

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS KARAKTER MENGUNAKAN KAHOOT PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 056001 KARANG REJO

**M. Khairul Imam¹, Apiek Gandamana², Albert Pauli
Sirait³, Waliyul Maulana Siregar⁴, Try Wahyu Purnomo⁵**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan**

Surel: Mkhairimam2510@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to produce character-based E-LKPD using Kahoot in the Pancasila Education Subject for Class IV SDN 056001 Karang Rejo. Research and development is carried out using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The subjects of this research were design expert validators, material experts and educational practitioners, namely teachers and 34 class IV students at SDN 056001 Karang Rejo. Data collection instruments use interviews, questionnaires and tests. The results of the research obtained a feasibility score by the design expert validator with a percentage of 88.75% in the "Very Feasible" category, the material expert validator obtained a percentage of 77.90% in the "Feasible" category and the practicality test by educational practitioners obtained a percentage score of 95.38 % in the "Very Practical" category. The students' pre-test and post-test results based on the results of the N-Gain analysis obtained an average N-Gain percent score of 58.36 in the "Effective" category. Thus, character-based E-LKPD using Kahoot in elementary school Pancasila Education subjects is very feasible, very practical and effective for use by students in the learning process.

Keywords: E-LKPD, Kahoot, ADDIE, Research and Development, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan E-LKPD berbasis karakter menggunakan Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 056001 Karang Rejo. Penelitian dan pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah validator ahli desain, ahli materi dan praktisi pendidikan yaitu guru dan 34 peserta didik kelas IV SDN 056001 Karang Rejo. Instrument pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian memperoleh skor kelayakan oleh validator ahli desain dengan persentase 88,75% dengan kategori "Sangat Layak", validator ahli materi memperoleh

persentase 77,90% dengan kategori “Layak” dan uji praktikalitas oleh praktisi pendidikan memperoleh skor nilai persentase sebesar 95,38% berkategori “Sangat Praktis”. Hasil pre test dan post test peserta didik berdasarkan hasil analisis N-Gain memperoleh skor rata-rata N-Gain persen sebesar 58,36 dengan kategori “Efektif”. Dengan demikian, E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila SD Sangat Layak, Sangat Praktis, dan Efektif digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: E-LKPD, *Kahoot*, ADDIE, *Research and Development*, Pendidikan Pancasila

Copyright (c) 2024 M. Khairul Imam

✉ Corresponding author:

Email : Mkhairimam2510@gmail.com

HP : 085270128102

Received 30 Juni 2024, Accepted 10 Juli 2024, Published 30 September 2024

PENDAHULUAN

Globalisasi yang sedang berlangsung di seluruh dunia saat ini secara cepat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, menghasilkan dampak dan transformasi yang berarti dalam kehidupan manusia. Salah satu bidang yang terpengaruh adalah pendidikan. Mailani (2015, h. 24) mengungkapkan bahwa pendidikan memiliki peran krusial dalam pengembangan sumber daya manusia dan merupakan kebutuhan penting bagi seluruh masyarakat Indonesia yang menginginkan kemajuan. Kemajuan dan perkembangan sebuah pendidikan memerlukan waktu yang cukup panjang untuk dapat menghasilkan sebuah bangsa yang maju dan memiliki kualitas yang baik dalam segala aspek.

Diperlukannya sebuah pendidikan yang secara sistematis dan terencana dengan baik agar mampu menghasilkan SDM berkualitas dan memiliki karakter yang baik agar mampu menguasai serta mengembangkan kemampuannya dalam berbagai aspek di kehidupan manusia seperti aspek ilmu pengetahuan, aspek sosial, aspek teknologi, dan aspek pembangunan untuk dapat memajukan peradaban sebuah bangsa. Menurut Rosyad (2020, h. 87) bahwa globalisasi berkaitan erat dengan modernisasi yang perkembangannya akan menimbulkan banyak pengaruh ke semua aspek yang terjadi secara terus menerus. Karena itu, perubahan nilai-nilai sosial, globalisasi, dan kemajuan teknologi dan informasi harus dipertimbangkan saat mengatur pendidikan, hal ini khususnya terjadi di bidang pendidikan, yang mempunyai misi mencapai tujuan utama melatih individu-individu yang berkualitas.

