



PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF TERINTEGRASI *GIMKIT* PADA MATERI IDENTITAS MASYARAKAT DI TEMPAT TINGGALKU KELAS IV SDN TELANG 1

Siti Muhajiroh^{1*}, Nilamsari Damayanti Fajrin²

^{1*,2} Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan,
 Universitas Trunojoyo Madura

*Email: sitimuhajiroh354@gmail.com, nilamsari.damayantifajrin@trunojoyo.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5467>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya ketersediaan bahan ajar interaktif dan kurang kontekstualnya materi identitas masyarakat dengan lingkungan tempat tinggal murid, khususnya masyarakat Madura. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* pada materi “Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku” serta mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan, dan kemenarikannya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest–Posttest* Design dengan subjek sebanyak 23 murid kelas IV SDN Telang 1. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memperoleh persentase validasi sebesar 91% dari ahli materi, 90% dari ahli bahan ajar, 92% dari ahli soal, dan 93% dari ahli desain pembelajaran dengan kategori sangat valid. Keefektifan produk ditunjukkan oleh nilai signifikansi uji *paired sample t-test* sebesar 0,000 ($< 0,05$) dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 90%. Kemenarikan produk ditunjukkan oleh respon guru sebesar 93% dan respon murid sebesar 98% dengan kategori sangat menarik. Dengan demikian, E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* dinyatakan valid, efektif, dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: E-LKPD, *Gimkit*, Pendidikan Pancasila.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter murid sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Profil Pelajar Pancasila. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan sikap, keterampilan sosial, dan kemampuan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat Hidayat et al. (2024). Hal tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang agar murid terlibat secara aktif dalam membangun pemahamannya sendiri terhadap materi yang dipelajari.

Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik murid (Erlina, 2016). Menurut Famulaqih & Lukman (2024), bahan ajar merupakan seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara terencana dan terstruktur untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Senada dengan pendapat tersebut, Kokasih (2021) menjelaskan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai pedoman bagi guru sekaligus sumber belajar yang membantu murid memperoleh pengalaman belajar secara sistematis. Priscila Ritonga et al. (2022) juga menyatakan bahwa bahan ajar yang baik harus mampu memfasilitasi kebutuhan belajar murid sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan bermakna.

Perkembangan teknologi informasi mendorong transformasi bahan ajar konvensional menjadi bahan ajar digital yang lebih interaktif. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah E-LKPD. Putri



Fatmala et al. (2022) menyatakan bahwa E-LKPD tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar murid. Melalui integrasi berbagai media seperti teks, gambar, video, audio, dan aktivitas interaktif, E-LKPD memungkinkan murid belajar secara lebih aktif, mandiri, dan menyenangkan.

Selain bahan ajar digital, pembelajaran abad ke-21 juga menuntut adanya penerapan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar murid. Salah satu pendekatan yang banyak digunakan adalah game-based learning. Dalam konteks ini, *Gimkit* menjadi salah satu platform yang dapat dimanfaatkan. Luthfiannoor Habibi (2025) menjelaskan bahwa *Gimkit* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan murid dalam proses belajar. *Gimkit* mengintegrasikan unsur permainan dengan aktivitas akademik sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, Sonny Rohimat et al. (2023) menjelaskan bahwa *Gimkit* menyediakan berbagai mode permainan yang dapat mendorong kompetisi sehat, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Telang 1, ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku masih menghadapi beberapa kendala. Guru masih bergantung pada penggunaan buku paket dan LKPD konvensional sehingga pembelajaran berlangsung monoton dan kurang melibatkan murid secara aktif. Selain itu, guru mengalami keterbatasan waktu dalam mengembangkan bahan ajar digital yang interaktif. Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa 20 dari 23 murid lebih tertarik pada pembelajaran yang memanfaatkan bahan ajar digital dan permainan edukatif. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap bahan ajar inovatif yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan aktivitas belajar yang menarik.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital dan media pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Meisya (2024) menemukan bahwa E-LKPD berbasis game edukatif efektif meningkatkan motivasi belajar murid. Penelitian Yuliati et al. (2024) menunjukkan bahwa LKPD berbasis Liveworksheet mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep murid. Sementara itu, Yuanta et al. (2025) dan Magareta (2025) membuktikan bahwa penggunaan *Gimkit* dapat meningkatkan keterlibatan, aktivitas, dan motivasi belajar murid sekolah dasar. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD maupun *Gimkit* memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada murid.

