



Pengembangan LKPD Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Model *Role Playing* Di Kelas V Sekolah Dasar

Elwisa Hekmatulaini^{1*}, *Puspa Djuwita*², *Sri Dadi*³

¹³Program Studi PGSD, Universitas Bengkulu, INDONESIA

¹Jl. Cimanuk KM 6,5 Padang Harapan Kota Bengkulu, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Bengkulu, INDONESIA

²W.R. Supratman Kandang Limun Kota Bengkulu, Indonesia

* Korespondensi: E-mail: elwisaaini@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce LKPD on Thematic Learning using a role playing model in class V SD Negeri Bengkulu City. This study is a Research and Development (R&D) research by modifying the 4-D model by Thiagarajan and Sammel. However, this research was only carried out until the third stage, namely Develop (Development). Validation is carried out by RPP experts and LKPD experts. The developed LKPD was given a score and responses by 8 students. Data analysis techniques used descriptive analysis of expert validation assessments and student responses as well as qualitative descriptive analysis of comments from expert validation and student responses. This research resulted in the development of LKPD in thematic learning using a role playing model with assessments from LKPD experts in stage 1 of 78, 15 in good categories, in stage 2 of 89, 20 with very good categories and 90 student responses with very good categories. So, the research that has been carried out can be concluded that the LKPD uses the role playing model in thematic learning in grade V SD can be categorized as a very good LKPD and can be used in learning at school.

Keyword: LKPD, development, role playing, thematic

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan, bahwa setiap manusia di Indonesia berhak mendapatkan pendidikan yang layak dan diharapkan selalu berkembang didalamnya, sebab pendidikan tidak akan ada habisnya. Pendidikan secara umum mempunyai arti sebagai suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan.

Tujuan pendidikan yang diamanahkan negara melalui Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, yaitu: mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan ber takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga

negara yang demokrasi serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan tersebut dapat tercapai melalui proses pembelajaran. Menurut Sohimin (2014:16) untuk mencapai tujuan tersebut, seorang guru pada saat proses pembelajaran harus menciptakan pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Pembelajaran inovatif bertujuan untuk memfasilitasi siswa membangun pengetahuan dalam rangka proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

Dari pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan kegiatan yang lebih menekankan pada pentingnya membina perilaku manusia yang baik. Manusia yang berperilaku baik harus diberikan pengalaman, dididik dan bersosialisasi dengan baik. Oleh karena itu untuk membina perilaku yang baik peraturan yang diterapkan harus konsekuen agar tercipta perilaku yang baik dan berbudi luhur.

Pembelajaran tematik yang dilaksanakan seiring dengan diberlakukannya kurikulum 2013 yang menuntut pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara terintegrasi dan holistik yang didukung ada perangkat pembelajaran yang memadai. Perangkat pembelajaran tersebut terdiri; silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), lembar evaluasi serta instrumen penilaian.

Pada Kurikulum 2013 menuntut adanya perubahan LKS (Lembar Kerja Siswa) menjadi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD tersebut dapat memfasilitasi siswa untuk memperoleh

pembelajaran yang bermakna dan mengajak siswa untuk lebih kreatif dalam pembelajaran. Perangkat pembelajaran untuk menunjang pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013 ini masih belum maksimal. Guru memang sudah menggunakan buku siswa, namun buku saja belum cukup untuk menunjang pembelajaran saat ini yang menggunakan kurikulum 2013. Guru sudah baik dalam pelaksanaan pembelajaran yakni sering mengajak peserta didik belajar di alam atau lingkungan sekitar, namun diharapkan guru hendaknya memahami dan mampu menerapkan pendekatan dan model pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 dengan baik seperti sumber belajar yang bervariasi (Mustadi dan Sasmito, 2015:72).

Berdasarkan hasil observasi pada saat kegiatan magang II yang dilakukan siswa FKIP Universitas Bengkulu di SD Negeri 42 Kota Bengkulu, ditemukan permasalahan yaitu: guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga penguasaan materi peserta didik menjadi kurang, LKPD belum dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, guru lebih sering menggunakan buku peserta didik sebagai sumber pembelajaran sehingga pengembangan materinya masih sangat sempit, LKPD yang dikembangkan guru belum menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, peserta didik kesulitan mengeluarkan pendapat pada saat berdiskusi kelompok.

