

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LKPD PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Jenny Livianto¹⁾, Sri Cacik²⁾, Wendri Wiratsiwi³⁾

DOI : [10.26877/jwp.v6i2.27967](https://doi.org/10.26877/jwp.v6i2.27967)

¹²³ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe, Tuban, Indonesia

Abstrak

Kajian ini difokuskan pada upaya mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media berbasis elektronik, yakni Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD), dalam konteks pembelajaran materi Indonesiaku Kaya Budaya pada jenjang kelas IV sekolah dasar. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran terkait keberagaman budaya Indonesia pada tingkat sekolah dasar masih bertumpu pada pemanfaatan media bercorak konvensional yang tidak mampu memberikan stimulasi optimal bagi keaktifan dan semangat belajar siswa. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif bersifat deskriptif. Partisipan penelitian mencakup seorang guru kelas IV sebagai informan utama dan 16 siswa kelas IV sebagai sumber data pelengkap, dengan perolehan data melalui wawancara semi-terstruktur serta observasi yang bersifat partisipatif. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa sarana pembelajaran yang tersedia saat ini hanya sebatas buku paket dan LKPD berbentuk cetak, aktivitas belajar siswa cenderung pasif, serta belum terdapat E-LKPD yang secara spesifik dirancang untuk materi Indonesiaku Kaya Budaya di sekolah tersebut. Hasil kajian kebutuhan ini diharapkan menjadi pijakan empiris dalam merancang E-LKPD yang bersifat inovatif, interaktif, dan selaras dengan karakteristik perkembangan siswa kelas IV sekolah dasar demi mendukung keberhasilan pembelajaran.

Kata Kunci: Analisis kebutuhan; E-LKPD; Indonesiaku Kaya Budaya; sekolah dasar

Abstract

The present study examines the need for developing Electronic Student Worksheet (E-LKPD) as a digital learning tool within the Indonesiaku Kaya Budaya instructional unit for Grade IV elementary students. Field observations reveal that the delivery of Indonesian cultural diversity content at the elementary level continues to rely heavily on conventional, static instructional media that fails to adequately engage students or sustain their learning motivation. A qualitative descriptive methodology was employed, with research participants comprising one classroom teacher serving as the key informant and 16 fourth-grade students as supporting data sources; data were gathered through semi-structured interviews and participatory classroom observation. Results demonstrate that current instructional resources are confined to government-issued textbooks and teacher-made printed worksheets, that student engagement during lessons remains predominantly passive, and that no E-LKPD tailored specifically to the Indonesiaku Kaya Budaya curriculum exists at the target school. These needs analysis findings are intended to provide a robust empirical basis for the subsequent design of an interactive, innovative E-LKPD that aligns with the developmental characteristics of fourth-grade elementary learners and thereby strengthens instructional effectiveness.

Keywords: needs analysis; E-LKPD; Indonesiaku Kaya Budaya; elementary school

History Article

Received 30 Juni 2026

Approved 31 Juli 2026

Published 11 Agustus 2026

How to Cite

Livianto, J., Cacik, S., & Wiratsiwi, W. (2026). Analisis kebutuhan media pembelajaran E-LKPD pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 6(2), 969-979



Coressponding Author:

Jl. Manunggal No. 61, Tuban, Jawa Timur, Indonesia.

E-mail: ¹ jennylivianto@gmail.com

PENDAHULUAN

Gelombang transformasi digital yang melanda berbagai sektor kehidupan secara tidak terhindarkan turut mengubah wajah dunia pendidikan secara fundamental. Paradigma pembelajaran kini bergeser jauh dari ketergantungan semata pada sumber belajar berbasis cetak menuju pemanfaatan beragam media yang berlandaskan teknologi, bersifat dinamis, dan mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan pengguna. Pergeseran ini selaras dengan profil generasi pelajar masa kini yang tumbuh dalam ekosistem teknologi informasi dan komunikasi, sehingga para ahli menyebutnya sebagai generasi digital (Suryaningsih & Nurlita, 2021).