Dalam menyusun proses pembelajaran, guru perlu mengembangkan alat-alat yang digunakan, dan sangat penting untuk beradaptasi dengan perubahan globalisasi, khususnya kemajuan teknologi yang memiliki dampak besar saat ini. Teknologi menjadi sumber daya pendidikan yang mendukung perolehan pengetahuan. Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran menjadi indikator keberhasilan di setiap bidang dan menjadi sarana untuk memudahkan pemahaman dan penguasaan materi yang diajarkan oleh guru.

Ada beberapa hal penting yang perlu dipertimbangkan oleh guru saat merancang pembelajaran di sebuah lembaga pendidikan. Guru perlu memahami tahapan pertumbuhan siswa, terutama pada anak usia sekolah dasar, yaitu usia 7 sampai 11 tahun. Pada tahap ini, anak mengalami pengembangan pemikiran konkret yang fokus pada apa yang diamati atau pengalaman langsung, yang berpengaruh pada pembentukan karakter siswa. Oleh karena itu, siswa di sekolah dasar memerlukan pembelajaran yang disesuaikan dengan pengalaman praktis dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang mengadopsi konsep-konsep dari kehidupan sehari-hari memberikan keuntungan besar bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan membangun karakter mereka melalui pendekatan situasional dalam pendidikan. Integrasi nilai-nilai karakter dalam Pendidikan Pancasila bukan hanya melibatkan teks dan teori, tetapi juga penggunaan ilustrasi dan gambar untuk memfasilitasi pemahaman materi siswa serta pembentukan kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai dalam Pancasila.

Berdasarkan penelitian awal terhadap guru dan siswa Kelas IV SDN 056001 Karang Rejo, terlihat bahwa rata-rata pencapaian pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum mencapai hasil belajar yang diharapkan terkait dengan nilai-nilai karakter. Berikut ini adalah hasil harian 34 siswa kelas IV SDN 056001 Karang Rejo.

Tabel 1. Perolehan Hasil Nilai Belajar Peserta Didik Kelas IV

KKM	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Kriteria Ketuntasan
>75	11	32%	Tuntas
<75	23	68%	Belum Tuntas
Jumlah	34	100%	

Dapat disimpulkan dari hasil nilai belajar terlihat banyak siswa yang belum memenuhi Standar Ketuntasan Minimal (KKM) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran oleh guru belum optimal. Hal ini terlihat dari penggunaan Lembar Kerja Siswa yang masih dalam bentuk cetak. Siswa masih menggunakan buku cetak ini dan menuliskan tugasnya di buku catatan masing-masing, yang tampaknya kurang efektif dalam membantu mereka melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir untuk memahami konsep pembelajaran yang berbasis pada kehidupan nyata dan nilai-nilai karakter. Penggunaan perangkat ajar masih dominan bersifat mencatat dan menuliskan dari materi yang disampaikan karena belum

dikembangkan berdasarkan kondisi lingkungan dan perkembangan serta kemajuan teknologi yang tengah terjadi.

LKPD dalam format tersebut menunjukkan bahwa terdapat banyak teks yang harus dipahami oleh peserta didik tanpa adanya gambar atau ilustrasi yang dapat membantu menjelaskan materi secara visual. Hal ini mengakibatkan berkurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini menjadi tidak efektif karena menghafal materi Pendidikan Pancasila memakan waktu yang lama dalam memahami materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Terlebih lagi kebanyakan peserta didik setelah menghafal, mudah melupakan yang telah dipelajari. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagian besar berisi teks bacaan yang membuat pembelajaran kurang menarik, Akibatnya, minat belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, menurun. Hal ini menghambat efektivitas penanaman nilai-nilai karakter yang diajarkan melalui mata pelajaran tersebut di kelas selama proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan review literatur awal, telah teridentifikasi kebutuhan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan memanfaatkan teknologi guna mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas. LKPD dianggap sebagai elemen kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti berencana untuk menciptakan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) yang berfokus pada karakter menggunakan platform *Kahoot*. Menurut Subandi, I. P. dkk. (2023, h. 60), E-LKPD adalah lembar kerja latihan yang dilakukan secara digital, secara sistematis dan berkesinambungan dalam periode waktu tertentu. Umriani (2020, h. 133) juga

