PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *GAME-BASED LEARNING* (GBL) PADA MATERI RAGAM BUDAYA INDONESIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Bobby Kelvin[1], Rury Rizhardi[2,] Ida Suryani[3]
[123]PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang
[1]bobbykelvin03@gmail.com, [2]rury_rizhardi@yahoo.com,
[3]ida_suryani07@yahoo.com

ABSTRACT

This study aims to determine the results of developing a student worksheet (LKPD) based on game-based learning that is valid and practical for the topic of Indonesian cultural diversity in Grade V of elementary school. The research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were fifth-grade students at SD Negeri 22 Indralaya. Data collection techniques included questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis was carried out through validity and practicality analysis. The results of expert validation showed an average percentage of 94.18%, categorized as "very valid." Meanwhile, student responses from one-to-one and small group trials showed a high level of practicality, with an average score of 92%, classified as "very practical." Based on the validation and trial results, it can be concluded that the game-based learning LKPD developed in this study is both valid and practical for use in teaching the topic of Indonesian cultural diversity to Grade V students. This product is expected to enhance students' interest and engagement in learning through an enjoyable and interactive approach.

Keywords: Game-Based Learning, Student Worksheet, Development.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *game-based learning* yang valid dan praktis untuk materi ragam budaya Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahapan Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 22 Indralaya. Teknik pengumpulan data meliputi angket, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui analisis kevalidan dan kepraktisan. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan persentase rata-rata sebesar 94,18% dengan kriteria “sangat valid”. Sementara itu, hasil dari angket respon siswa pada uji coba *one to one* dan *small group* menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi dengan rata-rata 92%, termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba tersebut,

dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *game-based learning* yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran materi ragam budaya Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. Produk ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, Lembar Kerja Peserta Didik, Pengembangan.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah pintu menuju pengetahuan dan informasi. Melalui pendidikan, individu dapat mempelajari berbagai disiplin ilmu, memperluas pemahaman, dan mengembangkan keterampilan (Wati, Mintohari, & Anam, 2024, p. 4123) . Menurut (Rizhardi, 2023, p. 711) Pendidikan di Indonesia dilaksanakan secara berjenjang. Penyelenggaraan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan kelompok layanan pendidikan merupakan satuan pendidikan . Menurut (Suryani, 2021, p. 66) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu mata pelajaran yang dapat diajarkan kepada peserta didik untuk mendukung pengembangan kepribadian mereka adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk memastikan keberlanjutan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, diharapkan guru dapat menciptakan bahan ajar yang memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dan menjadi sumber pengetahuan yang dapat diakses oleh siswa. Bahan ajar dapat menentukan keberhasilan pembelajaran.

Keberhasilan seorang pendidik dalam melaksanakan pembelajaran tergantung pada wawasan, pengetahuan, pemahaman, dan bagaimana tingkat kreativitasnya dalam mengelola bahan ajar, (Wahyudi, 2022, p. 53). Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran

yang aktif dan mandiri adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

LKPD merupakan sumber belajar berupa lembaran tugas, petujuk-petunjuk pelaksanaan tugas, evaluasi pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa yang dibuat sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai. (Pawestri & Zulfiati, 2020, p. 904) Guru memiliki peran kunci sebagai fasilitator yang harus mampu menggunakan teknologi untuk memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan kontekstual.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat mengikuti program Kampus Mengajar di SDN 22 Indralaya 26 Februari – 16 Juni 2024, ditemukan bahwa implementasi Kurikulum 2013 belum sepenuhnya optimal. Guru masih dominan menggunakan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar, dengan soal-soal latihan yang bersifat umum dan kurang melibatkan aktivitas eksploratif siswa. LKPD belum digunakan secara maksimal, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan tidak sesuai dengan semangat K13 yang menekankan keterlibatan aktif dan pengalaman belajar bermakna. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Siswa cenderung pasif, kurang tertarik terhadap materi, dan hanya fokus pada hasil akhir tanpa menikmati proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar yang inovatif dan menyenangkan.

Dalam beberapa tahun terakhir, pendekatan berbasis permainan (game-based learning) mulai berkembang sebagai alternatif metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian oleh (Winatha & Setiawan, 2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran serta tidak membuat siswa merasa bosan dalam belajar. Metode tersebut dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah ditemukan di atas.

