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik. Penyusunan yang menyeluruh ini bertujuan agar *E-LKPD* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan mandiri.

5. Menentukan alat evaluasi atau penilaian

Langkah terakhir dalam penyusunan *E-LKPD* adalah menentukan alat evaluasi atau penilaian yang sesuai. Guru perlu memilih instrumen penilaian yang tidak hanya selaras dengan tujuan pembelajaran, tetapi juga mampu mengukur keterampilan peserta didik secara menyeluruh. Alat evaluasi ini berperan penting untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pembelajaran sekaligus menilai sejauh mana peserta didik mampu menguasai kompetensi yang ditargetkan.

2.3.3 Tujuan E-LKPD

LKPD berfungsi sebagai alat untuk mengidentifikasi dan menilai kemajuan belajar yang sudah dicapai oleh peserta didik. Ardiansyah (2022) menyebutkan bahwa LKPD memiliki fungsi memfasilitasi partisipasi peserta didik di pembelajaran, baik dalam menjalankan prosedur kerja maupun memahami konsep.

Menurut Putri (2024), *E-LKPD* bertujuan untuk memberikan tahapan yang terstruktur dalam memahami dan menuntaskan materi pembelajaran, dengan desain yang memudahkan proses belajar siswa. Selain itu, *E-LKPD* berfungsi sebagai sarana pengembangan kemampuan peserta didik melalui perannya sebagai bahan ajar yang berisi materi pembelajaran serta tugas atau soal yang dapat memperkuat pemahaman materi oleh peserta didik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembuatan *E-LKPD* tidak jauh berbeda dengan tujuan pembuatan LKPD, namun hanya berbeda pada pengaplikasian pada pembelajaran. Pembuatan *E-LKPD* tidak lepas dari teknologi atau digital. Pelaksanaan yang dilaksanakan menggunakan digital dengan mempermudah pendidik untuk mengurangi penggunaan kertas.

2.3.3 Manfaat *E-LKPD*

Menurut Farzana dkk (2024), manfaat penggunaan *E-LKPD* adalah menghemat ruang dan waktu, tidak memerlukan tinta atau kertas fisik sehingga lebih ramah lingkungan, memungkinkan penyesuaian ukuran huruf karena formatnya digital, dan dapat mengurangi biaya. Peserta didik dapat menggunakan *E-LKPD* dengan fleksibel waktu dan tempat, menjadikannya sangat bermanfaat dan selaras dengan perkembangan teknologi modern.

Firtsanianta & Khofifah (2022) mengemukakan bahwa *E-LKPD*, khususnya yang memanfaatkan platform *liveworksheet* untuk mengintegrasikan beragam media seperti *PowerPoint (PPT)*, video, audio, dan soal-soal, menawarkan sejumlah manfaat. Keuntungan tersebut mencakup efisiensi waktu dan tempat, penghematan dari segi biaya, serta fleksibilitas karena mudah untuk dimodifikasi.

Putri (2024) menjelaskan bahwa *E-LKPD* memberikan keuntungan sebagai bahan ajar yang memungkinkan peserta didik secara fleksibel tanpa batasan tempat dan waktu dengan memanfaatkan perangkat elektronik seperti smartphone, laptop, atau komputer. *E-LKPD* juga lebih bersahabat dengan lingkungan karena meminimalkan pemakaian kertas dan tinta, serta dapat mengembangkan kecerdasan dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan *E-LKPD* mendukung integrasi teknologi dalam pendidikan dan membantu meningkatkan literasi digital peserta didik. Implementasi *E-LKPD* akan optimal di sekolah yang telah memiliki infrastruktur teknologi yang memadai.

Manfaat penggunaan dari *E-LKPD* ini dapat dilihat dari pengaplikasiannya dalam pembelajaran. Penggunaan *E-LKPD* ini lebih hemat, tidak perlu menghabiskan banyak kertas saat digunakan oleh peserta didik. *E-LKPD* ini juga

dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan smartphone peserta didik sehingga peserta didik dapat mengulangi mengerjakannya jika merasa masih belum puas saat di sekolah. Penggunaan *E-LKPD* ini sangat membantu guru dalam memeriksa hasil pengerjaan peserta didik. Guru dapat langsung melihat benar dan salah yang dikerjakan oleh peserta didik.

2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan *E-LKPD*

E-LKPD memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Saat ini, LKPD berbasis elektronik, sehingga tidak memerlukan kertas, yang membuatnya lebih mudah digunakan oleh peserta didik selama proses pembelajaran menurut Apriyani & Mulyatna dalam Nurafrani & Mulyawati (2023).

