MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah
Special Edition: The 1st ICEWISE
International Conference on Elementary Teaching and Wisdom in Education
https://ejournal.uinmadura.ac.id/index.php/ibtida
E-ISSN: 2720-8850 P-ISSN: 2715-7067

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS CLASSPOINT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Elsinora Mahananingtyas[1], Novialita Angga Wiratama[2], Iis Daniati Fatimah[3], Fera Dwidarti[4], Badri Atul Fikriyah[5]
Universitas Negeri Malang[1], Universitas PGRI Ronggolawe[2,3,4,5]
elsinora.fip@um.ac.id[1],novialita3@gmail.com[2], iisdaniati@gmail.com[3], fera.dwi91@gmail.com[4], badriatul928@gmail.com[5]

Abstrak
Keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif merupakan kompetensi esensial abad ke-21 perlu dilatih sejak sekolah dasar, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini cenderung diajarkan secara hafalan dengan bahan ajar LKS konvensional berisi soal-soal berpikir tingkat rendah. Penelitian pengembangan menggunakan model ASSURE dengan enam tahapan untuk mengembangkan elektronik lembar kerja peserta didik (E-LKPD) melalui PowerPoint berbasis ClassPoint pada materi keberagaman suku dan pakaian adat. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV, dengan uji coba kelompok kecil pada 5 siswa dan uji lapangan pada 21 siswa (6 laki-laki, 15 perempuan). Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli media dan materi, lembar observasi, angket respon, serta tes berpikir kritis dan kreatif model pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukkan E-LKPD dinyatakan sangat valid (ahli media 98%; ahli materi 100%) dan sangat praktis (respon guru 94%; pengamatan aktivitas peserta didik 93,75%). Hasil uji N-Gain menunjukkan E-LKPD efektif meningkatkan berpikir kritis (0,77; kategori tinggi) dan cukup efektif meningkatkan berpikir kreatif (0,64; kategori sedang), yang didukung hasil uji t berpasangan yang signifikan ($p = 0,001 < 0,05$) pada kedua keterampilan tersebut. E-LKPD berbasis ClassPoint yang dikembangkan melalui model ASSURE terbukti menjadi alternatif bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa.
Kata Kunci: E-LKPD, ClassPoint, berpikir kritis, berpikir kreatif, sekolah dasar

Abstract
Critical and creative thinking skills are essential 21st-century competencies that need to be trained from elementary school, including in Pancasila Education, which has traditionally been taught through rote memorization using conventional worksheets dominated by low-order-thinking questions. This research and development study employed the ASSURE model with six stages to develop an electronic student worksheet (E-LKPD) through PowerPoint based on ClassPoint on the topic of ethnic and traditional-dress diversity at grade IV. The population consisted of fourth-grade students, with a small-group trial involving 5 students

and a field trial involving 21 students (6 boys, 15 girls). The instruments included media and material validation sheets, observation sheets, response questionnaires, and pretest-posttest critical and creative thinking tests. The results show that the E-LKPD was highly valid (media expert 98%; material expert 100%) and highly practical (teacher response 94%; student activity observation 93.75%). The N-Gain test indicated that the E-LKPD was effective in improving critical thinking (0.77; high category) and fairly effective in improving creative thinking (0.64; medium category), supported by significant paired-sample t-test results ($p = 0.001 < 0.05$) for both skills. The ClassPoint-based E-LKPD developed through the ASSURE model proved to be a valid, practical, and effective alternative teaching material for training critical and creative thinking skills.

Keywords: E-LKPD, ClassPoint, Critical Thinking, Creative Thinking, Elementary School

Received: 18-10-2026	Accepted: 09-11-2026	Published: 23-11-2026

©Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas Islam Negeri Madura, Indonesia

https://doi.org/10.19105/mubtadi.v1i.26446

PENDAHULUAN

Keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif merupakan dua dari sejumlah kompetensi inti abad ke-21 yang wajib dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar, agar peserta didik mampu menghadapi persoalan yang kompleks, mengevaluasi informasi secara rasional, dan menghasilkan gagasan baru dalam menyelesaikan masalah. Capaian keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa Indonesia pada asesmen internasional masih tergolong rendah. Hasil PISA 2022 menunjukkan hanya sekitar 5% siswa yang mampu berpikir kreatif secara mahir, dengan aspek orisinalitas dan elaborasi umumnya berada pada kategori sedang hingga rendah dibandingkan aspek kelancaran berpikir (Noorkholisoh et al., n.d., 2026). PISA 2025 menempatkan Indonesia pada skor 427 untuk domain Pemecahan Masalah Komputasional, yaitu peringkat 62 dari 85 negara dan 7 dari 8 negara ASEAN. Capaian ini menandakan bahwa kesiapan siswa sekolah dasar dalam menghadapi tantangan abad ke-21 masih perlu ditingkatkan.