Di antara berbagai inovasi media pembelajaran yang terus berkembang, E-LKPD atau Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik menempati posisi yang semakin strategis. Dibandingkan dengan LKPD konvensional yang bersifat cetak dan searah, E-LKPD mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna berkat integrasi komponen multimedia, fitur interaktif, serta kemampuannya diakses dari berbagai perangkat digital. Keunggulan-keunggulan tersebut menjadikan E-LKPD sebagai instrumen pembelajaran yang berpotensi besar dalam mendorong partisipasi aktif dan membangun motivasi intrinsik peserta didik (Wahono et al., 2022).

Materi Indonesiaku Kaya Budaya merupakan salah satu muatan tematik yang diajarkan di kelas IV sekolah dasar, mencakup pengenalan kekayaan warisan budaya nusantara seperti busana adat, arsitektur rumah tradisional, seni tari daerah, serta keragaman latar belakang etnis dan suku bangsa. Substansi materi ini mengandung dimensi kognitif sekaligus afektif yang krusial dalam membentuk karakter peserta didik, terutama dalam menumbuhkan rasa hormat, toleransi, dan kebanggaan terhadap warisan budaya bangsa. Akan tetapi, fakta di lapangan mengindikasikan bahwa penyampaian materi ini masih kerap dilakukan secara tekstual dan monoton, sehingga gagal menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Prastyani et al., 2023).

Kondisi serupa teridentifikasi pula dalam studi awal yang dilaksanakan peneliti di salah satu sekolah dasar. Hasil wawancara dengan guru kelas IV mengonfirmasi bahwa media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran masih terbatas pada buku tematik terbitan pemerintah dan LKPD cetak buatan guru sendiri. Guru pun mengakui bahwa keberadaan E-LKPD yang dirancang khusus untuk materi Indonesiaku Kaya Budaya sama sekali belum diketahuinya. Di

sisi lain, pengamatan kelas menunjukkan rendahnya tingkat antusiasme dan partisipasi aktif sebagian besar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam kerangka pengembangan media pembelajaran yang sistematis, tahapan analisis kebutuhan merupakan fondasi yang tidak boleh diabaikan. Melalui proses ini, peneliti memperoleh pemetaan menyeluruh tentang kondisi riil pembelajaran, hambatan yang dihadapi baik oleh pendidik maupun peserta didik, serta ekspektasi terhadap media yang hendak dikembangkan (Rakhman et al., 2023). Ketepatan analisis kebutuhan menjadi penentu relevansi produk media yang dihasilkan, memastikan bahwa solusi yang ditawarkan benar-benar menjawab permasalahan aktual di lapangan.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengangkat isu pembelajaran muatan budaya lokal di sekolah dasar, meskipun dengan fokus dan lokasi yang berbeda-beda. Prastyani et al. (2023) misalnya, menerapkan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) pada muatan IPAS bertema kekayaan budaya Indonesia di salah satu sekolah dasar dan menemukan bahwa keterampilan siswa dapat ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang lebih partisipatif. Sementara itu, kajian analisis kebutuhan media digital untuk konten muatan lokal maupun isu keberlanjutan, seperti yang dilakukan Yanti dan Hamdu (2021) serta Utami dan Atmojo (2021), umumnya masih terpusat pada mata pelajaran IPA dan tema *Education for Sustainable Development*, belum menyentuh secara spesifik materi keberagaman budaya Indonesia pada jenjang kelas IV. Kondisi ini menunjukkan bahwa penelitian mengenai kebutuhan media pembelajaran digital untuk materi Indonesiaku Kaya Budaya di sekolah dasar lain, khususnya yang berpijak pada analisis kebutuhan langsung dari guru dan siswa, masih relatif jarang dilakukan sehingga menyisakan celah (*gap*) penelitian yang perlu diisi.