Beberapa keunggulan dalam penggunaan *E-LKPD* diantaranya adalah:

1. Peserta dapat mengakses konten pembelajaran dan latihan soal dari mana saja sambil melakukan komunikasi interaktif dua arah.
2. Perangkat elektronik yang dimiliki peserta didik dapat dimanfaatkan secara produktif untuk kebutuhan belajar, tidak sekedar sebatas hiburan seperti bermain game atau menggunakan media sosial.
3. *E-LKPD* menyediakan peluang bagi peserta didik untuk memperkenalkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik.
4. Presentasi materi dan soal dalam *E-LKPD* yang dikemas secara lebih atraktif berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Menurut Putri (2024), kelebihan penggunaan *E-LKPD* adalah memanfaatkan teknologi terkini dengan menggunakan alat elektronik seperti komputer atau telepon genggam yang tersambung internet. *E-LKPD* juga

dilengkapi dengan desain dan gambar menarik, soal-soal interaktif, serta video pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam penggunaannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, kelebihan penggunaan *E-LKPD* adalah memanfaatkan teknologi elektronik yang memungkinkan peserta didik dapat menjangkau materi pembelajaran dari berbagai tempat dan waktu melalui *smartphone* mereka. *E-LKPD* menyajikan materi secara inovatif yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan mengembangkan kemandirian mereka. Di sampingnya itu, *E-LKPD* menghemat sumber daya karena tidak memerlukan kertas maupun tinta, serta memudahkan guru dalam memeriksa hasil pekerjaan peserta didik.

2.3.5 Aspek Kriteria Kelayakan *E-LKPD*

Menurut Putri (2024), aspek kriteria kelayakan *E-LKPD* dianggap valid jika materinya disusun meliputi komponen yang sudah ditentukan, seperti KI, KD, Serta TP dalam Kurikulum 2013, atau capaian pembelajaran, unsur, tujuan pembelajaran, dan komponen lainnya dalam Kurikulum Merdeka. Kelayakan *E-LKPD* tidak sekedar ditentukan oleh materi, tetapi juga mempertimbangkan tampilan produk atau bentuk fisik, termasuk desain dan elemen-elemen lainnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, aspek kriteria kelayakan *E-LKPD* meliputi kesesuaian dengan elemen Kurikulum Merdeka mencakup capaian pembelajaran, elemen capaian pembelajaran, Serta Tujuan Pembelajaran yang menjadi pondasi pelaksanaan pembelajaran. Kelayakan *E-LKPD* pada kurikulum dapat dinilai dari adanya capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan komponen lain yang harus

dicapai peserta didik. Selain itu, kelayakan *E-LKPD* juga ditentukan oleh desain yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

2.4 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Khakim dkk (2022) menuturkan bahwa pembelajaran *Problem Based Learning* yakni metode yang menggerakkan siswa menjadi lebih aktif, kreatif, berinisiatif, inovatif, dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. *Problem Based Learning* ialah di antara pendekatan pembelajaran yang sedang dikembangkan dan diterapkan dalam pelaksanaan Kurikulum 2013. Penerapan model pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik.

Menurut Arisandi (2024), model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu rangkaian sintaks pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri secara mandiri. Model ini disusun sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik dan menekankan pada dua kemampuan inti: memahami suatu permasalahan dan menentukan solusi yang tepat, baik melalui kerja individu maupun kolaborasi dalam kelompok.

Menurut Rauf dkk (2022), *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan keaktifan peserta didik. Model ini menggunakan masalah dari kehidupan nyata sehari-hari sebagai titik awal pembelajaran. Melalui proses pemecahan masalah tersebut, peserta didik secara aktif mengembangkan pengetahuannya sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana masalah dari kehidupan nyata digunakan sebagai pemicu untuk belajar. Melalui proses memahami dan memecahkan masalah tersebut, baik secara individu maupun kelompok peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan termotivasi. Pada akhirnya, model ini tidak hanya dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik tetapi juga untuk memfasilitasi mereka dalam membangun pengetahuannya sendiri secara mandiri.

