

**PENGEMBANGAN E-LKPD *BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN GIMKIT MATERI ZAMAN PRAAKSARA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR**

Ainun Ni'mah¹, Dewa Agung Gede Agung²

Universitas Negeri Malang^{1,2}

e-mail: ainun.nimah.2531747@students.um.ac.id¹, dewa.agung.fis@um.ac.id²

Diterima: 9/7/2026; Direvisi: 23/7/2026; Diterbitkan: 15/8/2026

ABSTRAK

Pembelajaran IPS pada materi Zaman Praaksara dikembangkan melalui E-LKPD yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mengarahkan peserta didik pada aktivitas pemecahan masalah dan gamifikasi. Produk ini dirancang untuk kelas VII SMPN 2 Malang dengan pendekatan *Research and Development* melalui model ADDIE yang meliputi *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap pengembangan melibatkan satu ahli materi, satu ahli media, serta uji coba terbatas terhadap 8 peserta didik menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Informasi penelitian dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi belajar berbasis ARCS, lembar validasi ahli materi dan media, serta angket respons peserta didik. Hasil penilaian menunjukkan kelayakan materi sebesar 96,93% dan kelayakan media 89,87%, keduanya berada pada kategori sangat layak. Respons peserta didik mencapai 92% dengan kategori sangat praktis. Pada pengukuran motivasi, rata-rata skor berubah dari 61,3 sebelum penggunaan produk menjadi 79,6 setelah implementasi, dengan selisih 18,3 poin. Karena data diperoleh dari satu kelompok kecil dan dianalisis secara deskriptif, perubahan tersebut dipahami sebagai gambaran skor setelah penggunaan produk, bukan bukti kausal. Produk yang dikembangkan menjadi alternatif bahan ajar digital yang memadukan *Problem Based Learning* dan Gimkit secara terpadu dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *E-LKPD, Gimkit, Motivasi Belajar, Problem Based Learning, Zaman Praaksara*

ABSTRACT

Social studies learning on the Prehistoric Era was developed through an E-LKPD that not only presents learning materials but also guides students through problem-solving and gamification activities. The product was designed for seventh-grade students at SMPN 2 Malang using a *Research and Development* approach with the ADDIE model, comprising *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The development process involved one subject-matter expert, one media expert, and a limited trial with 8 students using a *One-Group Pretest-Posttest* design. Data were collected through observation, an ARCS-based learning motivation questionnaire, subject-matter and media expert validation sheets, and a student response questionnaire. The assessment results indicated that material feasibility reached 96.93% and media feasibility reached 89.87%, both of which were categorized as highly feasible. Student responses reached 92%, categorized as highly practical. In the motivation measurement, the mean score changed from 61.3 before product use to 79.6 after implementation, representing a difference of 18.3 points. Since the data were obtained from a small single group and analyzed descriptively, this change is interpreted as a difference in scores following product use rather than as evidence of a causal effect. The developed product provides an alternative digital teaching material that integrates *Problem Based Learning* and Gimkit within Social Studies learning.

Keywords: *E-LKPD, Gimkit, Learning Motivation, Problem Based Learning, Prehistoric Era*

PENDAHULUAN

Perubahan lanskap pembelajaran tidak semata-mata berkaitan dengan masuknya perangkat digital ke ruang kelas, melainkan dengan bergesernya cara peserta didik berinteraksi dengan pengetahuan. Lingkungan belajar saat ini menempatkan peserta didik pada situasi yang menuntut kemampuan memahami informasi, mengolah persoalan, menyampaikan gagasan, serta bekerja bersama dalam menyelesaikan tugas. Karena itu, keberadaan teknologi baru memiliki arti pedagogis ketika dipadukan dengan strategi, aktivitas, peserta didik, dan lingkungan belajar dalam rancangan yang saling mendukung (Mesra, 2023). Penggunaan teknologi pun tidak cukup diukur dari seberapa sering perangkat digunakan, tetapi dari sejauh mana perangkat tersebut membuka pengalaman belajar yang lebih aktif dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Rahayu et al., 2022; Syahputra, 2024).

Persoalan tersebut memperoleh bentuk yang lebih spesifik dalam pembelajaran IPS. Materi IPS berhadapan langsung dengan kehidupan manusia, relasi sosial, perubahan masyarakat, serta berbagai persoalan yang tidak selalu dapat dipahami melalui hafalan fakta secara terpisah. Peserta didik perlu melihat keterkaitan antara informasi yang dipelajari dengan persoalan yang berada di baliknya, kemudian menempatkan pengetahuan tersebut dalam konteks kehidupan sosial. Karakter keilmuan IPS yang memadukan beragam disiplin sosial dan humaniora memang mengarahkan pembelajaran pada terbentuknya kemampuan analitis sekaligus kepedulian terhadap lingkungan sosial (Supardan, 2022; Amaruddin, 2023). Dengan karakter semacam itu, pengalaman belajar yang memberi ruang bagi peserta didik untuk menelaah, merespons, dan berinteraksi dengan persoalan menjadi lebih relevan daripada pembelajaran yang berhenti pada penerimaan informasi.