Di sisi lain, penelitian pengembangan E-LKPD yang telah dilakukan sebelumnya juga memperlihatkan sejumlah keterbatasan yang relevan untuk dicermati. Pribadi et al. (2021) mengembangkan E-LKPD berbasis *problem-based learning* untuk materi bilangan pecahan, sedangkan Sari et al. (2022) dan Wahono et al. (2022) masing-masing mengembangkan E-LKPD untuk muatan STEM dan IPA. Ketiga penelitian tersebut membuktikan efektivitas E-LKPD dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis maupun keaktifan siswa, tetapi seluruhnya berfokus pada mata pelajaran eksakta (matematika dan IPA) sehingga belum menjangkau muatan pembelajaran yang sarat nilai afektif dan kearifan lokal seperti Indonesiaku Kaya Budaya. Selain itu, E-LKPD terdahulu tersebut umumnya dikembangkan tanpa didahului tahapan analisis kebutuhan yang terstruktur dan melibatkan triangulasi sumber data guru maupun siswa secara eksplisit, sehingga proses pengembangannya berisiko kurang responsif terhadap kondisi riil di lapangan. Kelemahan inilah yang menjadi salah satu pertimbangan penting bagi peneliti untuk mendudukkan tahapan analisis kebutuhan sebagai fondasi utama sebelum masuk ke tahap perancangan E-LKPD.

Berpijak dari kesenjangan tersebut, penelitian ini berupaya memberikan kontribusi baru berupa data analisis kebutuhan yang komprehensif dan berbasis bukti empiris mengenai pengembangan E-LKPD pada materi Indonesiaku Kaya Budaya, sebuah muatan yang sarat dimensi afektif dan kearifan lokal namun masih minim mendapatkan perhatian dalam penelitian pengembangan media digital di sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan perspektif guru dan siswa secara triangulatif melalui instrumen wawancara dan

observasi yang telah divalidasi ahli, sehingga hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dapat menjadi pijakan yang lebih valid dan kontekstual bagi perancangan E-LKPD interaktif berbasis platform Liveworksheet dengan model Creative Problem Solving pada tahap penelitian selanjutnya.

Berpijak dari permasalahan yang telah dipaparkan, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji secara mendalam kebutuhan pengembangan media E-LKPD pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV sekolah dasar. Luaran penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi akademik yang bermakna sebagai landasan perancangan E-LKPD yang sahih, fungsional, dan efektif guna mendukung peningkatan mutu pembelajaran keberagaman budaya Indonesia pada jenjang sekolah dasar.

METODE

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang berorientasi pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan media pembelajaran sebagaimana tercermin dalam kondisi nyata di lapangan. Pilihan pendekatan ini didasarkan pada kemampuannya dalam mengeksplorasi fenomena secara utuh dan kontekstual tanpa upaya memanipulasi variabel yang ada (Sugiyono, 2019). Pengambilan data dilaksanakan di UPT SD Negeri Mandirejo, Kecamatan Merakurak, Kabupaten Tuban, selama semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Penetapan subjek penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan partisipan yang didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka adalah pihak yang paling relevan dan kompeten dalam memberikan informasi terkait pembelajaran materi Indonesiaku Kaya Budaya. Subjek penelitian meliputi seorang guru kelas IV yang berperan sebagai informan kunci dan 16 peserta didik kelas IV sebagai sumber data pendukung. Penggunaan *purposive sampling* dalam riset kualitatif berpegang pada prinsip bahwa kualitas dan relevansi informasi lebih diutamakan daripada keterwakilan statistik (Creswell, 2014).

Pengumpulan data dilakukan melalui dua instrumen pokok. Instrumen pertama adalah wawancara semi-terstruktur dengan guru kelas IV, yang diarahkan untuk menggali: (a) gambaran aktual pelaksanaan pembelajaran materi Indonesiaku Kaya Budaya, (b) ragam media yang selama ini digunakan beserta kendala-kendalanya, dan (c) harapan pendidik terhadap karakteristik media pembelajaran yang ideal. Instrumen kedua adalah observasi partisipatif yang dilakukan secara langsung di dalam kelas, dengan sasaran pengamatan pada pola keterlibatan siswa, dinamika interaksi antara guru dan siswa, serta kondisi ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Validitas seluruh instrumen telah diverifikasi oleh dua orang pakar sebelum diterapkan di lapangan.

