



## Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar

Zelmi Kaffa<sup>1✉</sup>, Yalvema Miaz<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [zelmikaffa@gmail.com](mailto:zelmikaffa@gmail.com)<sup>1</sup>, [yalmiaz@gmail.com](mailto:yalmiaz@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstrak

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing* di rancang untuk meningkatkan efektivitas dan hasil belajar peserta didik, dengan LKPD berbasis *Role Playing* peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran karena peserta didik langsung memerankan materi sehingga peserta didik lebih menghayati materi pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan LKPD berbasis *Role Playing* pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV SDIT Al Fikri dan SDIT Madani. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model Borg and Gall. Pengumpulan data menggunakan observasi, angket, tes tertulis, dan wawancara kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian yaitu menghasilkan pengembangan LKPD berbasis *Role Playing* pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV sekolah dasar sudah mendapatkan saran dari validator sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan bagi peserta didik. Pengembangan LKPD berbasis *Role Playing* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik. Kesimpulan dari pengembangan LKPD berbasis *Role Playing* Tema Berbagai Pekerjaan, berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Role Playing* sangat valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** LKPD, Pembelajaran Berbasis *Role Playing*, Tematik Terpadu.

### Abstract

*The development of Role Playing-based Student Worksheets is designed to improve the effectiveness and learning outcomes of students, with LKPD Role Playing-based students understand the subject matter because students directly act out the material so that students can better appreciate the learning material. The purpose of this study was to describe the validity, practicality, and effectiveness of Role Playing-based worksheets in integrated thematic learning for class IV SDIT Al Fikri and SDIT Madani. This research is research and development the Borg and Gall model. Collecting data using observations, questionnaires, written tests, and interviews and then analyzed quantitatively and qualitatively. The results of the research are that the development of Role Playing-based LKPD in integrated thematic learning grade IV elementary schools has received advice from the validator so that it can be used as additional teaching material for students. The development of Role Playing-based LKPD is very effective in the learning process, this is evidenced by the increase in student learning outcomes. The conclusion of developing LKPD based on Role Playing Themes of Various Jobs, based on data analysis shows that LKPD based on Role Playing is very valid, practical and effective to use in the learning process.*

**Keywords:** LKPD, Role Playing Based Learning, Integrated Thematic.

Copyright (c) 2022 Zelmi Kaffa, Yalvema Miaz

✉ Corresponding author :

Email : [zelmikaffa@gmail.com](mailto:zelmikaffa@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3344>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sebuah karya dengan kondisi belajar serta kegiatan belajar, dimana peserta didik berperan dalam meningkatkan potensinya. Pendidikan juga dapat menambah pengetahuan untuk menghadapi kehidupan masa depan. Pasal 28 C UUD 1945 mengemukakan bahwasanya setiap orang berhak mengembangkan dirinya sesuai dengan kebutuhan dasarnya, hak atas pendidikan serta pemanfaatan ilmu pengetahuan dan inovasi, keahlian serta budaya, bekerja untuk kepuasan pribadi, dan berhak memperoleh bantuan pemerintah. Oleh karena itu, tanggung jawab guru untuk memecahkan masalah pelajaran bagi siswa. Mulai tahun ajaran 2013/2014, otoritas publik menyerahkan program pendidikan lain yang disebut kurikulum 2013. Rencana pendidikan 2013 menghimbau agar pengalaman yang dikembangkan di sekolah dasar dilengkapi dengan pendekatan mata pelajaran terpadu atau yang biasa disebut dengan pembelajaran tematik. Pada dasarnya, pembelajaran tematik itu sendiri merupakan upaya untuk memasukkan informasi, kemampuan, nilai, atau perspektif, serta penalaran inovatif yang memanfaatkan Tema.

Pembelajaran diakhiri dengan tujuan agar siswa memiliki hal, perspektif, informasi, dan kemampuan yang tepat sehingga perolehan menjadi lebih signifikan. Demikian juga, pembelajaran tematik dibuat dan dilakukan dengan premis bahwa informasi belum diperoleh secara langsung dengan membangun atau mengembangkan informasi masa lalu yang berbeda. Meskipun demikian, pada kenyataannya pengalaman pendidikan selama ini belum memusatkan perhatian pada hubungan antar disiplin, belum ada ujian yang benar, dan pekerjaan pembelajaran yang diberikan belum dikaitkan dengan kesungguhan siswa, dan tidak ada kerjasama antar siswa dan instruktur serta siswa dan siswa. Yati & Amini, (2020) setiap sekolah harus memiliki pilihan untuk merencanakan dan memiliki pilihan untuk merencanakan dan mengatur pengalaman yang berkembang dengan hati-hati dan fokus pada kebutuhan setiap siswa di sekolah.

Pembelajaran tematik yang saat ini sedang dilakukan dapat meningkatkan pemahaman baru pada semesta persekolahan di Indonesia, salah satunya adalah LKPD yang digunakan dalam pengalaman di kelas. Pada rencana pendidikan yang lalu mengacu pada Lembar Kerja Peserta Didik namun pada rencana kurikulum 2013 berubah menjadi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD ialah suatu materi tayangan yang dimanfaatkan oleh guru dengan alasan bahwa LKPD merupakan bagian penting sebagai perangkat penunjang dalam pengalaman pendidikan.

