



Pengembangan Bahan Ajar LKPD Berbasis Pengalaman Nyata dan Efektivitasnya dalam Pembelajaran Peer Teaching pada Mahasiswa

Asep Ediana Latip¹, Anindita Aulia Razma², Fitroh Kamilah^{3*}

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: ¹asep.ediana@gmail.com, ²aninditaauliarazma@gmail.com, ^{3*}fitrohkamila06@gmail.com

Informasi Artikel

Submitted: 13-07-2026

Accepted: 20-08-2026

Published: 10-10-2026

Keywords:

Student Worksheet (LKPD)

Real-life Experience

Peer Teaching

Learning Outcomes

Pancasila Education

Abstract

This study is aimed at creating a Student Worksheet (LKPD) based on real-life experiences for the topic "Me and My Surroundings" in fourth grade Pancasila Education, and to see how valid, practical, and effective it is for learning outcomes. The study used Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). We rolled out the product through peer teaching, where students from the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Program played the role of fourth-grade students, with three observers and two practitioners acting as teachers. Data was collected using learning implementation surveys, practicality questionnaires, pretest-posttest quizzes, participant response surveys, and teacher self-assessment tools. The study results showed that the implementation of learning reached 99.58% (very good), the practicality of the LKPD was 100% (very practical), the average learning outcomes increased from 46.29 (pretest) to 76.36 (posttest) with an N-Gain of 0.56 (moderate category), participant responses were 93.80% (very good), and the teacher's self-assessment results were 94.38% (very good). These findings indicate that the experience-based LKPD is suitable to be used as teaching material for Pancasila Education in elementary schools because it can enhance students' understanding of regional characteristics and mutual cooperation in a contextual and meaningful way, even though the trials were still conducted in a peer teaching context and not yet with actual elementary school students.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis pengalaman nyata pada materi "Aku dan Lingkungan Sekitarku" mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar, serta mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya terhadap hasil belajar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Implementasi produk dilakukan melalui kegiatan peer teaching, yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berperan sebagai siswa kelas IV sekolah dasar, dengan melibatkan tiga observer serta dua praktikan yang berperan sebagai guru. Data dikumpulkan melalui angket keterlaksanaan pembelajaran, angket kepraktisan, soal pretest-posttest, angket respons peserta, dan instrumen self-assessment guru. Hasil penelitian menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran sebesar 99,58% (sangat baik), kepraktisan LKPD sebesar 100% (sangat praktis), peningkatan rata-rata hasil belajar dari 46,29 (pretest) menjadi 76,36 (posttest) dengan N-Gain sebesar 0,56 (kategori sedang), respons peserta sebesar 93,80% (sangat baik), dan hasil self-assessment

guru sebesar 94,38% (sangat baik). Temuan ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis pengalaman nyata layak digunakan sebagai bahan ajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar karena mampu meningkatkan pemahaman peserta terhadap konsep karakteristik wilayah dan gotong royong secara kontekstual dan bermakna, meskipun uji coba masih dilakukan dalam konteks peer teaching dan belum pada siswa sekolah dasar yang sesungguhnya.

Kata Kunci: LKPD, Pengalaman Nyata, *Peer Teaching*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

1. PENDAHULUAN

Pancasila dan nilai-nilainya merupakan dasar segala hukum negara, serta ideologi, falsafah, pandangan hidup, dan kekuatan untuk menyatukan bangsa. Sebagai ideologi dan dasar negara, Pancasila berfungsi sebagai "meja statis" yang menyatukan berbagai keragaman yang ada dan sebagai "bintang penuntun" yang terus bergerak seiring dengan evolusi pemikiran manusia [1].

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik sejak jenjang sekolah dasar, khususnya dalam menumbuhkan nilai-nilai kebangsaan seperti gotong royong, kepedulian sosial, dan cinta lingkungan. Salah satu dimensi Profil Pelajar Pancasila yang menjadi fokus penguatan karakter di sekolah dasar adalah dimensi bergotong royong, yang mencakup elemen kolaborasi, kepedulian, dan berbagi [2]. Penguatan dimensi ini dinilai semakin penting karena praktik gotong royong di lingkungan siswa cenderung semakin jarang ditemui, sementara sikap individualis semakin menonjol dalam kehidupan sehari-hari peserta didik [3].