Guna memastikan kejelasan arah dan fokus pengamatan, observasi partisipatif yang dilakukan peneliti berpedoman pada sejumlah indikator sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

No	Aspek yang Diamati	Indikator
1	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	Tingkat perhatian dan fokus siswa terhadap penjelasan guru serta materi yang disampaikan
2	Partisipasi aktif siswa	Frekuensi siswa bertanya, menjawab, atau berdiskusi dengan teman selama proses pembelajaran berlangsung

3	Pemanfaatan media pembelajaran	Jenis dan intensitas penggunaan media (buku teks, LKPD cetak, media visual) oleh guru di kelas
4	Interaksi guru dan siswa	Pola komunikasi dan bimbingan guru dalam mendampingi siswa mengerjakan tugas
5	Ketersediaan dan kondisi fasilitas digital	Keberadaan perangkat komputer/laptop, jaringan internet, dan pemanfaatannya dalam pembelajaran di kelas

Tabel 1. Indikator Observasi Pembelajaran

Instrumen wawancara semi-terstruktur yang digunakan disusun berdasarkan kisi-kisi sebagaimana dirangkum pada Tabel 2, yang mencakup empat dimensi utama terkait kondisi pembelajaran, media yang digunakan, pengalaman terkait E-LKPD, serta harapan terhadap media pembelajaran ideal.

No	Dimensi/Aspek	Indikator Pertanyaan	Sumber Data
1	Kondisi pembelajaran materi Indonesiaku Kaya Budaya	Gambaran umum pelaksanaan pembelajaran, alokasi waktu, dan pendekatan yang digunakan guru	Guru kelas IV
2	Media pembelajaran yang digunakan	Jenis media yang selama ini dimanfaatkan beserta kelebihan dan kendalanya	Guru kelas IV
3	Pengetahuan dan pengalaman terkait E-LKPD	Sejauh mana guru mengetahui dan pernah menggunakan E-LKPD, termasuk untuk materi budaya	Guru kelas IV
4	Harapan terhadap media pembelajaran ideal	Karakteristik media yang diinginkan, termasuk fitur, tampilan, dan tingkat kemudahan penggunaan	Guru dan siswa kelas IV

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Wawancara

Aspek yang divalidasi meliputi kejelasan bahasa, kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian, relevansi butir pertanyaan dengan rumusan masalah, serta kesesuaian format instrumen dengan karakteristik subjek penelitian. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen observasi memperoleh skor rata-rata 85% dengan kategori valid, sedangkan instrumen wawancara memperoleh skor rata-rata 87% dengan kategori valid. Validator juga memberikan sejumlah catatan perbaikan, di antaranya penyederhanaan redaksi pertanyaan agar lebih mudah dipahami guru yang telah ditindaklanjuti peneliti melalui revisi instrumen sebelum digunakan dalam pengumpulan data.

Proses analisis data mengacu pada model interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana (2014), yang mencakup tiga alur kegiatan simultan, yakni: (1) kondensasi data, yaitu seleksi, pemusatan perhatian, dan penyederhanaan informasi mentah dari wawancara dan observasi; (2) penyajian data, berupa pengorganisasian dan penataan informasi dalam bentuk narasi yang kohesif dan mudah dipahami; serta (3) penarikan serta verifikasi simpulan, yakni pengonstruksian makna dari data yang telah disajikan menjadi temuan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Keabsahan data dijamin melalui penerapan dua bentuk triangulasi secara bersamaan, yaitu: (a) triangulasi sumber, yang dilakukan dengan menyilangkan informasi yang diperoleh dari guru dan peserta didik; serta (b) triangulasi metode, yang dilakukan dengan mengkonfirmasi konsistensi antara data wawancara dan data observasi. Penerapan kedua strategi triangulasi ini bertujuan memastikan bahwa temuan penelitian benar-benar mencerminkan realitas pembelajaran yang terjadi di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang berhasil dihimpun melalui wawancara intensif dengan guru kelas IV serta pengamatan langsung terhadap pembelajaran materi Indonesiaku Kaya Budaya menghasilkan empat temuan pokok yang secara kolektif mempertegas adanya kebutuhan mendesak terhadap pengembangan media E-LKPD.