Dari hasil penelitian (Kusfitriani, 2022, p. 1444) menyatakan bahwa Game-Based Learning merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan

ke efektifan siswa dalam belajar. Dengan menggunakan strategi ini guru dapat memberikan stimulus pada bagian terpenting dalam proses belajar yaitu emosional, intelektual dan psikomotor siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan bahan ajar berupa LKPD berbasis Game-Based Learning (GBL) dengan judul "Pengembangan LKPD Berbasis Game-Based Learing (GBL) pada Materi Ragam Budaya Indonesia di kelas V Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan proses Penelitian dan Pengembangan (R&D), (Maydiantoro, 2021). Tujuan utama penelitian ini adalah untuk untuk memberikan deskripsi terperinci mengenai kelayakan tingkat produk, yaitu LKPD berbasis *Game-Based learning* sebagai bahan ajar*.* Model ADDIE dipilih dalam pengembangan ini karena prosesnya yang sistematis, seperti yang dijelaskan oleh (Rochmada & Suprayitno, 2022, p. 1358) di mana setiap tahap disertai dengan evaluasi dan revisi untuk menghasilkan produk yang valid. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu, Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes yang diberikan kepada peserta didik kelas V yang berjumlah 22 orang, angket respon siswa untuk kemudian dianalisis dengan menilai tingkat kepraktisan LKPD berbasis *Game-Based Learning* sebagai bahan ajar. Selain itu, terdapat angket validasi yang akan diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Angket validasi kemudian dianalisis menggunakan skala likert 1-5 untuk menilai kelayakan LKPD yang dibuat. Kelayakan LKPD berbasis *Game-Based Learning* dihitung menggunakan rumus sebagai berikut: siswa mencapai presentase 70%

$$P = \frac{\sum ni \times 100\%}{N}$$

Keterangan :

P = Presentase Skor Penelitian

Σ ni = Skor Yang Diperoleh

N = Skor Maksimal

Hasil dari perhitungan ditemukan tingkat kelayakan produk LKPD berbasis *Game-Based Learning*. Data

skor yang diperoleh dapat diketahui tingkat kelayakannnya dengan kriteria sebagai berikut:

Table 1 Kriteri penilaian kelayakan

Nilai Validasi %	Kriteria Validasi
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0-21%	Tidak Valid

(Penlitian, 2025)

Produk bahan ajar LKPD berbasis *Game-Based Learning* yang dikembangkan dapat dikatakan layak oleh validator apabila persentase yang ditentukan dari angket validasi dinyatakan layak.

Setelah melakukan validator kepada para ahli, dilanjutkan pada tahap analisis respon siswa untuk mengetahui kepraktisan LKPD yang dikembangkan. Kepraktisan LKPD dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Nilai\ kepraktisan = \frac{\sum skor\ jawaban\ resonden}{\sum responden\ \times \sum butir}$$

Hasil dari perhitungan ditemukan tingkat kepraktisan produk bahan ajar berupa LKPD berbasis *Game-Based Learning*. Data skor yang diperoleh dapat diketahui tingkat kepraktisannya, yaitu dengan mengacu pada kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria penilaian kepraktisan

Rentan Skor	Klasifikasi Kepraktisan
85% - 100%	Sangat Praktis
70% - 84%	Praktis
55% - 69%	Kurang Praktis
40% - 54%	Tidak Praktis
0% - 39%	Sangat Tidak Praktis

(Peneliti, 2025)

Produk LKPD berbasis *Game-Based Learning* yang dikembangkan dapat dikatakan praktis apabila persentase yang ditentukan dari angket respon siswa mencapai presentase 70%.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 22 Indralaya yang berlokasi di Desa Sejaro Sakti Kecamatan Indralaya Kab.Ogan Ilir Prov. Sumatera Selatan. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan perangkat yang dicetak untuk menyajikan sebuah perangkat dalam pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan materi ragam budaya Indonesia berbasis Game-Based Learning pada kelas V SDN 22 Indralaya. Dalam penelitian ini LKPD berbasis Game-Based Learning dikembangakan melalui metode penelitian R&D (Recearch and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu:

a. Tahap *analysis* (analisis)

Kegiatan analisis dilakukan untuk mengetahui kondisi yang berkaitan dengan penelitian yang meliputi, analisis kurikulum ,anlisis kebutihan siswa dan analisis materi pembelajaran. Peneliti juga perlu melakukan analisis terhadap siswa dan materi pembelajaran yang ada.

1. Analisis Kebutuhan.

Analisis kebutuhan ini untuk melihat apa saja kebutuhan peserta didik, Kondisi ini berdampak pada kualitas pembelajaran yang menjadi kurang bervariasi sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Sehingga perlu adanya pengembangan LKPD berbasis *Game-Based Learning*, yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang masih senang bermain dan dapat mempengaruhi semangat belaja siswa dan meningkatkan motivasi serta membantu mereka lebih mudah dalam memahami materi.

2. Analisis Kurikulum.

Analisis kurikulum sangat diperlukan untuk landasan pada pengembangan perangkat ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pada penelitian ini memilih tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 pada materi IPS. Selanjutnya peneliti menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada bagian mata pembelajaran IPS materi keberagam budaya Indonesia dikelas V Sekolah Dasar.

