



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
**JP2SD (JURNAL PEMIKIRAN
DAN PENGEMBANGAN SEKOLAH DASAR)**

<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd>
p-ISSN: 2338-1140 e-ISSN: 2527-3043



Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Project Based Learning pada Materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia di Sekolah Dasar

Ananda Febriyani^{a1}, Hairida^{b2}, Dyoty Auliya Vilda Ghasya^{c3}, Asmayani Salimi^{d4}, Rio Pranata^{e5}

^{a,b,c,d,e} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tanjungpura, Indonesia

¹anandafebriyani200203@gmail.com, ²hairida@fkip.untan.ac.id, ³dyoty@fkip.untan.ac.id,
⁴asmayanisalimi@fkip.untan.ac.id, ⁵rioprnata@fkip.untan.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat:
Diterima 10 Maret 2024
Revisi 3 Juli 2024
Dipublikasikan 4 September 2024

Kata kunci:

Lembar Kerja Peserta Didik, Project Based Learning, Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *project based learning* pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia kelas IV SDN 03 Pontianak Selatan yang layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada kurikulum merdeka. Metode yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)* dengan mengadaptasi model *ADDIE*. Subjek penelitian adalah LKPD berbasis *project based learning* materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia yang diujicobakan pada 28 (dua puluh delapan) peserta didik kelas IV dan 2 orang guru kelas IV. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah pengukuran dan wawancara. Alat pengukuran data berupa angket respon dan pedoman wawancara. Dari hasil analisis kebutuhan ditemukan bahwa LKPD yang digunakan guru belum dirancang sendiri, selama ini digunakan LKPD yang tersedia. Guru juga mengeluh saat menggunakan LKPD tersebut karena isinya tidak menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik secara lengkap. Selain itu guru juga menyatakan pada materi yang memuat berbagai bentuk keragaman sosial dan budaya Indonesia yang berbeda-beda sehingga dalam penyampaiannya cenderung sulit karena banyaknya keberagaman yang tersebar diseluruh wilayah Indonesia. Sebelum diujicobakan, produk di validasi oleh validator yang kemudian diperoleh penilaian kelayakan validator ahli materi pada aspek kelayakan isi sebesar 91.25% dengan kriteria "Sangat Valid", validator ahli bahasa pada aspek kelayakan kebahasaan sebesar 93% dengan kriteria "Sangat Valid", dan ahli desain pada aspek kelayakan



kegrafikan sebesar 95.71% dengan kriteria “Sangat Valid”. Selanjutnya uji coba produk melalui respon diperoleh “Sangat Layak” dari guru sebesar 95.83% sedangkan respon dari peserta didik kelompok kecil sebesar 83.85% dengan kriteria “Sangat Baik”, dan respon kelompok besar sebesar 86.75% dengan kriteria “Sangat Baik”. Dengan demikian disimpulkan bahwa lembar kerja peserta didik berbasis *project based learning* materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Keywords:

Student Worksheets, Project Based Learning, Social and Cultural Diversity Material in Indonesia



Copyright © 2024, Ananda Febriyani, dkk.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



This study aimed to produce project-based learning Student Worksheets (LKPD) on social and cultural diversity material in Indonesia grade IV SDN 03 Pontianak Selatan which is suitable to be used to help the learning process in the independent curriculum. The study employed the Research and Development (R&D) method by adapting the ADDIE model. The subject of the study was a project-based learning LKPD on social and cultural diversity material in Indonesia, which was tested on 28 (twenty-eight) grade IV students and 2 grade IV teachers. Data collection techniques in this study are measurements and interviews—data measurement tools in the form of response questionnaires and interview guidelines. From the needs analysis, it was found that the LKPD used by teachers had not been designed by themselves; instead, they had been using available LKPDs. Teachers also complained when using these LKPDs because they did not explain the steps of the activities that students should do comprehensively. Additionally, teachers stated that materials containing various forms of social and cultural diversity in Indonesia are challenging to deliver due to the vast diversity spread throughout the Indonesian territory. Before being tested, the product was validated by validators who then obtained a feasibility assessment of material expert validators on the content feasibility aspect of 91.25% with the "Very Valid" criteria, linguist validators on the linguistic feasibility aspect of 93% with the "Very Valid" criteria, and design experts on the graphic feasibility aspect of 95.71% with the "Very Valid" criteria. Furthermore, product trials through responses obtained "Very Decent" from teachers amounted to 95.83%. In comparison, responses from small group students amounted to 83.85% with the criteria "Very Good," and large group responses amounted to 86.75% with the criteria "Very Good". Thus, it is concluded that project-based learning student worksheets on social diversity and crocodile materials in Indonesia are very feasible to be used in the learning process.

How to cite: Febriyani, A., Ghasya, D. A. V., Salimi, A., & Pranata, R. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Project Based Learning pada Materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 12(2). Doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.32660>

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang telah disahkan sebagai kurikulum penyempurna dari kurikulum 2013 dan kurikulum darurat yang didukung oleh platform merdeka mengajar dengan konsep pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Kurniasih, 2022; Nurani et al., 2022). Selain itu kurikulum merdeka memiliki tujuan untuk menguatkan pencapaian Profil Pelajar Pancasila menciptakan pendidikan yang menyenangkan bagi siswa dan guru melalui pengembangan aspek keterampilan dan karakter sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa (Aulia et al., 2023). Merdeka Belajar memberikan kebebasan dalam proses untuk mencapai tujuan, namun dengan tetap melaksanakan semua aturan dan prosedur yang ada. Profil Pelajar Pancasila sebagaimana tertuang dalam keputusan Badan Standarisasi Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BKSKAP) No 009/H/KR/2022 memuat enam dimensi karakter Pelajar Pancasila yang terdiri dari: (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; (2) berkebinekaan global; (3) bergotong royong; (4) mandiri; (5) bernalar kritis; dan (6) kreatif. Dalam proses pembentukan keterampilan kreatif dan mandiri, kurikulum merdeka mengedepankan pembelajaran dengan model pembelajaran *project based learning*.