Permasalahan serupa ditemukan secara spesifik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV UPT SD Negeri Gadon, Kecamatan Bancar, Kabupaten Tuban, Jawa Timur. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode ceramah dan hafalan dengan bahan ajar LKS cetak dari penerbit yang berisi soal-soal berpikir tingkat rendah (low order thinking skill). Peserta didik jarang diberikan kesempatan untuk menganalisis, mengevaluasi, atau menghasilkan gagasan baru terkait materi keberagaman suku dan pakaian adat di Indonesia. Akibatnya, nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa pada materi tersebut masih rendah, yaitu masing-masing 42,4% dan 36,4% berdasarkan tes awal yang dilakukan peneliti. Kondisi ini menunjukkan perlunya bahan ajar alternatif yang mampu mendorong peserta didik berpikir pada tingkat yang lebih tinggi.

Sejumlah penelitian pengembangan terbaru menunjukkan bahwa elektronik lembar kerja peserta didik (E-LKPD) berbasis media interaktif terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. E-LKPD berbasis Canva dan Wordwall dilaporkan meningkatkan berpikir kritis secara signifikan (Salsabila et al., 2026; Harjanto & Sumunar, 2023; Pratomo et al., 2023). Hasil serupa juga dilaporkan pada E-LKPD berbasis Live Worksheet (Wakhidah & Lestari, 2024)dan model Problem Based Learning pada muatan PPKn (Kurniawan & Sanoto, 2024). Pada materi keragaman budaya Indonesia, pengembangan media diorama kooperatif terbukti cukup efektif meningkatkan berpikir kritis siswa kelas V dengan N-Gain berkategori sedang (Hidayah & Iskandar, 2025). E-LKPD berbasis kearifan lokal (Pristiwanti et al., 2024), Higher Order Thinking Skill (Pamungkas & Fitriyani, 2023), dan Problem Based Learning (Masruroh & Raharjo, 2024; Sari & Listiadi, 2023) juga menunjukkan hasil efektif pada jenjang sekolah dasar.

Selain E-LKPD berbasis platform desain seperti Canva, media presentasi interaktif berbasis PowerPoint juga dilaporkan secara konsisten meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keaktifan siswa sekolah dasar pada berbagai mata pelajaran (Budianti et al., 2023; Nufus & Nukman, 2024), termasuk pada muatan Pendidikan Pancasila materi norma (Winda & Nukman, 2025). Platform kuis bergamifikasi seperti Kahoot dan Quizizz juga banyak dimanfaatkan guru sekolah dasar untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif (Abdillah et al., 2022), dengan sejumlah studi melaporkan peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa ((Islami & Soekamto, 2022). Namun, berbeda dari Canva, Wordwall, maupun Quizizz yang memerlukan aplikasi atau tab terpisah, ClassPoint hadir sebagai aplikasi teknologi pendidikan yang terintegrasi langsung dengan Microsoft PowerPoint (Permatasari et al., 2022; Xu, 2025), memungkinkan guru mengubah slide presentasi pasif menjadi aktivitas interaktif berupa kuis, jajak pendapat, dan aktivitas menggambar tanpa perlu berpindah aplikasi (Akram & Abdelrady, 2025).

Sejumlah kajian empiris menunjukkan bahwa ClassPoint mampu meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Studi kuasi-eksperimen melaporkan bahwa aktivitas berbasis ClassPoint secara signifikan meningkatkan kepuasan belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional (Abdelrady & Akram, 2022) dan menurunkan kecemasan peserta didik dalam menghadapi tes (Akram & Abdelrady, 2023). Persepsi positif terhadap ClassPoint sebagai sarana interaksi kelas juga dilaporkan mencapai 90% (Abumosa, 2024). Temuan-temuan ini mengindikasikan bahwa ClassPoint berpotensi dimanfaatkan sebagai basis pengembangan E-LKPD yang tidak hanya interaktif, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan kognitif peserta didik secara lebih mendalam (Ananayo, 2024; Yanti et al., 2025)