Meskipun demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian pada aspek integrasi E-LKPD dan *Gimkit* dalam satu produk pembelajaran yang dirancang secara sistematis. Penelitian sebelumnya umumnya hanya berfokus pada pengembangan E-LKPD atau pemanfaatan *Gimkit* sebagai media pembelajaran secara terpisah. Selain itu, penelitian yang mengintegrasikan keduanya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku di sekolah dasar, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan E-LKPD interaktif yang mengintegrasikan *Gimkit* dalam satu kesatuan aktivitas pembelajaran, mulai dari penyajian materi, latihan, hingga evaluasi berbasis *game-based learning*. Integrasi tersebut diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* pada materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar serta mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan produk yang dikembangkan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan bahan ajar digital yang inovatif, menjadi alternatif sumber belajar bagi guru, serta mendukung terciptanya pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.



2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan mengembangkan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* pada materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap *Analyze* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tahap *Design* meliputi perancangan isi, tampilan, aktivitas pembelajaran, dan integrasi *Gimkit* ke dalam E-LKPD. Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan produk dan melakukan validasi oleh para ahli. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba produk kepada peserta didik, sedangkan tahap *Evaluation* dilakukan untuk menilai kualitas produk berdasarkan hasil validasi, keefektifan, dan kemenarikan produk.

Desain penelitian yang digunakan pada tahap implementasi adalah One Group *Pretest–Posttest* Design. Desain ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* melalui perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan produk. Subjek penelitian adalah 23 peserta didik kelas IV SDN Telang 1.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan pengembangan bahan ajar. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi produk dari ahli materi, ahli bahan ajar, ahli desain pembelajaran, dan ahli soal, serta untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum (*Pretest*) dan sesudah (*Posttest*) menggunakan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit*.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator dianalisis sebagai dasar perbaikan produk. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik, serta hasil tes belajar. Tingkat kevalidan dan kemenarikan produk dihitung menggunakan rumus persentase dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Keefektifan produk dianalisis melalui uji normalitas Shapiro–Wilk dan dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test* menggunakan bantuan SPSS versi 26 pada taraf signifikansi 0,05. Produk dinyatakan efektif apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest* dan *Posttest*, serta mencapai ketuntasan belajar klasikal minimal 80% (Arifuddin et al., 2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* pada materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Produk dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Kualitas produk ditinjau berdasarkan aspek kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan.

a. Kevalidan Produk E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit*

Kevalidan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* diperoleh melalui penilaian ahli materi, ahli bahan ajar, ahli soal, dan ahli desain pembelajaran. Hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli E-LKPD Interaktif

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	91%	Sangat Valid
Ahli Bahan Ajar	90%	Sangat Valid
Ahli Soal	92%	Sangat Valid
Ahli Desain Pembelajaran	93%	Sangat Valid
Rata-Rata	91,5%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* memperoleh rata-rata persentase validasi sebesar 91,5% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang



dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan desain pembelajaran sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

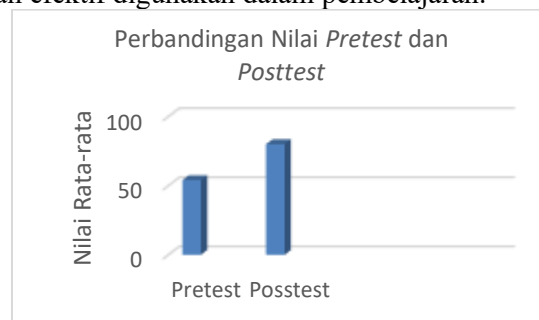
b. Keefektifan Produk E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit*

Keefektifan produk ditinjau melalui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit*. Hasil analisis *Pretest* dan *Posttest* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

Jumlah Peserta Didik	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Ketuntasan Klaikal	Sig. (2-tailed)
23	53,9	80	90%	0,000

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit*. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest* dan *Posttest*. Selain itu, sebanyak 21 dari 23 peserta didik mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 2 peserta didik belum mencapai ketuntasan. Dengan demikian, ketuntasan belajar klasikal mencapai 90%, sehingga produk dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.