Berdasarkan hasil pengamatan Peneliti yang dilakukan pada tanggal 5 April 2021 di SDIT Alfikri, menggambarkan bahwasanya Sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 serta bahan ajar yang digunakannya. Namun dalam pelaksanaan pembelajarannya masih memberikan pusat perhatian pada guru yang kurang mengikutsertakan siswa saat kegiatan belajar, belum bervariasi sumber belajar yang digunakan dan juga belum optimal dalam menggunakan model dalam pembelajaran. Pengamatan selanjutnya dilaksanakan 2 kali pada pembelajaran Tema pada tanggal 12 dan 15 April 2021 yang dilaksanakan juga disekolah tersebut terlihat adanya keterbatasan peserta didik dalam penggunaan LKPD. Siswa menyelesaikan latihan dalam buku tema. Siswa juga menyelesaikan latihan dalam LKPD yang dimiliki siswa. LKPD digunakan siswa tidak mengarahkan siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung, sehingga siswa tidak dapat melakukan kegiatan belajar siswa, karena LKPD yang dipergunakan berbentuk soal latihan di LKPD, yang tidak memenuhi kebutuhan peserta didik. Selain itu, menurut pengamatan peneliti, ditemukan banyak siswa yang kurang antusias mengikuti pembelajaran dan pekerjaan, dan sebagian siswa juga terlihat pasif dan tidak menunjukkan adanya kegiatan yang bermakna.

Sementara pembelajaran yang berhasil adalah pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik atau sebagai instruktur, instruktur harus mengajar sesuai dengan standar, metodologi dan rencana pembelajaran yang telah dipikirkan, sedangkan penemuan menarik yang dilakukan oleh siswa adalah dengan memasukkan semua komponen yang ada dalam diri setiap orang, khususnya fisik dan mental dalam meningkatkan peningkatan kemampuan diri siswa. Anggapan ini berlangsung akan mempengaruhi latihan-latihan pembelajaran yang

diselesaikan hingga pada akhirnya akan memberikan pengaruh terhadap pencapaian belajar siswa. Jawabannya adalah bahwa pembelajaran harus dikemas dalam model pembelajaran yang menarik. Mengingat pentingnya model ini, untuk membantu peran pendidik dalam merencanakan sebuah ilustrasi yang dapat mendorong latihan siswa, penting untuk memiliki LKPD yang sesuai dengan pedoman program pendidikan dan dapat menarik gagasan pembelajaran tematik dengan cara yang layak. Menurut (Majid, 2013) LKPD adalah adanya lembaran – lembaran tugas, sehingga harus dikerjakan oleh peserta didik.

LKPD ialah suatu referensi belajar yang dirancang seorang guru yang mempunyai peranan sebagai fasilitator saat proses belajar. Bagian LKPD yang dibuat ialah sesuai dengan konfigurasi susunan LKPD sebagaimana dikemukakan oleh (Firdaus & Wilujeng, 2018) yang menyatakan bahwa komponen dasar LKPD meliputi judul, arah pembelajaran, kemampuan atau topik esensial, data pendukung, usaha atau langkah kerja dan penilaian/penilaian. Ditambahkannya (Mulyani & F, 2019) menjelaskan keberadaan LKPD pada pembelajaran tematik ialah dapat mempermudah mahasiswa saat mengembangkan keterampilan berpikir serta menguraikan permasalahan. Eksplorasi Santoso, (2014) menunjukkan bahwa butir-butir LKPD benar-benar dimanfaatkan saat kegiatan belajar, orang ini ditunjukkan berdasarkan nilai pencapaian belajar siswa yang menerapkan LKPD lebih tinggi dibandingkan pencapaian belajar pada umumnya siswa yang tidak menggunakan LKPD. Maka dari itu, pentingnya dalam membina LKPD yang dapat membangun aksi dan kebebasan siswa sehingga siswa merasa diuji untuk mencapai sesuatu yang berharga.

Berbentuk lembar kerja peserta didik kegiatan belajar yang dilakukan seharusnya menerapkan modal belajar yang bisa meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa salah satunya model yang bisa digunakan ialah Role Playing. Menurut Putri, (2021) pada hasil penelitiannya bahwa pelajaran tematik terpadu dengan model *Role Playing* bisa meningkatkan pencapaian belajar siswa. Model *Role Playing* dipergunakan dalam penelitian dikarenakan mempunyai kelebihan yang mampu meningkatkan kemampuan bermain peran pada pembelajaran tematik. Menurut Sudjana, (2010), Model *role-playing* ialah model yang dapat dipergunakan dalam memberikan peningkatan terhadap dalam penampilan siswa saat melakukan pemeranan yang terdapat pada kehidupan nyata. Kelebihan model Role Playing semua peserta didik dalam kegiatan belajar serta dapat memberikan kesempatan dalam memajukan kemampuan untuk bekerjasama.

Beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan yang berkaitan dengan pengembangan LKPD yang dilakukan oleh (Sri & Farida F, 2020) menunjukkan bahwa lembar kerja peserta didik memiliki kategori yang valid dalam pembelajaran tematik terpadu. Selanjutnya berdasarkan penelitian yang dilakukan (Tekaya, 2016) menunjukkan bahwa produk LKPD efektif digunakan dalam proses pembelajaran, hal tersebut terbukti dengan rata – rata prestasi belajar peserta didik yang menggunakan LKPD lebih tinggi dibandingkan dengan rata – rata prestasi belajar peserta didik yang tidak menggunakan LKPD. Selanjutnya penelitian (Novita, 2014) menunjukkan hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan deskripsi masalah diatas dan penelitian yang terdahulu maka peneliti melaksanakan penelitian pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing* yang bertujuan menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis model *Role Playing*, mengetahui kepraktisan LKPD berbasis Role Playing, serta mengetahui keefektifan LKPD berbasis *Role Playing*.

## **METODE**

Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono, (2016) penelitian pengembangan ialah teknik eksplorasi yang dipergunakan dalam membuat item tertentu serta menguji kesesuaian elemen tertentu. *Research and Development* merupakan penguraian istilah dari penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang rencananya akan menghasilkan item-item yang menarik (Alfianiawati et al., 2019). Selain itu Irawan, (2017) mengungkapkan bahwa, “*Research and Development* (R&D) ialah siklus yang dipergunakan dalam membuat serta menyetujui

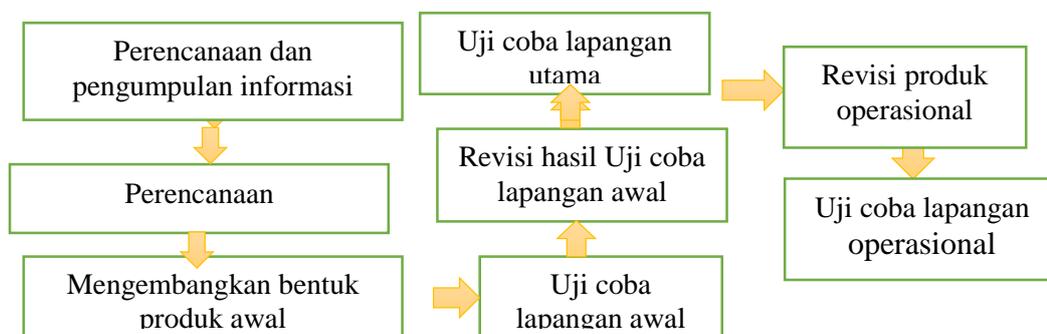
item-item instruktif'. Penelitian lanjutan adalah salah satu jenis pemeriksaan yang berarti menciptakan item, ide, teknik, perangkat, proyek, atau cara yang dapat membantu merampingkan dan mengalahkan masalah yang dilihat orang. Penelitian pengembangan dikenang untuk klasifikasi penelitian terapan (Prastowo, 2011). Mengingat penilaian di atas, penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi pada produk. Materi yang dikembangkannya ialah LKPD berbasis *role play* berbasis LKPD saat kegiatan belajar Tematik pada kelas empat sekolah dasar.

Seperti yang dikemukakan oleh Nurhadiyati et al., (2020) alasan penelitian pengembangan pada pendidikan Tidak hanya dapat membantu ataupun mengkaji teori melainkan dapat menumbuhkan produk yang berhasil yang akan diterapkan di sekolah dasar. Dalam penelitian pengembangan produk yang dapat dihasilkan: bahan ajar, buku/modul, kerangka pembelajaran, menyusun model, menampilkan materi, teknik pelaksana pembelajaran, media pembelajaran, program, tes, dan rencana pendidikan. Seperti yang ditunjukkan oleh (Fitria & Indra, 2020) tujuan penelitian pengembangan ialah: (a) Menilai perubahan yang terjadi sepanjang jangka waktu tertentu, (b) Untuk menyampaikan produk lain melalui proses pengembangan.

Penelitian dengan teknik R&D adalah strategi yang diterapkan dalam membuat ataupun menyetujui produk yang digunakan saat pembelajaran serta pemahaman, seperti yang ditunjukkan oleh (Amini et al., 2019). Dalam penelitian ini menggunakan model borg dan gall, langkah - langkahnya adalah: (1) eksplorasi dan pengumpulan data (mencari dan mengumpulkan informasi), (2) menyusun (menyusun), (3) membuat jenis produk pemula, (4) uji lapangan primer (pengujian lapangan pendahuluan), (5) perubahan hasil uji lapangan awal, (6) uji lapangan pokok, (7) koreksi produk fungsional , (8) pengujian bidang fungsional, (9) koreksi hasil akhir (perbaiki hasil akhir), (10) penyebaran dan eksekusi (penyebaran dan eksekusi).

Populasi ialah suatu objek dalam penelitian. Menurut Sugiyono, (2016) populasi ialah bidang umum yang mencakup objek ataupun subjek dengan kualitas ataupun karakteristik yang telah diidentifikasi peneliti untuk dipelajari hingga memperoleh kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh peserta di Gugus 1 Divisi IV Jurai yang terdiri dari 5 sekolah yaitu: SDIT Alfikri, SDIT Madani, SDN 23 Painan Utara, SDN 13 Painan Utara dan SDN 26 Painan Selatan. sampel ialah sebagian dari suatu populasi yang mempunyai karakteristik hampir sama dengan populasi jika populasi besar dan tidak memungkinkan peneliti mempelajarinya maka peneliti bisa menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut (Sugiyono, 2016). Sebagai sampel penelitian ialah kelas IV SDIT Madani terpilih sebagai kelas Eksperimen dengan pembelajaran berbasis media LKPD Role Playing, sedangkan kelas IV SDIT Alfikri sebagai kelas kontrol, dengan tema pembelajaran tentang Berbagai Pekerjaan.