2.4.2 Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Aini dkk (2022), Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki beberapa karakteristik khusus yang membedakannya dari model pembelajaran lain. Karakteristik tersebut adalah: (1) pembelajaran dimulai dengan menyajikan sebuah permasalahan kepada siswa; (2) siswa kemudian berdiskusi secara aktif dalam kelompok untuk merumuskan dan menganalisis masalah tersebut; serta (3) siswa mempelajari materi yang relevan untuk mencari informasi dan akhirnya menemukan solusi dari permasalahan yang telah diberikan.

Dewi dkk (2020) menyatakan bahwa karakteristik utama model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah fokusnya pada penyelesaian masalah yang disampaikan guru dalam bentuk pertanyaan, dimana peserta didik dituntut aktif dan mempertimbangkan berbagai aspek, terutama pengetahuan mereka, dengan memanfaatkan kemampuan dan mencari informasi dari sumber yang relevan. Ardianti dkk (2021) menyatakan bahwa model karakteristik ini adalah menghadapkan peserta didik pada keadaan nyata saat pembelajaran dimulai sebagai stimulus agar mereka belajar dan berpikir kritis dalam memecahkan masalah

tersebut. Sedangkan menurut Yelnosia & Taufik (2020), salah satu karakteristik model PBL yakni menggunakan permasalahan dari kehidupan nyata selaku konteks pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan peserta didik.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki beberapa karakteristik utama yang mudah dikenali. Pertama, pembelajaran selalu dimulai dengan sebuah masalah, terutama dari kehidupan nyata, yang diberikan guru untuk memicu proses belajar. Kedua, peserta didik belajar secara aktif dan kolaboratif melalui diskusi kelompok untuk menganalisis masalah tersebut. Ketiga, peserta didik dituntut untuk berpikir kritis dan mandiri dalam mencari informasi dari sumber yang relevan guna menemukan solusi yang tepat. Intinya, *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk menyelesaikan masalah nyata sebagai konteks belajarnya.

2.4.3 Tujuan Pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Junaidi (2020), *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah memiliki tiga tujuan utama. Pertama, model ini dirancang untuk melatih peserta didik mengembangkan keterampilan dalam menyelidiki dan memecahkan suatu masalah. Kedua, *Problem Based Learning* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempelajari berbagai pengalaman serta peran yang biasa dilakukan oleh orang dewasa dalam kehidupan nyata. Ketiga, *Problem Based Learning* bertujuan memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikirnya secara mandiri dan menjadi pembelajar yang otonom.

Menurut Mahagia dkk (2023), tujuan utama model *Problem Based Learning* (PBL) adalah untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan yang fleksibel agar dapat diterapkan dalam berbagai situasi, termasuk situasi yang tidak terduga. Selain itu, *Problem Based Learning* juga bertujuan mengasah kemampuan berpikir kritis, analitis, sistematis, dan logis peserta didik. Kemampuan ini digunakan untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris, yang pada akhirnya menumbuhkan sikap ilmiah dalam diri peserta didik.

Berdasarkan penjelasan Putri (2023), model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki beberapa tujuan. Pertama, untuk melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan. Kedua, membantu peserta didik membangun kemampuan dalam menyusun dan mengarahkan argumentasi atau pendapatnya secara logis. Ketiga, membekali peserta didik dengan keterampilan untuk menyelesaikan masalah, khususnya masalah-masalah nyata yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Keempat, mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama *Problem Based Learning* (PBL) adalah menciptakan pembelajar mandiri yang terampil menyelesaikan masalah kehidupan nyata. Melalui *Problem Based Learning*, peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan yang fleksibel untuk diterapkan dalam berbagai situasi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan logis melalui eksplorasi data empiris. Model

pembelajaran ini melatih keterampilan menyelidiki masalah, menyusun argumentasi, dan mengambil peran layaknya orang dewasa dalam situasi autentik. Pada akhirnya, *Problem Based Learning* membentuk sikap ilmiah, kemandirian belajar, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga mereka siap menghadapi tantangan yang tidak terduga di masa depan.

2.4.4 Tahapan Pembelajaran dengan *Problem Based Learning* (PBL)

Khakim dkk (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) terdiri atas beberapa tahapan.

1. Orientasi peserta didik pada masalah

Guru mengorientasikan peserta didik pada suatu masalah dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, logistik yang diperlukan, serta mengajukan fenomena untuk memunculkan masalah dan memotivasi peserta didik.

2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar

Guru mengorganisasi peserta didik untuk belajar dengan membantu mereka mendefinisikan dan mengatur tugas belajar yang terkait dengan masalah tersebut.