Project based learning merupakan model pengajaran baru dengan karakteristik kombinasi antara pekerjaan dan pembelajaran, berorientasi tugas dan berorientasi proyek, yang telah menjadi model praktik pengajaran yang efektif. *Project Based Learning (PjBL)* merupakan salah satu model pembelajaran yang memanfaatkan masalah sebagai awal serta mengintegrasikan pengetahuan yang diperoleh sebagai pengalaman dalam implementasi kehidupan nyata yang dapat membantu guru dalam pemberian tugas kepada siswa yang harus diselesaikan dalam periode dan waktu tertentu, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, dan penyerahan produk, menggunakan atau memanfaatkan proyek atau kegiatan sebagai media (Dadi et al., 2020; Elyasmad et al., 2022; Widyastuti, 2022). Model *project based learning* memiliki kelebihan membantu peserta didik merancang proses untuk menentukan suatu hasil, melatih peserta didik untuk bertanggung jawab mengelola informasi yang terkandung dalam proyek, dan membantu peserta didik untuk menciptakan produk nyata dari temuan sendiri, yang kemudian dipresentasikan di kelas dengan tujuan melatih kemampuan *public speaking* dan kepercayaan diri dengan menyajikan hasil kerjanya (Stavinibelia, 2023). Sedangkan kekurangan model pembelajaran *project based learning* adalah waktu yang digunakan terlalu lama dan banyaknya media dan alat pembelajaran yang harus disediakan (Sakilah et al., 2020). Ide inti dari Pembelajaran Berbasis Proyek adalah untuk menghubungkan pengalaman siswa dengan kehidupan sekolah dan untuk memancing pemikiran serius saat siswa memperoleh pengetahuan baru. Meskipun ada beberapa implikasi negatif terkait dengan PBL, metode dapat memanfaatkan keuntungan dari teknik pengajaran modern (Retno, 2022). Model pembelajaran *project based learning* memiliki langkah-langkah yang dapat digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan proses pembelajaran, seperti menentukan pertanyaan mendasar, merencanakan proyek,

menyusun jadwal, memonitor kemajuan proyek, menguji hasil dan evaluasi pengalaman (Widyastuti, 2022).

Penerapan model pembelajaran *project based learning* diperlukan sumber belajar penunjang yaitu Lembar Kerja Peserta Didik atau (LKPD). LKPD merupakan bagian penting dari perangkat pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep secara bermakna sesuai dengan kebutuhan mereka. (Hairida & Setyaningrum, 2020; Martania et al., 2023; Mudrikah et al., 2021). LKPD berfungsi sebagai sumber belajar dan pedoman bagi peserta didik dalam mengembangkan aspek kognitif dalam pembelajaran, yang dirancang secara sistematis untuk memfasilitasi pemahaman yang mendalam dan progresif (Fitriyah & Wardani, 2022). LKPD dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan proses, sikap ilmiah, dan minat peserta didik terhadap lingkungan sekitar. LKPD dalam kegiatan pembelajaran memiliki manfaat, yaitu mengaktifkan peserta didik, membantu peserta didik menemukan dan mengembangkan konsep, melatih peserta didik menemukan konsep, menjadi alternatif cara penyajian materi pelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik serta dapat memotivasi peserta didik (Triana, 2021). Unsur LKPD yang peneliti rancang berupa: (a) *cover* depan yang memuat judul LKPD, kelas, semester, materi pelajaran, (b) *preliminaries*, (c) kata pengantar, (d) daftar isi, (e) identitas sekolah, (f) capaian pembelajaran, (g) tujuan dan profil pelajar pancasila, (h) identitas peserta didik, (i) petunjuk LKPD, (j) LKPD 1 yang terdiri dari pertanyaan mendasar, merencanakan proyek dan menyusun jadwal, (k) LKPD 2, yaitu memonitor kemajuan proyek, (l) LKPD 3, yaitu menguji hasil dan evaluasi pengalaman, serta (m) daftar pustaka.

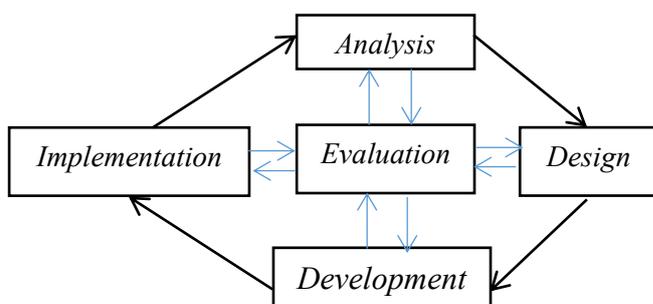
Berdasarkan hasil *assessment* awal diagnostik kognitif yang dilakukan oleh guru kelas IVA SDN 03 Pontianak Selatan, didapatkan hasil capaian pembelajaran yang menunjukkan 71% peserta didik yang memerlukan tindak lanjut berupa pendalaman materi dalam mata pelajaran IPAS Fase B materi peta dan 78% materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Dari hasil informasi dari guru juga menyatakan pada materi ini memuat berbagai bentuk keragaman sosial dan budaya Indonesia yang berbeda-beda sehingga dalam penyampaiannya cenderung sulit karena banyaknya keberagaman yang tersebar diseluruh wilayah Indonesia. Sejalan dengan penelitian (Pratiwi, 2020) yang menyatakan siswa kelas IV masih awam dengan keragaman budaya di Indonesia, misalnya mereka belum mampu menjawab dengan sempurna nama-nama tarian, lagu daerah, pakaian tradisonal, senjata daerah yang dimiliki oleh berbagai provinsi di Indonesia. Hasil analisis kebutuhan guru kelas IVA di SDN 03 Pontianak Selatan ditemukan bahwa LKPD yang digunakan guru belum dirancang sendiri, selama ini digunakan LKPD yang tersedia. Guru juga mengeluh saat menggunakan LKPD tersebut karena isinya tidak menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik secara lengkap. Hasil angket terdapat 72% guru yang tidak membuat LKPD sendiri dan 100% LKPD disusun tidak memuat struktur LKPD (judul, petunjuk studi, kompetensi yang ingin dicapai, informasi pendukung, dan penilaian) (Effendi et al., 2021). Sementara itu guru sudah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Didukung juga dari hasil angket kebutuhan awal peserta didik menyatakan bahwa selama ini LKPD yang digunakan oleh guru kurang memotivasi untuk peserta didik melatih kemampuan mereka dalam membuat suatu proyek.