Kondisi Media Pembelajaran yang Digunakan Saat Ini

Temuan pertama menyoroti realitas media pembelajaran yang digunakan dalam keseharian. Guru menuturkan bahwa sepanjang pelaksanaan pembelajaran, media yang digunakan tidak pernah beranjak dari buku tematik terbitan pemerintah dan LKPD cetak yang disusun secara mandiri. Guru juga menyatakan bahwa penyampaian materi kebudayaan daerah melalui uraian teks semata, tanpa visualisasi yang representatif, membuat peserta didik sulit membangun pemahaman yang konkret dan komprehensif mengenai kekhasan setiap budaya daerah. Lebih jauh, guru mengungkapkan bahwa penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran belum pernah dicoba, dan informasi mengenai ketersediaan E-LKPD untuk materi Indonesiaku Kaya Budaya pun belum pernah diperolehnya.

Kondisi semacam ini senada dengan simpulan Prabandari et al. (2022) yang menegaskan bahwa ketersediaan sumber belajar digital di tingkat sekolah dasar masih jauh dari memadai, sehingga menjadi penghambat nyata dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Keterbatasan media konvensional dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna merupakan persoalan mendasar yang menuntut solusi inovatif berupa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Kondisi Peserta Didik Selama Pembelajaran

Temuan kedua mengungkap dinamika keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Data observasi memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa terlihat tidak bergairah saat mengerjakan LKPD cetak. Alih-alih mencari informasi secara mandiri atau mendiskusikan materi bersama teman, siswa lebih banyak menyalin jawaban dari buku teks. Pola pembelajaran seperti ini mengindikasikan bahwa media yang tersedia belum cukup mampu memantik keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri.

Secara lebih rinci, hasil observasi terhadap keterlibatan siswa selama pembelajaran dirangkum pada Tabel 3.

No	Aspek yang Diamati	Hasil Observasi	Kategori
1	Perhatian siswa terhadap materi pembelajaran	Sebagian besar siswa tampak kurang antusias dan mudah teralihkan perhatiannya selama mengerjakan LKPD cetak	Rendah

2	Partisipasi aktif (bertanya/berdiskusi)	Siswa jarang mengajukan pertanyaan atau berdiskusi dengan teman; sebagian besar hanya menyalin jawaban dari buku teks	Rendah
3	Kemandirian dalam mengerjakan tugas	[diisi sesuai catatan lapangan peneliti]	[diisi]
4	Interaksi antara siswa dan guru selama pembelajaran	[diisi sesuai catatan lapangan peneliti]	[diisi]

Tabel 3. Hasil Observasi Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Kondisi tersebut turut didokumentasikan secara visual sebagaimana disajikan pada Gambar 1, yang memperkuat data observasi bahwa pembelajaran masih berlangsung secara konvensional dan minim stimulasi visual.

Rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran berkaitan erat dengan ketidakmampuan media konvensional dalam menciptakan pengalaman belajar yang menggugah rasa ingin tahu. Padahal, materi Indonesiaku Kaya Budaya sesungguhnya menyimpan kekayaan visual yang luar biasa—dari keindahan busana adat, keunikan arsitektur rumah tradisional, hingga keragaman gerak seni tari dari berbagai penjuru nusantara—yang semua itu sangat potensial untuk dieksplorasi secara menarik melalui platform digital. Wahono et al. (2022) membuktikan hal ini dengan menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis pendekatan saintifik terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis sekaligus mendorong keaktifan belajar siswa sekolah dasar.

Ketersediaan Infrastruktur Digital di Sekolah

Temuan ketiga berkenaan dengan kesiapan infrastruktur digital yang dimiliki sekolah. Hasil observasi menunjukkan bahwa fasilitas laboratorium komputer beserta jaringan internet yang dapat diakses oleh siswa telah tersedia di sekolah. Selain itu, data yang dikumpulkan dari siswa mengungkapkan bahwa sebagian besar dari mereka memiliki akses terhadap perangkat digital di rumah, baik berupa telepon pintar maupun tablet. Kenyataan ini mengindikasikan bahwa prasyarat infrastruktur dasar yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan E-LKPD, baik dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, sudah terpenuhi dengan cukup baik.