3. Membimbing dalam melakukan penyelidikan individual maupun kelompok

Guru membimbing peserta didik dalam melakukan penyelidikan, baik individual maupun kelompok, untuk mengumpulkan informasi dan melaksanakan eksperimen guna menemukan penjelasan dan solusi.

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru membantu peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil karya dalam bentuk laporan, video, atau model, termasuk mengatur pembagian tugas.

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, di mana guru membantu peserta didik merefleksikan seluruh penyelidikan dan metode yang telah mereka gunakan.

Menurut Hariyanti (2020), sintaks atau langkah-langkah model Problem Based Learning (PBL) terdiri dari beberapa fase.

1. Mengamati

Di mana guru mengorientasikan peserta didik pada suatu masalah dengan meminta mereka mengamati fenomena terkait Kompetensi Dasar (KD).

2. Menanya

Guru mendorong peserta didik untuk merumuskan masalah dari fenomena tersebut ke dalam pertanyaan yang problematis.

3. Menalar

Peserta didik mengumpulkan data dan informasi untuk menyelesaikan masalah, baik secara individu maupun kelompok, melalui studi literatur, observasi lapangan, atau wawancara.

4. Mengasosiasi

Di mana peserta didik menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk kemudian merumuskan jawaban atas masalah mereka.

5. Mengomunikasikan

Guru memfasilitasi peserta didik untuk mempresentasikan hasil temuannya serta membantu mereka melakukan refleksi terhadap seluruh proses pemecahan masalah yang telah dilakukan.

2.5 Pembelajaran Bahasa Indonesia Topik Teks Narasi

Menurut Aryanto (2024), proses pembelajaran Bahasa Indonesia adalah rangkaian kompleks yang harus dilalui setiap peserta didik dalam menguasai Bahasa Indonesia selaku bahasa kedua sesudah bahasa daerah mereka. Mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dirancang guna meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik, baik secara bentuk lisan maupun tulisan. Kemampuan berkomunikasi secara tertulis memiliki fungsi penting dalam kehidupan karena keterampilan menulis dan membaca selalu diperlukan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di level SD menjadi pondasi dalam berkomunikasi, meliputi keterampilan menulis, membaca, memahami, dan aspek lainnya yang terintegrasi dalam aktivitas sehari-hari.

1. Pengertian Teks Narasi

Teks narasi adalah suatu karangan cerita yang menyajikan serangkaian peristiwa kejadian dan disusun secara kronologis sesuai dengan urutan waktunya. Peristiwa ini bisa benar-benar terjadi, tapi bisa juga hanya khayalan. Umumnya karangan atau teks narasi diciptakan dengan tujuan menghibur pembacanya dengan pengalaman estetis melalui kisah dan cerita, baik fiksi maupun nonfiksi. Contoh teks narasi adalah cerpen, novel, dan cerita inspiratif.

2. Ciri-ciri Teks Narasi

Sebuah teks dapat dikatakan sebagai suatu karangan narasi apabila memenuhi ciri-ciri di bawah ini:

- a. Teks berisi tentang cerita, kisah, dan peristiwa tertentu menggunakan gaya bahasa naratif. Gaya bahasa naratif bersifat menjelaskan, menguraikan, dan menerangkan.
- b. Cerita memiliki alur yang jelas dari awal hingga akhir cerita.
- c. Terdapat suatu peristiwa maupun konflik.
- d. Memiliki unsur-unsur pembentuk berupa tema, latar, alur, karakter, dan sudut pandang.

3. Struktur Teks Narasi

a. Orientasi

Orientasi merupakan bagian pengenalan cerita, dimana penulis memberikan informasi tentang latar belakang tempat, waktu, tokoh serta watak dari setiap tokohnya dan apa yang sedang terjadi.

b. Komplikasi

Komplikasi merupakan bagian masalah atau konflik yang mulai terjadi, penulis menceritakan kejadian penting, sebab, dan pemicu yang menimbulkan konflik antartokoh yang menimbulkan peristiwa lain sebagai akibat dari konflik sebelumnya, hingga mencapai puncaknya.

c. Resolusi

Resolusi merupakan menunjukkan adanya penurunan konflik, dapat diselesaikan.

d. Koda

Koda merupakan penutup teks yang berisi pesan moral cerita tersebut.

Tahap ini tidak wajib dalam sebuah teks narasi.