Materi "Aku dan Lingkungan Sekitarku" pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV mencakup pengenalan karakteristik wilayah, praktik gotong royong, serta sikap peduli lingkungan. Materi ini termasuk ke dalam rumpun Ilmu Pengetahuan Sosial yang bersumber dari realitas kehidupan sosial masyarakat dan disusun berdasarkan konsep-konsep ilmu sosial dengan tujuan pembelajaran tertentu. Oleh karena sifatnya yang kontekstual, materi ini idealnya disampaikan melalui bahan ajar yang menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata siswa, bukan sekadar hafalan.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penanaman nilai gotong royong dan kepedulian lingkungan pada siswa sekolah dasar masih menghadapi kendala, di antaranya pembelajaran yang belum berpusat pada siswa serta minimnya contoh konkret dan visual yang menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari [4]. Implementasi karakter gotong royong dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila juga masih memerlukan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan bermakna agar tidak berhenti pada tataran kognitif semata. Selain itu, sikap peduli lingkungan siswa turut dipengaruhi oleh sejauh mana pembelajaran memberikan pengalaman langsung, bukan hanya penyampaian informasi secara satu arah [5]. Diharapkan melalui pendidikan karakter peduli lingkungan, peserta didik akan belajar tentang pentingnya menjaga lingkungan mereka agar mereka menjadi orang yang sehat secara fisik dan mental di masa depan. Pendidikan karakter peduli lingkungan harus diberikan sejak dini untuk mengatasi masalah lingkungan [6].

Urgensi pendekatan pengalaman nyata ini juga dapat dijelaskan secara teoretis melalui perspektif perkembangan kognitif anak. Menurut piaget, siswa kelas IV sekolah dasar, yang berusia sekitar 9–10 tahun, berada di tahap operasional konkret. Ini adalah tahap ketika mereka mampu berpikir logis tetapi masih bergantung pada hal-hal dan situasi yang nyata dan tidak bergantung pada penalaran abstrak [7]. Implikasinya, nilai-nilai seperti gotong royong memerlukan interaksi langsung siswa dengan situasi dunia nyata. Mereka tidak dapat mempelajarinya hanya dengan mendengarkan definisi atau hafalan semata. Dengan kata lain, metode perkembangan kognitif yang paling efektif untuk mengubah sikap individualis menjadi sikap kolaboratif pada anak usia sekolah dasar adalah "pengalaman nyata". Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pengalaman nyata ini memungkinkan siswa untuk memahami secara mandiri apa yang mereka alami daripada hanya menerima arahan dari guru. Temuan empiris yang mendukung gagasan ini adalah pembelajaran tematik yang mengaitkan materi dengan aktivitas dan pengalaman khusus. Siswa terbukti efektif membentuk karakter gotong royong pada siswa sekolah dasar dibandingkan pembelajaran yang bersifat informatif satu arah [8].

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pendekatan pembelajaran kontekstual yang berlandaskan teori konstruktivisme, yaitu pembelajaran yang menekankan pada kaitan antara materi dan kondisi kehidupan nyata yang dapat dilihat dan dianalisis langsung oleh siswa [9]. Pendekatan konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan pada peran aktif peserta didik dalam membangun pemahaman dan memberi makna terhadap peristiwa dan informasi yang dialaminya. Pendekatan ini menggambarkan bahwa peserta didik sendiri membangun pengetahuan melalui keaktifan mengkonstruksi dan menalar secara terus menerus, yang menghasilkan perubahan konsep menuju yang lebih lengkap, rinci, dan sesuai dengan konsep ilmiah. Selain itu, guru bekerja sama dengan peserta

didik untuk membangun pemahaman mereka tentang [10]. Pendekatan pengalaman nyata memungkinkan siswa mengaitkan konsep karakteristik wilayah dan gotong royong dengan situasi yang benar-benar mereka temui, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang kontekstual tersebut, diperlukan bahan ajar pendukung berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dirancang secara sistematis. Dalam proses pembelajaran, berbagai sumber belajar digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Sumber-sumber ini akan meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran siswa [11]. Lembar kerja peserta didik sangat penting untuk mengetahui seberapa baik siswa memahami dan menguasai materi yang diberikan oleh guru. Lembar kerja peserta didik berbasis digital adalah salah satu alat pembelajaran yang dapat dibuat dan dikembangkan [12]. LKPD dianggap praktis jika mudah digunakan oleh guru dan siswa, tidak membutuhkan banyak waktu atau peralatan yang rumit, dan sesuai dengan kondisi pembelajaran yang tersedia. Keterlaksanaan proses pembelajaran dan tanggapan pengguna adalah dua indikator utama tingkat kepraktisan [13].