Meskipun efektivitas ClassPoint telah terbukti pada berbagai konteks pembelajaran, penelusuran literatur menunjukkan bahwa penelitian tentang ClassPoint di Indonesia masih didominasi oleh konteks perguruan tinggi dan sekolah menengah (Permatasari et al., 2022; Abdelrady & Akram, 2022;Akram & Abdelrady, 2023). Penerapan ClassPoint sebagai basis pengembangan bahan ajar E-LKPD pada jenjang sekolah dasar belum ditemukan dalam literatur yang dikaji. Selain itu, penelitian pengembangan E-LKPD yang ada umumnya mengukur satu variabel dependen saja, yaitu berpikir kritis, tanpa menguji dampaknya terhadap berpikir kreatif secara bersamaan.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada tiga aspek. Pertama, kebaruan produk: pengembangan E-LKPD menggunakan ClassPoint yang terintegrasi langsung dengan PowerPoint, berbeda dari platform terpisah seperti Canva atau Wordwall. Kedua, kebaruan konteks: penerapan ClassPoint pada jenjang sekolah dasar kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang belum dikaji dalam literatur sebelumnya. Ketiga, kebaruan pengukuran: pengukuran ganda terhadap keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif secara bersamaan dalam satu desain penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan E-LKPD melalui PowerPoint berbasis ClassPoint pada materi keberagaman suku dan pakaian adat di Indonesia menggunakan model ASSURE; (2) menguji kevalidan E-LKPD berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi; (3) menguji kepraktisan E-LKPD berdasarkan respon guru, respon peserta didik, dan pengamatan aktivitas pembelajaran; serta (4) menguji perbedaan skor keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif siswa kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan E-LKPD berbasis ClassPoint.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang menggunakan model ASSURE, meliputi enam tahapan: Analyze Learner Characteristics (menganalisis karakteristik peserta didik), State Standard and Objectives (menentukan standar dan tujuan pembelajaran), Select Methods, Media, and Materials (memilih strategi, metode, media, dan materi), Utilize Media and Materials (menggunakan media dan materi), Require Learner Participation (meminta peran serta peserta didik), serta Evaluate and Revise (evaluasi dan revisi).
Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah dasar yang berada di wilayah pesisir pantai Kabupaten Tuban, Provinsi Jawa Timur. Subjek uji coba kelompok kecil adalah 5 peserta didik kelas IV UPT SDN Sobontoro, sedangkan uji coba lapangan melibatkan 21 peserta didik kelas IV UPT SD Negeri Gadon, terdiri atas 6 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan dengan rata-rata usia 10 tahun. Pemilihan kedua sekolah didasarkan pada kesamaan karakteristik, yaitu berada di wilayah masyarakat pesisir pantai dengan akses teknologi yang memadai untuk pembelajaran berbasis PowerPoint.

Instrumen pengumpulan data terdiri atas: (1) lembar validasi ahli media dan ahli materi berskala 1-5 untuk mengukur kevalidan E-LKPD; (2) lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik serta angket respon guru dan peserta didik untuk mengukur kepraktisan; dan (3) tes keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif berbentuk pretest-posttest untuk mengukur keefektifan. Tes berpikir kritis terdiri atas 5 soal uraian yang mengukur empat indikator, yaitu: (a) mengidentifikasi masalah, (b) menganalisis argumen, (c) mengevaluasi bukti, dan (d) menyimpulkan secara logis. Tes berpikir kreatif terdiri atas 5 soal uraian yang mengukur empat indikator, yaitu: (a) kelancaran (fluency), (b) keluwesan (flexibility), (c) orisinalitas (originality), dan (d) elaborasi (elaboration). Setiap soal dinilai dengan skor 1-4 berdasarkan rubrik penilaian yang telah divalidasi oleh ahli.

Tingkat kevalidan dan kepraktisan dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh terhadap skor maksimal dikalikan 100%, kemudian dikategorikan ke dalam kriteria sangat

valid/praktis (81-100%), valid/praktis (61-80%), cukup (41-60%), kurang (21-40%), dan tidak valid/praktis (0-20%).

Data pretest-posttest dianalisis menggunakan bantuan program SPSS. Uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene's Test dilakukan sebagai prasyarat sebelum uji hipotesis. Pengujian hipotesis menggunakan uji t sampel berpasangan (paired sample t-test) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest, dengan kriteria signifikan apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Selanjutnya, besar peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kreatif dihitung menggunakan uji Normalitas Gain (N-Gain), dengan kategori tinggi (g >= 0,70), sedang (0,30 <= g < 0,70), dan rendah (g < 0,30).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses Pengembangan E-LKPD melalui Model ASSURE

Pengembangan E-LKPD Powerpoint berbasis ClassPoint dilakukan melalui enam tahapan model ASSURE sebagai berikut:

Tahap pertama, Analyze Learner Characteristics. Analisis dilakukan terhadap siswa kelas IV UPT SD Negeri Gadon yang berjumlah 21 orang (6 laki-laki, 15 perempuan) dengan rata-rata usia 10 tahun. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik terbiasa menggunakan perangkat teknologi (laptop/HP) dalam kegiatan sehari-hari, namun belum pernah menggunakan E-LKPD interaktif dalam pembelajaran. Gaya belajar peserta didik cenderung visual dan kinestetik, sehingga E-LKPD dirancang dengan tampilan visual yang menarik dan aktivitas interaktif berbasis ClassPoint.