4. Unsur Teks Narasi

a. Tema

Tema adalah gagasan pokok pikiran sebuah cerita.

b. Latar

Latar adalah berupa informasi tempat dan waktu kejadian, yang menjelaskan dimana dan kapan peristiwa dalam cerita terjadi.

c. Alur

Alur adalah pola penyampaian peristiwa, biasanya alur sebuah cerita bisa maju, mundur (cerita dimulai dari akhir ke awal), dan gabungan (maju mundur).

d. Tokoh

Tokoh adalah karakter dalam suatu cerita, berdasarkan watak biasanya terdapat tokoh protagonist (utama), antagonis (lawan tokoh utama), dan titagonis (penengah atau netral).

e. Sudut Pandang

Sudut pandang adalah arah pandangan dan keseluruhan penulis ketika menyampaikan sebuah cerita. Bisa dari sudut pandang orang pertama, orang kedua dan orang ketiga.

5. Jenis-jenis Teks Narasi

a. Narasi Informatif (Ekspositoris)

Narasi informatif adalah karangan yang bertujuan menyampaikan sebuah informasi dengan tepat mengenai suatu peristiwa atau kejadian.

b. Narasi Artistik

Narasi artistik adalah sebuah karangan yang menceritakan suatu kisah atau peristiwa yang bertujuan memberikan pengalaman estetis kepada pembacanya. Ceritanya berupa fiksi atau non fiksi dengan bahasa figuratif atau kiasan.

c. Narasi Sugestif

Narasi sugestif adalah jenis karangan yang menceritakan sebuah peristiwa atau kisah dengan maksud terselubung kepada pembaca atau pendengarnya. Contohnya adalah cerita moral, fabel dan mitos.

2.6 Karakteristik Perkembangan Peserta Didik

Aspek perkembangan peserta didik meliputi berbagai faktor yang memengaruhi proses perkembangan yang mereka alami. Karakteristik ini berfungsi untuk mengidentifikasi keunikan tiap peserta didik. Setiap tahap perkembangan mempunyai karakteristik yang tidak sama, mulai dari masa usia dini, periode sekolah, tahap remaja, hingga fase dewasa.

Menurut Mia (2022), karakteristik perkembangan peserta didik meliputi berbagai aspek sebagai berikut:

1. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Perilaku anak-anak akan menentukan bagaimana mereka dewasa nanti. Pertumbuhan masa anak-anak sangat penting untuk menjadikannya masa dewasa menjadi seorang yang baik.

Karakteristik umum anak usia dini sebagai berikut ini:

a. Memiliki kekhasan tersendiri dalam kepribadian.

- b. Cenderung menempatkan diri sebagai pusat perhatian atau berpikir dari sudut pandang pribadi.
 - c. Penuh semangat dan tidak mudah lelah.
 - d. Memiliki keingintahuan yang besar dan bersemangat mempelajari berbagai bidang.
 - e. Suka menjelajah dan mencari pengalaman baru.
 - f. Bertindak tanpa banyak perencanaan sebelumnya.
 - g. Memiliki imajinasi yang kaya dan menyukai dunia khayalan.
 - h. Masih mudah merasa kecewa dan tertekan.
 - i. Terkadang bertindak tanpa mempertimbangkan konsekuensi dengan matang.
 - j. Sulit fokus pada satu hal untuk waktu yang lama.
 - k. Bersemangat dalam proses pembelajaran dan banyak belajar dari pengalaman hidup.
 - l. Mulai mengembangkan minat yang lebih besar dalam membangun hubungan pertemanan.
2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah

Anak-anak di Indonesia rata-rata memasuki Sekolah Dasar di usia 6 tahun dan menyelesaikannya di usia 12 tahun. Berdasarkan tahapan perkembangan, Tahap ini dapat dikelompokkan menjadi fase perkembangan anak pertengahan (usia 6-9 tahun) dan fase perkembangan anak akhir (usia 10-12 tahun). Sebagai guru atau calon guru, penting untuk memahami perkembangan psikologis dan kebutuhan peserta didik agar dapat menyesuaikan metode pembelajaran yang akan diterapkan.