Kesiapan infrastruktur digital yang teridentifikasi dalam penelitian ini merupakan aset strategis yang mendukung kelayakan penerapan E-LKPD di sekolah tersebut. Nirmayani (2022) menegaskan bahwa kesiapan infrastruktur teknologi di satuan pendidikan merupakan prasyarat mutlak bagi keberhasilan integrasi media digital ke dalam ekosistem pembelajaran. Dengan tersedianya fasilitas tersebut, E-LKPD berpotensi dimanfaatkan tidak hanya dalam kegiatan tatap muka di sekolah, melainkan juga sebagai sarana belajar mandiri yang fleksibel dan dapat diakses kapan pun dan di mana pun.

Harapan dan Kebutuhan Guru serta Peserta Didik

Temuan keempat menyangkut aspirasi dan harapan guru serta peserta didik terhadap media pembelajaran yang mereka idamkan. Dari sisi guru, media yang diharapkan adalah yang mampu menyajikan konten budaya dalam format visual yang menarik, mendorong aktivitas berpikir tingkat tinggi, serta cukup ramah pengguna sehingga dapat dioperasikan tanpa keahlian

teknis khusus. Dari sisi peserta didik, mereka mengekspresikan ketertarikan yang kuat terhadap penyajian materi Indonesiaku Kaya Budaya melalui format digital yang kaya, mencakup ilustrasi gambar yang memikat, cuplikan video tentang budaya daerah, dan kuis interaktif yang dapat dikerjakan secara langsung.

Secara ringkas, kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang diharapkan dirangkum dalam matriks kebutuhan pada Tabel 4.

No	Aspek Kebutuhan	Kebutuhan Guru	Kebutuhan Siswa
1	Format penyajian materi	Konten budaya disajikan dalam format visual yang menarik dan mudah dipahami	Ilustrasi gambar yang memikat serta tampilan yang berwarna
2	Jenis konten pendukung	Materi yang mendorong aktivitas berpikir tingkat tinggi (HOTS)	Cuplikan video tentang budaya daerah
3	Interaktivitas	Fitur yang mendukung evaluasi pemahaman siswa secara praktis	Kuis interaktif yang dapat dikerjakan secara langsung dengan umpan balik
4	Kemudahan penggunaan	Media yang ramah pengguna dan dapat dioperasikan tanpa keahlian teknis khusus	Tampilan yang sederhana dan mudah dioperasikan secara mandiri

Tabel 4. Matriks Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Media Pembelajaran

Harapan guru akan media yang intuitif dan kaya visualisasi mencerminkan perlunya pendekatan desain E-LKPD yang berorientasi pada pengguna. Pribadi et al. (2021) menekankan bahwa keberhasilan suatu media pembelajaran tidak semata ditentukan oleh kecanggihan teknologinya, melainkan juga oleh tingkat kemudahan penggunaannya oleh guru dan siswa dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, aspek aksesibilitas dan kemudahan operasional harus menjadi pertimbangan utama dalam desain E-LKPD yang akan dikembangkan.

Minat tinggi peserta didik terhadap format belajar digital yang interaktif memberikan isyarat positif mengenai besarnya potensi penerimaan E-LKPD di kalangan penggunanya. Temuan ini bersesuaian dengan kajian Endah dan Hidayat (2022) yang mendapati bahwa siswa sekolah dasar memberikan respons yang jauh lebih antusias terhadap media digital interaktif ketimbang media cetak konvensional, khususnya dalam hal keterlibatan belajar dan durasi perhatian. Implikasinya, E-LKPD yang dirancang ke depan seyogianya dilengkapi dengan elemen-elemen interaktif yang beragam, seperti galeri gambar budaya berwarna, tayangan video dokumenter singkat, serta kuis digital yang dilengkapi umpan balik instan.