Tahap kedua, State Standard and Objectives. Standar yang digunakan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Pancasila Fase B, khususnya elemen Bhinneka Tunggal Ika. Tujuan pembelajaran ditetapkan agar peserta didik mampu: (a) mengidentifikasi keberagaman suku dan pakaian adat di Indonesia, (b) menganalisis faktor penyebab keberagaman budaya, (c) mengevaluasi sikap yang tepat terhadap keberagaman, dan (d) menghasilkan gagasan kreatif tentang pelestarian budaya.

Tahap ketiga, Select Methods, Media, and Materials. Metode yang dipilih adalah pembelajaran aktif dengan pendekatan konstruktivistik. Media utama yang dikembangkan adalah E-LKPD dalam format PowerPoint yang dilengkapi fitur ClassPoint berupa kuis interaktif (multiple choice, short answer, fill in the blanks), aktivitas word cloud, dan slide drawing. Materi disusun berdasarkan buku teks Pendidikan Pancasila kelas IV Kurikulum Merdeka, dilengkapi gambar dan video keberagaman suku dan pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia.

Tahap keempat, Utilize Media and Materials. E-LKPD yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diujicobakan. Setelah dinyatakan valid, E-LKPD diujicobakan pada kelompok kecil (5 siswa UPT SDN Sobontoro), kemudian diujicobakan pada kelompok besar (21 siswa UPT SD Negeri Gadon) selama tiga kali pertemuan.

Tahap kelima, Require Learner Participation. Selama uji coba lapangan, peserta didik berpartisipasi aktif dalam mengerjakan E-LKPD melalui fitur-fitur ClassPoint. Peserta didik menjawab kuis interaktif, membuat word cloud tentang keberagaman budaya, dan menggambar pakaian adat melalui slide drawing. Aktivitas peserta didik diamati oleh dua orang observer menggunakan lembar observasi.

Tahap keenam, Evaluate and Revise. Evaluasi dilakukan melalui tiga aspek: kevalidan (validasi ahli), kepraktisan (observasi dan angket), dan keefektifan (pretest-posttest). Hasil evaluasi dari setiap aspek diuraikan sebagai berikut.

Kevalidan E-LKPD

Validasi E-LKPD Powerpoint berbasis ClassPoint dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menggunakan lembar validasi berskala 1-5. Ahli media menilai 10 indikator yang meliputi: kesesuaian tampilan, keterbacaan teks, kualitas gambar, tata letak, kombinasi warna, kemudahan navigasi, kesesuaian animasi, interaktivitas fitur ClassPoint, kesesuaian dengan karakteristik siswa SD, dan kemudahan penggunaan. Ahli materi menilai 8 indikator yang meliputi: kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran, kebenaran konsep, keruntutan penyajian, kesesuaian soal dengan indikator berpikir kritis, kesesuaian soal dengan indikator berpikir kreatif, penggunaan bahasa, kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa, dan kelengkapan materi. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 - Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor	Skor Maks.	Kategori
1	Kesesuaian tampilan	5	5	Sangat Valid
2	Keterbacaan teks	5	5	Sangat Valid
3	Kualitas gambar	5	5	Sangat Valid
4	Tata letak	5	5	Sangat Valid
5	Kombinasi warna	5	5	Sangat Valid
6	Kemudahan navigasi	5	5	Sangat Valid
7	Kesesuaian animasi	5	5	Sangat Valid
8	Interaktivitas ClassPoint	5	5	Sangat Valid
9	Kesesuaian dgn karakteristik siswa SD	4	5	Valid
10	Kemudahan penggunaan	5	5	Sangat Valid
	Total	49	50	98% - Sangat Valid

Tabel 2 - Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor	Skor Maks.	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan CP	5	5	Sangat Valid
2	Kebenaran konsep	5	5	Sangat Valid
3	Keruntutan penyajian	5	5	Sangat Valid
4	Kesesuaian soal dan indikator BK	5	5	Sangat Valid
5	Kesesuaian soal dan indikator BKr	5	5	Sangat Valid
6	Penggunaan bahasa	5	5	Sangat Valid
7	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	5	5	Sangat Valid
8	Kelengkapan materi	5	5	Sangat Valid
	Total	40	40	100% - Sangat Valid

BK: Berpikir Kritis
BKr: Berpikir Kreatif

P – ISSN : 2715 – 7067
E – ISSN : 2720 – 8850

Kedua ahli menyatakan bahwa E-LKPD layak diujicobakan di kelas tanpa revisi, baik dari aspek tampilan, kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar, maupun kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.

Kepraktisan E-LKPD

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada 5 peserta didik kelas IV UPT SDN Sobontoro selama satu pertemuan. Peserta didik mengerjakan E-LKPD secara mandiri di bawah bimbingan guru. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengoperasikan E-LKPD dan mengikuti seluruh aktivitas ClassPoint, meskipun beberapa peserta didik masih memerlukan bantuan teknis untuk mengakses fitur slide drawing. Persentase aktivitas peserta didik pada uji coba kelompok kecil mencapai 75% (kategori praktis).