Mengacu dari hasil kebutuhan tersebut, maka penting dilakukan pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis *project based learning* pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia di SDN 03 Pontianak Selatan” yang layak digunakan. Melalui

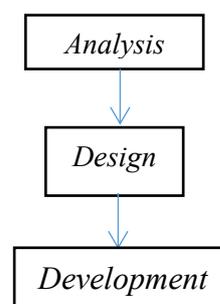
penelitian ini diharapkan dihasilkan LKPD yang layak sehingga dapat dimanfaatkan oleh pendidik di SDN 03 Pontianak Selatan.

METODE

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan jenis penelitian dalam penelitian ini. Pendekatan penelitian yang dapat digunakan dalam jenis penelitian R&D yang dilaksanakan adalah pendekatan metode campuran (mixed method). Pendekatan ini digunakan dengan alasan agar lebih memahami masalah penelitian dengan mengonvergensi (mentriangulasi) data kuantitatif yang berupa angka-angka dan data kualitatif yang berupa rincian-rincian deskriptif (Rezeki et al., 2023). Model ADDIE merupakan model pengembangan dalam penelitian ini yang diadaptasi dari Robert Maribe Branch, yang memiliki lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Sugiyono, 2022). Namun, karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, sehingga penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini dibatasi hanya sampai tahap *Development* (pengembangan) saja. Bagan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1 dan bagan model ADD yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 1. Bagan model ADDIE



Gambar 2. Bagan model ADD Yang digunakan

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan suatu produk LKPD berbasis *project based learning* dan menguji kelayakan LKPD dilihat dari ahli materi, ahli bahasa, ahli desain, serta tanggapan dari guru dan peserta didik. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut: (1) Tahap analisis, yaitu wawancara dan analisis kebutuhan awal guru, angket kebutuhan awal peserta didik lembar kerja peserta didik, serta analisis kurikulum. Wawancara dan analisis kebutuhan guru dilakukan dengan mewawancarai guru terkait kebutuhan yang diperlukan guru dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan awal peserta didik dilakukan dengan cara menyebar angket. Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, (2) Tahap desain, yaitu merancang isi LKPD berbasis *project based learning* dengan melakukan pembuatan *storyboard* untuk lembar kerja peserta didik berbasis *project based learning*. (3) Tahap pengembangan, yaitu mengembangkan rancangan produk yang telah dibuat pada *storyboard* menjadi LKPD berbasis *project based learning* cetak yang kemudian dilakukan validasi kelayakan produk oleh validator ahli materi, ahli bahasa, ahli desain, uji tanggapan dari guru dan peserta didik.

Subjek pada penelitian pengembangan ini adalah LKPD berbasis *project based learning* materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia diujicobakan pada 28 peserta didik kelas IV dan 2 orang guru kelas IV. Selanjutnya teknik pengumpulan data yang

digunakan adalah pengukuran dan wawancara dengan alat pengumpulan data berupa angket respon dan pedoman wawancara.

Skala yang digunakan pada penelitian ini adalah skala *likert*. Kriteria penilaian untuk angket yang akan dibagikan kepada validator ahli, guru kelas, dan peserta didik ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria pemberian skor angket validator ahli, guru kelas, dan peserta didik

Pernyataan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Sugiyono, 2022)

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan instrumen tersebut dengan menggunakan rumus berikut:

$$\Pi = \frac{\sum x}{n \times a}$$

Keterangan:

- Π : Skor rata-rata setiap aspek
- $\sum x$: Jumlah total nilai jawaban responden
- n : Jumlah responden
- a : Jumlah butir instrument

Penentuan makna hasil pengambilan keputusan menggunakan jejang kualifikasi tingkat presentase kriteria validitas bisa dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria kevalidan produk

Persentase (%)	Kategori	Keterangan	Keterangan Tambahan
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
61% - 80%	Baik	Valid	Tidak perlu revisi
41% - 60%	Cukup Baik	Cukup Valid	Revisi
21% - 40%	Kurang Baik	Kurang Valid	Revisi
>21%	Sangat Tidak Baik	Tidak Valid	Revisi

Berdasarkan kriteria di atas, lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *project based learning* dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 61% - 80% dari seluruh unsur yang terdapat dalam penilaian lembar uji validitas ahli materi dan ahli bahasa, dan ahli desain.

Mengetahui peringkat akhir dari butir yang bersangkutan, dapat dilakukan dengan menggunakan perhitungan persentase skor butir jawaban dalam kuesioner. Adapun rumusan perhitungan nilai persentase dapat dituliskan sebagai berikut:

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase kelayakan
- R : Skor mentah yang diperoleh
- SM : Skor maksimal
- 100 : Nilai tetap

(Asha et al., 2023)

Penentuan makna hasil pengambilan keputusan menggunakan jenjang kualifikasi tingkat persentase kriteria kelayakan produk bisa dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria kelayakan produk

Persentase (%)	Kategori	Keterangan	Keterangan Tambahan
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat Layak	Tidak perlu revisi
61% - 80%	Baik	Layak	Tidak perlu revisi
41% - 60%	Cukup Baik	Cukup Layak	Revisi
21% - 40%	Kurang Baik	Kurang Layak	Revisi
>21%	Sangat Tidak Baik	Tidak Layak	Revisi

Berdasarkan kategori di atas, lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *project based learning* dinyatakan layak jika memenuhi kriteria skor 61% - 80% dari seluruh unsur yang terdapat dalam penilaian lembar uji validitas ahli materi dan ahli bahasa, dan ahli desain, serta penilaian uji kelayakan dari respon penggunaan guru dan peserta didik.