Dari permasalahan yang diuraikan di atas peneliti memfokuskan pada pengembangan LKPD. Hal tersebut

dikarenakan LKPD memiliki peranan penting antara lain. (1) untuk mengaktifkan peserta didik pada saat proses pembelajaran; (2) membantu mengembangkan konsep; (3) mengembangkan keterampilan siswa; dan (4) lebih menarik minat belajar siswa dalam menjawab soal yang diberikan guru, (5) membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi (Dermawati dan Muzakkir, 2019:75)

Lembar Kerja Peserta Didik merupakan salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Cara penyajian materi pelajaran dalam LKPD meliputi penyampaian materi secara ringkas, kegiatan yang melibatkan peserta didik secara aktif misalnya berdiskusi, bermain peran dengan menggunakan dialog yang peserta didik buat dan latihan soal. Selain menggunakan media pembelajaran berupa lembar kerja peserta didik pembelajaran yang dilakukan hendaknya menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan mengekspresikan perasaan peserta didik, salah satu model pembelajaran yang membutuhkan pengembangan LKPD-nya agar sesuai dengan model yang digunakan adalah model *Role Playing* (Trianto, 2010:187).

Model *Role Playing* digunakan karena model ini memiliki perencanaan yang baik untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat terlibat langsung, peserta didik dapat membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman langsung dan menjadikan

peserta didik lebih kreatif, dan mandiri. Menurut Akbar (2017:53) melalui model *Role Playing* para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Adapun kelebihan model *Role Playing* adalah (1) membuat suasana yang menggembirakan bagi peserta didik selama proses pembelajaran, (2) dapat pengetahuan sendiri melalui pengalaman langsung, (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan, (4) mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan (Anas, 2014:52).

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dikembangkan LKPD pada pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang ada. Penggunaan LKPD pada pembelajaran tematik dengan menggunakan model *Role Playing* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman bagi siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*). Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam pengembangan LKPD pada pembelajaran Tematik menggunakan model pembelajaran *role playing* ini memodifikasi model 4D (*Four D*) oleh Thiagarajan dan Sammel dalam Winarni (2018: 257). Pengembangan dengan model ini terdiri dari empat tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*),

perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*desseminate*). Tahap pertama sampai ketiga yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan sering disebut sebagai bagian pengembangan, sedangkan bagian keempat sering disebut sebagai bagian penyebaran. Tetapi dalam pelaksanaan penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*develop*) karena kondisi wabah Covid-19 yang tidak memungkinkan untuk dilakukan eksperimen di sekolah dan penyebarluasan (*Disseminate*) LKPD yang telah dihasilkan pada tahap pengembangan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri di kota Bengkulu. Subjek penelitian atau siswa sebagai pengguna diminta memberi tanggapan terhadap LKPD pembelajaran tematik menggunakan model *Role Playing*. Subjek penelitian atau siswa SD berjumlah 8 orang siswa heterogen. Di antaranya 2 SD yang berakreditasi A SD Negeri 42 dan SD Negeri 45 serta 2 SD yang berakreditasi B SD Negeri 15 dan SD Negeri 76 yang masing-masing SD mengambil 2 orang siswanya untuk memberikan tanggapan melalui angket.

Jenis data yang diperoleh dari pengembangan LKPD ini ada dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa masukan, catatan, kritik dan saran perbaikan berdasarkan hasil validasi ahli dan angket tanggapan siswa. Sedangkan, data kuantitatif berupa skor penilaian yang diberikan oleh validator dan tanggapan siswa terhadap LKPD yang telah dibuat.

Validasi Ahli

Lembar validasi RPP dan LKPD digunakan untuk memperoleh masukan berupa penilaian, catatan, kritik dan

saran terhadap rancangan awal (rancangan 1) RPP dan LKPD yang digunakan dalam memperbaiki rancangan 1 RPP dan LKPD yang sedang dikembangkan. Aspek-aspek yang dimunculkan dalam instrumen ini dikembangkan dari komponen RPP yang telah dikembangkan.

Validator memberikan penilaian terhadap rancangan 1 RPP dan LKPD pada indikator validasi dengan memberikan tanda (√) pada baris dan kolom yang sesuai, serta menuliskan butir-butir saran dan kritik pada naskah RPP dan LKPD. Kemudian validator diminta memberikan penilaian secara umum terhadap RPP dan LKPD dengan kategori (1) tidak valid (2) kurang valid, (3) cukup valid, (4) valid dan (5) sangat valid.

Angket Tanggapan Siswa

Angket tanggapan guru digunakan untuk mengumpulkan data tentang respon siswa terhadap rancangan 3 LKPD yang dikembangkan. Aspek-aspek yang dimunculkan dalam angket tanggapan guru yaitu aspek tanggapan guru terhadap komponen yang ada dalam rancangan 3 LKPD tersebut. Kemudian guru diminta memberikan penilaian secara umum terhadap LKPD dengan kategori (1) tidak baik (2) kurang baik, (3) cukup baik, (4) Baik dan (5) sangat baik.