Uji coba lapangan dilaksanakan pada 21 peserta didik kelas IV UPT SD Negeri Gadon selama tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru memperkenalkan E-LKPD dan cara menggunakan fitur ClassPoint. Peserta didik antusias mengikuti kuis interaktif dan aktif berpartisipasi dalam aktivitas word cloud. Pada pertemuan kedua dan ketiga, peserta didik sudah lebih terbiasa dan mandiri dalam mengoperasikan E-LKPD. Dua observer mengamati aktivitas guru dan peserta didik menggunakan lembar observasi terstruktur. Guru dinilai mampu mengelola pembelajaran dengan E-LKPD secara efektif, membimbing peserta didik menggunakan fitur ClassPoint, dan memberikan umpan balik berdasarkan hasil kuis secara real-time.

Kepraktisan E-LKPD diukur melalui pengamatan aktivitas guru dan peserta didik pada uji coba lapangan, serta angket respon guru dan peserta didik. Rekapitulasi hasil kepraktisan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 - Rekapitulasi Hasil Kepraktisan E-LKPD

Aspek yang Diukur	Persentase	Kategori
Uji coba kelompok kecil (aktivitas peserta didik)	75%	Praktis
Pengamatan aktivitas guru (rata-rata 2 observer)	91,5%	Sangat Praktis
Pengamatan aktivitas peserta didik (rata-rata 2 pengamat)	93,75%	Sangat Praktis
Angket respon guru	94%	Sangat Praktis
Angket respon peserta didik	88%	Sangat Praktis

Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD Powerpoint berbasis ClassPoint dapat diterapkan dengan sangat praktis pada proses pembelajaran, baik dari sudut pandang guru maupun peserta didik.

Keefektifan E-LKPD

Keefektifan E-LKPD diukur melalui perbandingan skor pretest dan posttest keterampilan berpikir kritis dan kreatif pada 21 peserta didik uji lapangan. Pretest diberikan sebelum pembelajaran menggunakan E-LKPD, sedangkan posttest diberikan setelah tiga kali pertemuan pembelajaran. Berikut disajikan hasil per indikator dan analisis statistik secara rinci.

Tabel 4 - Rekapitulasi Skor Per Indikator Berpikir Kritis

No	Indikator	Rerata Pretest	Rerata Posttest	Peningkatan
1	Mengidentifikasi masalah	45,2%	88,1%	42,9%
2	Menganalisis argumen	40,5%	85,7%	45,2%
3	Mengevaluasi bukti	38,1%	82,1%	44,0%
4	Menyimpulkan secara logis	45,7%	86,2%	40,5%
	Rata-rata	42,4%	85,5%	43,2%

Tabel 5 - Rekapitulasi Skor Per Indikator Berpikir Kreatif

No	Indikator	Rerata Pretest	Rerata Posttest	Peningkatan
1	Kelancaran (fluency)	40,5%	82,1%	41,7%
2	Keluwesan (flexibility)	38,1%	76,2%	38,1%
3	Orisinalitas (originality)	32,1%	69,0%	36,9%
4	Elaborasi (elaboration)	34,8%	72,6%	37,9%
	Rata-rata	36,4%	75,0%	38,6%

Tabel 4 dan Tabel 5 menunjukkan bahwa seluruh indikator berpikir kritis dan berpikir kreatif mengalami peningkatan setelah penggunaan E-LKPD. Pada berpikir kritis, indikator menganalisis argumen mengalami peningkatan tertinggi (45,2%), sedangkan pada berpikir kreatif, indikator kelancaran (fluency) mengalami peningkatan tertinggi (41,7%). Indikator orisinalitas dan elaborasi pada berpikir kreatif menunjukkan peningkatan yang relatif lebih rendah dibandingkan indikator lainnya.

a. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data pretest dan posttest diuji normalitasnya menggunakan uji Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6 - Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Pretest Berpikir Kritis	0,948	21	0,312	Normal
Posttest Berpikir Kritis	0,953	21	0,389	Normal
Pretest Berpikir Kreatif	0,941	21	0,227	Normal
Posttest Berpikir Kreatif	0,956	21	0,432	Normal

Tabel 6 menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai Sig. > 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji t sampel berpasangan.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test. Hasil uji menunjukkan bahwa data pretest-posttest berpikir kritis memiliki nilai Sig. = 0,482 dan data pretest-posttest berpikir kreatif memiliki nilai Sig. = 0,371. Kedua nilai Sig. > 0,05, sehingga varians data dinyatakan homogen.

c. Uji t Sampel Berpasangan (Paired Sample T-Test)