menjelaskan bahwa E-LKPD adalah panduan kerja siswa dalam bentuk elektronik yang memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran, dapat diakses melalui komputer desktop, notebook, smartpone, atau ponsel. Selanjutnya Tressyialina (2023, h. 25) juga mengemukakan bahwasanya E-LKPD di rancang dengan tujuan agar dapat meningkatkan dan memberikan minat belajar serta memberikan motivasi. Dampak dari penggunaan LKPD yang dirancang dengan teknologi akan dapat meningkatkan kemampuan berpikir, kreativitas, menyampaikan gagasan dan harapannya, minat belajar peserta didik akan meningkat secara interaktif dan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari selama proses pembelajaran.

Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) adalah sebuah perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran serta mendorong keterlibatan mereka dalam memecahkan masalah sehari-hari. E-LKPD ini dirancang agar sesuai dengan konteks kehidupan siswa dan mendukung pengajaran nilai-nilai karakter Pancasila. Penanaman nilai-nilai Pancasila ini sangat penting, terutama di tingkat Sekolah Dasar, karena membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Menanamkan nilai-nilai karakter sejak usia dini dapat memberikan dampak yang signifikan dan meninggalkan kesan mendalam bagi siswa dalam jangka panjang. Proses ini membantu mereka lebih interaktif dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan melalui Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD). Diharapkan, E-LKPD ini dapat memotivasi siswa untuk

aktif terlibat dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. LKPD ini akan dikembangkan secara daring dengan memanfaatkan teknologi yang mudah diakses melalui perangkat seperti smartpone, laptop, atau komputer.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, akan dibuat sebuah E-LKPD menggunakan aplikasi *Kahoot* yang tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran tetapi juga menyediakan latihan soal bagi peserta didik untuk mengirimkan jawaban secara *online* kepada guru, kemudian guru juga dapat melihat hasil skor nilai peserta didik langsung secara *online* menggunakan smartpone, laptop atau komputer.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Herlina dan timnya pada tahun 2022 menyimpulkan bahwa E-Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbasis Pendidikan Karakter sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas empat sekolah dasar. Penggunaan E-LKPD ini mempermudah proses belajar siswa karena disajikan dengan menarik serta dilengkapi dengan teks bacaan, video pembelajaran, dan berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menanamkan nilai-nilai karakter serta meningkatkan prestasi belajar mereka. Inovasi E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* memungkinkan guru untuk menyediakan perangkat pembelajaran yang mendukung keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila secara efektif, relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, dan membantu menanamkan nilai-nilai karakter yang positif dengan memanfaatkan teknologi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research & Development*). Menurut Sugiyono (2016, h. 407), metode Penelitian dan Pengembangan digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil dari pengembangan model ADDIE ini adalah E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis karakter menggunakan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV di SD Negeri 056001 Karang Rejo.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 056001 Karang Rejo yang berlokasi di Jln. Amarta, Dusun Mandiri I, Desa Karang Rejo, Kecamatan Stabat, Kabupaten Langkat, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian dilakukan pada kelas IV SD selama semester genap Tahun Ajaran 2023/2024.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey, sebagaimana diuraikan oleh Sugiyono (2016, h. 9). Model ADDIE ini terdiri dari lima tahap: Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Tahap-tahap pengembangan penelitian dengan menggunakan model ADDIE dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap kondisi pembelajaran, perangkat pembelajaran, kurikulum dan materi pembelajaran, kebutuhan

pembelajaran, teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran serta menganalisis tahapan proses pembelajaran di kelas, khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. *Design* (Desain)