Salah satu konsekuensi dari kebutuhan tersebut adalah perlunya mengubah posisi masalah dalam proses pembelajaran. *Problem Based Learning (PBL)* memungkinkan persoalan ditempatkan sebagai pemicu kegiatan belajar sehingga peserta didik memiliki alasan untuk mencari informasi, mendiskusikan kemungkinan penyelesaian, dan mempertimbangkan jawaban yang diperoleh. Dalam pembelajaran IPS, penerapan model ini telah dikaitkan dengan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Mardani et al., 2021), sementara penerapannya pada materi IPS juga menunjukkan keterkaitan dengan capaian belajar melalui aktivitas pemecahan masalah (Tiyasrini, 2021). Akan tetapi, struktur pembelajaran berbasis masalah saja belum menjamin keterlibatan peserta didik berlangsung secara konsisten. Aktivitas yang menuntut proses berpikir tetap memerlukan wadah yang mampu mengatur materi, instruksi, tugas, dan interaksi secara menarik agar peserta didik tidak sekadar mengikuti tahapan pembelajaran secara mekanis.

Kondisi tersebut menjadi semakin nyata ketika pembelajaran diamati di SMPN 2 Malang. Pengamatan awal memperlihatkan bahwa sebagian peserta didik masih lebih sering berada pada posisi menerima penjelasan guru, sementara aktivitas bertanya, berdiskusi, dan memberikan tanggapan belum berlangsung secara merata. Perhatian peserta didik juga belum selalu bertahan sepanjang proses pembelajaran, meskipun perangkat *smartphone* telah diperbolehkan digunakan di lingkungan sekolah. Data uji coba awal memperlihatkan rata-rata skor motivasi sebesar 61,3 sebelum penggunaan produk dan 79,6 setelah produk digunakan, atau terdapat selisih 18,3 poin. Angka tersebut tidak diposisikan sebagai bukti kausal, tetapi menjadi gambaran awal bahwa pengalaman belajar yang lebih terarah dan interaktif dapat menjadi ruang yang relevan untuk dikembangkan pada konteks pembelajaran tersebut.

Pilihan terhadap *Electronic Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD)* berangkat dari kebutuhan untuk menghadirkan bahan ajar yang sekaligus mengatur aktivitas belajar. Dalam format digital, materi tidak harus berdiri sebagai bacaan, karena instruksi, pertanyaan, latihan, dan kegiatan dapat disusun dalam satu alur yang mengarahkan peserta didik dari satu aktivitas menuju aktivitas berikutnya. Sejumlah pengembangan *E-LKPD* telah memperlihatkan penggunaannya untuk mendukung pemahaman, aktivitas, dan kemampuan berpikir peserta didik (Nurafriani & Mulyawati, 2023; Wahyuni et al., 2021), termasuk ketika struktur tersebut dipadukan dengan *PBL* untuk mengembangkan motivasi dan kemampuan berpikir kritis (Melinah et al., 2026). Pada sisi lain, Gimkit menyediakan mekanisme gamifikasi yang menghadirkan bentuk interaksi berbeda melalui aktivitas permainan, dan penggunaannya dalam pembelajaran maupun kajian gamifikasi telah memberikan hasil yang positif (Agustina et al., 2024; Safitri & Rusdini, 2026). Pertemuan antara bahan ajar digital yang terstruktur dan aktivitas gamifikasi tersebut menawarkan kemungkinan untuk membuat penggunaan perangkat digital lebih terarah dalam proses belajar.

Namun, kedua unsur itu belum banyak dirancang sebagai satu kesatuan dalam konteks yang sama. *E-LKPD* berbasis *PBL* umumnya diarahkan untuk memfasilitasi pemecahan masalah, kemampuan berpikir, atau motivasi, sedangkan Gimkit lebih sering ditempatkan sebagai platform gamifikasi yang digunakan secara tersendiri (Wahyuni et al., 2021; Melinah et al., 2026; Agustina et al., 2024). Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran IPS juga telah dilakukan melalui platform lain, seperti Educaplay, sehingga ruang integrasi Gimkit dengan *E-LKPD* berbasis *PBL* pada pembelajaran IPS masih terbuka (Safitri & Rusdini, 2026). Pada konteks SMPN 2 Malang, keberadaan *smartphone* belum sepenuhnya diikuti dengan pemanfaatan perangkat tersebut sebagai bagian dari pengalaman belajar IPS yang interaktif. Kesenjangan antara ketersediaan perangkat, kebutuhan keterlibatan peserta didik, dan belum terpadunya bahan ajar digital dengan gamifikasi menjadi titik berangkat pengembangan produk dalam penelitian ini.