Setelah data terkumpul dengan menggunakan instrumen tersebut, dilakukan analisis data dengan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil tanggapan dan saran ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain, serta hasil angket respon penggunaan produk oleh guru dan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis *project-based learning* untuk kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian dan pengembangan produk lembar kerja peserta didik ini adalah untuk menciptakan produk yang layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Model pengembangan ADDIE merupakan model dalam penelitian dan pengembangan ini yang digunakan untuk proses pengembangan produk yang diadaptasi dari Robert Marie Branch, namun model pengembangan tersebut hanya dimodifikasi hingga tahap Development (pengembangan) saja. Tahapan yang peneliti ambil untuk mengembangkan sebuah produk, tercantum di bawah ini:

Analysis (analisis)

Tahap pertama *Analysis* (analisis), peneliti melakukan wawancara dan analisis kebutuhan awal guru kelas IV SDN 03 Pontianak Selatan untuk mengetahui permasalahan awal yang ada di sekolah tersebut. Hasil wawancara yang telah dilakukan didapatkan data bahwa LKPD yang digunakan guru belum dirancang sendiri, selama ini digunakan LKPD yang tersedia. Guru juga mengeluh saat menggunakan LKPD tersebut karena isinya tidak menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik secara lengkap. Hasil angket terdapat 72% guru yang tidak membuat LKPD, sendiri dan 100% LKPD disusun tidak memuat struktur LKPD (judul, petunjuk studi, kompetensi yang ingin dicapai, informasi pendukung, dan penilaian) (Effendi et al., 2021). Sementara itu guru sudah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

Selain itu di dapatkan juga hasil analisis kebutuhan awal guru bahwa hasil *assessment* awal diagnostik kognitif yang dilakukan oleh guru kelas IVA SDN 03 Pontianak Selatan, didapatkan hasil capaian pembelajaran yang menunjukkan 71% peserta didik yang memerlukan tindak lanjut berupa pendalaman materi dalam mata pelajaran IPAS Fase B materi peta dan 78% materi keragaman sosial dan budaya di

Indonesia. Dari hasil informasi dari guru juga menyatakan pada materi ini memuat berbagai bentuk keragaman sosial dan budaya Indonesia yang berbeda-beda sehingga dalam penyampaiannya cenderung sulit karena banyaknya keberagaman yang tersebar diseluruh wilayah Indonesia. Siswa mengalami kesulitan dalam materi keragaman sosial budaya, persebaran sumber daya alam, dan keberagaman suku, agama dan budaya (Susilowati & Sutarna, 2022).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal peserta didik bahwa 90% peserta didik senang pembelajaran menggunakan LKPD yang dikerjakan secara berkelompok dan 95% peserta didik senang pembelajaran dengan praktik. Namun disisi lain terdapat beberapa kendala seperti, LKPD yang digunakan belum memiliki petunjuk penggunaan LKPD, sekitar 93% peserta didik menjawab bahwa peserta didik kurang memahami cara penggunaan LKPD, kemudian sekitar 95% peserta didik menjawab bahwa LKPD yang digunakan belum memiliki tahapan-tahapan yang berurutan. Sekitar 80% peserta didik menjawab bahwa LKPD yang digunakan hanya berisikan soal-soal latihan dan kurang menarik. Sekitar 97% peserta didik membutuhkan LKPD yang memiliki kegiatan praktik, dengan dilengkapi petunjuk penggunaan LKPD serta tahapan yang disusun secara berurutan. Hal ini berarti peserta didik sangat membutuhkan LKPD dalam menunjang proses pembelajaran.

Karakteristik LKPD yang dibutuhkan oleh peserta didik adalah LKPD yang dikemas dengan bahasa yang jelas, berpikir kreatif dan kritis, serta menarik, sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan dan merasa senang untuk mengerjakannya. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal peserta didik dapat dianalisis bahwa sekitar 97% peserta didik menyukai LKPD yang berwarna dan disajikan dengan gambar yang menarik, kemudian juga sekitar 84% peserta didik menjawab bahwa mereka memerlukan LKPD yang dapat menambah motivasi dalam belajar dan berkreaitivitas. Membuat siswa merasa senang ketika pembelajaran dengan menggunakan LKPD dikarenakan dapat melatih siswa untuk kreatif, disiplin dalam mengerjakan tugas dan membuat laporan dengan tepat waktu, dan melatih siswa untuk berpikir kritis (Istiqomah, 2021).

Design (Desain)

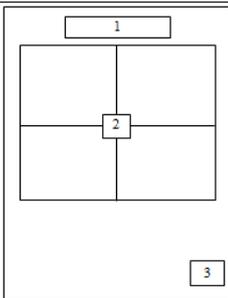
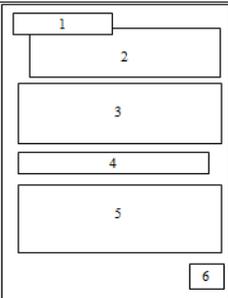
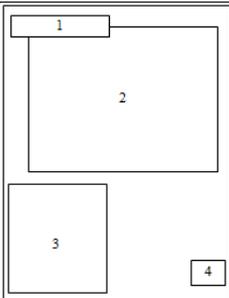
Tahap kedua yaitu *Design* (desain), setelah mengumpulkan informasi dan materi yang diperlukan, langkah selanjutnya adalah pembuatan *storyboard* untuk lembar kerja peserta didik berbasis *project-based learning*. Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan merupakan proses pengembangan dimulai, yakni dengan menyiapkan hardware (perangkat keras) dan software (perangkat lunak). Perangkat lunak yang digunakan dalam proses pengembangan ini, peneliti menggunakan aplikasi *Canva*. Sedangkan untuk perangkat keras merupakan sebagai alat pendukung dalam pembuatan *storyboard* berupa laptop, printer, kertas, dan tinta sebagai alat pendukung dalam pembuatan *storyboard*. *Storyboard* ini akan menjadi acuan untuk pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis *project-based learning* pada tahap selanjutnya. *Storyboard* dapat dilihat pada Tabel 4.