Karakteristik perkembangan anak usia sekolah dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Perkembangan Fisik-Motorik

Bersamaan dengan cepatnya pertumbuhan fisik anak, kemampuan motorik mereka juga semakin teratur dengan tepat. Gerakan fisik anak sudah selaras dengan kebutuhan dan keinginan mereka, serta memiliki tujuan yang jelas. Pada tahap usia sekolah dasar (7-12 tahun), anak-anak umumnya menunjukkan memperlihatkan kegiatan motorik yang dinamis. Dengan demikian, masa ini merupakan saat yang tepat untuk mempelajari kemampuan yang berkaitan dengan motorik halus maupun kasar. Perkembangan fisik yang optimal dapat menjadi pendorong kesuksesan belajar anak.

b. Perkembangan Intelektual

Di jenjang pendidikan dasar, anak-anak mulai mampu merespons rangsangan intelektual dan menyelesaikan tugas-tugas yang memerlukan kemampuan kognitif. Sementara pada masa anak-anak awal cara berpikir mereka masih didominasi oleh imajinasi dan khayalan, setelah memasuki usia sekolah dasar kemampuan berpikir mereka berkembang menjadi lebih konkret dan rasional. Kemampuan intelektual menjadi pondasi dalam mengembangkan keterampilan berpikir dan daya nalar anak. Untuk meningkatkan kemampuan penalaran dan kreativitas anak, penting untuk mengikutsertakan mereka dalam aktivitas penilaian dan memberikan kritik terhadap berbagai hal

yang berkaitan dengan pembelajaran atau kejadian di lingkungan sekitar mereka.

c. Perkembangan Bahasa

Peserta didik pada tingkat sekolah dasar memiliki pemahaman sekitar 2.500 kata, sedangkan anak umur 11-12 tahun sudah memahami sekitar 5.000 kosakata. Pada tahap perkembangan ini, mereka juga telah memiliki kapasitas membaca dan berinteraksi secara analitis dengan orang lain. Tingkat berpikir anak pada usia tersebut mengalami peningkatan, yang ditandai dengan meningkatnya pertanyaan mengenai konsep waktu dan hubungan sebab-akibat.

d. Perkembangan Emosi

Pada peserta didik SD khususnya tingkat 4, 5, dan 6, telah berkembang pemahaman bahwa pengungkapan emosi dengan cara kasar tidaklah sesuai, yang mendorong mereka untuk belajar mengendalikan dan mengatur emosi melalui peniruan perilaku dan pembiasaan. Emosi berperan sebagai faktor yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Emosi positif akan memberikan dampak baik pada kebiasaan belajar, sementara emosi negatif berdampak sebaliknya. Karakteristik emosi pada anak memiliki beberapa ciri khas: berlangsung dalam waktu singkat dan cepat berakhir, tampak lebih intens dan kuat, bersifat temporer, muncul dengan frekuensi tinggi, dan reaksi emosional yang mencerminkan keunikan individu.

e. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial adalah proses adaptasi diri individu terhadap peraturan, kebiasaan, dan nilai-nilai moral keagamaan yang dianut. Pada anak usia sekolah dasar, perkembangan sosial dapat diamati melalui meluasnya interaksi dan sikap sosial mereka dengan lingkungan sekitar. Kemampuan sosial yang berkembang ini dapat dimanfaatkan secara efektif dalam aktivitas pembelajaran yang melibatkan kelompok kerja.

f. Perkembangan kesadaran beragama

Tumbuhnya pemahaman tentang pentingnya pendidikan agama pada anak perlunya tekanan pada perilaku yang selaras dengan ajaran Tuhan. Masa sekolah dasar merupakan waktu yang ideal untuk menanamkan dasar-dasar peninggalan sejarah sebagai pondasi kehidupan. Tingkat pemahaman dan pengamalan keagamaan yang dimiliki anak pada usia sekolah dasar mencerminkan kualitas pendidikan yang telah mereka terima.

2.7 Penelitian Relevan

Penelitian relevan menjadi sumber penting bagi peneliti untuk menelaah studi sebelumnya yang berhubungan dengan topik penelitian yang diambil. Penelitian relevan ini berfungsi sebagai acuan dan pedoman untuk penelitian yang dijalankan. Dengan menganalisis penelitian terdahulu, peneliti dapat mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan bahan ajar yang inovatif dan efisien. Selain itu, penelitian relevan juga berperan sebagai alat evaluasi untuk melihat kelebihan dan kekurangan penelitian sebelumnya serta membantu peneliti menghindari duplikasi dengan penelitian yang sudah dilaksanakan.