Penelitian ini kemudian diarahkan pada pengembangan *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Gimkit untuk materi Zaman Praaksara pada peserta didik kelas VII SMPN 2 Malang. Produk tersebut dirancang bukan hanya sebagai versi elektronik dari lembar kerja, tetapi sebagai rangkaian aktivitas yang menghubungkan penyajian materi, pemecahan masalah, latihan, dan gamifikasi dalam satu pengalaman belajar digital. Posisi Gimkit ditempatkan sebagai bagian dari alur aktivitas, sehingga penggunaan permainan tetap berhubungan dengan kegiatan belajar yang telah disusun dalam *E-LKPD*. Kebaruan penelitian berada pada integrasi *E-LKPD*, *Problem Based Learning*, dan Gimkit dalam pembelajaran IPS pada materi Zaman Praaksara dengan perhatian terhadap perubahan motivasi belajar peserta didik. Sejalan dengan arah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan *E-LKPD* berbantuan Gimkit pada mata pelajaran IPS materi Zaman Praaksara kelas VII di SMPN 2 Malang dan (2) menganalisis perubahan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Gimkit.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan pengembangan berlangsung di SMPN 2 Malang pada Mei 2026 dengan mengikuti alur *Research and Development* melalui model ADDIE. Prosesnya dimulai dari tahap *analyze* dengan membaca kondisi pembelajaran melalui observasi, mengidentifikasi motivasi belajar peserta didik melalui angket, serta menelaah karakteristik materi Zaman Praaksara. Hasil pemetaan tersebut menjadi pijakan untuk menentukan susunan *E-LKPD*, merancang aktivitas yang mengikuti tahapan *Problem Based Learning*, dan menempatkan

Gimkit pada bagian pembelajaran yang membutuhkan interaksi lebih dinamis. Rancangan yang telah terbentuk kemudian diteruskan ke tahap *design* dan diwujudkan menjadi produk digital pada tahap *development*. Sebelum digunakan bersama peserta didik, produk terlebih dahulu diperiksa melalui penilaian kelayakan sehingga penyempurnaan dapat dilakukan berdasarkan masukan yang diperoleh selama proses pengembangan.

Keterlibatan pihak lain dalam pengembangan produk dilakukan melalui penilaian satu ahli materi dan satu ahli media. Keduanya menggunakan lembar validasi sesuai aspek yang dinilai, kemudian hasil penilaian beserta saran yang diberikan digunakan sebagai bahan perbaikan produk. Setelah revisi dilakukan, E-LKPD diujicobakan kepada 8 peserta didik kelas VII SMPN 2 Malang yang ditentukan secara *purposive*. Penggunaan produk berlangsung dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*, sehingga motivasi belajar peserta didik dipotret sebelum dan setelah mereka mengikuti pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Gimkit. Informasi penelitian dihimpun melalui observasi, angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan model ARCS, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respons peserta didik. Observasi diarahkan untuk memperoleh gambaran kondisi pembelajaran pada tahap awal, pengukuran motivasi diberikan pada dua waktu pengamatan, sedangkan respons peserta didik dikumpulkan setelah seluruh aktivitas pembelajaran selesai.

Setiap data kemudian diperlakukan sesuai dengan fungsi dan bentuk informasinya. Hasil penilaian ahli materi dan ahli media dikonversi ke dalam persentase skor untuk memperoleh tingkat kelayakan produk, sementara tanggapan peserta didik dirangkum secara deskriptif guna menentukan kepraktisan E-LKPD. Perubahan skor motivasi ditelaah dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan memperhatikan nilai minimum, maksimum, serta rata-rata masing-masing pengukuran. Pengolahan seluruh data kuantitatif dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Pada tahap *evaluation*, hasil validasi dan pengalaman peserta didik selama menggunakan produk kembali ditelaah untuk menentukan bagian yang perlu diperbaiki, hingga diperoleh bentuk akhir E-LKPD yang tetap mempertahankan struktur *Problem Based Learning* dan integrasi Gimkit.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap 1. *Analyze*

Tahap *analyze* digunakan untuk memetakan kondisi pembelajaran IPS pada materi Zaman Praaksara di kelas VII SMPN 2 Malang sebelum produk dikembangkan. Informasi awal diperoleh melalui observasi dan angket peserta didik yang mencakup aktivitas, keterlibatan, motivasi, serta pemanfaatan perangkat digital selama pembelajaran. Dalam proses tersebut, sebagian peserta didik masih lebih banyak mengikuti penjelasan guru dibandingkan terlibat dalam kegiatan bertanya, berdiskusi, dan memberikan tanggapan, sementara penggunaan *smartphone* belum diarahkan secara optimal untuk kegiatan belajar. Rangkuman kondisi awal tersebut disajikan pada Tabel 1 untuk memperlihatkan aspek pembelajaran yang menjadi dasar perancangan produk.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Aspek Analisis	Hasil Temuan
Proses pembelajaran	Pembelajaran masih didominasi penjelasan guru sehingga aktivitas belajar cenderung berpusat pada guru.