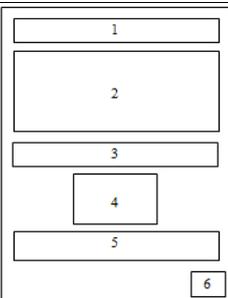
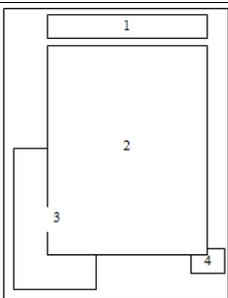
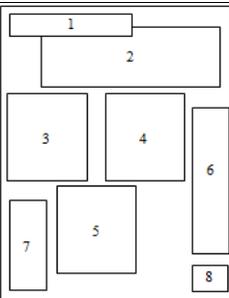
Tabel 4 Storyboard produk yang dikembangkan
Rincian Tampilan Storyboard

Rincian Tampilan Storyboard		
Cover	Preliminaries	Kata Pengantar
1. Judul LKPD 2. Ilustrasi Gambar 3. Materi pelajaran	4. Kelas & Semester 5. Barcode akses LKPD	1. Judul LKPD dan Kelas 2. Semester dan Tahun Pelajaran 3. Nama Penulis 4. Editor 5. Ilustrasi Gambar
1. Tulisan Kata Pengantar 2. Ilustrasi Gambar 3. Nomor Halaman i		
Daftar Isi	Identitas Sekolah	Capaian Pembelajaran
1. Tulisan Daftar Isi 2. Ilustrasi Gambar 3. Isi Daftar Isi: Kata Pengantar, Daftar isi, Identitas Sekolah, Capaian Pembelajaran, Tujuan dan Profil Pelajar Pancasila, Identitas Peserta Didik, Petunjuk LKPD, LKPD 1, LKPD 2, LKPD 3, Daftar Pustaka 4. Ilustrasi Gambar 5. Nomor Halaman ii	1. Tulisan Identitas Sekolah 2. Ilustrasi Gambar 3. Isi Identitas Sekolah: Satuan Pendidikan, Tahun, Mata Pelajaran, Fase, Kelas / Semester, Materi 4. Ilustrasi Gambar 5. Nomor Halaman 1	1. Tulisan IPAS 2. Tulisan Capaian Pembelajaran 3. Logo Kurikulum Merdeka dan Link Kemendikbud 4. Isi Capaian Pembelajaran 5. Ilustrasi Gambar 6. Nomor Halaman 2
Tujuan dan Profil Pelajar Pancasila	Identitas Peserta Didik	Petunjuk LKPD
1. Tulisan Tujuan 2. Isi Tujuan LKPD 3. Tulisan Profil Pelajar Pancasila	1. Tulisan Identitas Peserta Didik 2. Ilustrasi Gambar 3. Isi Identitas Peserta Didik:	1. Tulisan Petunjuk LKPD 2. Ilustrasi Gambar 3. Isi Petunjuk 1 4. Ilustrasi Gambar

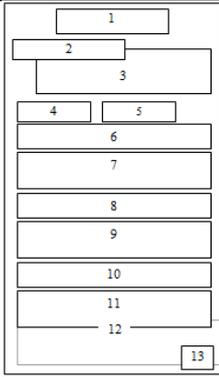
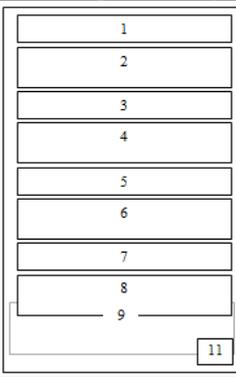
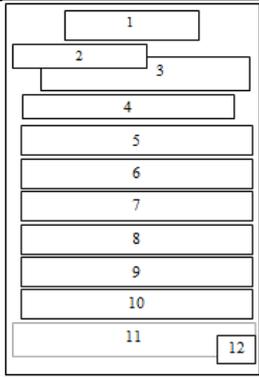
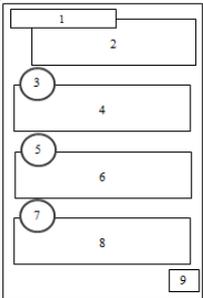
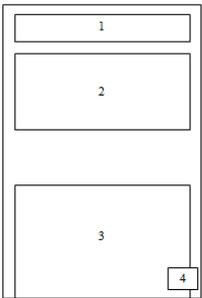
Rincian Tampilan Storyboard

4. Isi Profil Pelajar Pancasila	Nama Kelompok, Nama Anggota Kelompok, Kelas	5. Ilustrasi Gambar
5. Ilustrasi Gambar	4. Ilustrasi Gambar	6. Isi Petunjuk 2
6. Nomor Halaman 3	5. Nomor Halaman 4	7. Ilustrasi Gambar
		8. Isi Petunjuk 3
		9. Ilustrasi Gambar
		10. Isi petunjuk 4
		11. Ilustrasi Gambar
		12. Isi Petunjuk 5
		13. Nomor Halaman 5

		
LKPD 1	Tahap PjBL Pertama	Tahap PjBL Kedua
1. Tulisan LKPD 1	1. Tulisan Pertanyaan Mendasar	1. Tulisan Merencanakan Proyek
2. Komik Bacaan Peserta Didik	2. Petunjuk Pengerjaan	2. Petunjuk untuk merencanakan proyek
3. Nomor Halaman 6	3. Pertanyaan	3. Ilustrasi Gambar
	4. Perintah untuk menjawab pertanyaan pada kolom	4. Nomor Halaman 8
	5. Kolom Jawaban	
	6. Nomor Halaman 7	