Metode pengembangan menggunakan model Borg and Gall, tetapi peneliti hanya saja menyelesaikan 8 sistem pengujian, yaitu (1) mencari dan mengumpulkan informasi, (2) menyusun, (3) mengembangkan struktur produk awal, (4) memulai uji coba lapangan, (5) revisi dari penyisihan bidang awal, (6) uji coba bidang utama, (7) modifikasi produk fungsional, (8) uji coba lapangan operasional. Ini adalah akibat dari terbatasnya waktu dan sekolah yang diteliti. Berikutnya adalah grafik aliran eksplorasi model Borg and Gall:



Bagan 1. Modifikasi Pengembangan Produk (Borg and Gall)

Langkah pertama yaitu perencanaan dan pengumpulan informasi, pengumpulan informasi Peneliti melaksanakan wawancara awal dengan pendidik kelas IV SDIT Alfikri pada tanggal 5 April 2021 mengenai pembelajaran yang dilaksanakan kelas tersebut. Ditemukan bahwa pada mata pelajaran tematik terpadu guru masih menanamkan konsep secara konvensional terhadap peserta didik, kurangnya komunikasi dua arah antara peserta didik dengan pendidik. Dari wawancara yang dilakukan tersebut terlihat bahwa guru kelas tersebut belum memanfaatkan LKPD sebagai media pembelajaran. Langkah kedua yaitu perencanaan Peneliti dalam penelitian ini kemukakan berbagai informasi dengan melakukan studi pustaka tentang suatu pembelajaran berdasarkan pokok bahasan serta model pembelajaran yang dapat memberikan dukungan terhadap kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai media yang sesuai dengan pokok bahasa. Selanjutnya peneliti menentukan Kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut sebagai tempat pelaksanaan penelitian pengembangan LKPD adalah Kurikulum 2013. Peneliti melakukan analisis kurikulum dimulai dengan melakukan tinjauan standar isi yang dalam dilaksanakan dengan membuat pemetaan kompetensi dasar serta kompetensi inti. Dari tahapan tersebut didapatkan pokok bahasanya akan dikembangkan pada LKPD berbasis *Role Playing* ialah materi tema 4 “Berbagai Pekerjaan” Sub tema 1 “Jenis – Jenis Pekerjaan”. dengan menggunakan media pembelajaran LKPD.

Langkah ketiga adalah mengembangkan jenis produk yang mendasarinya. Di berbagai bidang pendidikan, yang diciptakan mempunyai peranan dalam mengembangkan efisiensi per sekolah khususnya lulusan yang beragam, bermutu serta aplikatif berdasarkan kebutuhan (Sugiyono, 2016). Pada tahap ini ilmuwan menilai kapasitas gadget pembelajaran dan menyelesaikan konsekuensi penilaian. Pikirannya adalah untuk membina media pembelajaran LKPD, tak henti-hentinya merencanakan materi LKPD. Cara-cara yang ditempuh tahapan ini ialah, (1) Menentukan pokok atau topik untuk mengetahui cara membuat, (2) Mengidentifikasi program pendidikan untuk membedakan topik dan tanda keberhasilan dalam pembelajaran, (3) Menentukan susunan penciptaan instrument pembelajaran. Langkah keempat adalah memulai pendahuluan lapangan. Persetujuan rencana merupakan penilaian yang masih bersifat objektif, karena tahap ini masih dalam pertimbangan penalaran yang bijaksana, bukan kenyataan di lapangan (Sugiyono, 2016), Validasi dalam penelitian ini menghadirkan beberapa pakar atau pakar yang memiliki wawasan untuk menilai produk yang baru saja direncanakan. Setiap pakar didekati untuk mensurvei rencana produk pembelajaran berupa LKPD berbasis *Role Playing*, sehingga dapat diketahui kekurangan dan kekurangannya. Pendahuluan ini diharapkan dapat praktikalitas (kemudahan penggunaan LKPD). Uji praktikalitas Belajar atau fungsional, menyiratkan bahwa itu sederhana dan mudah digunakan. Praktikalitas berhubungan dengan pemanfaatan LKPD oleh pendidik dan siswa. LKPD seharusnya layak jika cenderung digunakan dalam pengalaman yang berkembang secara runtut dan berkelanjutan tanpa menimbulkan beberapa masalah.

Langkah kelima adalah merevisi hasil uji coba lapangan awal saat selesai mendesain produk divalidasi oleh pakar perangkat pembelajaran dan ahli materi pada tema pokok bahasan perangkat yang dikembangkan. Peneliti melakukan perbaikan dalam pendesaan suatu produk yang didasari pada masukan dari pakar media dan ahli materi. Langkah keenam adalah uji lapangan utama, yang dilakukan setelah penyempurnaan desain dilakukan. Setelah peneliti memodifikasinya, langkah selanjutnya adalah menguji keefektifan produk. Melakukan uji coba dalam meninjau keefektifan produk yang dikembangkan (Emzir, 2011). Dalam tahapan uji coba efektivitas produk ini Peneliti merencanakan mengujikan produk perangkat pembelajaran berupa LKPD kepada kelompok kecil berjumlah 10 peserta didik yang sedang duduk di kelas IV SDIT Al Fikri.