Dengan demikian baik tidaknya tanggapan siswa terhadap LKPD dapat diketahui melalui hasil tanggapan LKPD yang dilakukan oleh guru kelas V SD Negeri di kota Bengkulu. Jika perangkat yang digunakan belum memenuhi kriteria sebagaimana RPP yang baik maka hasil penilaian tersebut akan digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki/merevisi kembali LKPD tersebut. Hasil revisi SLKPD pada tahap

ini kemudian dinamakan sebagai rancangan LKPD final.

3. HASIL

Tahap Pendefinisian (Define)

Pada penelitian ini tahap pendefinisian adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Tahapan pendefinisian terdiri dari lima langkah yaitu analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, spesifikasi indikator pembelajaran.

Analisis Awal-Akhir

Pada tahap Awal-akhir peneliti melakukan analisis terhadap LKPD yang digunakan guru di Sekolah Dasar yang berakreditasi A yaitu SD Negeri 42 dan SD Negeri 45 dan Sekolah Dasar yang berakreditasi B yaitu SD Negeri 15 dan SD Negeri 76 Kota Bengkulu. Hasil dari analisis tersebut yaitu guru sudah menggunakan LKPD dalam pembelajarannya tetapi belum optimal. LKPD tersebut belum dapat memfasilitasi siswa untuk memperoleh pembelajaran yang bermakna dan mengajak siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, seharusnya guru dapat memfasilitasi kebutuhan siswa dan mengajak siswa untuk lebih aktif. Guru sudah menerapkan diskusi kelompok tetapi masih ada siswa kesulitan mengeluarkan pendapat dan ide-idenya saat berdiskusi, seharusnya siswa mampu untuk berkerjasama saat berdiskusi kelompok dengan temannya. Seharusnya guru harus lebih optimal dalam membimbing siswa pada saat proses diskusi berlangsung agar siswa berani mengeluarkan pendapatnya.

Analisis Siswa

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kegiatan dan karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan LKPD pembelajaran Tematik serta sesuai dengan subjek penelitian yaitu siswa. Berdasarkan teori piaget perkembangan intelektual anak usia 10 tahun, masuk dalam tingkatan tahap operasional konkret (*concrete operations stage*). Siswa yang memasuki tahap ini proses-proses berfikir mereka menjadi terorganisasi ke sistem proses-proses mental yang lebih besar yang memudahkan dari pada sebelumnya. Maka dari itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan dan berani berperan aktif.

Analisis Konsep

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep relevan yang akan dikembangkan. Dari analisis buku guru dan buku siswa, peneliti menetapkan materi pembelajaran pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan, subtema 2 peristiwa kebangsaan seputar kemerdekaan pembelajaran 3 dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn.

Analisis Tugas

Pada langkah ini peneliti melakukan analisis tugas-tugas berupa kompetensi yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini ditujukan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang dimiliki oleh siswa yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.

Spesifikasi Indikator Pembelajaran

Penyusunan indikator pencapaian pembelajaran yang dilakukan peneliti didasarkan pada KD yang terdapat pada buku guru. Peneliti menganalisis KD yang terdapat pada Tema tema 7 (peristiwa dalam kehidupan), subtema 2 peristiwa kebangsaan seputar kemerdekaan, pembelajaran 3 serta muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn.

Tahap Perencanaan (Design)

Tahap ini bertujuan merancang produk dalam peneliiian ini berdasarkan hasil analisis pada tahap *define*. Hasil dari tahap perancangan (*design*) kemudian disebut rancangan 1. Produk yang dihasilkan adalah LKPD pembelajaran tematik menggunakan model pembelajaran *role playing*. Adapun langkah-langkah kegiatan pada tahap ini yaitu:

Merancang Indikator Pencapaian dan Tujuan Pembelajaran

Indikator Pencapaian dan Tujuan Pembelajaran dikembangkan berdasarkan KD yang ada dalam Pembelajaran yang telah ditetapkan. Penelitian merancang Indikator Pencapaian Kompetensi menggunakan kata kerja operasional dengan memperhatikan meteri yang ada dalam buku siswa. Tujuan Pembelajaran dikembangkan berdasarkan Indikator Pencapaian Kompetensi yang dikembangkan dengan format ABCD (*Audience, Behavior, Condition, dan Degre*).