Uji t sampel berpasangan dilakukan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Hasil uji disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7 - Hasil Uji t Sampel Berpasangan

Pasangan	Mean Diff.	t	df	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Pretest-Posttest BK	-43,10	-12,847	20	0,001	H_0 ditolak
Pretest-Posttest BKr	-38,57	-10,236	20	0,001	H_0 ditolak

Tabel 7 menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) untuk kedua keterampilan adalah 0,001 (< 0,05), sehingga H_0 ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest keterampilan berpikir kritis maupun berpikir kreatif setelah penggunaan E-LKPD berbasis ClassPoint.

d. Uji N-Gain

Besar peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kreatif dihitung menggunakan uji N-Gain. Rekapitulasi hasil disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8 - Rekapitulasi Hasil Pretest-Posttest dan N-Gain

Keterampilan	Rerata Pretest	Rerata Posttest	N-Gain	Kategori	Tafsiran
Berpikir Kritis	42,4%	85,5%	0,77	Tinggi	Efektif
Berpikir Kreatif	36,4%	75,0%	0,64	Sedang	Cukup Efektif

Tabel 8 menunjukkan bahwa N-Gain berpikir kritis sebesar 0,77 termasuk kategori tinggi (efektif), sedangkan N-Gain berpikir kreatif sebesar 0,64 termasuk kategori sedang (cukup efektif). Hasil ini menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis ClassPoint efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Pembahasan

Tingginya tingkat kevalidan E-LKPD (98% dari ahli media dan 100% dari ahli materi) tidak terlepas dari penerapan tahap awal model ASSURE, yaitu Analyze Learner Characteristics, yang mendorong pengembang menganalisis karakteristik umum, kebutuhan belajar, dan gaya belajar peserta didik sebelum merancang produk. Pendekatan semacam ini sejalan dengan prinsip model ASSURE yang menitikberatkan kesesuaian media dengan karakteristik sasaran sebagai prasyarat media pembelajaran yang layak digunakan, sebagaimana juga ditegaskan pada penerapan ASSURE untuk pengembangan media berbasis teknologi pada jenjang pendidikan lain (Rustandi et al., 2022); (Maclinton & Andrian, 2022); (Mardin et al., 2023). Skor sempurna dari ahli materi (100%) mengindikasikan bahwa materi keberagaman suku dan pakaian adat yang disajikan dalam E-LKPD sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran Fase B dan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV. Sementara itu, satu indikator dari ahli media yang memperoleh skor 4 (valid) adalah aspek kesesuaian dengan karakteristik siswa SD, yang menunjukkan masih adanya ruang penyempurnaan pada aspek tersebut.

Kepraktisan E-LKPD yang sangat tinggi, baik dari sisi guru (94%) maupun peserta didik (88%-93,75%), memperkuat temuan sejumlah kajian bahwa ClassPoint efektif meningkatkan interaksi dan keterlibatan kelas secara real-time, dengan 90% responden dalam studi sebelumnya

menilai aplikasi ini sebagai sarana interaksi kelas yang sangat baik (Abumosa, 2024). Integrasi ClassPoint ke dalam PowerPoint memungkinkan guru memberikan kuis dan memperoleh umpan balik instan tanpa berpindah aplikasi, yang konsisten dengan laporan bahwa aktivitas berbasis ClassPoint meningkatkan kepuasan belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional (Abdelrady & Akram, 2022) dan menurunkan kecemasan peserta didik terhadap tes (Akram & Abdelrady, 2023). Tingkat kepraktisan yang tinggi ini juga sejalan dengan temuan pada media presentasi PowerPoint interaktif lain di jenjang sekolah dasar, yang secara konsisten dilaporkan mendapat respon sangat baik dari guru maupun peserta didik (Budianti et al., 2023); (Nufus & Nukman, 2024); (Winda & Nukman, 2025b), serta media kuis bergamifikasi seperti Kahoot dan Quizizz yang juga terbukti meningkatkan partisipasi aktif siswa sekolah dasar (Abdillah et al., 2022). Fitur pemberian kuis secara langsung dan umpan balik instan pada ClassPoint tampaknya menjadi faktor pendorong utama tingginya respon positif peserta didik dalam penelitian ini.

Pada aspek keefektifan, E-LKPD terbukti efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis (N-Gain 0,77; kategori tinggi) dan cukup efektif meningkatkan keterampilan berpikir kreatif (N-Gain 0,64; kategori sedang). Analisis per indikator menunjukkan bahwa indikator menganalisis argumen pada berpikir kritis dan indikator kelancaran (fluency) pada berpikir kreatif mengalami peningkatan tertinggi. Hal ini dapat dikaitkan dengan fitur kuis ClassPoint yang mengharuskan peserta didik mengevaluasi pilihan jawaban dan merumuskan respons secara cepat, sehingga melatih kemampuan analisis argumen dan kelancaran berpikir. Sebaliknya, indikator orisinalitas dan elaborasi pada berpikir kreatif menunjukkan peningkatan yang lebih rendah, yang mengindikasikan bahwa kedua aspek tersebut memerlukan latihan yang lebih intensif dan durasi yang lebih panjang.