Langkah ketujuh adalah modifikasi produk fungsional, menjadi spesifik. Perubahan produk harus diselesaikan dengan mempertimbangkan beberapa faktor, khususnya: (a) pendahuluan masih terbatas, tidak memberikan gambaran apa yang terjadi dan kondisi, (b) pada tahap pendahuluan dilakukan penelusuran kekurangan dan kelemahan produk yang dibuat. (c) informasi untuk memperbaiki produk dapat ditangkap melalui pengguna produk atau individu yang ditunjuk sebagai sasaran pengguna produk (Emzir, 2011). Tahap terakhir adalah uji coba fungsional, lebih spesifiknya. Setelah LKPD dirombak, dilakukan uji kelayakan butir,

pada kelas sampel untuk menilai kecepatan memahami ilustrasi, keinovatifan, dan hasil belajar sebelum menggunakan model *Role Playing* dan selanjutnya menerapkan model *Role Playing* kemudian membandingkan model belajar yang lama dan melanjutkan penggunaan LKPD yang baru.

Data yang diperoleh melalui pekerjaan pendahuluan dicirikan data kuantitatif. Data yang didapatkan dari masukan ide ataupunataupun reaksi pendidik, pengajar media dan materi, serta siswa sebagai subjek percobaan, dikumpulkan dan ditutup untuk lebih mengembangkan produk yang dibuat. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari jajak pendapat yang dikemukakan narasumber pakar media materi, bahasa serta pendidik ataupun peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Validitas Pengembangan LKPD Berbasis *Role Playing* Tema Berbagai Pekerjaan Sub Tema 3 Pekerjaan orang tuaku kelas IV Sekolah Dasar

Validasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah validasi LKPD dengan instrumen pengumpul data yang digunakan berupa lembaran penilaian untuk ahli. Skor rata-rata untuk penilaian pengembangan produk LKPD pada pembelajaran tematik terpadu secara keseluruhan dari aspek media diperoleh hasil 75% aspek materi diperoleh hasil 90% dan aspek bahasa diperoleh hasil 92%. Produk LKPD yang telah dikembangkan secara keseluruhan dengan rata-rata 86% dikategorikan sangat valid.

Dari hasil validasi bisa ditarik kesimpulannya bahwasanya LKPD berbasis *role playing* bisa membantu peserta didik untuk ikut serta saat kegiatan belajar serta bisa meningkatkan nilai peserta didik. LKPD yang dirancang dapat didesain dengan menggunakan warna yang menarik serta berbagai gambar hingga bisa membuat peserta didik aktif dalam kegiatan belajar yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pokok bahasan. LKPD berbasis *Role Playing* pada pembelajaran tematik terpadu yang dirancang telah dikategorikan sangat valid serta bisa dipergunakan saat kegiatan belajar.

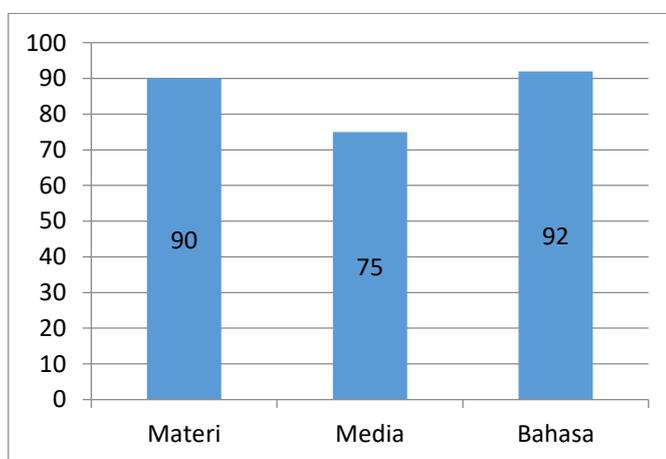
Pengembangan LKPD berbasis *Role Playing* tema Berbagai Pekerjaan Sub mata 3 untuk kelas IV SD mengikuti strategi pengembangan Borg and Gall. Tahapan ini berencana dalam meninjau keberadaan keadaan yang seharusnya ada (*who ought to be*) dan keadaan yang sebenarnya di lapangan (*what is*). Selain itu, (1) Identifikasi kesesuaian KI dan KD, menggambarkan KI dan KD menjadi penanda sebagai tujuan pekerjaan atau tugas. (2) Merancang Bahan Ajar LKPD dengan pokok bahasan Berbagai Pekerjaan Sub topik 3, khususnya berbasis model *Role Playing* berdasarkan KI dan KD yang sesuai. (3) Membuat LKPD dengan Tema Berbagai Pekerjaan Subtema 3, khususnya mengkaji KI dan KD pada standar substansi Kurikulum 2013. Setelah KI dan KD diubah, konfigurasi LKPD dibuat sesuai kebutuhan. (4) Pelaksanaan pengembangan Bahan Ajar LKPD ditinjau dari tema berbagai Pekerjaan, sub tema 3 khususnya tahap pelaksanaannya di lapangan. (5) Penilaian produk ialah tahapan penilaian setiap tahap pelaksanaan dan pemanfaatan bahan pembantu supaya berhasil atau efektif dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa.