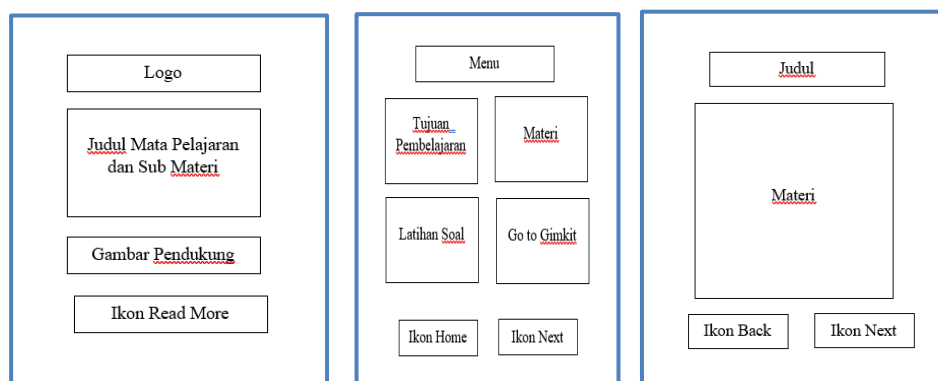
Aspek Analisis	Hasil Temuan
Aktivitas peserta didik	Sebagian peserta didik belum aktif bertanya, berdiskusi, maupun memberikan tanggapan selama pembelajaran.
Motivasi belajar	Peserta didik menunjukkan kecenderungan kehilangan perhatian dan melakukan aktivitas di luar pembelajaran.
Pemanfaatan teknologi	<i>Smartphone</i> telah diperbolehkan digunakan di sekolah, tetapi belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran.
Kebutuhan pembelajaran	Diperlukan media digital yang dapat mengarahkan peserta didik pada aktivitas belajar yang lebih interaktif.

Tabel 1 memuat lima aspek yang menjadi perhatian dalam analisis awal, yaitu proses pembelajaran, aktivitas peserta didik, motivasi belajar, pemanfaatan teknologi, dan kebutuhan pembelajaran. Proses pembelajaran masih didominasi penjelasan guru, sedangkan sebagian peserta didik belum aktif bertanya, berdiskusi, maupun memberikan tanggapan. Pada aspek motivasi, ditemukan kecenderungan peserta didik kehilangan perhatian dan melakukan aktivitas di luar pembelajaran. Kondisi tersebut berjalan bersamaan dengan pemanfaatan *smartphone* yang belum optimal, sehingga kebutuhan produk diarahkan pada penyediaan media digital yang mendukung aktivitas belajar secara lebih interaktif.

Temuan awal tersebut kemudian digunakan untuk menentukan karakter produk yang dikembangkan pada tahap berikutnya. E-LKPD disusun dengan materi dan aktivitas yang tidak hanya dapat diakses secara digital, tetapi juga memberikan alur kegiatan yang lebih terarah bagi peserta didik. Aktivitas *Problem Based Learning* ditempatkan dalam rangkaian pembelajaran, sedangkan Gimkit digunakan sebagai bagian pendukung pada kegiatan tertentu. Rancangan tersebut menjadi dasar untuk memasuki tahap *design* dengan mempertahankan keterkaitan antara kebutuhan pembelajaran dan bentuk media yang dikembangkan.

Tahap 2. Design

Tahap *design* diarahkan pada penyusunan struktur awal produk berdasarkan kebutuhan yang telah dipetakan sebelumnya. E-LKPD dirancang dengan beberapa komponen utama berupa halaman *cover*, menu utama, materi, aktivitas pembelajaran, serta navigasi menuju Gimkit. Pada tahap ini, produk masih berbentuk *prototype* yang digunakan untuk mengatur hubungan antarkomponen sebelum memasuki proses pengembangan lebih lanjut. Susunan awal produk tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Awal E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning*

Gambar 1 menampilkan rancangan awal yang terdiri atas halaman pembuka, menu navigasi, dan halaman materi. Ketiga bagian tersebut menjadi struktur dasar yang selanjutnya dikembangkan dengan menambahkan aktivitas pembelajaran serta akses menuju Gimkit. Penyusunan komponen dilakukan secara terarah agar setiap bagian memiliki fungsi yang saling berhubungan dalam penggunaan media. Rancangan tersebut kemudian menjadi acuan visual pada tahap *development*.