Penelitian-penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wijayanti (2024), Aufa dan Alirmansyah (2023), serta Putri dan Raharjo (2024) secara konsisten menunjukkan hasil yang positif terhadap pengembangan LKPD berbasis pengalaman maupun kearifan lokal, dengan produk yang dinyatakan valid dan praktis serta mampu mendongkrak hasil belajar pada ranah kognitif hingga kategori N-Gain sedang sampai tinggi [12], [14], [15]. Meskipun demikian, ketiga penelitian tersebut memiliki keterbatasan yang sama: fokusnya masih tertuju pada mata pelajaran lain (IPAS dan muatan kearifan lokal daerah tertentu) serta pada capaian kognitif siswa, sementara belum ada yang secara eksplisit merancang LKPD berbasis pengalaman nyata sebagai strategi pembentukan sikap afektif, khususnya nilai gotong royong, dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kesenjangan inilah yang berusaha dijawab oleh penelitian ini: LKPD yang dikembangkan tidak hanya menyasar peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi secara khusus dirancang untuk menjembatani pengalaman konkret siswa dengan penguatan sikap gotong royong dan kepedulian lingkungan, sebagai respons atas kecenderungan menguatnya sikap individualis pada anak usia sekolah dasar. Dengan demikian, kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penyasaran ranah afektif melalui desain pengalaman nyata yang terintegrasi langsung ke dalam struktur LKPD, bukan sekadar sebagai pelengkap materi kognitif semata.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan LKPD berbasis pengalaman nyata pada materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku”, dan (2) mengukur kevalidan (keterlaksanaan), kepraktisan, dan keefektifan LKPD tersebut terhadap peningkatan hasil belajar, respons peserta, dan respons guru pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV yang diujicobakan melalui kegiatan peer teaching.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ini berasal dari lima tahapan utamanya: Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), dan Evaluation (evaluasi) [16]. Model ADDIE dikenal sebagai kerangka kerja yang sistematis, fleksibel, dan dapat diterapkan pada berbagai konteks pembelajaran, baik pembelajaran tatap muka maupun berbasis teknologi digital [17]. Model ADDIE dipilih karena tahapannya sistematis dan lazim digunakan dalam pengembangan bahan ajar maupun media pembelajaran di jenjang sekolah dasar, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk, uji coba implementasi, hingga evaluasi hasil.

Pada tahap Development, sebelum produk diujicobakan melalui kegiatan peer teaching, LKPD terlebih dahulu divalidasi oleh tiga validator ahli yang mewakili unsur ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan. Validasi dilakukan menggunakan instrumen dengan skala 1 (Tidak Layak) sampai 4 (Sangat Layak) pada aspek bahasa, konten/isi materi, komponen pembelajaran, serta desain dan tampilan. Hasil validasi menunjukkan skor sebesar 91 dari ahli media, 85 dari ahli materi, dan 98 dari praktisi, dengan rata-rata 91,33 yang termasuk kategori Sangat Layak. Validator juga memberikan saran perbaikan, di antaranya penambahan daftar pustaka dan glosarium pada LKPD, yang ditindaklanjuti oleh peneliti sebagai bagian dari revisi produk sebelum memasuki tahap implementasi.

Uji coba implementasi produk dilakukan melalui kegiatan peer teaching, yaitu simulasi pembelajaran mikro yang lazim digunakan dalam mata kuliah kependidikan untuk melatih kesiapan mengajar mahasiswa sebelum terjun ke sekolah sesungguhnya. Pada kegiatan ini, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah berperan sebagai siswa kelas IV sekolah dasar, sementara dua mahasiswa lain berperan sebagai guru (praktikan). Subjek penelitian pada tahap implementasi berjumlah 21 peserta yang mengikuti pretest, 22 peserta yang mengikuti posttest, dan 17 peserta yang mengisi angket respons. Perbedaan jumlah peserta antara sesi pretest dan posttest terjadi karena adanya perbedaan kehadiran peserta pada kedua sesi pengukuran, sebagaimana wajar ditemukan pada uji coba pembelajaran berbasis kelas. Oleh