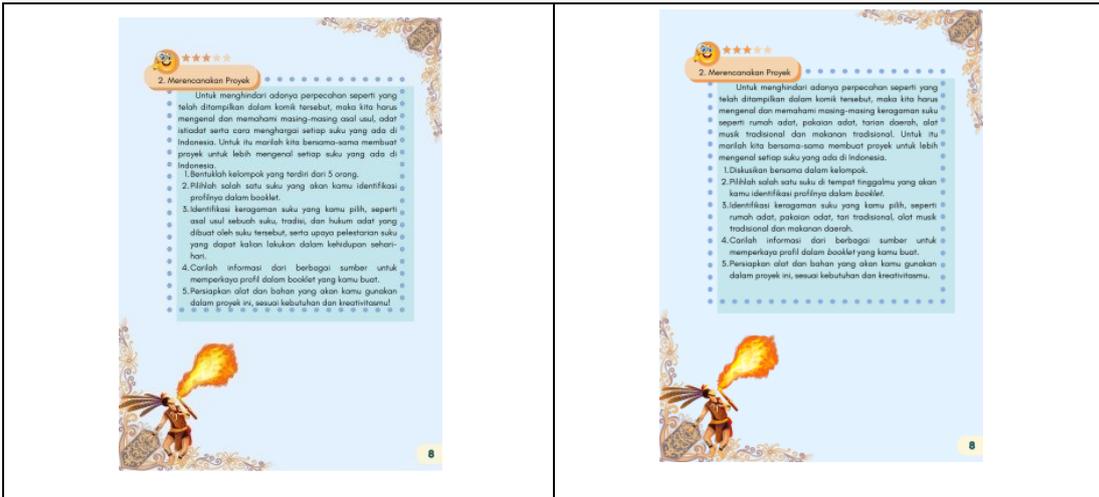
		
Alat dan Bahan	Lembar Jawaban	Tahap PjBL Ketiga
1. Petunjuk Alat dan Bahan yang Digunakan	1. Petunjuk Jawaban Langkah Kerja	1. Tulisan Menyusun Jadwal
2. Gambar Alat dan Bahan Seperti: Pensil, Penghapus, Gunting, Lem, Penggaris, Pensil Warna, Spidol Warna, dan Kertas HVS	2. Kolom Jawaban	2. Petunjuk Penyusunan Jadwal
3. Petunjuk Penggunaan Alat dan Bahan	3. Ilustrasi Gambar	3. Kolom Jadwal Membuat Timeline
4. Barcode Cerita dan Barcode Video	4. Nomor Halaman 10	4. Kolom Jadwal Membuat Deadline
5. Ilustrasi Gambar		5. Kolom Jadwal Kegiatan Penilaian Hasil dan Presentasi
6. Nomor Halaman 9		6. Ilustrasi Gambar
		7. Ilustrasi Gambar
		8. Nomor Halaman 11

Rincian Tampilan Storyboard

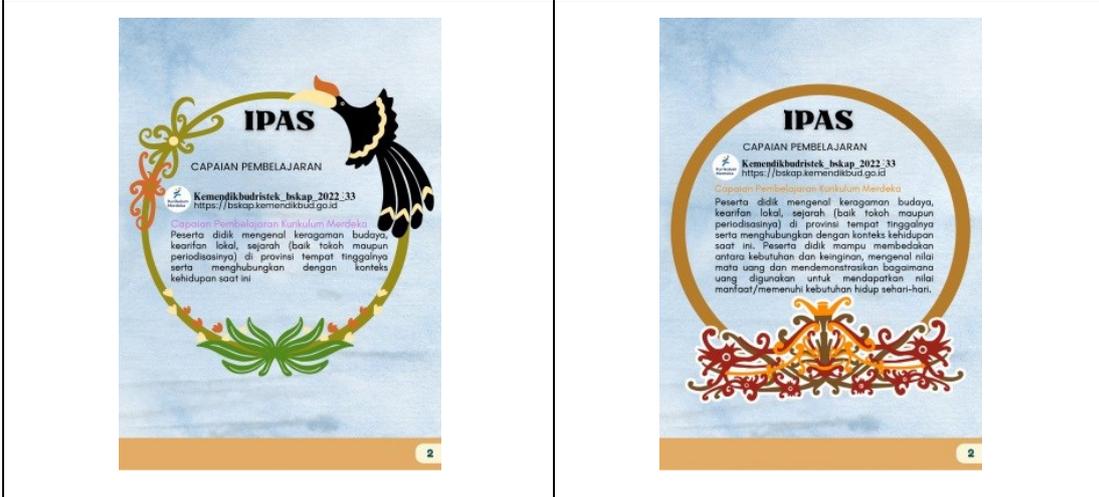
Rincian Tampilan Storyboard		
		
LKPD 2	Lanjutan LKPD 2	LKPD 3
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan LKPD 2 2. Tulisan Memonitor Kemajuan Proyek (Tahap PjBL Keempat) 3. Petunjuk Pengerjaan Soal 4. Nama Suku 5. Kolom Jawaban 6. Pertanyaan 1 7. Kolom Jawaban 8. Pertanyaan 2 9. Kolom Jawaban 10. Pertanyaan 3 11. Kolom Jawaban 12. Ilustrasi Gambar 13. Nomor Halaman 12 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pertanyaan 4 2. Kolom Jawaban 3. Pertanyaan 5 4. Kolom Jawaban 5. Pertanyaan 6 6. Kolom Jawaban 7. Pertanyaan 7 8. Kolom Jawaban 9. Ilustrasi Gambar 10. Nomor Halaman 13 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan LKPD 3 2. Tulisan Menguji Hasil (Tahap PjBL Kelima) 3. Petunjuk Melakukan Diskusi dan Presentasi 4. Perintah Soal 5. Pertanyaan dari kelompok lain 6. Kolom Jawaban 7. Saran dari guru / kelompok lain 8. Kolom Jawaban 9. Revisi 10. Kolom Jawaban 11. Ilustrasi 12. Nomor Halaman 14
		
Tahap PjBL Keenam	Daftar Pustaka	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan Evaluasi Pengalaman 2. Petunjuk Melakukan Refleksi 3. Emoji Seru 4. Tulisan Kata "Seru" 5. Emoji Bingung 6. Tulisan Kata "Bingung" 7. Emoji Sedih 8. Tulisa Kata "Tidak Mengerti" 9. Nomor Halaman 15 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar Pustaka 2. Isi Daftar Pustaka 3. Ilustrasi Gambar 4. Nomor Halaman 16 	

Development (Pengembangan)

Tahap ketiga yaitu *Development* (pengembangan), mengembangkan rancangan produk yang telah dibuat pada *storyboard* menjadi LKPD berbasis *project based learning* cetak. LKPD yang dinyatakan valid jika memenuhi beberapa kriteria. Validitas tes menunjukkan tingkat ketepatan suatu tes terhadap apa yang diukur oleh tes tersebut (Hairida, 2017). Suatu uji dikatakan valid apabila uji tersebut dapat mengukur apa yang ingin diukur (Lestari et al., 2021). Bentuk produk sebelum dan sesudah dilakukannya proses validasi dapat dilihat pada Tabel 5.



Pada halaman 8 peneliti mendapat komentar dan saran terkait isi dari petunjuk LKPD. Validator memberikan saran terkait tahap merencanakan proyek pada point 1 “Bentuklah kelompok yang terdiri dari 5 orang” agar di ganti menjadi “Diskusikan bersama dalam kelompok”, karena pembentukan kelompok sudah dilakukan sebelum mengerjakan LKPD 1.



Pada halaman 2 peneliti mendapat komentar dan saran terkait isi dari capaian pembelajaran. Validator memberikan komentar terkait capaian pembelajaran yang tidak boleh sebagian saja dicantumkan, kemudian validator memberikan saran agar capaian pembelajaran dicantumkan semua.