Tahapan ini dilakukan peneliti dengan tujuan untuk mengumpulkan konsep materi dan desain pada E-LKPD berbasis Karakter dengan menggunakan *Kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila seperti menentukan Bentuk Sampul E-LKPD, petunjuk Penggunaan E-LKPD, dan materi Pembelajaran yang disajikan E-LKPD

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, produk dikembangkan untuk digunakan dalam penelitian setelah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli desain, dan praktisi pendidikan. Validasi dilakukan untuk menilai kevalidan desain Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbasis karakter yang memanfaatkan *Kahoot* sebagai alat pembelajaran, dengan tujuan menentukan kesesuaian penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran.

4. *Impelementation* (Penerapan)

Pada tahap ini, peneliti akan mengimplementasikan produk E-LKPD kepada siswa kelas IV di SDN 056001 Karang Rejo sesuai dengan Modul Ajar yang telah disusun, dan akan melakukan revisi produk E-LKPD jika diperlukan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Dalam tahapan ini dilakukan penilaian dengan melihat hasil dari *post test* peserta didik serta dampak yang berlanjut dari materi pembelajaran yang diterima peserta didik. Tahap penilaian merupakan tahapan terakhir dalam kegiatan ini, serta evaluasi menjadi tahapan akhir dalam kegiatan pengembangan ini. Evaluasi dilakukan pada produk E-LKPD

berbasis karakter menggunakan *Kahoot* yang dibuat dengan berdasarkan kelayakan, keefektifan serta mengevaluasi kepraktisan produk berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli desain, dan praktisi pendidikan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mengintegrasikan dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Hal ini mencakup wawancara serta penggunaan angket yang telah divalidasi untuk diberikan kepada ahli materi, ahli desain, dan praktisi pendidikan untuk mengetahui kelayakan kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dihasilkan oleh peneliti.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil temuan penelitian dengan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan untuk menghasilkan sebuah produk E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

1) Analisis Kurikulum dan Materi Pembelajaran

Peneliti menemukan kurikulum yang digunakan di kelas IV SD Negeri 056001 Karang Rejo adalah Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi pembelajaran yang diambil oleh peneliti yakni gotong royong di lingkup kecamatan, kelurahan dan desa

2) Analisis Kebutuhan Pembelajaran

(1) Kebutuhan Guru

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 056001 Karang Rejo selama tahap observasi awal dan

ditemukan kendala dalam pembelajaran, di mana peserta didik kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran yang dianggap monoton. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga belum mencapai nilai KKM, dan penggunaan teknologi oleh guru belum optimal mengikuti perkembangan zaman dalam dunia pendidikan.

(2) Kebutuhan Peserta Didik

Peneliti mengumpulkan analisis kebutuhan peserta didik melalui wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 056001 Karang Rejo yang menunjukkan bahwa peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran yang dianggap monoton. Selain itu, bahan ajar LKPD yang digunakan masih dalam bentuk buku cetak, dan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami nilai-nilai karakter yang terdapat dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini tercermin dari hasil belajar peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

3) Analisis Teknologi

Teknologi yang tersedia di sekolah untuk digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yakni berupa jaringan internet menggunakan WI-FI, proyektor, speaker, laptop, dan komputer sekolah.

2. *Design* (Desain)

1) Menyusun Modul Ajar

Peneliti menyusun modul pembelajaran yang disesuaikan dengan elemen-elemen, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran yang terdapat dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam materi gotong royong di tingkat kecamatan, kelurahan, dan desa.

2) Perancangan *Grand Design* E-LKPD

Dalam tahapan ini peneliti membuat sebuah *grand design* E-LKPD yang berupa tampilan *layout* yang akan diisi oleh materi,

informasi, nilai-nilai karakter, petunjuk, dan latihan peserta didik.

3) Menyusun Materi Pengantar dalam E-LKPD

Peneliti menyusun materi pengantar yang diletakkan dalam desain *layout* E-LKPD menggunakan aplikasi *Canva* yang bertujuan sebagai informasi awal dan untuk memperkuat pengetahuan peserta didik tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam materi gotong royong di tingkat kecamatan, kelurahan, dan desa.