Tahap 3. Development

Tahap *development* menghasilkan bentuk digital dari rancangan yang telah disusun sebelumnya. Materi Zaman Praaksara, tujuan pembelajaran, aktivitas berbasis *Problem Based Learning*, latihan, dan integrasi Gimkit ditempatkan dalam satu rangkaian menggunakan Canva yang dapat diakses melalui komputer maupun *smartphone*. Kelayakan produk diperiksa melalui penilaian satu ahli materi dan satu ahli media sebelum digunakan dalam uji coba. Penilaian terhadap aspek materi terlebih dahulu disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Kesesuaian materi	95,80%	Sangat Layak
Bahasa	95,00%	Sangat Layak
Evaluasi	100,00%	Sangat Layak
Rata-rata	96,93%	Sangat Layak

Penilaian ahli materi mencakup kesesuaian materi, bahasa, dan evaluasi. Persentase yang diperoleh masing-masing sebesar 95,80%, 95,00%, dan 100,00%, dengan seluruh aspek berada pada kategori sangat layak. Nilai rata-rata ketiga aspek tersebut mencapai 96,93%. Setelah penilaian materi selesai, evaluasi dilanjutkan pada aspek teknis dan karakteristik media melalui ahli media. Aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi tampilan visual, keterbacaan teks, kepraktisan, fungsionalitas, dan strategi pembelajaran. Rincian persentase dan kategori untuk setiap aspek disajikan pada Tabel 3 sebagai bagian dari penilaian kelayakan media.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Tampilan visual	82,80%	Sangat Layak
Keterbacaan teks	93,70%	Sangat Layak
Praktis	100,00%	Sangat Layak
Fungsionalitas	81,24%	Sangat Layak
Strategi pembelajaran	91,60%	Sangat Layak
Rata-rata	89,87%	Sangat Layak

Persentase pada aspek tampilan visual mencapai 82,80%, keterbacaan teks 93,70%, kepraktisan 100,00%, fungsionalitas 81,24%, dan strategi pembelajaran 91,60%. Seluruh aspek memperoleh kategori sangat layak, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 89,87%. Setelah proses validasi materi dan media selesai, produk dilanjutkan ke tahap implementasi dengan bentuk yang telah disesuaikan berdasarkan hasil penilaian validator.

Selain data validasi, bentuk produk yang digunakan dalam uji coba ditampilkan secara visual agar susunan media dan keterhubungannya dengan Gimkit dapat terlihat secara langsung. Gambar 2 menyajikan tampilan E-LKPD yang telah dikembangkan setelah melalui tahap perancangan dan pengembangan.



Gambar 2. Tampilan Produk E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Gimkit

Tampilan pada Gambar 2 memperlihatkan bagian materi dan aktivitas yang tersedia dalam E-LKPD serta keterhubungannya dengan Gimkit. Produk tersebut telah beralih dari rancangan awal menjadi media digital yang dapat digunakan melalui perangkat pembelajaran yang tersedia. Gimkit ditempatkan sebagai bagian pendukung dalam rangkaian aktivitas yang telah disusun. Produk kemudian digunakan pada tahap *implementation* untuk memperoleh data penggunaan media dan skor motivasi sebelum serta sesudah implementasi.

Tahap 4. *Implementation*

Tahap *implementation* dilakukan untuk memperoleh data penggunaan produk dalam kegiatan pembelajaran secara langsung. Uji coba melibatkan 8 peserta didik kelas VII SMPN 2 Malang dengan desain *One-Group Pretest–Posttest*, di mana peserta didik menggunakan E-LKPD dan Gimkit dalam rangkaian kegiatan yang telah dirancang. Data yang dihimpun mencakup jumlah peserta didik, kepraktisan media, serta skor *pretest* dan *posttest*. Seluruh data implementasi tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Implementasi E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Gimkit

Indikator	Hasil
Jumlah peserta didik	8
Kepraktisan media	92%

Indikator	Hasil
Kategori kepraktisan	Sangat Praktis
Nilai minimum <i>pretest</i>	32
Nilai maksimum <i>pretest</i>	95
Rata-rata <i>pretest</i>	61,3
Nilai minimum <i>posttest</i>	55
Nilai maksimum <i>posttest</i>	100
Rata-rata <i>posttest</i>	79,6
Selisih rata-rata	18,3 poin

Sebanyak 8 peserta didik terlibat dalam uji coba, dengan tingkat kepraktisan media sebesar 92% dan kategori sangat praktis. Pada pengukuran awal, skor berada pada rentang 32–95 dengan rata-rata 61,3. Setelah penggunaan produk, skor berada pada rentang 55–100 dengan rata-rata 79,6. Selisih rata-rata antara kedua pengukuran tersebut tercatat sebesar 18,3 poin, yang dalam penelitian ini dicatat sebagai perubahan skor motivasi belajar setelah implementasi produk.