Menentukan Materi, Pendekatan, Model, Metode, Media, dan Sumber Pembelajaran

Materi yang ada pada tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan, subtema 2

Peristiwa Kebangsaan seputar kemerdekaan, pembelajaran 3, Mata pelajaran Bahasa Indonesia membahas menemukan informasi penting dalam teks bacaan dan PPKn membahas keragaman sosial budaya masyarakat. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan saintifik. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *role playing* sintaksnya mengikuti langkah-langkah pembelajaran model *Role Playing* pada bab II. Metode yang digunakan yaitu diskusi, tanya jawab, penugasan, dan bermain peran. Media yang digunakan gambar peristiwa sejarah, teks bacaan, gambar bhinneka tunggal ika. Sumber belajar yang digunakan Subekti. Ari & Kusumawati Heny, 2017. *Buku Siswa Kelas 5 Tema 7 Peristiwa dalam kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017)*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Merancang Bahan Ajar

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini ditentukan berdasarkan pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu, tema tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan, subtema 2 Peristiwa Kebangsaan seputar kemerdekaan, pembelajaran 3 mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membahas tentang menemukan informasi penting dalam teks bacaan dan mata pelajaran PPKn membahas tentang keragaman sosial budaya masyarakat.

Mengembangkan Langkah-langkah Pembelajaran

Pengembangan langkah-langkah pembelajaran inti dipadukan dengan sintaks model pembelajaran *role playing*

yang terdiri dari: (1) memanaskan suasana kelompok, (2) memilih partisipan atau peran, (3) mengatur *setting* tempat kejadian, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeran ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) berbagi pengalaman dan mengambil keputusan.

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Merumuskan Kompetensi Dasar

Langkah pertama yang dilakukan dalam membuat LKPD yaitu harus merumuskan kompetensi dasar (KD). Kompetensi dasar diambil dari buku guru dan terdapat pada tema tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan, subtema 2 Peristiwa Kebangsaan seputar kemerdekaan, pembelajaran 3 mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn.

Menentukan Alat Penilaian

Alat Penilaian yang digunakan harus disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal yang telah dibuat karena masing-masing soal memiliki kelebihan dan kekurangan. Alat penilaian yang digunakan berupa LKPD. Materi diambil dari buku guru dan buku siswa kelas 5 Sekolah Dasar tema 7 Peristiwa dalam kehidupan, subtema 2 Peristiwa Kebangsaan seputar kemerdekaan, pembelajaran 3 tentang peristiwa dalam kehidupan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang menemukan informasi penting dalam teks bacaan mengambil dari KKO C3-C6 dan mata pelajaran PPKn tentang keragaman sosial budaya masyarakat mengambil dari KKO C1-C3.

Menyusun Materi

Dalam menyusun materi LKPD dapat berupa informasi pendukung,

yaitu gambaran umum tentang sesuatu hal yang akan dipelajari. Materi dapat diambil dari buku guru, buku siswa, internet dan sumber-sumber lainnya. Dalam Penelitian ini mengambil *Buku Siswa Kelas 5 Tema 7 Peristiwa dalam kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Memperlihatkan struktur LKPD

Terdiri dari cover, daftar isi, kata pengantar, indikator pencapaian, tujuan pembelajaran, petunjuk pengerjaan LKPD, soal-soal latihan LKPD, kunci jawaban, riwayat penulis, dan daftar pustaka.

Membuat Lembar Penilaian Sikap

Penilaian sikap ini terdiri dari jurnal sikap KI-1 dan KI-2, sikap spiritual dan sikap sosial yang dikembangkan dalam pembelajaran. Sikap spiritual yang dinilai dalam jurnal observasi adalah ketaatan beribadah, berperilaku syukur dan toleransi dalam beribadah. Sikap sosial yang dinilai dalam jurnal observasi adalah sikap teliti, toleransi, dan percaya diri.

Merancang Lembar Penilaian Pengetahuan

Lembar penilaian terdiri dari kisi-kisi soal, soal dan kunci jawaban dikembangkan dari 2 muatan mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dengan materi pokok menemukan informasi penting dalam teks bacaan dan PPKn dengan materi keberagaman sosial budaya masyarakat. Masing-masing muatan mata pelajaran terdiri dari 3 soal bahasa indonesia dan 3 soal PPKn, sehingga ada 6 soal yang peneliti kembangkan.

Merancang Lembar Penilaian Keterampilan

Lembar penilaian keterampilan dikembangkan dengan cara membuat dekriptor berdasarkan indikator pada KI-4 yang telah dikembangkan. Kriteria penilaian yang digunakan yaitu dengan skala 1-4 yaitu yaitu (1) Kurang (2) Cukup (3) Baik (4) Sangat baik.