Berikut adalah beberapa penelitian relevan yang sesuai dengan topik yang telah diteliti:

1. Penelitian Rabbiasti (2024) berjudul “Pengembangan *E-LKPD* Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan *Canva* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa” menerapkan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik yang menggunakan pendekatan PBL dengan aplikasi *Canva* yang diarahkan guna menambah kapasitas berpikir kreatif matematis peserta didik. Studi ini memperlihatkan tingkat validasi konten sebesar 80%, validasi rancangan mencapai 100%, tingkat kepraktisan *E-LKPD* menurut pendapat guru mencapai 95,24%, tingkat kepraktisan *E-LKPD* berdasarkan tanggapan peserta didik sebesar 88,89%, tingkat keefektifan *E-LKPD* berdasarkan kuesioner tanggapan peserta didik sebesar 97,76%, dan efektivitas kemampuan berpikir kreatif sebesar 57,01% dengan kategori cukup efektif. Kesamaan dengan penelitian yang dilangsungkan yakni sesama menciptakan *E-LKPD* berbasis PBL dan mempergunakan tahapan pengembangan ADDIE. Perbedaannya ada pada jenjang pendidikan target penelitian, di mana penelitian Rabbiasti ditujukan pada peserta didik kelas VII SMP sedangkan penelitian yang telah dilakukan diperuntukkan bagi peserta didik kelas 4 Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian Rabbiasti fokus pada pelajaran Matematika materi Statistika, sementara penelitian yang telah dilakukan fokus pada pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Narasi.
2. Penelitian RA Sinaga dan F. Rozi (2024) berjudul “Pengembangan *E-LKPD* Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Liveworksheet* Pada

Pembelajaran IPAS Materi Hidup Dan Bertumbuh Di SDN 106161 Laut Dendang” menerapkan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran dan menyuguhkan peluang peserta didik mengeksplorasi bidang sains dan teknologi melalui pengembangan *E-LKPD* berbasis PBL berbantuan *Liveworsheet*. Penelitian ini menghasilkan validitas desain, materi, dan praktisi pendidikan mencapai 83% (kategori sangat layak), efektivitas *E-LKPD* dengan tingkat ketuntasan 76,92% (kategori efektif), dan tingkat kepraktisan *E-LKPD* sebesar 96% (kategori sangat praktis). Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang telah dijalankan yakni sesama menghasilkan produk bahan ajar *E-LKPD* berbasis PBL kemudian mempergunakan bantuan *Liveworksheets* dan model ADDIE. Perbedaannya terletak pada tingkat kelas dan subjek pelajaran. Penelitian Sinaga dan Rozi dilakukan pada kelas V Sekolah Dasar untuk pelajaran IPAS materi Hidup dan Bertumbuh, sedangkan peneliti melaksanakannya di kelas 4 Sekolah Dasar untuk pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Narasi.