Pada halaman 9 peneliti mendapat komentar dan saran terkait cerita dan video yang terdapat di dalam *barcode*. Validator memberikan komentar terkait cerita dan video yang terdapat di dalam *barcode* harus dipisah menjadi *barcode* untuk cerita dan *barcode* untuk video, kemudian validator memberikan saran untuk cerita dibuat dalam bentuk *flipbook* dan video dibuat sendiri dengan menambahkan suara.

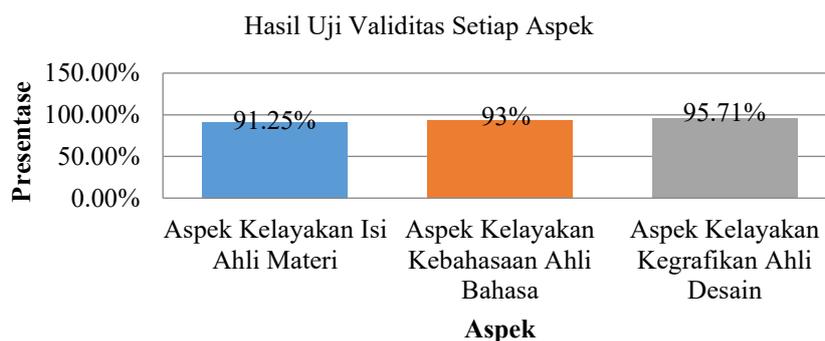


Peneliti mendapat komentar dan saran terkait komik yang terdapat di LKPD 1 halaman 6. Validator memberikan komentar untuk desain gambar dan penulisan komik di sesuaikan agar dapat terbaca oleh pengguna LKPD.

Berdasarkan validasi materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan isi yang dijabarkan menjadi 3 sub aspek, yakni kesesuaian tujuan dengan capaian pembelajaran, mendorong keingintahuan dan kebermanfaatannya, kesesuaian sintak model pembelajaran *project based learning* dalam LKPD. Proses validasi ini mencari masukan dan penilaian dari para ahli yang memiliki pengetahuan dan pengalaman di bidang materi/konten terkait apakah layak digunakan untuk diuji cobakan pada pembelajaran atau masih terdapat kesalahan (Gustiawati et al., 2020; Hidayat et al., 2023; Kosasih, 2021). Validasi bahasa bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan kebahasaan yang dijabarkan menjadi 4 sub aspek, yakni kesesuaian dengan kaidah kebahasaan, keterbacaan, komunikatif dan kesesuaian dengan perkembangan peserta didik. Validasi bahasa merupakan bagian penting dari evaluasi terhadap penggunaan bahasa dalam produk yang telah dikembangkan (Gustiawati et al., 2020). Validasi aspek desain bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan kegrafikan yang dijabarkan menjadi 4 sub aspek, yakni jenis dan ukuran huruf, *lay out* dan tata letak, gambar, serta desain

tampilan. Proses validasi ini akan menghasilkan masukan, saran perbaikan dan sekaligus penilaian terhadap desain produk awal apakah layak digunakan untuk diuji cobakan pada pembelajaran atau masih terdapat kesalahan (Hidayat et al., 2023; Kosasih, 2021; Masitoh & Aedi, 2020).

Hasil penilaian uji validitas yang dilakukan dilihat pada aspek kelayakan isi memperoleh nilai persentase 91.25% dengan kriteria “Sangat Valid”, aspek kelayakan kebahasaan memperoleh nilai persentase 93% dan aspek kelayakan kegrafikan memperoleh nilai persentase 95.71% terhadap lembar kerja peserta didik berbasis *project based learning* yang dikembangkan, kemudian peneliti sajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil validasi setiap aspek

Lembar kerja peserta didik berbasis *project based learning* yang baik dari guru dan peserta didik, maka LKPD tersebut dianggap layak. Agar sebuah produk dianggap layak dalam penelitian dan pengembangan, produk tersebut harus mendapatkan evaluasi positif dari peserta didik dan memiliki dampak positif pada pencapaian tujuan produk tersebut (Gustiawati et al., 2020). Setelah LKPD berbasis *project based learning* dinyatakan valid oleh ahli validator, dilakukan uji coba kepada guru kelas IV dan peserta didik kelompok kecil dan besar, kemudian disebar angket tanggapan guru dan angket tanggapan peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Hasil pengujian LKPD berbasis *project based learning* dengan dua guru kelas IV pada Tabel 4.

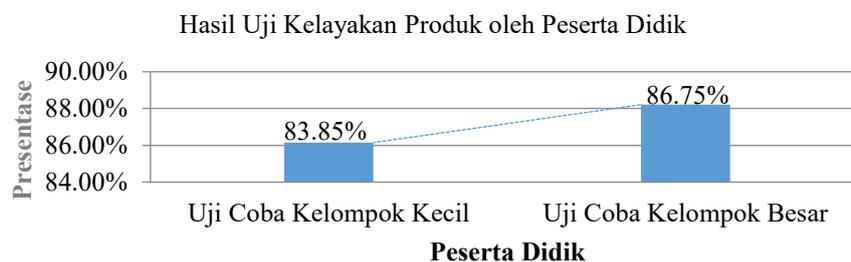
Tabel 4. Rekapitulasi data hasil uji coba kelayakan oleh guru

No	Nama	Persentase (%)	Keterangan
1	FH	96.67	Sangat Baik
2	AR	95	Sangat Baik
Nilai rata-rata		95.83	Sangat Baik

Berdasarkan penggunaan LKPD berbasis *project based learning* oleh guru kelas IV SDN 03 Pontianak Selatan, angket tanggapan guru dibagikan setelah guru melakukan uji coba penggunaan produk untuk mengetahui pendapat mereka. Hasil dari angket tanggapan guru memenuhi standar "Sangat Baik" dengan nilai persentase sebesar 95.83%. Hal tersebut menggambarkan bahwa peneliti mengembangkan LKPD berbasis *project based learning* layak dipergunakan dalam proses belajar mengajar pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia kelas IV SD.