karena itu, analisis N-Gain pada penelitian ini dihitung berdasarkan perbandingan rata-rata skor kelompok, bukan skor berpasangan per individu, sehingga selisih jumlah peserta pada kedua sesi tidak memengaruhi validitas perbandingan capaian rata-rata kelompok sebelum dan sesudah pembelajaran. Selain itu, penelitian melibatkan tiga observer untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran dan kepraktisan LKPD, serta dua praktikan yang mengisi instrumen self-assessment guru. Penggunaan setting peer teaching ini memungkinkan uji coba produk dilakukan secara terkendali sebelum diterapkan pada pembelajaran nyata di sekolah.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi: (1) angket keterlaksanaan pembelajaran dengan 20 indikator (skor maksimal 80) yang diisi oleh tiga observer; (2) angket kepraktisan LKPD dengan 20 indikator (skor maksimal 80) yang diisi oleh dua observer; (3) soal pretest dan posttest yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda (skor maksimal 10) dan 5 soal esai (skor maksimal 15), dengan skor maksimal total 25;

(4) angket respons peserta yang terdiri atas 15 pernyataan dengan skala 1–4 (Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju); dan (5) instrumen self-assessment guru yang diisi oleh dua praktikan.

Teknik analisis data menggunakan perhitungan persentase dengan rumus Nilai Akhir = $(\text{Total Skor yang Diperoleh} \div \text{Skor Maksimal}) \times 100\%$, yang selanjutnya dikategorikan berdasarkan tingkat pencapaian (sangat baik, baik, cukup, kurang). Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar antara pretest dan posttest, data dianalisis menggunakan rumus N-Gain, yaitu selisih antara skor posttest dan pretest dibagi dengan selisih skor maksimal ideal dan skor pretest, yang kemudian dikategorikan ke dalam kriteria tinggi ($\geq 0,7$), sedang ($0,3-0,7$), dan rendah ($< 0,3$).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Keterlaksanaan Pembelajaran

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh tiga observer menunjukkan nilai rata-rata sebesar 99,58%, dengan skor masing-masing observer sebesar 100%, 98,75%, dan 100%. Nilai tersebut berada pada kategori sangat baik. Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas; pada kegiatan inti, guru mampu mengoperasikan LKPD berbasis pengalaman nyata dengan lancar sehingga menarik perhatian peserta, dan pada kegiatan penutup, guru memberikan umpan balik serta motivasi kepada peserta.

Tingginya keterlaksanaan pembelajaran ini membuktikan bahwa keberhasilan implementasi bahan ajar sangat ditentukan oleh kesesuaian antara desain produk dan tahapan model pengembangan yang digunakan. Pemanfaatan model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini terbukti mampu menjamin kualitas produk karena strukturnya yang terorganisasi dengan baik untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang efektif [18]. Perencanaan yang sistematis sejak tahap analisis kebutuhan hingga desain produk membuat pelaksanaan pembelajaran di kelas berjalan runtut dan efisien, sebagaimana juga ditemukan pada penelitian pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal yang memperoleh tingkat keterlaksanaan sangat baik ketika didukung perencanaan yang matang [14].

3.2. Kepraktisan LKPD

Hasil angket kepraktisan LKPD dari dua observer menunjukkan nilai rata-rata sebesar 100%, yang termasuk kategori sangat praktis. Aspek kemudahan penggunaan, kejelasan materi, tampilan media, kepraktisan dalam pembelajaran, efisiensi waktu, dan kemanfaatan produk seluruhnya memperoleh penilaian sangat baik. LKPD dinilai mudah dioperasikan, memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, serta kombinasi warna dan gambar yang mendukung pemahaman peserta.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian pengembangan LKPD sejenis yang juga melaporkan tingkat kepraktisan sangat tinggi ketika bahan ajar dirancang dengan bahasa sederhana dan navigasi yang tidak menyulitkan pengguna [12], [15]. Hasil tersebut juga didukung oleh Hariyati dkk. (2024) yang menyatakan bahwa LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dinilai praktis digunakan karena mampu membantu peserta didik memahami materi melalui kegiatan yang kontekstual dan mudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran [19]. Kepraktisan yang tinggi ini penting karena bahan ajar yang sulit digunakan berpotensi menghambat proses pembelajaran, sebagaimana ditemukan pada penelitian pengembangan bahan ajar digital yang menekankan pentingnya kemudahan akses dan pengoperasian produk bagi guru maupun siswa.