Tahap 5. *Evaluation*

Tahap *evaluation* digunakan untuk menyempurnakan produk setelah melalui proses validasi dan implementasi. Evaluasi dilakukan dengan memperhatikan masukan ahli serta respons peserta didik terhadap tampilan, navigasi, dan kemudahan penggunaan media. Bagian yang memerlukan penyempurnaan diperbaiki tanpa mengubah substansi materi yang telah memperoleh penilaian dari ahli materi. Proses tersebut menghasilkan versi akhir E-LKPD dengan struktur *Problem Based Learning* dan integrasi Gimkit yang tetap dipertahankan.

Produk akhir memuat materi Zaman Praaksara, aktivitas pembelajaran, latihan, serta akses Gimkit dalam satu rangkaian media digital. Nilai kelayakan materi tercatat sebesar 96,93%, kelayakan media sebesar 89,87%, dan kepraktisan media sebesar 92%. Pada pengukuran motivasi, rata-rata skor tercatat 61,3 sebelum implementasi dan 79,6 setelah implementasi, dengan selisih rata-rata sebesar 18,3 poin. Dengan desain *One-Group Pretest–Posttest* dan analisis yang bersifat deskriptif pada 8 peserta didik, temuan tersebut dilaporkan sebagai perubahan skor motivasi belajar, bukan sebagai bukti peningkatan yang bersifat kausal.

Pembahasan

Pengembangan E-LKPD dalam penelitian ini tidak diarahkan sekadar untuk mengganti LKPD cetak menjadi format digital. Persoalan yang ditemukan di SMPN 2 Malang justru berkaitan dengan belum optimalnya penggunaan perangkat digital untuk membangun interaksi belajar yang aktif. Karena itu, materi, aktivitas pemecahan masalah, latihan, dan Gimkit disusun dalam satu alur agar peserta didik tidak hanya mengakses informasi, tetapi melakukan aktivitas terhadap materi. Arah ini sejalan dengan Risamasu dan Pieter (2024) yang menunjukkan kelayakan dan kepraktisan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning*, serta Kirana dan Anggraini (2026) yang mengembangkan *e-worksheet* berbasis *Problem Based Learning* untuk mendukung motivasi belajar. Perbedaannya terletak pada konteks penelitian ini yang mengintegrasikan E-LKPD dan Gimkit pada materi Zaman Praaksara jenjang SMP.

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

 <https://doi.org/10.51878/edutech.v6i3.13757>

Pemilihan *Problem Based Learning* menjadi relevan karena materi Zaman Praaksara dapat dipelajari melalui proses menghubungkan informasi, memahami persoalan, dan menyelesaikan aktivitas, bukan hanya mengingat fakta sejarah. Winasih dan Malawi (2023) mengaitkan model tersebut dengan minat dan hasil belajar IPS, sedangkan Risamasu dan Pieter (2024) menggunakannya sebagai kerangka E-LKPD untuk mendukung pemecahan masalah. Dalam produk ini, *Problem Based Learning* berfungsi mengatur alur aktivitas peserta didik sejak berhadapan dengan materi hingga menyelesaikan tugas. Dengan demikian, aspek elektronik pada E-LKPD memperoleh fungsi pedagogis karena media digunakan untuk mengarahkan aktivitas belajar, bukan hanya menyajikan bahan bacaan.

Gimkit kemudian memberikan bentuk interaksi yang berbeda dalam rangkaian tersebut. Setelah mempelajari materi dan menyelesaikan aktivitas berbasis masalah, peserta didik memperoleh pengalaman melalui unsur permainan yang terhubung dengan pembelajaran. Leksono dan Alamsyah (2025) menempatkan Gimkit sebagai platform gamifikasi yang relevan pada jenjang SMP, sedangkan Vrcelj et al. (2023) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat berkaitan dengan keterlibatan dan motivasi ketika dirancang sesuai konteks pendidikan. Pada pembelajaran IPS, Luthfia et al. (2025) juga menemukan keterkaitan penggunaan gamifikasi dengan hasil belajar. Posisi Gimkit dalam penelitian ini bukan sebagai selingan, melainkan bagian dari alur E-LKPD sehingga aktivitas permainan tetap terhubung dengan tujuan pembelajaran.