Tahapan selanjutnya, setelah hasil pokok LKPD Bahan Ajar Bertema berbagai pekerjaan subtema 3 dibuat, maka dilakukan uji coba pengesahan produk tersebut, khususnya: (1) Uji validasi oleh salah satu pengajar yang merupakan ahli tentang tata bahasa dan rencana LKPD; (2) Uji validasi oleh tiga ahli materi; (3) Uji validasi oleh satu etimolog; (4) Uji coba kepada rekan satu tim pendidik yang mengajar di kelas IV SDIT Al Fikri dan SDIT Madani; (5) uji coba dasar dari 35 siswa; (6) Pelaksanaan implementasi siswa kelas IV di SDIT Al Fikri dan SDIT Madani; (7) Melakukan penilaian atau evaluasi untuk memperoleh hasil yang efektif dari kedua sekolah tersebut. Pada akhirnya akan menyampaikan produk LKPD berbasis *Role Playing* dengan tema berbagai Pekerjaan, Sub tema 3, kelas IV SD. Rencana struktur bahasa, desain dan materi untuk melaksanakan pembelajaran untuk Bahan Ajar LKPD pada pokok bahasan Berbagai Pekerjaan Sub tema 3, semuanya ditujukan untuk mendorong pelaksanaan pembelajaran yang terfokus pada siswa.

Berikut hasil validitas materi, bahasa, dan media LKPD dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1 Hasil Validitas materi, bahasa, dan media**

No	Aspek	Jumlah (%)	Kategori
1	Materi	90	Sangat Valid
2	Media	75	Valid
3	Bahasa	92	Sangat Valid



**Grafik 1 validitas materi, bahasa dan media**

LKPD berbasis *Role Playing* dengan tema Berbagai Pekerjaan Sub tema 3 dipergunakan sebagai instrumen belajar dalam melengkapi buku siswa, LKPD direncanakan dengan struktur kebahasaan dan rencana pembelajaran yang sesuai dengan penelusuran kebutuhan siswa. Bersamaan dengan pelaksanaan rencana pendidikan 2013 yang meminta kemajuan dengan menggaris bawahi kemajuan keselarasan antara dunia lain dan perspektif sosial, informasi, dan kemampuan siswa. Hal ini sesuai penilaian Trianto, (2010) bahwasanya modal belajar menyinggung pendekatan belajar yang dapat dipergunakan, antara lain menunjukkan target, tahapan latihan pembelajaran, iklim belajar, dan ruang belajar. para eksekutif, serta pendapat Joyce, (dalam, Trianto, 2010) memaknai bahwasanya model membimbing pendidik pada konfigurasi memikirkan Bagaimana membantu siswa agar tujuan belajar dapat tercapai.

Setiap metode memberi pekerjaan alternatif pada peserta didik, ruang fisik serta kerangka Sosial kelas. Ide pokok bahasan serta data berasal dari teks bacaan materi presentasi peserta didik, juga terdapat latihan persepsi pada foto. Tujuan yang ingin dicapai antara lain perspektif psikologis (produk dan loop) latihan persepsi membaca pada materi yang disajikan dan lembar latihan siswa. Pembuatan model konektivitas LKPD berbasis role playing berbagai karya berpijak pada gagasan yang disampaikan oleh Hernawan Hernawan, (2008) bahwa sebagai model penyajian materi LKPD topikal menggunakan model koordinasi yang menggabungkan beberapa “perbandingan” yang muncul dari kemampuan topik yang berbeda. Tema akan ditemukan kemudian setelah semua kemampuan dasar digabungkan. Kemajuan LKPD berbasis *Role Playing* dengan tema berbagai pekerjaan peserta didik Kelas IV SD ialah suatu pengembangan yang diciptakan oleh para ahli yang sangat tepat untuk dijadikan semacam perspektif perbaikan tema yang terkandung dalam

LKPD. Buku pembantu rencana pendidikan 2013, dikarenakan LKPD direncanakan serta dibuat berdasarkan pada buku anggota. Buku siswa dan guru berdasarkan desain pendekatan pembelajaran logis berdasarkan model pembelajaran tematik terpadu yang memadukan berbagai pembelajaran yang berbeda. kompetensi inti serta kompetensi dasar dibuat berdasarkan perumusan indikator serta dilaksanakan pada target belajar yang didasari standar proses serta standar kelulusan. Dari sisi sebaliknya, cenderung bisa dimaklumi bahwasanya akibat dari pengembangan LKPD berbasis *Role Playing* adalah efisien, artinya sangat baik bisa didapatkan serta dimiliki oleh siswa tanpa direpotkan dengan permasalahan keuangan dikarenakan tersebut diciptakan ialah pencapai dari pekerjaan peneliti.

### **Kepraktisan LKPD berbasis *Role Playing* Tema Berbagai Pekerjaan Subtema 3 pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar**

Analisis kepraktisan dilaksanakan dalam menentukan sifat perangkat belajar yang dibuat sesuai efek samping dari siswa serta reaksi survei pendidik setelah menggunakan perangkat pembelajaran, serta konsekuensi dari memperhatikan pelaksanaan pembelajaran. Berikut adalah hasil yang didapat.