3.3. Peningkatan Hasil Belajar (Pretest-Posttest dan N-Gain)

Hasil pretest yang diikuti oleh 21 peserta menunjukkan rata-rata nilai sebesar 46,29, yang tergolong rendah. Berdasarkan analisis capaian per bentuk soal, peserta masih mengalami kesulitan dalam membedakan karakteristik wilayah berdasarkan kondisi geografis, mengidentifikasi bentuk-bentuk gotong royong, serta

menjelaskan manfaat gotong royong dan pentingnya menjaga lingkungan pada soal esai. Setelah pembelajaran menggunakan LKPD berbasis pengalaman nyata dilaksanakan, hasil posttest yang diikuti oleh 22 peserta menunjukkan peningkatan rata-rata menjadi 76,36.

Berdasarkan perhitungan N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,56 yang termasuk kategori sedang. Nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis pengalaman nyata mampu meningkatkan hasil belajar peserta pada materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku”, meskipun peningkatannya belum mencapai kategori tinggi. Hasil ini sejalan dengan beberapa penelitian pengembangan LKPD dan bahan ajar berbasis pengalaman/kearifan lokal pada jenjang sekolah dasar yang juga melaporkan N-Gain pada kategori sedang, misalnya pada pengembangan E-LKPD berbasis discovery learning dengan N-Gain 0,58 [15]. Kategori sedang ini kemungkinan dipengaruhi oleh keterbatasan waktu pelaksanaan serta variasi tingkat fokus belajar peserta, sebagaimana ditemukan pada kelompok peserta yang kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan hasil belajar ini memperkuat pandangan konstruktivistik bahwa pengetahuan yang dibangun melalui pengalaman langsung dan kontekstual lebih mudah dipahami dan diingat peserta dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat informatif satu arah [10]. Dengan mengaitkan materi karakteristik wilayah dan gotong royong pada contoh-contoh nyata di sekitar peserta, LKPD ini membantu peserta mengonstruksi pemahaman secara aktif, bukan sekadar menghafal konsep. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Larasati dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar karena mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran [20].

3.4. Respons Siswa terhadap LKPD

Hasil angket respons peserta yang melibatkan 17 peserta menunjukkan persentase sebesar 93,80% dengan kategori sangat baik. Pada aspek ketertarikan, peserta menyatakan tampilan LKPD menarik dan kegiatan pembelajaran terasa menyenangkan. Pada aspek kemudahan memahami materi, peserta menilai bahasa yang digunakan sederhana dan contoh-contoh yang disajikan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pada aspek keaktifan, peserta menjadi lebih bersemangat dalam berdiskusi dan menyampaikan pendapat.

Adapun pada aspek kebermanfaatan, peserta menyatakan LKPD membantu memahami materi dan berminat menggunakannya kembali pada pembelajaran berikutnya.

Respons positif peserta ini konsisten dengan temuan penelitian pengembangan media dan bahan ajar berbasis pengalaman/konteks nyata pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang juga melaporkan tingkat respons sangat baik ketika materi dikaitkan dengan situasi yang relevan dengan kehidupan peserta [21].

3.5. Respons Guru (*Self-Assessment*)

Hasil self-assessment dari dua praktikan menunjukkan persentase rata-rata sebesar 94,38% dengan kategori sangat baik. Aspek kesesuaian materi memperoleh capaian tertinggi sebesar 96,88%, diikuti aspek keefektifan pembelajaran sebesar 95,31%, aspek kemudahan penggunaan sebesar 93,75%, dan aspek tampilan media sebesar 90,63%. Kedua praktikan menilai bahwa contoh-contoh konkret seperti daerah pantai, pegunungan, dan perkotaan sangat membantu dalam menjelaskan konsep karakteristik wilayah kepada peserta.

Meskipun secara umum sangat baik, aspek tampilan media dan efisiensi waktu penyampaian materi tercatat sebagai bagian yang masih dapat dioptimalkan. Guru menyarankan penambahan variasi elemen visual serta penyederhanaan alur aktivitas agar pelaksanaan pembelajaran lebih efisien sesuai alokasi waktu. Temuan ini sejalan dengan penelitian pengembangan bahan ajar berbasis pendidikan karakter yang juga menyoroti pentingnya keseimbangan antara kekayaan aktivitas pembelajaran dan efisiensi waktu pelaksanaan [22].