Grafik 1 Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

Berdasarkan Grafik 1, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 53,9 pada *Pretest* menjadi 80 pada *Posttest*, yang menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Selain ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar, efektivitas produk juga terlihat dari hasil observasi selama implementasi. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menggunakan E-LKPD dan mengikuti aktivitas berbasis *Gimkit*. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan, dan mengikuti evaluasi pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih interaktif karena peserta didik terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar yang disajikan melalui E-LKPD dan *Gimkit*.

c. Kemenarikan Produk E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit*

Kemenarikan produk diperoleh melalui angket respon guru dan peserta didik setelah menggunakan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit*. Hasil respon disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Respon Guru dan Peserta Didik

Responden	Presentase	Kategori
Guru	93%	Sangat Menarik
Peserta Didik	98%	Sangat Menarik
Rata-Rata	95,5%	Sangat Menarik

Berdasarkan Tabel 3, respon guru memperoleh persentase sebesar 93% dan respon peserta didik sebesar 98% dengan rata-rata 95,5% yang termasuk kategori sangat menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Guru menyatakan bahwa produk mudah digunakan dan membantu penyampaian materi pembelajaran, sedangkan peserta didik merasa lebih termotivasi karena pembelajaran tidak hanya berpusat pada teks, tetapi juga dilengkapi aktivitas interaktif dan permainan edukatif.



PEMBAHASAN

a. Kevalidan Produk E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit*

Hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* memperoleh rata-rata persentase sebesar 91,5% dengan kategori sangat valid. Persentase tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan desain pembelajaran sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tingginya tingkat kevalidan menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, karakteristik murid sekolah dasar, serta prinsip pengembangan bahan ajar digital.

Kevalidan produk tidak hanya ditunjukkan dari kesesuaian materi dengan kurikulum, tetapi juga dari penyajian materi yang sistematis, penggunaan bahasa yang komunikatif, tampilan visual yang menarik, serta integrasi aktivitas pembelajaran dengan platform *Gimkit*. Seluruh komponen tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih terstruktur sehingga memudahkan murid memahami materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Magdalena et al. (2020) yang menyatakan bahwa bahan ajar yang baik harus memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan agar mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, Famulaqih & Lukman (2024) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk membantu guru dan murid mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* telah memenuhi kriteria sebagai bahan ajar yang layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Keefektifan Produk E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit*

Keefektifan produk ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar murid setelah menggunakan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit*. Nilai rata-rata *pretest* meningkat dari 53,9 menjadi 80 pada *posttest*. Hasil uji *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan produk. Selain itu, ketuntasan belajar klasikal mencapai 90%, sehingga telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan.

Hasil observasi selama implementasi juga memperlihatkan bahwa murid menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika menggunakan E-LKPD. Murid lebih aktif berdiskusi, mengamati materi, mengerjakan latihan, serta mengikuti evaluasi berbasis *Gimkit*. Pembelajaran yang sebelumnya didominasi penggunaan buku paket berubah menjadi lebih interaktif karena murid terlibat secara langsung dalam setiap aktivitas pembelajaran. Guru juga mampu melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran dengan baik sehingga implementasi produk berlangsung sesuai dengan rancangan yang telah disusun.

Temuan tersebut mendukung teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif dan interaksi sosial (Nurjamilah et al., 2025). E-LKPD memberikan kesempatan kepada murid untuk membangun pemahamannya melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas secara mandiri, sedangkan *Gimkit* memberikan penguatan melalui aktivitas permainan yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid selama pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Meisya (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis game edukatif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid. Penelitian Yulianti et al. (2024) juga menunjukkan bahwa LKPD digital berbasis *Liveworksheet* efektif meningkatkan keaktifan serta pemahaman konsep murid. Sementara itu, penelitian Yuanta et al. (2025) dan Magareta (2025) membuktikan bahwa penggunaan *Gimkit* mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan aktivitas belajar murid. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa pemanfaatan bahan ajar digital yang dipadukan dengan permainan edukatif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.