Keterpaduan tersebut turut tercermin pada respons peserta didik yang mencapai 92% dengan kategori sangat praktis. Data ini memberikan gambaran bahwa produk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan struktur materi, instruksi, navigasi, dan akses media yang relatif mudah diikuti. Temuan tersebut searah dengan Risamasu dan Pieter (2024) mengenai kepraktisan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* serta Purwati et al. (2023) yang menekankan penyesuaian isi dan aktivitas dengan kebutuhan pengguna. Kusumawati (2026) juga memperoleh kepraktisan pada E-LKPD berbasis *flipbook* interaktif untuk peserta didik kelas VII SMP. Kesamaan tersebut memperlihatkan bahwa keterterapan bahan ajar digital tidak hanya ditentukan oleh teknologinya, tetapi juga oleh kejelasan hubungan antara isi, aktivitas, dan cara penggunaannya.

Perubahan skor motivasi memperlihatkan arah temuan yang berbeda tetapi saling melengkapi. Rata-rata skor berubah dari 61,3 pada *pretest* menjadi 79,6 pada *posttest*, dengan selisih 18,3 poin. Arah perubahan ini memiliki keterkaitan dengan Yuanisyak (2024) mengenai E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* dan motivasi belajar, serta Kirana dan Anggraini (2026) yang mengembangkan *e-worksheet* untuk mendukung motivasi. Namun, hasil tersebut diperoleh dari satu kelompok berjumlah 8 peserta didik dengan desain *One-Group Pretest–Posttest* dan analisis deskriptif. Oleh karena itu, selisih 18,3 poin dipahami sebagai perubahan skor setelah implementasi, bukan sebagai bukti hubungan sebab-akibat.

Kerangka ARCS memberikan perspektif untuk memahami karakter pengalaman belajar yang dibangun melalui produk. Unsur visual dan permainan dalam Gimkit secara konseptual berkaitan dengan *Attention*, keterhubungan materi dan aktivitas dengan *Relevance*, tahapan kegiatan dengan *Confidence*, serta penyelesaian tugas dan umpan balik dengan *Satisfaction*. Penafsiran tersebut bersifat konseptual karena penelitian tidak menganalisis perubahan setiap indikator ARCS secara terpisah. Yehezkiel dan Sapta (2025) melalui *systematic literature review* membahas relevansi media digital terhadap minat dan motivasi siswa SMP, sementara Vrcelj et al. (2023) menekankan bahwa penempatan unsur gamifikasi perlu disesuaikan dengan konteks pendidikan. Dengan demikian, karakter media dapat digunakan untuk menjelaskan

kemungkinan terbentuknya pengalaman belajar yang lebih menarik tanpa memperluas kesimpulan melebihi data yang tersedia.

Kontribusi penelitian ini terutama terletak pada cara E-LKPD, *Problem Based Learning*, dan Gimkit dipertemukan dalam satu rancangan pembelajaran IPS. E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* telah digunakan untuk mendukung pemecahan masalah dan motivasi, sedangkan gamifikasi telah dimanfaatkan untuk menghadirkan interaksi alternatif dalam pembelajaran. Penelitian ini menghubungkan kedua pendekatan tersebut pada materi Zaman Praaksara kelas VII SMP, dengan kelayakan materi 96,93%, kelayakan media 89,87%, kepraktisan 92%, dan perubahan rata-rata skor motivasi dari 61,3 menjadi 79,6 pada 8 peserta didik. Temuan tersebut menempatkan produk sebagai alternatif desain pembelajaran IPS yang memadukan aktivitas berbasis masalah dengan gamifikasi dalam satu pengalaman digital. Karena uji coba masih terbatas dan analisis bersifat deskriptif, penelitian lanjutan dengan subjek lebih luas serta desain pembandingan diperlukan untuk menguji efektivitasnya secara lebih kuat.