3.6. Implikasi dan Keterbatasan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis pengalaman nyata pada materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku” valid dari sisi keterlaksanaan pembelajaran, praktis digunakan oleh guru dan peserta, serta efektif meningkatkan hasil belajar meskipun pada kategori sedang. Produk ini juga mendapat respons yang sangat positif baik dari peserta maupun guru, sehingga dapat dikatakan layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar, khususnya dalam upaya penguatan dimensi gotong royong pada Profil Pelajar Pancasila.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, di antaranya uji coba baru dilakukan melalui kegiatan peer teaching, yaitu mahasiswa PGMI yang berperan sebagai siswa kelas IV, sehingga belum menggambarkan kondisi pembelajaran pada siswa sekolah dasar yang sesungguhnya. Jumlah subjek uji coba juga relatif kecil dan terbatas pada satu kelompok peer teaching, sehingga hasil belum dapat digeneralisasikan secara luas.

Keterbatasan lain adalah kategori N-Gain yang masih berada pada tingkat sedang, yang mengindikasikan perlunya penyempurnaan lebih lanjut pada aspek tampilan visual dan efisiensi alokasi waktu aktivitas dalam LKPD, serta perlunya uji coba lanjutan pada siswa sekolah dasar yang sebenarnya untuk memperkuat validitas eksternal produk.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis pengalaman nyata pada materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku” merupakan bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif meningkatkan hasil belajar peserta pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar, dengan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang serta respons yang sangat positif baik dari peserta maupun guru. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan pengalaman nyata mampu menjembatani pemahaman konseptual peserta mengenai karakteristik wilayah dan gotong royong dengan konteks kehidupan sehari-hari, sekaligus berkontribusi pada penguatan dimensi gotong royong dalam Profil Pelajar Pancasila di tengah kecenderungan menguatnya sikap individualis pada anak usia sekolah dasar. Bagi praktisi pendidikan dasar, temuan ini merekomendasikan agar pengembangan bahan ajar Pendidikan Pancasila tidak berhenti pada penyampaian konsep secara verbal, melainkan secara sengaja dirancang untuk menghadirkan pengalaman konkret yang dapat diamati dan dipraktikkan langsung oleh siswa, sebagai strategi pembentukan karakter yang lebih efektif dibandingkan pendekatan informatif satu arah. Penelitian lanjutan disarankan untuk menyempurnakan aspek tampilan visual dan efisiensi waktu aktivitas dalam LKPD, serta menguji keefektifannya pada siswa sekolah dasar yang sesungguhnya guna memperkuat validitas eksternal temuan ini.

REFERENCES

- [1] A. Azis, L. Gede, and M. Wirastuti, *Buku Pegangan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas V*. 2023.
- [2] A. W. Oktavianto, Asrial, and Alirmansyah, “Analisis penerapan Profil Pelajar Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam mencapai nilai gotong royong di kelas IV sekolah dasar,” *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 4, pp. 8623–8636, 2023.
- [3] M. Purnamasari, E. Wuryandini, R. Solikhin, and J. Sulianto, “PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG MELALUI PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD NEGERI BUGANGAN 02SEMARANG,” *NUSRA J. Penelit. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 306–312, 2024.
- [4] D. Hanafiah, B. Martati, and L. B. Mirnawati, “Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Implementasi Dasar,” *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 7, no. 2, p. 539, 2023, doi: 10.35931/am.v7i2.1862.
- [5] I. Pangestuti, G. Sugiyanta, and F. Musyadad, “Implementasi Pendidikan Lingkungan Hidup dalam Mengembangkan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik Kelas V SD Negeri Kalimenur,” *J. Ilm. Pendidik. Ke-SD-an*, vol. 10, no. 2, pp. 39–44, 2024, [Online]. Available: <https://journal.ipw.ac.id/index.php/dikdastika/article/download/107/76>
- [6] E. Rahmawati, L. Nulhakim, S. Setiawan, and R. A. Pribadi, “PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKOLAH ADIWYATA SEBAGAI SARANA PENGUATAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN,” *J. Ilm. Pendidik. citra Bakti*, vol. 6, no. 1, pp. 75–86, 2024, [Online]. Available: <https://journal.ipw.ac.id/index.php/dikdastika/article/download/107/76>
- [7] H. K. Wardani, “Pemikiran Teori Kognitif Piaget Di Sekolah Dasar,” *Khazanah Pendidik.*, vol. 16, no. 1, p. 7, 2022, doi: 10.30595/jkp.v16i1.12251.
- [8] Julkifli and M. Irfan, “Penerapan Pembelajaran Tematik dalam Membentuk Karakter Gotong Royong pada Siswa Sekolah Dasar,” *Temat. J. Penelit. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 74–79, 2023, doi: 10.57251/tem.v2i1.1056.
- [9] A. Muharam, W. Mustikaati, A. Wulandari, N. Nurbaiti, and S. A. Prabowo, “Implementasi Pendekatan Pembelajaran Kontekstual dan Konstruktivisme pada Kelas VI SDIT Cendekia,” *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 1820–1825, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.822.
- [10] Rosita, R. D. Safitri, D. M. Suwarma, I. Muyassaroh, and Jenuri, “Pendekatan konstruktivisme terhadap peningkatan hasil belajar siswa SD,” *J. Rev. Pendidik. Dasar J. Kaji. Pendidik. dan Has. Penelit.*, vol. 10, no. 03, 2024.
- [11] S. Iskandar, P. Sholihah Rosmana, A. R. Fadillah, and F. Ayuni, “Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 dasar,” *Univ. Pendidik. Indones.*, vol. 7, no. 3, p. 7, 2023.