c. Kemenarikan Produk E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit*

Kemenarikan produk ditunjukkan oleh hasil angket respon guru sebesar 93% dan respon murid sebesar 98%, dengan rata-rata 95,5% yang termasuk kategori sangat menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* diterima dengan sangat baik oleh guru maupun murid sebagai media pembelajaran. Guru menilai bahwa produk mudah digunakan, membantu penyampaian materi, serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi. Sementara itu, murid merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena E-LKPD tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga dilengkapi gambar, aktivitas interaktif, dan kuis berbasis *Gimkit* yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Tingginya respon guru dan murid menunjukkan bahwa penggunaan unsur *game-based learning* mampu meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Putri Fatmala et al. (2022) yang menyatakan bahwa E-LKPD mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Selain itu, Luthfiannoor Habibi (2025) menjelaskan bahwa *Gimkit* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar murid. Penelitian Amelia (2024) juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* memenuhi kriteria valid, efektif, dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi E-LKPD dan *Gimkit* dalam satu produk pembelajaran yang utuh. Penelitian sebelumnya umumnya hanya mengembangkan E-LKPD atau memanfaatkan *Gimkit* sebagai media pembelajaran secara terpisah. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini mengintegrasikan penyajian materi, aktivitas belajar, latihan, dan evaluasi berbasis *game-based learning* dalam satu bahan ajar yang saling terhubung. Selain itu, penelitian ini diterapkan pada materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang masih relatif jarang diteliti pada jenjang sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi E-LKPD dan *Gimkit* berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam pengembangan bahan ajar digital yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* pada materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata persentase validasi sebesar 91,5%, yang menunjukkan bahwa E-LKPD telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan desain pembelajaran. Keefektifan produk ditunjukkan oleh hasil uji *paired sample t-test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) serta ketuntasan belajar klasikal sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Selain itu, produk memperoleh respon positif dari guru dan peserta didik dengan rata-rata persentase sebesar 95,5% yang termasuk kategori sangat menarik. Dengan demikian, E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* dinyatakan valid, efektif, dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* pada materi atau mata pelajaran lain dengan cakupan yang lebih luas serta melibatkan jumlah subjek yang lebih besar. Selain itu, integrasi fitur digital yang lebih beragam dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan inovasi bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

5. DAFTAR PUSTAKA

Amelia, N. (2024). Penggunaan Gimkit sebagai alat evaluasi interaktif untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik kelas V UPT SPF SDN Parang Tambung 1 Makassar. *Didaktik*:



- Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 352–361.
- Arifuddin, A., Sutrio, S., & Taufik, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Kontekstual Berbasis Hands On Activity dalam Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 894–900. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.631>
- Erlina. (2016). Inovasi Pembelajaran Melalui Penelitian Dan Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 121–148.
- Famulaqih, S., & Lukman, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Modul Pembelajaran. *Karakter : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 1(2), 01–12.
- Hidayat, W., Zarkasih Putro Pascasarjana, K., Sunan Kalijaga Yogyakarta Jl Rambutan, U., Kidul, S., Depok, K., Sleman, K., & Istimewa Yogyakarta, D. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar: Profil Pelajar sebagai Aset Bangsa. In *Journal of Nusantara Education* (Vol. 3, Number 2). <http://journal.unu-jogja.ac.id/fip/index.php/JONED>
- Kokasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar* (B. sari Fatmawati, Ed.). Bumi Aksara.
- Luthfiannoor Habibi, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Pada Mata Pelajaran Al-Qur`An Hadist. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 463–471.
- Magareta, S. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Literasi Digital pada Mata Pelajaran Ips di SD Negeri 160 Palembang*.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Number 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Meisya, R. (2024). *Pengembangan E-LKPD IPAS berbasis game edukatif dengan pendekatan Socio Scientific Issue untuk meningkatkan motivasi belajar dan sikap ilmiah peserta didik*. UIN Sunan Kalijaga.
- Nurjamilah, Rizki, S. A., Tizani, M., Bik, N., & Susanti, E. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Priscila Ritonga, A., Putri Andini, N., Ikhlamah, L., & Pendidikan Guru, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.
- Putri Fatmala, C., Kartika Dewi, G., & Khusni Mubarak, M. (2022). *Pengembangan E-Lkpd Interaktif Berbasis Quizizz Paper Mode Pada IPAS Kelas Iv Sekolah Dasar* (Vol. 1, Number 1). <https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>
- Sonny Rohimat, Solfarina Solfarina, Samsiah Samsiah, Fajar Izza Ramdhani, Raisya Fitri, & Nisa Aliyah. (2023). Workshop Pengenalan Gimkit untuk Asesmen Formatif Mode Game Online. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 1(4), 221–229. <https://doi.org/10.59024/jnb.v1i4.266>
- Yuanta, F., Suroso, N. L. D. H., Wulandari, D. A., Anggraini, D. N., Hermawan, N. S., & Yosepin Betssy Tomaso. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Materi Perkalian Kelas V Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 920–926. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2575>
- Yuliati, N. W., Wibawa, S., Wonosobo, B., Sarjanawiyata, U., & Yogyakarta, T. (2024). Pengembangan Media Belajar Interaktif LKPD Berbasis Liveworksheet pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 827–838.