

Pengembangan LKPD Berbasis *Project Based Learning* pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas IV SD 39 Pontianak Kota

Sri Yulia Ningsih^{1*}, Kartono², Rio Pranata³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Jl. Profesor Dokter H. Hadari Nawawi

E-mail: sriglxningsih@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2673>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 20 August 2025

Revised: 28 August 2025

Accepted: 08 September 2025

Kata Kunci:

Lembar Kerja Peserta Didik, *Project Based Learning*, ADDIE

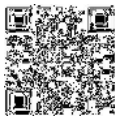
Keywords:

Student Worksheets, *Project Based Learning*, ADDIE

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SDN 39 Pontianak Kota. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan pendekatan campuran (mixed method) menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). LKPD yang dikembangkan memuat tahapan PjBL secara eksplisit, bahasa komunikatif sesuai perkembangan siswa, serta desain visual menarik dan kontekstual. Hasil validasi ahli desain, bahasa, dan materi menunjukkan kelayakan tinggi dengan skor 87,5%, 97,5%, dan 81,67%. Respon peserta didik juga sangat positif, dengan skor uji coba kelompok kecil 98,57% dan kelompok besar 88,52%. Secara keseluruhan, LKPD berbasis PjBL yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif. Produk ini mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa, sekaligus menumbuhkan keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis.

This study aimed to develop a Project-Based Learning (PjBL) Student Worksheet (LKPD) for the Natural and Social Sciences (IPAS) subject on the theme of Indonesian Cultural Wealth for fourth-grade students at SDN 39 Pontianak Kota. The research used a Research and Development (R&D) method with a mixed-method approach that combined quantitative and qualitative data. The ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) was employed because of its systematic and flexible structure. The LKPD was designed to integrate PjBL stages explicitly, apply communicative language suitable for students' developmental levels, and feature attractive, contextual visuals. Expert validation in design, language, and content showed high feasibility, with scores of 87.5%, 97.5%, and 81.67%. Student responses were also very positive, reaching 98.57% in the small group trial and 88.52% in the large group trial. Overall, the findings confirmed that the PjBL-based LKPD was feasible and effective as a learning tool, increasing student engagement and motivation while fostering collaboration, communication, and critical thinking as essential 21st-century skills.



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

How to Cite: Sri Yulia Ningsih, et al (2025). Pengembangan LKPD Berbasis *Project Based Learning* pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas IV SD 39 Pontianak Kota, 4 (1) 5624-5627. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2673>

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sebab melalui pendidikan potensi peserta didik dapat dikembangkan untuk menghadapi tantangan zaman (Hapsari et al., 2023, p.12). Proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar yang perlu dikelola secara efektif agar tujuan pendidikan tercapai. Upaya perbaikan

kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang efisien, bermakna, dan kontekstual (Farell et al., 2021, p.44).

Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia memberikan keleluasaan bagi guru untuk memilih metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa. Kurikulum ini menekankan fleksibilitas, muatan esensial, serta pengembangan keterampilan abad ke-21 melalui *critical thinking*, *communication*, *collaboration*, dan *creativity* (Wahyudin et al., 2024, p.57; Fajri et al., 2024, p.66). Dengan demikian, guru dituntut untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang mendorong siswa lebih aktif dan kritis (Puspita et al., 2023, p.91).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu perangkat ajar yang berperan penting dalam mengakomodasi keterlibatan siswa. Namun, hasil observasi di SDN 39 Pontianak Kota menunjukkan bahwa LKPD yang digunakan masih sederhana, hanya berisi instruksi singkat tanpa penjelasan materi, ilustrasi, maupun aktivitas yang mendorong diskusi. Hal ini membuat pembelajaran kurang interaktif dan tidak sepenuhnya mendukung keterampilan berpikir kritis siswa. Guru juga menilai bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) sangat relevan dengan Kurikulum Merdeka karena menekankan keaktifan, kreativitas, serta kemampuan memecahkan masalah nyata.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa PjBL efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar (Puspita et al., 2023, p.95; Gozali et al., 2024, p.88). Oleh karena itu, pengembangan LKPD berbasis PjBL dipandang penting sebagai solusi inovatif untuk menjawab permasalahan pembelajaran di kelas IV SDN 39 Pontianak Kota. Penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD berbasis PjBL yang layak, efektif, serta mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui pengalaman belajar yang kontekstual.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis *Project Based Learning* ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan pendekatan campuran (*mixed method*), yaitu deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena data penelitian diperoleh melalui wawancara (kualitatif) serta angket validasi dan respon siswa (kuantitatif). Menurut Sugiyono (2016, h.297), metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*, karena model ini memiliki struktur yang sistematis dan fleksibel sehingga dapat mempermudah proses pengembangan LKPD.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SD Negeri 39 Pontianak Kota. Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas IV, sedangkan tahap uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas IV-A SD Negeri 39 Pontianak Kota. Target penelitian adalah pengembangan LKPD berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Kekayaan Budaya Indonesia. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas IV-A sebagai pengguna produk uji coba, validator ahli yang meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain pembelajaran, serta guru kelas IV sebagai pemberi masukan dalam tahap analisis kebutuhan.

Prosedur penelitian mengikuti langkah-langkah dalam model ADDIE. Pertama, tahap *analysis* dilakukan dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dan guru melalui wawancara. Kedua, tahap *design* dilakukan dengan merancang struktur LKPD berbasis *Project Based Learning* sesuai kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Ketiga, tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan produk LKPD berdasarkan desain yang telah dibuat serta melakukan validasi kepada para ahli. Keempat, tahap *implementation* dilakukan dengan melaksanakan uji coba produk pada peserta didik kelas IV-A SD Negeri 39 Pontianak Kota. Kelima, tahap *evaluation* dilakukan dengan merevisi produk berdasarkan hasil validasi ahli dan respon peserta didik, untuk menilai tingkat kelayakan produk.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil wawancara, tanggapan, komentar, dan saran perbaikan dari guru, validator, maupun peserta didik. Data kuantitatif berupa skor hasil penilaian validator ahli dan respon peserta didik melalui angket. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara untuk tahap analisis kebutuhan, angket validasi untuk ahli materi, bahasa, dan desain, serta angket respon peserta didik terhadap LKPD yang dikembangkan.

Angket disusun menggunakan skala Likert dengan kategori Sangat Baik (4), Baik (3), Kurang Baik (2), dan Tidak Baik (1).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket. Wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk memperoleh gambaran awal tentang pengembangan LKPD, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data penilaian dari validator ahli serta respon peserta didik. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan hasil wawancara, komentar, dan saran-saran yang diberikan sebagai dasar perbaikan produk. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan mengolah skor angket validasi dan respon siswa menggunakan rumus persentase dan rata-rata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Project Based Learning (PjBL) yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV SDN 39 Pontianak Kota. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa LKPD yang digunakan sebelumnya masih bersifat konvensional, kurang sistematis, dan belum mampu menumbuhkan kreativitas serta keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, produk ini didesain dengan mengintegrasikan tahapan PjBL secara eksplisit, mulai dari orientasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, monitoring, evaluasi, hingga refleksi. Hal ini selaras dengan pandangan Thomas (2000) bahwa PjBL menekankan keterlibatan siswa dalam tantangan nyata yang menghasilkan produk autentik.

Hasil validasi menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar kelayakan. Ahli desain memberikan skor 87,5% dengan kategori sangat layak, ahli bahasa 97,5% dengan kategori sangat layak, dan ahli materi 81,67% dengan kategori sangat layak. Temuan ini sejalan dengan Sadiman dkk. (2010) dan Mulyasa (2013), yang menekankan pentingnya desain visual yang menarik dan penggunaan bahasa sesuai perkembangan kognitif siswa dalam mendukung efektivitas pembelajaran. Materi LKPD juga dinilai sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka dan relevan dengan konteks budaya lokal (Hosnan, 2014).