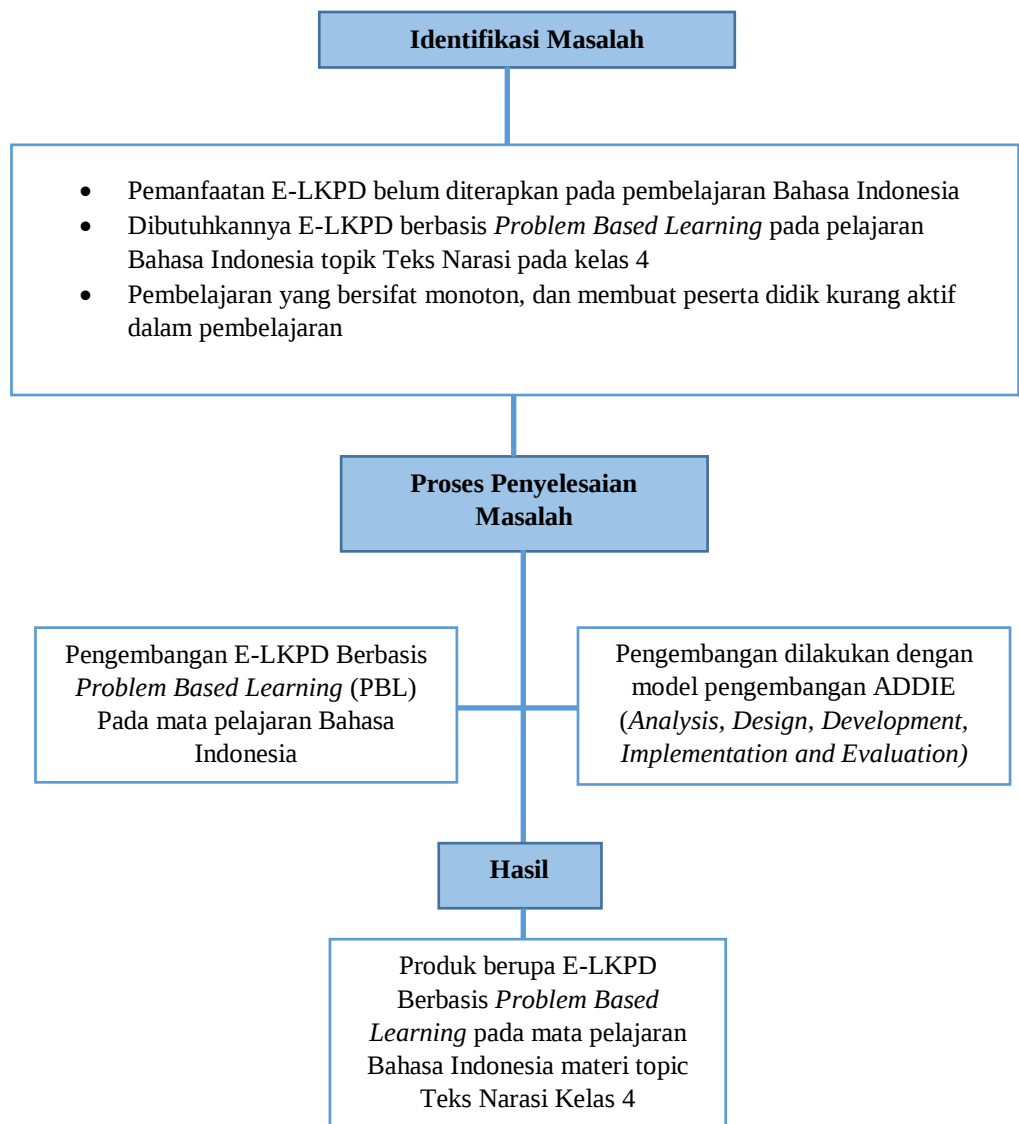
3. Berdasarkan penelitian L. Hanum dan R. Amini (2023) berjudul "Pengembangan *E-LKPD* Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Book Creator* di Kelas III Sekolah Dasar", mengembangkan sebuah model pembelajaran dengan metode ADDIE. Penelitian tersebut bertujuan menguji kelayakan dan kemudahan penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik menggunakan perangkat *Book Creator* dengan pendekatan *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik terintegrasi untuk tingkat III SD. Temuan penelitian memperlihatkan tingkat

kelayakan yang tinggi, yaitu 96,15% dari pakar konten, 98,48% dari pakar media, dan 96,66% dari pakar bahasa. Tingkat kemudahan penggunaannya juga sangat memuaskan, dengan 90,63% dari survei tanggapan guru dan 90,16% dari survei tanggapan peserta didik. Selama penerapan, tingkat kemudahan penggunaan mencapai 93,75% berdasarkan survei tanggapan guru dan 92,97% berdasarkan survei tanggapan peserta didik. Penelitian ini memiliki persamaan dengan studi terdahulu yakni sama-sama mengembangkan produk E-LKPD berbasis PBL serta mempergunakan tahapan pengembangan ADDIE. Tetapi terdapat beberapa perbedaan, di antaranya: penelitian terdahulu dilakukan di tingkat III SD sedangkan penelitian ini dilaksanakan di kelas 4 SD; penelitian terdahulu memanfaatkan aplikasi *Book Creator* untuk pembuatan *E-LKPD* sementara penelitian ini memanfaatkan *Liveworsheet*; dan penelitian terdahulu diaplikasikan pada pembelajaran tematik sedangkan penelitian ini dipusatkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2.8 Kerangka Berpikir

Berdasarkan observasi awal di kelas 4 SDN 56/1 Desa Aro, ditemukan bahwa *E-LKPD* sangat jarang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi ini mengakibatkan peserta didik kurang antusias dan merasa monoton saat mengerjakan lembar kerja, sehingga kemampuan mereka tidak berkembang. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan pendekatan praktis yaitu pengembangan *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* dengan tujuan menambah kapasitas peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan mendorong pembelajaran aktif. Penelitian ini *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* mengembangkan pada

bidang studi Bahasa Indonesia dengan menggunakan *liveworsheet* sebagai solusi. *E-LKPD* ini praktis digunakan di berbagai tempat dan waktu, serta membantu menghemat penggunaan alat tulis. Kerangka berpikir penelitian ini berjudul “Pengembangan *E-LKPD* Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Topik Teks Narasi Kelas 4 Sekolah Dasar”.



Gambar 2.4 Kerangka Berpikir