Lembaran respon siswa dipergunakan dalam meninjau kelayakan perangkat belajar sejauh kesamaan dengan model *Role Playing*, akomodasi, dukungan, dan kualitas menarik. Reaksi siswa pada berangkat belajar yang telah dipergunakan menggambarkan nilai 82. Dilihat dari aturan pedoman klasifikasi untuk mensurvei perangkat pembelajaran yang telah dibuat, reaksi siswa terhadap pengalaman yang berkembang menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dibuat memenuhi model secara keseluruhan dengan baik.

Angket tanggapan pendidik dapat dipergunakan dalam mensurvei kepraktisan perangkat belajar sejauh pengenalan materi, kesesuaian metodologi yang relevan, pemanfaatan ilustrasi rencana, dan pemanfaatan LKPD. Tanggapan pendidik pada perangkat belajar menggambarkan nilai tipikal 89. Dilihat dari aturan karakterisasi penilaian perangkat belajar yang dibuat, tanggapan pendidik pada pengalaman pendidikan memanfaatkan perangkat belajar yang dibuat. telah dibuat berdasarkan model dengan baik secara keseluruhan.

### **Efektivitas hasil belajar menggunakan LKPD berbasis *Role Playing* Tema berbagai pekerjaan Subtema 3**

Dari percobaan uji efektivitas dalam tahapan pengembangan menggambarkan bahwasanya rata-rata pencapaian belajar setelah dilakukan ujicoba pretes dan postes menunjukkan hasil yang sangat bagus. Hasil analisis data terhadap aktifitas siswa saat proses pembelajaran di sekolah uji coba lapangan utama 87,58 persen dan rata-rata gain 0,66 yang dikriteriakan cukup efektif serta pada uji coba operasional diperoleh nilai rata-rata 90,11 persen dan rata-rata gain 0,73 yang dikriteriakan efektif.

LKPD berbasis *Role Playing* dengan tema berbagai pekerjaan subtema 3, penerapannya mengikuti rencana pembelajaran tematik untuk kesepakatan dengan pelaksanaan program pendidikan 2013. Tahapan-tahapan proses tersebut merasa dari modal terpadu Heri Hernawan. dkk, (2008: 1.34), yakni: (1) membaca serta memahami kompetensi inti dan kompetensi dasar yang mencakup pembelajaran (2) memahami standar isi pembelajaran dan melihat pentingnya kompetensi inti ataupun kompetensi dasar pada pembelajaran (3) mencari KD yang bisa digabungkan dengan topik-topik penting (4) Tuliskan topik yang telah dipilih dan pembuatan KD yang ditunjukkan oleh mata pelajaran. (4) Menempatkan kemampuan mendasar yang tidak dapat diingat untuk tema.

Berdasarkan hipotesis ini, pengembangan LKPD berbasis *Role Playing* dengan tema berbagai pekerjaan direncanakan sebagai pendamping program pendidikan 2013 untuk buku siswa dalam mempermudah siswa membuat bahan ajar serta memberikan pengalaman yang substansial kepada siswa, menggairahkan keuntungan siswa, dan peningkatan pengajaran dan pemeliharaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penilaian Hamdani (2011: 120) menunjukkan materi adalah berjenis bahan ataupun bahan yang dirancang

secara metodis yang dapat dipergunakan dalam mempermudah pendidikan tugas pengajaran dan pembelajaran dalam menetapkan lingkungan ataupun suasana belajar yang bisa menumbuhkan gairah belajar siswa saat mengikuti kegiatan belajar yang akan berlangsung. Sementara itu, sebagaimana dikemukakan oleh Majid (2012:173) dalam bukunya mengemukakan bahwasanya materi peragaan ialah jenis-jenis bahan aja yang dapat dipergunakan dalam mempermudah guru/pendidik saat melakukan latihan-latihan pengajaran dan pembelajaran, bahan-bahan yang dijelaskan bisa berbentuk tertulis ataupun tidak tertulis.

Prastowo (2015:16) sumber belajar ialah suatu bahan baik membentuk data, aparatur ataupun teks yang sengaja dirancang dengan menunjukkan gambaran keseluruhan kemampuan yang ada dikuasai siswa yang dapat dipergunakan dalam pengalaman yang berkembang sepenuhnya dengan maksud menyusun dan berkonsentrasi pada pelaksanaan pembelajaran. (Arsyad, 2013) mengatakan bahwa kelebihan LKPD adalah terdapatnya perpaduan antara teks dan gambar sehingga menambah daya tarik peserta didik dalam memahami pembelajaran. Pemanfaatan LKPD sebagai sumber belajar yang mempunyai peranan secara langsung berdasarkan model *Role Playing* siswa diharapkan dapat memberikan manfaat tambahan dalam mengembangkan hasil belajar siswa lebih lanjut. Disadari bahwa LKPD berbasis *Role Playing* berisi lembar-lembar tugas yang harus diselesaikan siswa secara berkelompok. Uraian ini sesuai dengan hipotesis yang meneliti; LKPD ialah suatu lembaran yang memuat tugas-tugas yang akan dikerjakan siswa. Berikut ini hasil uji efektivitas LKPD.