Temuan bahwa guru belum pernah menggunakan E-LKPD dalam pembelajaran materi Indonesiaku Kaya Budaya perlu dimaknai secara kritis, bukan semata sebagai kekurangan personal guru, melainkan sebagai konsekuensi dari sejumlah faktor struktural yang saling berkelindan. Pertama, keterbatasan pengetahuan guru mengenai platform pengembangan E-LKPD, seperti Liveworksheet, mengindikasikan bahwa paparan pelatihan teknologi pembelajaran digital di tingkat satuan pendidikan masih belum merata. Kedua, kesiapan digital guru (digital readiness) tidak semata ditentukan oleh ketersediaan perangkat, tetapi juga oleh

tingkat kepercayaan diri (self-efficacy) dan penguasaan kompetensi teknologi pedagogik dan konten (technological pedagogical content knowledge) yang memadai untuk merancang maupun mengadaptasi media digital ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Guru dalam penelitian ini mengaku belum pernah memperoleh pelatihan khusus dalam menyusun E-LKPD, sehingga kesiapan penggunaannya masih perlu ditumbuhkan melalui pendampingan dan pelatihan yang berkelanjutan.

Selain faktor kesiapan guru, hambatan implementasi E-LKPD di lingkungan sekolah dasar turut dipengaruhi oleh aspek teknis dan manajerial, seperti rasio ketersediaan perangkat digital dengan jumlah siswa dalam satu kelas, stabilitas koneksi internet, serta belum adanya kebijakan sekolah yang secara eksplisit mendorong integrasi media digital ke dalam kurikulum muatan lokal. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Nirmayani (2022) bahwa kesiapan infrastruktur semata tidak cukup tanpa disertai kebijakan dan dukungan manajerial yang konsisten dari satuan pendidikan. Tantangan lain yang perlu diantisipasi adalah keberlanjutan (sustainability) penggunaan media digital pascapengembangan, mengingat E-LKPD yang telah dirancang berpotensi tidak termanfaatkan secara optimal apabila tidak diiringi pemeliharaan perangkat secara berkala, pembaruan konten sesuai perkembangan kurikulum, serta pelatihan lanjutan bagi guru baru maupun guru pengganti. Oleh karena itu, keberhasilan pengembangan E-LKPD pada tahap selanjutnya perlu mempertimbangkan tidak hanya aspek desain dan validitas produk, tetapi juga strategi implementasi dan keberlanjutan penggunaannya di sekolah.

Secara menyeluruh, seluruh temuan penelitian ini membentuk satu kesatuan argumen yang kohesif mengenai urgensi pengembangan E-LKPD di sekolah dasar sebagai wujud responsivitas terhadap tuntutan pembelajaran abad ke-21. Rakhman et al. (2023) menyimpulkan bahwa absennya E-LKPD yang sesuai dengan konteks konten pembelajaran merupakan salah satu faktor penghambat utama terwujudnya pembelajaran yang bermakna. Dengan demikian, pengembangan E-LKPD pada materi Indonesiaku Kaya Budaya tidak sekadar menjadi kebutuhan yang dirasakan, melainkan suatu langkah strategis yang mendesak untuk diwujudkan demi peningkatan mutu pendidikan dasar secara berkesinambungan.

SIMPULAN

Kajian kebutuhan yang dilaksanakan melalui serangkaian wawancara semi-terstruktur dan observasi partisipatif memberikan simpulan yang tegas: terdapat kebutuhan yang nyata dan mendesak terhadap pengembangan media E-LKPD pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV sekolah dasar. Kondisi media pembelajaran yang ada saat ini—yang masih terbatas pada LKPD cetak konvensional—terbukti belum mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik secara optimal. Sementara itu, E-LKPD yang dirancang secara khusus untuk materi tersebut belum tersedia di sekolah yang menjadi lokasi penelitian ini.