Merancang Penilaian Remedial dan Pengayaan.

Pada penilaian remedial dikembangkan untuk siswa yang nilainya belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Soal pada penilaian remedial menggunakan soal yang telah diberikan sebelumnya dengan bimbingan guru yang lebih intensif. Sedangkan pengembangan soal pengayaan akan diberikan kepada siswa yang telah mencapai KKM untuk mengeksplorasi kemampuannya lebih dalam lagi.

Rancangan awal RPP dan LKPD

Tahapan perancangan awal adalah merancang RPP dengan menggunakan model *Role Playing* dan LKPD. Perancangan awal ini menghasilkan rancangan 1 berupa prototipe RPP dan LKPD di kelas 5 tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 terdapat 2 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dan PPKn. Desain awal pengembangan LKPD adalah pembuatan RPP.

Pengembangan Instrumen

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan instrumen (1) lembar validasi RPP dan LKPD untuk diberikan kepada ahli 1 bapak Panut Setiono, S.Pd.,M.Pd dosen Universitas Bengkulu, ahli 2 Nini Yuliarni, S.Pd, guru SD Negeri 81 Kota Bengkulu, ahli 3 bapak Osa Juarsa, M.Pd dosen Universitas

Bengkulu, ahli 4 bapak Nady Febri Ariffiando, S.Pd., M.Pd. dosen Universitas Bengkulu dan (2) lembar angket tanggapan siswa akan diberikan kepada 8 siswa kelas 5 SD Negeri di Kota Bengkulu yaitu 2 SD yang berakreditasi A SD Negeri 42 dan SD Negeri 45 serta 2 SD yang berakreditasi B SD Negeri 15 dan SD Negeri 76 yang masing-masing SD mengambil 2 orang siswanya.

Tahapan Pengembangan (Develop)

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan draft final Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli dan data yang diperoleh dari tanggapan siswa. Pada tahap pengembangan, hal pertama yang dilakukan peneliti adalah memberikan rancangan 1 RPP dan LKPD kepada ahli 1 bapak Panut Setiono, S.Pd.,M.Pd dosen Universitas Bengkulu, ahli 2 Nini Yuliarni, S.Pd, guru SD Negeri 81 Kota Bengkulu, ahli 3 bapak Osa Juarsa, M.Pd dosen Universitas Bengkulu, ahli 4 bapak Nady Febri Ariffiando, S.Pd., M.Pd. dosen Universitas Bengkulu. Setelah RPP dan LKPD Sudah selesai diperiksa/dikoreksi oleh keempat ahli barulah peneliti melakukan revisi berdasarkan masukan-masukan yang diberikan oleh ahli dengan cara menggabungkan masukan dari keempat ahli tersebut untuk membuat rancangan 2 RPP dan LKPD.

Kemudian, peneliti memberikan rancangan 2 kepada keempat ahli tersebut untuk melihat apakah RPP dan LKPD yang dibuat sudah baik. Setelah selesai diperiksa/dikoreksi oleh keempat ahli tersebut, peneliti kembali

mendapat saran dan masukan. Peneliti kembali merevisi draft untuk dijadikan rancangan final karena sudah tidak banyak lagi coret-coretan dari ahli terhadap pengembangan LKPD.

Penyajian Data

Data Validasi Ahli

Tahap 1

Hasil perolehan nilai validasi ahli menunjukkan perolehan sebesar 78, 15. Dan dikonversikan pada tingkat pencapaian produk sebagaimana disajikan pada bab III maka hasil tersebut mendapat kriteria baik. Selain memberi penilaian sesuai dengan aspek yang dinilai dalam lembar validasi juga memberikan catatan, komentar dan saran tentang LKPD menggunakan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik yang dijadikan pijakan untuk memperbaiki rancangan 1. Terdapat komentar yang diberikan para ahli yaitu, penulisan, penambahan langkah-langkah dibagian penutup, pemberian skor, perbaikan cover ataupun soal-soal. Komentar ini peneliti gunakan sebagai dasar untuk merevisi produk, khususnya untuk hal yang sama atau berkaitan. Setelah selesai barulah menjadi rancangan 2 RPP dan LKPD.

Tahap II

Hasil perolehan nilai pada tahap II diperoleh nilai sebesar 89, 20. Dan dikonversikan pada tingkat pencapaian produk maka hasil tersebut mendapat kriteria sangat baik.