3. Analisis siswa

Diketahui bahwa sekolah tersebut belum menerapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Guru masih mengandalkan soal latihan yang terdapat dalam buku pelajaran sebagai alat bantu utama. Soal latihan yang digunakan bersifat umum dan tidak menyesuaikan dengan konteks lokal atau kebutuhan siswa. Hal ini mendorong peneliti untuk mengembangkan LKPD berbasis *Game-Based Learning* (GBL).

4. Analisis Materi Pembelajaran

Diketahui bahwa siswa masih kurang memahami keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Materi ini sering kali hanya disampaikan secara konvensional, sehingga siswa kurang antusias dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan LKPD berbasis Game-Based Learning ini dapat menjadi solusi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa tanpa menyimpang dari kurikulum yang berlaku..

b .Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini, spesifikasi produk yang akan dibuat adalah LK[D berbasis *Game-Based Learning*. Rancangan yang akan dikembangkan meliputi:.

1. Pengkajian Materi

Materi yang digunakan untuk menyusun LKPD berbasis Game-Based Learning adalah tentang keberagaman budaya Indonesia dalam mata pelajaran IPS untuk kelas V Sekolah Dasar. Proses penyusunan desain produk LKPD disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran yang terdapat dalam Kurikulum K13.

2. Rancangan Media

c. Tahap *Development* (pengembangan).

Dalam pengembangan ini, peniliti membuat dan menguji produk yang akan dinilai oleh validator melalui angket yang telah di isi oleh para ahli dengan tujuan untuk menyempurnakan LKPD berbasis GBL agar menjadi lebih baik. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh rancangan metode yang akan dikembangkan oleh peneliti. Berikut hasil akhir produk yang dikembangkan.

d. Tahap *Implementaion* (Implementasi)

Setelah uji kelayakan, tahap selanjutnya adalah implementasi, yang mencakup uji kepraktisan LKPD melalui angket respon siswa dalam uji coba lapangan. Data dari angket respon siswa kemudian dianalisis, dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Nilai Kepraktisan LKPD

No	Respon Siswa	Presentase
1.	One To One	90%
2.	Small Group	95%
	Rata-Rata	**92%**
	Kategori	**Sangat Layak**

(Peneliti, 2025)

Berdasarkan rekapitulasi respon siswa, diperoleh nilai rata-rata 92% dengan kriteria "Sangat Praktis", yang menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Game-Based Learning* sangat praktis digunakan sebagai bahan ajar.

e. Tahap *Evalution* (Evaluasi)

Setelah LKPD selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk menilai kelayakannya. Penilaian dari ketiga validator kemudian dianalisis untuk menentukan skor rata-rata persentasenya. Berikut adalah tabel hasil penilaian dari para ahli.

Tabel 3. Rekapitulasi Validator

Ahli Pakar	**Rata-Rata**
Ahli Materi	92,71%
Ahli Media	94%
Ahli Bahasa	95,83%
Jumlah	282,54
Rata-Rata	**94,18%**
Kriteria	**Sangat Layak**

(Peneliti, 2025)

Berdasarkan rekapitulasi dari ketiga validator, LKPD berbasis *Game-Based Learning* memperoleh nilai rata-rata 94,18%, yang dihitung dari total skor seluruh validator dibagi dengan jumlah validator. Dengan hasil tersebut, LKPD dikategorikan "Sangat layak" dan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ini memenuhi kriteria kelayakan yang ditetapkan oleh para validator.

E. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh atau mengahsilkan LKPD berbasis *Game-Based Learning*, proses dan hasil LKPD tersebut adalah sebagai berikut:

1. Hasil LKPD berbasis *Game-Based Learning* pada materi ragam budaya Indonesia kelas V SD Negeri 22 Indralaya dikategorikan sangat valid. Hal ini diperkuat dengan presentase yang diperoleh dari analisis rata-rata validitas dari validator melalui lembar validasi sebesar 94,18% yang dikategorikan sangat valid.
2. Hasil LKPD berbasis *Game-Based Learning* pada materi ragam budaya Indonesia kelas V SD Negeri 22 Indralaya dikategorikan sangat praktis berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji *one to one* dan hasil penilaian *small goup* terhadap LKPD diperoleh rata-rata sebesar 92% dikategorikan sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

Kusfitriani, E. (2022). Game Based Learning (GBL) Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa. *Workshop Penguatan Kompetensi Guru 2022*, 1444.

Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan. *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.

Rizhardi, R. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bolabasket. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* , 711-715.

Rochmada, E. d., & Suprayitno. (2022). Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran Ips Materi Peninggalan Sejarah Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

Suryani, I. (2021). Implementasi Kebijakan Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 65-82.

Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sd Muhammadiyah Danunegaran Tematik Kelas Ii Di Sd Muhammadiyah Danunegaran. *Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 904.

Wahyudi, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam. *Jurnal Education Social Science, 2*, 53 - 54.

Wati, R. L., Mintohari, & Anam, C. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Subtopik Hubungan Antar Sudut Melalui Model Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 09*, 4123.