

PENGEMBANGAN LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) BERBASIS PUZZLE DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS IV SEKOLAH DASAR MATERI KEANEKARAGAMAN BUDAYA

Rizki Amanda¹, Rahma Dila Octavianti², Alfia Elfa Alfiani³

[rizki.2021406405065@student.umpri.ac.](mailto:rizki.2021406405065@student.umpri.ac.id)

[id](#)

[rahma.2021406405095@student.umpri.ac.](mailto:rahma.2021406405095@student.umpri.ac.id)

[id](#)

[alfia.2021406405067@student.umpri.ac.](mailto:alfia.2021406405067@student.umpri.ac.id)

[id](#)

Universitas Muhammdiyah Pringsewu

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan salah satu pembelajaran yang dipelajari oleh peserta didik di sekolah dasar dimaksudkan untuk menanamkan rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, pengembangan karakter, serta membentuk kepribadian bangsa yang sesuai dengan falsafah, ideologi, pandangan hidup, dan dasar negara Indonesia yaitu Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis puzzle digital pada pembelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar materi keanekaragaman budaya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) dengan menggunakan model ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari analyze, design, develop, implement, dan evaluate. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis ICT pada pembelajaran PPKn materi keanekaragaman budaya merupakan langkah yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, dan dukungan serta kesiapan untuk mengembangkan kemampuan dari pihak terkait menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi media pembelajaran tersebut.

Kata Kunci: PKN, LKPD, Keanekaragaman Budaya.

ABSTRACT

Pancasila and Citizenship Education is one of the lessons learned by students in elementary school which is intended to instill a sense of love for the homeland, increase national spirit, develop character, and shape the nation's personality in accordance with the philosophy, ideology, outlook on life and foundations of the Indonesian state, namely Pancasila. . This research aims to develop digital puzzle-based LKPD (Students' Worksheets) for learning PPKn class IV elementary schools on cultural diversity. This research is research and development using the ADDIE model. ADDIE is an abbreviation for analyze, design, develop, implement, and evaluate. Data obtained from observation, interviews and documentation. The results of the research show that the use of ICT-based LKPD (Learner Worksheets) in PPKn learning on cultural diversity material is the right step in improving the quality of learning in the classroom, and support and readiness to develop abilities from related parties is an important factor in the successful implementation of this learning media.

Keywords: Civics, LKPD, Cultural Diversity.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bagian terpenting dalam hidup manusia. Karena dalam Pendidikan terdapat banyak sekali pembelajaran yang merupakan suatu proses perubahan yang dialami oleh semua orang. Dapat dikatakan suatu perubahan bila seseorang yang tidak mengetahui akan suatu hal menjadi mengetahui, bisa melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak bisa dilakukan. Dalam proses pembelajaran, seseorang akan mendapatkan pengetahuan ataupun wawasan yang sangat beragam. Pendidikan sangatlah penting untuk diberikan kepada semua orang terutama para generasi penerus masa depan tanpa memandang latar belakangnya. Proses pendidikan salah satunya terjadi melalui kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah. Kegiatan belajar mengajar (KBM) merupakan proses dimana guru dan peserta didik saling berinteraksi dengan cara yang saling mempengaruhi dan di pengaruhi. Kegiatan belajar mengajar (KBM) yang baik menghasilkan peserta didik yang berkualitas, mempunyai kemampuan yang baik, dan mempunyai karakter yang sesuai dengan harapan atau tujuan pendidikan.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan salah satu pembelajaran yang dipelajari oleh peserta didik di sekolah dasar dimaksudkan untuk menanamkan rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, pengembangan karakter, serta membentuk kepribadian bangsa yang sesuai dengan falsafah, ideologi, pandangan hidup, dan dasar negara Indonesia yaitu Pancasila.

Permasalahan dalam pembelajaran PPKn yang belum optimal, salah satunya dalam praktek mengajar PPKn selama ini lebih banyak berlangsung dengan pendekatan konvensional. Selama mengajar guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan. Peserta didik hanya menjadi pendengar yang melakukan apa yang ditugaskan di dalam pembelajaran dan kemudian menjawab soal. Pembelajaran pun berlangsung begitu monoton dan terkadang tidak kontekstual. Selain itu, dalam mengajar muatan PPKn guru jarang menggunakan media yang menunjang ataupun bila memang menggunakan media yang menunjang hanyalah itu-itu saja tanpa adanya variasi penggunaan media. Materi dalam muatan Pelajaran PPKn sebetulnya banyak yang bisa diajarkan sesuai realita kehidupan salah satunya adalah tentang keanekaragaman budaya. Keanekaragaman budaya adalah kekayaan akan budaya yang bermacam-macam yang dimiliki oleh individu, kelompok,

Masyarakat local maupun suatu bangsa yang harus dijaga, dilestarikan, dan dihormati keberadaannya. Tentu saja apabila pesertadidik hanya belajar apa yang ada dibuku saja maka wawasan dan pengetahuan peserta didik tentang biadaya akan terbatas. Kompetensi dasar yang diharapkan akan sulit tercapai.

Diperlukan media yang menunjang peserta didik agar dapat membantu gur menyampaikanmateri Pelajaran yang harus dikuasai peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE. Sugiyono (2013:297) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengusi keefektifan produk tersebut. ADDIE adalah singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Model ADDIE digunakan untuk membuat desain produk pembelajaran dan berpusat pada pembelajaran individu, Model ini memiliki fase jangka pendek dan panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dilaksanakan di ruang kelas SD Negeri 2 Sumber Agung. Kegiatan dilakukan hari Senin pada tanggal 13 Maret 2024 sekitar pukul 09.00-11.00 WIB. Kegiatan dilakukan mulai dari pemberian materi yang berkaitan dengan media pembelajaran, kemudian praktek dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IT khususnya dalam menggunakan Puzzle. Selama kegiatan berlangsung terlihat peserta cukup antusias mengikuti kegiatan yang berlangsung. Sebelum kegiatan dimulai kami menyiapkan perlengkapan yang akan digunakan sesuai dengan tugasnya masing-masing dari anggotakelompok kami, supaya pelaksanaan kegiatan Uji coba produk berjalan lancar. Dalam proses berlangsungnya kegiatan, peserta didik menyimak dengan baik dan tertarik adanya hal baru dalam pembelajaran, dan ibu guru atau wali kelas disana merespon dengan baik dan bertanya terkait dengan hal-hal yang mereka belum mengerti atau masalah yang selama ini dialami selama melaksanakan proses KBM dan terkait dengan cara-cara penggunaan media pembelajaran tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan uji coba produk yang dilakukan di SDN 2 Sumber Agung, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis ICT telah berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Wali kelas 4 SDN 2 Sumber Agung menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis ICT. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis ICT merupakan langkah yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, dan dukungan serta kesiapan untuk mengembangkan kemampuan dari pihak terkait menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi media pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, Nurul. 2019. *"Ensiklopedia Keragaman Budaya"*. (Semarang: Alprin). Hlm. 5.
- Arif, Radianur. 2017. *"Pengembangan Media Permainan Puzzle Siswa Kelas II SDN Lidah Wetan IV Surabaya"*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan. 8.3. Hlm.1–9. <<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/in-dex.php/jmtp/article/view/21575/19775>>.
- Asyhar, Rayanda. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Rahayu, Ani Sri. 2017. *"Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan"*. 1. Revisi Ed. (Jakarta: Bumi Aksara). Hlm.4-6. <https://play.google.com/books/reader?id=mq_xDwAAQBAJ&hl=id&-pg=GBS.PA4>.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: ALFABETA