Data Tanggapan Siswa

Selanjutnya meminta tanggapan guru sebagai subjek/pengguna. Subjek penelitian adalah siswa kelas V Sekolah Dasar, 2 SD yang berakreditasi A SD Negeri 42 dan SD Negeri 45 serta 2 SD

yang berakreditasi B SD Negeri 15 dan SD Negeri 76 yang masing-masing SD mengambil 2 orang siswanya. Pada tahapan ini rancangan 3 diberikan kepada siswa beserta angket tanggapan siswa untuk memberikan tanggapan terhadap LKPD tersebut. Pelaksanaan tanggapan pengguna/ siswa dilakukan mulai tanggal 17 Agustus - 28 Agustus 2020, berlangsung selama 2 minggu

Perolehan nilai dari 8 guru tersebut dari nilai terendah yaitu sebesar 82 setelah dikonversi dengan kriteria penilaian maka nilai yang diperoleh dalam kategori baik, sedangkan nilai tertinggi yaitu sebesar 96 setelah dikonversi dengan kriteria penilaian maka nilai yang diperoleh dalam kategori sangat baik. Rata-rata hasil penilaian dari 8 orang siswa kelas V tersebut yaitu 90 dari rentang nilai 100, maka nilai rata-rata hasil penilaian yang diperoleh dalam kategori sangat baik.

3. PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa LKPD pada pembelajaran tematik. LKPD yang dikembangkan berdasarkan RPP dengan menggunakan model *Role Playing*. Model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran tematik terdiri dari kegiatan pemanasan dengan materi tentang pemeranan, memilih partisipan atau peran, mengatur setting tempat kejadian, menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, melakukan pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi tahap kedua, siswa berbagi cerita dan pengalamannya mengenai situasi yang bermasalah dengan kehidupan di dunia nyata..

Model pembelajaran *role playing* sangat baik digunakan dalam

pengembangan LKPD agar siswa dapat berinteraksi dengan temannya dan mampu mengeluarkan ide-idenya saat berdiskusi kelompok sehingga hasil yang didapat lebih optimal. Sejalan dengan hal tersebut, Tuken (2016: 125) dalam penelitiannya menyatakan bahwa model *role playing* mengarahkan siswa untuk berinteraksi, berkerjasama dan aktif dalam berdiskusi, tanya jawab, dan menyimak materi yang dijelaskan oleh teman sehingga dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Penjabaran tersebut menjelaskan bahwa model *role playing* sesuai digunakan dalam pembelajaran tematik.

Perangkat pembelajaran tersebut terdiri; silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), lembar evaluasi serta instrumen penilaian.

Kelayakan isi terdiri dari (1) kesesuaian LKPD dengan KI dan KD, (2) kesesuaian LKPD dengan indikator, (3) kesesuaian kegiatan pembelajaran dan manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan, (4) kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar, (5) LKPD menggunakan kalimat-kalimat yang efektif, (6) kesesuaian LKPD penggunaan paragraf-paragraf yang tidak terlalu panjang, (7) kesesuaian LKPD yang tidak hanya memuat teori saja, tetapi bisa diaplikasikan dalam praktik.

Kebahasaan isi terdiri dari (1) ketetapan struktur kalimat, (2) ketetapan diksi, (3) ketetapan penulisan huruf (penulisan huruf kapital dan penulisan huruf miring/ cetak miring), (4) ketetapan penulisan ejaan, (5) ketetapan penggunaan tanda baca, (6) kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Kemenarikan penyajian yang terdiri dari (1) kesesuaian isi materi secara keseluruhan menarik dan menyenangkan, (2) kombinasi antara gambar pada LKPD menarik (3) kesesuaian materi yang disajikan secara runtut, (4) kesesuaian materi yang disajikan dengan dengan melibatkan siswa secara aktif, (5) LKPD menimbulkan motivasi belajar siswa, (6) LKPD disusun dengan memadu siswa bekerjasama dengan temannya.

Validasi LKPD dilakukan oleh 4 ahli yaitu ahli I bapak Panut Setiono, S.Pd.,M.Pd dosen Universitas Bengkulu, ahli 2 Nini Yuliarni, S.Pd, guru SD Negeri 81 Kota Bengkulu, ahli 3 bapak Osa Juarsa, M.Pd dosen Universitas Bengkulu, dan ahli 4 bapak Nady Febri Ariffiando, S.Pd., M.Pd. dosen Universitas Bengkulu. Aspek yang diamati ada 3 aspek yaitu kelayakan isi, kebahasaan, kemenarikan penyajian, indikator yang diamati ada 19 point. Validasi yang pertama menambahkan kata pengantar, daftar isi, daftar pustaka, dan riwayat hidup, soal cerita pada soal latihan dibuat sumber pada teks cerita yang disajikan dan skor penilaian harus bervariasi.