Respon peserta didik terhadap LKPD juga sangat positif, baik pada uji coba kelompok kecil (98,57%) maupun kelompok besar (88,52%). Siswa menilai LKPD ini mudah dipahami, menarik, dan menantang. Aktivitas berbasis proyek, seperti pembuatan peta budaya, poster, dan presentasi kelompok, mendorong keterlibatan aktif serta melatih keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Temuan ini mendukung teori Vygotsky (1978) tentang zona perkembangan proksimal dan pandangan Larmer, Mergendoller, & Boss (2015) mengenai PjBL sebagai sarana membangun keterampilan abad 21 melalui pengalaman belajar kontekstual.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis PjBL layak digunakan, penelitian ini memiliki keterbatasan. Uji coba hanya dilakukan pada kelas IV dan berfokus pada materi kekayaan budaya Indonesia, sehingga belum mewakili seluruh materi IPAS. Selain itu, LKPD masih berbentuk cetak dan belum dikembangkan ke dalam format digital yang lebih interaktif. Evaluasi juga baru mencakup aspek kelayakan dan respon siswa, belum sampai pada tahap uji keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan materi, mengembangkan media digital, serta menguji efektivitas produk dalam peningkatan hasil belajar secara komprehensif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan melalui model ADDIE serta pembahasan dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Project Based Learning (PjBL) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV SDN 39 Pontianak Kota telah berhasil mencapai tujuan penelitian. Produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang layak dari segi isi, desain, maupun bahasa, serta diterima dengan baik oleh peserta didik. Karakteristik LKPD mencerminkan keterpaduan antara struktur isi yang sistematis, tampilan visual yang menarik, dan penggunaan bahasa yang komunikatif. LKPD disusun dalam tiga bagian utama, yaitu pembuka, inti, dan penutup, dengan materi yang dirancang secara kontekstual sesuai prinsip pembelajaran berbasis proyek. Karakteristik ini didasarkan pada analisis kebutuhan guru dan siswa serta merujuk pada prinsip Kurikulum Merdeka dan teori PjBL.

Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD memperoleh penilaian sangat layak dari para ahli, yaitu 87,5% oleh ahli desain, 97,5% oleh ahli bahasa, dan 81,67% oleh ahli materi. Temuan ini menegaskan bahwa LKPD memenuhi standar kelayakan dari aspek visual, kebahasaan, dan isi, serta revisi minor yang dilakukan semakin menyempurnakan kualitas produk. Selain itu, uji coba terhadap peserta didik memperlihatkan respon yang sangat positif, dengan skor rata-rata 98,57% pada kelompok kecil dan 88,52% pada kelompok besar. Siswa merasa terbantu dalam memahami materi IPAS, lebih termotivasi, dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti kegiatan berbasis proyek. Secara keseluruhan, LKPD berbasis PjBL ini layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta mendorong keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif siswa melalui pengalaman belajar yang kontekstual.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Fajri, A., Rahmawati, N., & Hidayat, R. (2024). The effectiveness of project-based learning in improving students' problem-solving skills. *International Journal of Instructional Development*, 7(2), 45–57.
- Farell, J., Nugroho, A., & Prasetyo, D. (2021). Project-based learning in science education: A review of recent research. *Journal of Science Education Research*, 10(1), 22–35.
- Gozali, R., Putra, A., & Rahman, T. (2024). Enhancing critical thinking through project-based learning: A case study in primary schools. *Indonesian Journal of Educational Research*, 18(3), 112–126.
- Hapsari, N. A., Santoso, B., & Widodo, P. (2023). Development of project-based learning worksheets to improve collaboration skills. *Journal of Education and Learning Innovation*, 5(4), 210–222.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Larmer, J., Mergendoller, J. R., & Boss, S. (2015). *Setting the standard for project based learning*. Alexandria, VA: ASCD.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wahyudin, S., Pratama, H., & Sari, M. (2024). Student responses to project-based learning worksheets in elementary schools. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 11(1), 56–67.