Kesiapan infrastruktur digital di sekolah, kemudahan akses peserta didik terhadap perangkat teknologi, serta tingginya antusiasme guru maupun peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis digital merupakan faktor-faktor pendukung yang secara kolektif memperkuat kelayakan dan urgensi pengembangan E-LKPD. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi fondasi empiris yang kokoh bagi penelitian pengembangan berikutnya, yakni

perancangan E-LKPD interaktif yang mengangkat tema keberagaman budaya Indonesia dan memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, serta efektivitas. Penelitian lanjutan tersebut perlu memperhatikan keselarasan konten dengan tujuan pembelajaran, mutu desain visual, kemudahan penggunaan, dan kesesuaiannya dengan karakteristik serta dunia kehidupan peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu dikemukakan sebagai bahan pertimbangan bagi pembaca maupun peneliti selanjutnya. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan di satu sekolah dasar, yaitu UPT SD Negeri Mandirejo, sehingga hasil analisis kebutuhan yang diperoleh belum tentu dapat digeneralisasikan pada konteks sekolah dasar lain dengan karakteristik geografis, sosial, maupun ketersediaan infrastruktur yang berbeda. Kedua, jumlah partisipan penelitian yang melibatkan satu guru kelas dan 16 peserta didik tergolong terbatas, sehingga variasi perspektif yang terjaring belum sepenuhnya merepresentasikan keragaman kondisi guru dan siswa sekolah dasar secara lebih luas. Ketiga, penelitian ini baru sebatas mengkaji kebutuhan pengembangan E-LKPD dan belum menguji efektivitas maupun kepraktisan media dalam pembelajaran yang sesungguhnya, mengingat tahapan penelitian masih berada pada fase analisis kebutuhan (needs analysis) dalam kerangka penelitian pengembangan yang lebih besar. Oleh karena itu, penelitian lanjutan yang melibatkan lebih banyak sekolah, jumlah partisipan yang lebih representatif, serta uji efektivitas produk E-LKPD secara empiris sangat diperlukan untuk memperkuat generalisasi dan validitas eksternal dari temuan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Endah, A. P., & Hidayat, S. (2022). Analisis kebutuhan E-LKPD berbasis HOTS bermuatan karakter. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 304-311. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nirmayani, L. H. (2022). Kegunaan aplikasi Liveworksheet sebagai LKPD interaktif bagi guru-guru SD di masa pembelajaran daring pandemi Covid-19. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 9-18. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2295>
- Prabandari, L., Fuadi, D., Sumardi, S., Minsih, M., & Prastiwi, Y. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan LKPD IPA berbasis eksperimen sains untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(4), 694-704. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.26108>
- Prastyani, O. D., Kurniawati, W., & Rigianti, H. A. (2023). Meningkatkan keterampilan siswa dengan pembelajaran project-based learning pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. *Borobudur Educational Review*, 3(2), 1-10. <https://doi.org/10.31603/bedr.11479>
- Pribadi, Y. T., Sholeh, D. A., & Auliaty, Y. (2021). Pengembangan E-LKPD materi bilangan pecahan berbasis problem-based learning pada kelas IV sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 264-279. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1116>

- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektivitas E-LKPD berbasis pendekatan investigasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86-96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.436>
- Putri, N. L. (2021). Pengembangan LKPD elektronik berbasis project-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Journal Basicedu*, 5(4), 2185-2193. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1108>
- Rakhman, D. A., Hamdu, G., & Muharram, M. R. W. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan E-LKPD berbasis ESD untuk materi pemanasan global di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1291-1299. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4892>
- Sari, W. R., Putri, A. N., & Muhartati, E. (2022). Analisis kebutuhan E-LKPD berbasis problem-based learning terintegrasi STEM untuk menstimulus kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah. *Student Online Journal*, 3, 609-616.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) inovatif dalam proses pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(7), 1256-1268. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i7.222>
- Utami, N., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis kebutuhan bahan ajar digital dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Journal Basicedu*, 5(6), 6300-6306. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1716>
- Wahono, R. H. J., Supeno, S., & Sutomo, M. (2022). Pengembangan E-LKPD dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPA. *Journal Basicedu*, 6(5), 8331-8340. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3743>
- Yanti, N. H., & Hamdu, G. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan modul elektronik berbasis Education for Sustainable Development untuk siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1821-1829. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.632>