Selain dilaksanakannya uji coba penggunaan produk kepada guru kelas, dilakukan juga uji coba penggunaan produk LKPD berbasis *project based learning* kepada

peserta didik. Hasil uji coba produk LKPD berbasis *project based learning* oleh peserta didik ditunjukkan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 4. Hasil uji coba kelayakan oleh peserta didik

Berdasarkan data hasil tanggapan peserta didik setelah menggunakan LKPD berbasis *project based learning*, diperoleh data tingkat kelayakan yang ditanggapi oleh kelompok kecil memperoleh nilai persentase 83.85% yang merupakan kriteria “Sangat Baik”, sedangkan tingkat kelayakan yang ditanggapi oleh kelompok besar peserta didik memperoleh nilai persentase sebesar 86.75% yang merupakan kriteria “Sangat Baik”. Dalam penelitian dan pengembangan, produk yang dihasilkan harus memberikan efek atau pengaruh baik terhadap pencapaian tujuan produk yang dikembangkan dan mendapatkan penilaian baik dari peserta didik agar dapat dianggap baik/layak (Gustiawati et al., 2020). Hal tersebut menggambarkan bahwa LKPD berbasis *project based learning* yang dikembangkan sangat layak dipergunakan dalam proses belajar mengajar di kelas IV SD pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil validitas yang dilakukan menurut hasil ahli materi aspek kelayakan isi memperoleh nilai persentase sebesar 91.25%, ahli bahasa aspek kelayakan kebahasaan memperoleh nilai persentase sebesar 93% dan hasil ahli desain aspek kelayakan kegrafikan memperoleh nilai persentase sebesar 95.71% secara keseluruhan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *project based learning* mendapatkan kualifikasi sangat valid. Sedangkan hasil tanggapan yang dilihat dari aspek materi, daya tarik, efisiensi waktu dan ekivalensi hasil respon guru memperoleh nilai persentase sebesar 95.83%, hasil respon peserta didik kelompok kecil memperoleh nilai persentase sebesar 83.85% dan peserta didik kelompok besar memperoleh nilai persentase sebesar 86.75% secara keseluruhan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *project based learning* mendapatkan kualifikasi sangat baik. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *project based learning* memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan guru dan peserta didik sebagai bahan ajar sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif.

REFERENSI

- Asha, A., Halidjah, S., & Ghasha, D. A. V. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Tematik Kelas V SD Negeri 74 Pontianak Barat. *Journal on Education*, 6(1), 6770-6781
- Aulia, D. (2023). Analisis Kebijakan Kurikulum Merdeka Melalui Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 122-133.

- Dadi, S., Yuliantini, N., & Setiono, P. (2020). Strategi pengembangan RPP melalui model pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(1), 10-18.
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarmo, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis *Problem Based Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920-929.
- Elyasmad, E., Suparjan, S., Pranata, R., Halidjah, S., & Ghasya, D. A. V. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Project Based Learning* Kelas V SD Negeri 36 Pontianak Kota. *FONDATIA*, 6(4), 1012-1027.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal daerah Banyuwangi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 62-73.
- Gustiawati, R, D Arief, and A Zikri. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Cerita Fabel Pada Siswa Sekolah Dasar . *Jurnal Basicedu*, 4(2): 2580–1147.
- Hairida, H. (2017). Pengembangan Instrumen untuk Mengukur Self Efficacy Siswa dalam Pembelajaran Kimia. *Edusains UIN Syarif Hidayatullah*, 9(1), 177946.
- Hairida, V. S. (2020). Journal of Educational Science and Technology. *Journal of Educational Science and Technology*, 6(2), 106-116.
- Istiqomah, E. (2021). Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Sebagai Bahan Ajar Biologi. *Alveoli: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1), 1-15.
- Kurniasih, I. (2022). *A-Z Merdeka Belajar + Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Lestari, A., Hairida, H., & Lestari, I. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Asam Dan Basa. *Jurnal Zarah*, 9(2), 117-124.
- Hidayat, T., Halidjah, S., & Ghasya, D. A. V. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Pembelajaran IPAS Kelas IV di SDN 03 Pontianak Selatan. *AS-SABIQUN*, 5(5), 1371-1387.
- Martania, A., Hairida, H., Muharini, R., Enawaty, E., & Rasmawan, R. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Zat Aditif. *Jurnal Education And Development*, 11(2), 58-65. DOI: 10.37081/ed.v11i2.4677.
- Masitoh, L. F., & Aedi, W. G. (2020). Pengembangan Instrumen Asesmen *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) matematika Di SMP kelas VII. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 886-897.
- Mudrikah, S., Pahleviannur, M. R., Surur, M., & Rahmah, N. (2021). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Teori dan Implementasi*. Jawa Tengah: Pradina Pustaka
- Nurani, D., Anggraini, L., Misiyanto., & Mulia., K. R. (2022). *Serba-Serbi Kurikulum Merdeka Kekhasan Sekolah Dasar*. Jakarta: Tim Pusat Kurikulum dan Pembelajaran (Puskurjar), BSKAP.
- Pratiwi, D. E. (2020). Pengembangan buku ajar IPA SD melalui pendekatan konsep cinta keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(1), 35-50.
- Retno, R. S. (2022). Analisis penerapan model pembelajaran project based learning berbasis content video pada pembelajaran konsep dasar sains mahasiswa. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 1-11.

- Rezeki, S., Kartono, K., & Pranata, R. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SD Negeri 28 Pontianak Selatan. *Journal on Education*, 6(1), 7806-7815.
- Sakilah., dkk. (2020). Pengaruh *Project Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Sekolah Dasar Negeri 167 Pekanbaru. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*. 4(1): 127-124.
- Stavinibelia, S. (2023). Pengaruh Model *Project-Based Learning* Terhadap Kemampuan Penalaran Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 5362-5367.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Susilowati, A., & Utama, S. (2022). Kesulitan Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar: Studi Pada SD Muhammadiyah Kota Bangun, Kutai Kartanegara. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9(1), 31-43. DOI: 10.21831/jipsindo.v9i1.47123.
- Triana, N. (2021). *LKPD Berbasis Eksperimen: Tingkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jawa Barat: Guepedia.
- Widyastuti, A. (2022). *Implementasi Project Based Learning pada Kurikulum 2022 Prototipe Merdeka Belajar*. Jakarta: Elex Media Komputindo.