Pengembangan LKPD dalam pembelajaran menggunakan model 4D meliputi kegiatan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*) dan penyebaran (*dessiminate*) (Thiagarajan dalam Winarni, 2018: 257). Namun, pada penelitian kali ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja tidak sampai pada tahap penyebaran, karena untuk sampai pada tahap penyebaran maka harus dilakukan uji coba lebih dari satu kali dengan subjek penelitian yang berbeda, sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada saat Pandemi Covid-

19 sehingga tidak memungkinkan untuk melaksanakan tahap penyebaran.

Pada tahap pendefinisian (*define*) ini dilakukan lima tahap, yaitu (1) analisis awal akhir, (2) analisis siswa, (3) analisis konsep, (4) analisis tugas dan (5) spesifikasi indikator pembelajaran. Analisis awal-akhir dilakukan melalui observasi di sekolah, peneliti memperoleh informasi mengenai masalah dalam pembelajaran tematik, pada saat pelaksanaan pembelajaran dikelas guru sudah menerapkan diskusi kelompok tetapi masih ada siswa mengalami kesulitan untuk mengeluarkan pendapat dan ide-idenya saat berdiskusi, sehingga menyebabkan proses pembelajaran berlangsung menjadi kurang optimal. guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga penguasaan materi peserta didik menjadi kurang, LKPD belum dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, guru lebih sering menggunakan buku siswa sebagai sumber pembelajaran sehingga pengembangan materinya masih sangat sempit seharusnya guru mencari materi di buku lain seperti buku BUPENA sehingga pengembangan materinya dapat lebih luas dan pemahaman materi untuk anak akan lebih jelas, LKPD yang dikembangkan guru belum menutut peserta didik untuk berpikir kritis. Hal ini diperkuat oleh Zuraturrahi (2016) bahwa saat berdiskusi guru belum sepenuhnya mengajak siswa aktif dalam berdiskusi, sehingga pada kegiatan diskusi yang berlangsung menjadi kurang optimal.

Pada tahap perancangan (*design*) peneliti merancang LKPD yang akan

dikembangkan. Pada tahap perancangan LKPD peneliti merancang berdasarkan komponen, prinsip dan langkah-langkah penyusunan LKPD yang terdapat dalam Permendikbud nomor 22 Tahun 2016. Penyusunan LKPD dilakukan dengan memperhatikan langkah-langkah yaitu: (1) melakukan analisis kurikulum, (2) menyusun peta kebutuhan LKPD, (3) menentukan judul LKPD, (4) penulisan LKPD yang meliputi cover LKPD, kata pengantar, daftar isi, indikator pencapaian, tujuan pembelajaran, petunjuk pengerjaan LKPD, soal-soal latihan, kunci jawaban, riwayat penulis, dan daftar pustaka. Cover LKPD diberi gambar seperti rumah adat, pakaian adat yang merupakan keberagaman budaya Indonesia, Jadi, cover tersebut merupakan gambaran materi pembelajaran yang akan dipelajari. Warna cover LKPD diberi warna-warni supaya terlihat menarik bagi peserta didik. Warna untuk memberikan nuansa tertentu yang dapat memperjelas materi isi bahan ajar. Tidak menggunakan banyak jenis huruf sehingga tidak mengganggu peserta didik dalam menyerap informasi yang disampaikan. Penggunaan variasi huruf bold tidak berlebihan itu digunakan untuk membedakan jenjang hararki judul, subjudul serta memberikan tekanan pada susunan teks yang dianggap penting dalam bentuk tebal.

Tahap selanjutnya yakni pengembangan (*development*). Dalam tahap pengembangan ini meliputi penilaian validasi ahli dan tanggapan siswa. Peneliti membuat instrument validasi ahli dan tanggapan siswa yaitu membuat angket penilaian tertutup menggunakan skala likert. Penilaian validasi ahli dan angket tanggapan siswa dibuat berdasarkan komponen yang ada dalam LKPD dan telah dikonsultasikan ke dosen pembimbing.