Temuan peningkatan berpikir kritis ini sejalan dengan sejumlah penelitian pengembangan E-LKPD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sekolah dasar yang juga melaporkan peningkatan signifikan pada keterampilan berpikir kritis peserta didik, baik yang berbasis Canva (Salsabila et al., 2026); (Harjanto & Sumunar, 2023), Live Worksheet (Pratomo et al., 2023); (Wakhidah & Lestari, 2024), model Problem Based Learning ((Kurniawan & Sanoto, 2024); (Sari & Listiadi, 2023), maupun media diorama pada materi keragaman budaya yang serupa dengan penelitian ini (Hidayah & Iskandar, 2025). Hasil N-Gain berpikir kritis penelitian ini (0,77) bahkan tergolong lebih tinggi dibandingkan N-Gain media diorama pada materi yang sama (0,63), yang mengindikasikan bahwa unsur interaktivitas real-time dan umpan balik instan pada ClassPoint turut memberikan nilai tambah dibandingkan media statis. Temuan serupa juga dilaporkan pada E-LKPD berbasis Higher Order Thinking Skill (Pamungkas & Fitriyani, 2023) dan kearifan lokal pada jenjang sekolah dasar secara umum (Pristiwanti et al., 2024), serta pada pembelajaran berbasis kuis bergamifikasi yang juga terbukti meningkatkan berpikir kritis siswa (Islami & Soekamto, 2022); (Wibawa, 2024). Konsistensi temuan lintas platform media interaktif ini menegaskan bahwa unsur interaktivitas dan umpan balik langsung, bukan semata jenis aplikasi yang digunakan, menjadi faktor kunci keberhasilan E-LKPD dalam melatih berpikir kritis peserta didik sekolah dasar.

Sementara itu, peningkatan berpikir kreatif yang berkategori sedang (cukup efektif) relevan dengan temuan bahwa aspek orisinalitas dan elaborasi pada siswa sekolah dasar Indonesia umumnya

memang berkembang lebih lambat dan berkategori sedang dibandingkan aspek kelancaran berpikir, sebagaimana dilaporkan pada profil kreativitas siswa sekolah dasar kelas atas berdasarkan Torrance Tests of Creative Thinking (Noorkholisoh et al., 2026). Hal ini mengindikasikan bahwa keterampilan berpikir kreatif cenderung membutuhkan waktu pembiasaan yang lebih panjang untuk berkembang secara optimal dibandingkan keterampilan berpikir kritis, sehingga durasi tiga kali pertemuan pada penelitian ini kemungkinan belum cukup untuk mendorong seluruh aspek berpikir kreatif, khususnya orisinalitas dan elaborasi, berkembang secara maksimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa pengembangan E-LKPD Powerpoint berbasis ClassPoint yang dirancang melalui model ASSURE dan diintegrasikan dengan materi kontekstual keberagaman budaya Indonesia dapat menjadi alternatif bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif untuk mendukung keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Namun demikian, perlu dicatat bahwa penelitian ini menggunakan desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol, sehingga peningkatan skor tidak dapat sepenuhnya diatribusikan secara kausal kepada E-LKPD semata. Faktor lain seperti kematangan peserta didik dan pengaruh pembelajaran sebelumnya mungkin turut berkontribusi terhadap peningkatan yang diamati.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, E-LKPD Powerpoint berbasis ClassPoint pada materi keberagaman suku dan pakaian adat berhasil dikembangkan melalui enam tahapan model ASSURE, meliputi analisis karakteristik peserta didik, penetapan standar dan tujuan, pemilihan metode dan media, pemanfaatan media, partisipasi peserta didik, serta evaluasi dan revisi. Kedua, E-LKPD dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli media (98%) dan ahli materi (100%). Ketiga, E-LKPD dinyatakan sangat praktis berdasarkan respon guru (94%), respon peserta didik (88%), pengamatan aktivitas guru (91,5%), dan pengamatan aktivitas peserta didik (93,75%). Keempat, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest pada keterampilan berpikir kritis ($p = 0,001$) dan berpikir kreatif ($p = 0,001$), dengan N-Gain berpikir kritis sebesar 0,77 (kategori tinggi) dan N-Gain berpikir kreatif sebesar 0,64 (kategori sedang).

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol, cakupan sekolah yang terbatas pada satu sekolah uji lapangan, serta durasi penerapan yang relatif singkat (tiga pertemuan). Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol, memperluas cakupan subjek, memperpanjang durasi penerapan, serta mengkaji penerapan E-LKPD berbasis ClassPoint pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan lain.