KESIMPULAN

Pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Gimkit menghasilkan media pembelajaran digital yang layak dan praktis digunakan pada pembelajaran IPS materi Zaman Praaksara. Produk yang dikembangkan mampu memadukan bahan ajar, aktivitas pemecahan masalah, dan gamifikasi dalam satu rangkaian pembelajaran sehingga penggunaannya tidak hanya berfungsi sebagai penyajian materi dalam format elektronik. Pada uji coba terbatas, skor motivasi belajar mengalami perubahan dari sebelum menuju setelah penggunaan produk. Temuan utama tersebut menempatkan E-LKPD yang dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran IPS yang dapat mendukung pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Kontribusi penelitian terutama terletak pada integrasi E-LKPD, *Problem Based Learning*, dan Gimkit dalam satu rancangan pembelajaran IPS pada materi Zaman Praaksara. Secara praktis, produk dapat dimanfaatkan sebagai pilihan bagi guru untuk menghubungkan aktivitas pemecahan masalah dengan gamifikasi tanpa memisahkan keduanya dari bahan ajar. Karena perubahan skor diperoleh dari kelompok kecil dan dianalisis secara deskriptif, temuan tersebut perlu dipahami sebagai gambaran perubahan skor setelah implementasi, bukan sebagai bukti hubungan sebab-akibat. Penelitian berikutnya dapat memperluas subjek dan konteks penerapan serta menggunakan desain pembandingan dan analisis yang lebih kuat untuk menguji temuan secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran berbasis gamifikasi: Pemanfaatan platform Gimkit untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Amaruddin, H. (2023). Ilmu Pengetahuan Sosial: Problematika dan solusinya. *Journal of Primary Education Research*, 1(01), 24–33. <https://jornal.unu-jogja.ac.id/pgsd/index.php/primer/article/view/5>
- Kirana, I. O., & Anggraini, F. (2026). The development of a problem-based learning-based e-worksheet assisted by Liveworksheets to enhance students' learning motivation in elementary school. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 12(1), 1–10. <https://doi.org/10.36987/jpms.v12i1.9043>

- Kusumawati, I. D. (2026, July). Kepraktisan E-LKPD berbasis flipbook interaktif pada materi bangun datar segi empat kelas VII SMP. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FPMIPA*, 4(1), 495–505.
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/FPMIPA/article/view/5444>
- Leksono, S. M., & Alamsyah, T. P. (2025). Gamifikasi pembelajaran IPA di jenjang SMP menggunakan platform Gimkit: Studi literature review. *Kosmologi (Jurnal Pendidikan IPA dan Sains)*, 1(2), 59–73.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/kosmologi/article/view/35115>
- Luthfia, A. N., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2025). Pengaruh pembelajaran gamifikasi berbasis media Truth or Dare terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 236 Jakarta. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(3), 8136–8155. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/19985>
- Mardani, N. K., Atmadja, N. B., & Suastika, I. N. (2021). Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 55–65. <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.272>
- Melinah, M., Fitriyanto, S., Ardianti, S., Walidain, S. N., Aprianto, R., Yahya, F., & Hermansyah, H. (2026). Development of PBL-based E-LKPD to improve students' learning motivation and critical thinking skills. *Indonesian Journal of Innovation and Educational Technology*, 1(1), 35–46. <https://doi.org/10.67434/ijiet.v1i1.2072>
- Mesra, R. (2023). *Strategi pembelajaran abad 21*. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ec6du>
- Nurafriani, R. R., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis Liveworksheet pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 3. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 404–414. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.711>
- Purwati, N. K. R., Sumandya, I. W., & Putri, P. R. S. (2023). E-LKPD berbasis etnomatematika pada materi trigonometri. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 164–172. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i1.2122>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Risamasu, P., & Pieter, J. (2024). Pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 14(1), 443–453. <https://doi.org/10.23887/jjpf.v14i1.75941>
- Safitri, A. M., & Rusdini, S. E. (2026). Pengaruh model pembelajaran gamifikasi Educaplay terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMP N 22 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 276–286. <https://bimaberilmu.com/jurnal/index.php/jppi/article/view/3516>
- Supardan, D. (2022). *Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial: Perspektif filosofi dan kurikulum*. Bumi Aksara.
- Syahputra, E. (2024). Pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Journal of Information System and Education Development*, 2(4), 10–13. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i4.104>
- Tiyasrini, W. A. (2021). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi kegiatan ekonomi di negara ASEAN pada siswa kelas VI SDN Dawuhansengon II tahun 2020. *Educatif Journal of Education Research*, 3(1), 208–217. <https://doi.org/10.36654/educatif.v3i1.198>



- Vrcelj, A., Hoic-Božić, N., & Dlab, M. H. (2023). Use of gamification in primary and secondary education: A systematic literature review. *International Journal of Educational Methodology*, 9(1), 13–27. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1378588>
- Wahyuni, K. S. P., Candiasa, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan E-LKPD berbasis kemampuan berpikir tingkat tinggi mata pelajaran tematik kelas IV sekolah dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 301–311. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476
- Winasih, E. W., & Malawi, I. (2023). Penerapan metode *Problem Based Learning* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS pada siswa kelas IX SMPN 4 Karang Anyar tahun pelajaran 2021/2022. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(1), 429–441. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i1.150>
- Yehezkiel, G., & Sapta, A. (2025). Efektivitas media pembelajaran digital terhadap minat dan motivasi belajar siswa di SMP: Systematic literature review. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 386–395. <http://jurnal.kopusingdo.com/index.php/jtpp/article/view/1267>
- Yuanisyak, A. (2024). *Efektivitas E-LKPD berbasis model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Pare* [Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri]. <https://repository.unpkediri.ac.id/16789/>