Validasi ahli terhadap LKPD pembelajaran tematik dilakukan sebanyak dua tahap, yaitu tahap I dan tahap 2. Penilaian pada tahap I ahli 1 mendapat skor sebesar 77,89, ahli 2 sebesar 78,94, ahli 3 sebesar 80, dan ahli 4 sebesar 75,78. Nilai rata-rata yang didapat dari keempat ahli yaitu sebesar 78,15 dari rentang nilai 100. Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan pada tingkat ketercapaian produk, maka hasilnya dalam kriteria baik. Pada tahap I hasil penilaian, saran dan masukan dari ahli digunakan untuk merevisi LKPD rancangan I yang akan menghasilkan LKPD rancangan 2. Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil validasi, kemudian LKPD rancangan 2 divalidasi kembali oleh ahli. Penilaian pada tahap 2 ahli 1 mendapatkan skor sebesar 91, 57, ahli 2 sebesar 88, 42, ahli 3 sebesar 87, 36, dan ahli 4 sebesar 89,47. Nilai rata-rata yang didapat dari keempat ahli yaitu sebesar 89,20 dari rentang nilai 100. Maka hasilnya dikategorikan dalam kriteria sangat baik. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Mawliadyana (2019:3356) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan LKPD Berorientasi Model Pembelajaran Kooperatif TPS Untuk Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar bahwa Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat memperbaiki hasil belajar siswa sehingga proses pembelajaran tercapai.

Tahap berikutnya yaitu LKPD final diberikan kepada siswa untuk diminta tanggapan menggunakan angket tertutup. Pemberian angket dilakukan kepada 8 orang siswa kelas 5 Sekolah Dasar, 2 SD yang berakreditasi A yaitu

SD 42 dan SD 45 dan 2 SD yang berakreditasi B SD 15 dan SD 76 yang masing-masing sekolah diambil 2 orang siswanya. Data diambil dari sekolah yang heterogen, hasil penilaian juga heterogen. Nilai terendah yaitu sebesar 82 sedangkan nilai tertinggi yaitu sebesar 96. Rata-rata hasil penilaiannya yaitu 90 dari rentang nilai 100. Jika dilihat pada rata-rata skor penilaian, maka nilai yang diperoleh dalam kategori sangat baik sebagai produk final pengembangan. Dari semua siswa yang menilai LKPD rancangan 3, tidak ada saran yang mengharuskan adanya revisi terhadap LKPD tersebut, sehingga secara tidak langsung LKPD rancangan 3 menjadi produk final pengembangan. Hal ini sejalan hasil penelitian yang dilakukan Setiawan (2013) dalam jurnalnya yang berjudul "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKPD) Berbasis Pendekatan Inkuiri Terbimbing Dalam Pembelajaran Kooperatif" bahwa LKPD mendapat respon yang baik dari siswa dilihat dari lembar angket yang telah diberikan, sehingga LKPD yang dikembangkan layak untuk digunakan pada saat proses pembelajaran di sekolah.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan LKPD pembelajaran tematik maka kesimpulan dari peneliti ini sebagai berikut: (1) bahwa LKPD yang dihasilkan memenuhi syarat untuk digunakan dikarenakan telah melalui langkah-langkah yang sesuai komponen pembuatan LKPD. (2) LKPD tersebut sudah dianggap layak untuk digunakan setelah divalidasi menurut oleh ahli , ahli 2, ahli 3, dan ahli 4. Hasil validasi ahli LKPD pembelajaran tematik

di kelas 5 Sekolah Dasar pada tahap I mendapat rata-rata skor sebesar 78,15, sedangkan pada validasi LKPD tahap 2 rata-rata skor sebesar 89,20. Hal tersebut menunjukkan bahwa validasi pada tahap 2 lebih baik dari pada tahap I, (3) tanggapan siswa terhadap pengembangan LKPD pembelajaran tematik di kelas 5 Sekolah Dasar menunjukkan bahwa LKPD ini termasuk dalam katogri sangat baik dengan mendapat skor rata-rata sebesar 90.

REFERENSI

- Anas, M. (2014). *Mengenal metode pembelajaran*. PT Raja Grafindo Pesada.
- Akbar. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif- progresif*. Kencana.
- Shoimin, A. (2014). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sasmito, L. F., & Mustadi, A. (2015). Pengembangan lembar kerja peserta didik tematik-integratif berbasis pendidikan karakter pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1).
- Astuti, Y., & Setiawan, B. (2013). Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) berbasis pendekatan inkuiri terbimbing dalam pembelajaran kooperatif pada materi kalor. *Jurnal pendidikan ipa indonesia*, 2(1).
- Tuken, R. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe Role Playing di Kelas VI SDN IV Kota Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(2), 123-129.
- MawliDYana, H. T., & Istinah, F. (2019). Pengembangan Lkpd Berorientasi Model Pembelajaran Kooperatif TPS Untuk Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar | . *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(6), 3557-3566.
- Winarni, E. W., (2018), *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaraturrahmi, Z., Adlim, A., & Jalil, Z. (2016). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis masalah pada pokok bahasan cermin untukmeningkatkan motivasi dan hasil belajarsiswa di smp negeri 2 banda aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 4(1).