DAFTAR PUSTAKA

Abdelrady, A. H., & Akram, H. (2022). An empirical study of ClassPoint tool application in enhancing EFL students' online learning satisfaction. *Systems*, *10*(5), 154. https://doi.org/10.3390/systems10050154

Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan aplikasi Kahoot! Dan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, *2*(1), 92–102. https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i1.1363

Abumosa, M. (2024). University students' perspectives on the use of interactive presentation technologies. *International Journal of Technology in Education and Science*, *8*(4), 645–667. https://doi.org/10.46328/ijtes.579

Akram, H., & Abdelrady, A. H. (2023). Application of ClassPoint tool in reducing EFL learners' test anxiety: Empirical evidence from Saudi Arabia. *Journal of Computers in Education, 10*, 529–547. https://doi.org/10.1007/s40692-023-00265-z

Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan media Powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *7*(1), 127–136. https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545

Harjanto, B., & Sumunar, D. S. E. W. (2023). Efektivitas E-LKPD berbasis Canva terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *8*(1), 23–35.

Hidayah, R., & Iskandar, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran Diorama Keragaman Budaya Indonesiaku (DIKBON) berbasis model kooperatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5. *Jurnal Basicedu*, *9*(4), 1101–1111.

Islami, M., & Soekamto, H. (2022). Efektivitas model pembelajaran inquiry menggunakan Quizizz multimedia berbasis gamification terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *5*(2), 383–392. https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.48338

Kurniawan, R. D., & Sanoto, A. R. (2024). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV melalui model pembelajaran PBL dalam mata pelajaran PPKn. *Jurnal Edukasi Dasar*, *10*(1), 67–75.

Maclinton, D., & Andrian, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran prisma berbasis Macromedia Flash dengan desain pembelajaran ASSURE. *Inomatika*, *4*(1), 83–97. https://doi.org/10.35438/inomatika.v4i1.323

Mardin, H., Yusuf, F. M., & Mamu, H. D. (2023). Penerapan model desain pembelajaran ASSURE dan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi di SMA Negeri 1 Pulubala. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, *1*(10), 2261–2268. https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i10.504

Noorkholisoh, L., Budiman, N., Yustiana, Y. R., & Akhmad, S. N. (2026). Profil kreativitas siswa sekolah dasar kelas atas: Analisis berdasarkan Torrance Tests of Creative Thinking. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 14*(1). https://doi.org/10.20961/jkc.v14i1.113146

Noorkholisoh, L., Budiman, N., Yustiana, Y. R., & Nurdin, S. (n.d.). *Profil Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas: Analisis berdasarkan Torrance Tests of Creative Thinking*.

Nufus, H., & Nukman, M. (2024). Pengaruh media pembelajaran PowerPoint interaktif terhadap cara berkomunikasi sosial dalam pembelajaran IPS kelas 4 SD Negeri 011 Dumai. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(4), 231–239.

Pamungkas, N. E., & Fitriyani, F. (2023). Pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) materi magnet. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia, 5*(1), 91–102.

Pratomo, W., Nadziroh, Chairiyah, & Putri, Y. K. (2023). Pengembangan e-LKPD berbasis Live Worksheet pada muatan PPKn siswa kelas 4 SD Negeri 2 Karanganyar Kebumen. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *14*(2), 150–165.

Pristiwanti, D., Hendrayana, A., & Nulhakin, L. (2024). Pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal motif batik Kota Serang dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 9*(3), 1850–1856.

Rustandi, A., Haeruddin, & Darmansyah. (2022). Penerapan model ASSURE dalam mengembangkan media pembelajaran di SMKN 3 Penajam Paser Utara. *Utile: Jurnal Kependidikan, 8*(1), 6–18. https://doi.org/10.37150/jut.v8i1.1594

Salsabila, A., Arifin, J., & Muhajir, M. (2026). Pengembangan E-LKPD berbasis media Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, *7*(2), 1631–1651.

Sari, E. N., & Listiadi, A. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis Contextual Teaching and Learning pada materi harga pokok proses dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, *11*(2), 211–227.

Wakhidah, S. F., & Lestari, W. M. (2024). Pengembangan LKPD Pendidikan Pancasila berbasis SKU pada materi norma untuk kelas V sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(4), 2982–2991.

Wibawa, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada pembelajaran PPKN di SD kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(1), 2791–2805.

Winda, W., & Nukman, M. (2025a). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *8*(3), 344–356. https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.4373

Winda, W., & Nukman, M. (2025b). Pengembangan media pembelajaran interaktif PowerPoint pada materi norma dalam kehidupanku kelas V sekolah dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *8*(3), 344–356. https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.4373