- [12] R. R. Nurafriani and Y. Mulyawati, "PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS LIVEWORKSHEET PADA TEMA 1 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3," *J. Ilm. PGSD FKIP Univ. Mandiri*, vol. 9, no. 1, pp. 2477–5673, 2023.
- [13] E. A. Febrianti, "PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEMANFAATKAN LINGKUNGAN SEKOLAH PADA MATERI EKOSISTEM DI MTs AL - FALAH AJUNG," 2026.
- [14] A. Ziyad, Asrial, and Alirmansyah, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Bantai Adat di SDN 203/Vi Rantau Panjang XII," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 4, pp. 6620–6628, 2023, [Online]. Available: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4313>
- [15] M. Putri and M. Raharjo, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Liveworksheets dengan Model Discovery Learning pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar," *SITTAH J. Prim. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 17–32, 2024, doi: 10.30762/sittah.v5i1.2653.
- [16] M. F. Ikhsan, A. Putri, N. Maulida, R. N. Aulia, and H. Kusumaningrum, "Model Pengembangan Media Modern : Integrasi ADDIE , Agile , Design Thinking , dan UDL," *J. Media dan Teknol. Pembelajaran*, vol. 1, no. 3, pp. 64–76, 2026.
- [17] R. M. Branch, *Intruictional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, 2009.
- [18] N. F. A. Alivia and V. D. Wicaksono, "PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING PADA MATERI PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR Abstrak," *JPGSD*, vol. 12, no. 9, pp. 1817–1824, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/64247%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/64247/48640>
- [19] D. S. Hariyati, Y. Yulianti, and P. Sulistyowati, "Pengembangan Lkpd Berbasis Contextual Teaching Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sd," *MIDA J. Pendidik. Dasar Islam*, vol. 7, no. 2, pp. 142–158, 2024, doi: 10.52166/mida.v7i2.6845.
- [20] K. N. Larasati, D. R. Perdana, A. D. Putra, P. Fkip, and U. Lampung, "PENGARUH E-LKPD BERBASIS LIVEWORKSHEETS TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR," vol. 10, pp. 242–247, 2025, doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.39290>.
- [21] A. R. Lestari, N. M. Azzahra, V. A. Pasha, A. Nurussama, and T. G. Rahayu, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA INTERAKTIF PADA MATERI RASIO DI SEKOLAH DASAR," *Didakt. J. Ilm. PGSD FKIP Univ. Mandiri*, vol. 11, no. 4, pp. 306–312, 2025.
- [22] A. Solihin, L. Pujiyati, P. F. H. A. Syanis, S. Lestari, and A. M. I. Puspita, "PAGORO-QR: Bahan Ajar Papan Gotong Royong Integrasi QR-Code Berbasis Pendidikan Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 8, no. 3, pp. 2125–2140, 2024, doi: 10.31004/basicedu.v8i3.7623.