**Tabel 2. hasil efektivitas LKPD**

No	Keterangan	Pretest	Posttest	Rata – rata N-Gain
1.	Uji coba lapangan utama	62,70	87,58	0,66
2.	Uji coba lapangan operasional	63,33	90,11	0,73

Dari percobaan uji efektivitas dalam tahapan pengembangan menggambarkan bahwa pencapaian belajar pada umumnya setelah pendahuluan menunjukkan hasil yang sangat baik. Hasil penelusuran informasi terhadap kecukupan siswa selama pengalaman pendidikan di sekolah uji coba operasional memperoleh nilai normal 90,11 persen dalam penilaian hasil belajar di kelas luar biasa.

## KESIMPULAN

LKPD adalah penunjang dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas peserta didik. Pendidik hendaklah dapat mengembangkan materi pembelajaran secara kreatif. Pengembangan LKPD ini dibuat disesuaikan dengan lingkungan daerah peserta didik. Penelitian yang dilakukan berjenis penelitian dan pengembangan yang dapat menciptakan suatu produk berbentuk LKPD Berbasis Role Playing. LKPD tersebut didesain berdasarkan model *Role Playing* dengan memperhatikan kurikulum 2013. Hasil validasi LKPD berbasis *Role Playing* pada tema berbagai pekerjaan menggambarkan kategori sangat valid, saat selesai dilaksanakan validasi oleh validator materi, media serta kebahasaan. Revisi dilaksanakan satu kali oleh masing – masing validator dengan skor rata-rata 87% yang dikategorikan sangat valid. Pada aspek media diperoleh hasil 75%, aspek materi diperoleh 90% dan aspek bahasa diperoleh hasil 92%. Hasil praktikalitas LKPD berbasis *Role Playing* pada tema berbagai pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar kategori sangat praktis karena telah dilaksanakan penilaian kepraktisannya oleh siswa dengan skor rata-rata 82% dan guru 89% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil uji efektivitas pencapaian belajarnya berdasarkan nilai pretest serta posttest terdapat peningkatan. Pada nilai pretest rata – rata yang diperoleh 60, dan pada saat posttest meningkat menjadi 90 setelah menggunakan produk LKPD berbasis *Role Playing* pada tema berbagai

8237 Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Role Playing pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar – Zelmi Kaffa, Yalvema Miaz  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3344>

pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan dalam pencapaian belajar siswa saat menggunakan produk LKPD berbasis *Role Playing*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfianiawati, T., Desyandri, & Nasrul. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Isd Di Kelas V Sd. *Ejournal Pembelajaran Inovasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(3), 1–10. [Http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Students/Index.Php/Pgsd/Article/View/5400/2795](http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Students/Index.Php/Pgsd/Article/View/5400/2795)
- Amini, R., Setiawan, B., Fitria, Y., & Ningsih, Y. (2019). The Difference Of Students Learning Outcomes Using The Project-Based Learning And Problem-Based Learning Model In Terms Of Self-Efficacy. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012082>
- Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Pt Rajagrafindo Persada.
- Emzir. (2011). *Qualitative Research Methodology*. In *Jakarta: Rajawali Press*.
- Firdaus, M., & Wilujeng, I. (2018). Pengembangan Lkpd Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik Developing Students Worksheet On Guided Inquiry To Improve Critical Thinking Skills And Learning Outcomes Of Students. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*, 4(1), 26–40. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jipi>
- Fitria, Y., & Indra, W. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Pbl Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Dan Literasi Sains. In *Deepublish*. Deepublish.
- Hernawan, A. H. (2008). Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran. In *Jakarta : Universitas Terbuka* (P. 2008).
- Irawan, T. S. Dan E. (2017). Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan. In *Yogyakarta: Deepublish* (P. 2017). [Http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Students/Index.Php/Pgsd/Article/View/5400/2795](http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Students/Index.Php/Pgsd/Article/View/5400/2795)
- Majid. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, S., & F, F. (2019). Pengembangan Lkpd Berorientasi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 89–102. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.281>
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>
- Prastowo. (2011). *Bahan Ajar Yang Inovatif*. In *Bpfe. Yogyakarta*.
- Purwoko Haryadi Santoso. (2014). Pengembangan Lkpd Discussion And Determination Berbasis Model Pembelajaran Curious Note Program (Cnp) Guna Memfasilitasi Kemampuan Merancang Eksperimen Peserta Didik Sma Materi Hukum Newton Tentang Gravitasi. *Uin Maulana Malik Ibrahim*, 39(1), 1–15. <http://dx.doi.org/10.1016/j.biochi.2015.03.025><http://dx.doi.org/10.1038/nature10402><http://dx.doi.org/10.1038/nature21059><http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127><http://dx.doi.org/10.1038/nrmicro2577>
- Putri, R. P. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*, 4(1), 17.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sudjana. (2010). *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. In *Bandung: Remaja Rosdakarya*. (P. 2010).
- Sugiyono. (2016). Sugiyono. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (P. 13).
- Tekaya. (2016) *Problem - Based Learning In Initial Teacher Education: Taking The Agenda Forward*. Journal

8238 *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Role Playing pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar – Zelmi Kaffa, Yalyema Miaz*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3344>

Of Educational Enquiry, 3(1), 1-12.

Trianto. (2010). Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Ktsp. Jakarta: Bumi Aksara. In *Jakarta: Bumi Aksara*. (P. 2010).

Yati, W., & Amini, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 158–167.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.335>