4) *Finishing* Desain E-LKPD

Setelah seluruh *layout* dari rancangan desain E-LKPD melalui aplikasi *Canva* telah selesai, hasil dari rancangan *grand design* diunduh ke dalam format file PDF.

5) Pembuatan Latihan Menggunakan *Kahoot*

Peneliti menyiapkan latihan yang akan digunakan oleh peserta didik dalam mengerjakan tugas selama proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot*. Soal latihan yang dirancang disesuaikan dengan materi pembelajaran serta elemen, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur pembelajaran dalam materi gotong royong di tingkat kecamatan, kelurahan, dan desa.

6) Pengunggahan ke situs *heyzine*

Desain E-LKPD serta latihan menggunakan aplikasi *Kahoot* yang telah selesai akan digabungkan dengan melalui website *heyzine*. Untuk menyatukan latihan *Kahoot* ke dalam E-LKPD silahkan klik menu edit pada *dashboard heyzine* dan pilih bagian link untuk memasukan link latihan *Kahoot*.

7) Pendistribusian E-LKPD berbasis Karakter menggunakan *Kahoot*

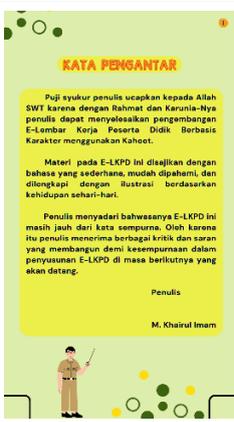
Agar dapat menggunakan E-LKPD yang telah selesai dirancang silahkan klik bagian share pada *dashboard heyzine*, kemudian

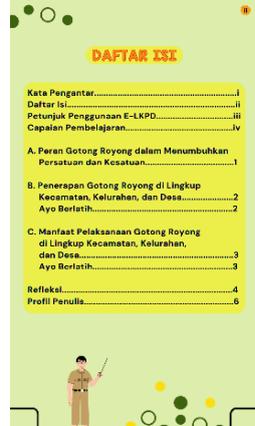
salin link *heyzine flipbook* dan bagikan link yang telah disalin ke laptop, handphone ataupun komputer melalui *WhatsApp*, *telegram*, ataupun *E-mail*.

3. *Development* (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan ini, peneliti akan melakukan validasi produk oleh ahli desain, ahli materi, dan praktisi pendidikan untuk mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dari E-LKPD yang dikembangkan. Selain itu, peneliti juga mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam E-LKPD yang bertujuan untuk dapat membantu peserta didik memahami nilai-nilai tersebut dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila. tampilan dari produk E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Tampilan E-LKPD Berbasis Karakter Menggunakan *Kahoot*

No	Tampilan Produk	Deskripsi
1.		Tampilan <i>cover</i> dan judul utama produk E-LKPD
2.		Tampilan kata pengantar peneliti dan daftar isi sub bagian dari produk yang dikembangkan.

					
<p>3.</p>		<p>Tampilan petunjuk penggunaan produk dan capaian pembelajaran berdasarkan modul ajar yang dirancang.</p>	<p>5.</p>		<p>Materi pengantar lanjutan yang dilengkapi dengan gambar sebagai penguat pemahaman peserta didik serta tampilan latihan yang telah tersedia dan refleksi pembelajaran.</p>
<p>4.</p>		<p>Tampilan materi pengantar pada E-LKPD sebagai penguatan pemahaman materi kepada peserta didik serta tampilan latihan yang telah tersedia.</p>	<p>6.</p>		<p>Tampilan cover penutup dan profil penulis pengembangan produk.</p>

		
7.		Tampilan latihan menggunakan <i>Kahoot</i> yang tersedia pada produk E-LKPD.
8.		Papan Skor Nilai setelah peserta didik selesai mengerjakan soal latihan <i>Kahoot</i> dalam E-LKPD

Produk bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah E-LKPD berbasis karakter yang dapat

memfasilitasi penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik selama proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami nilai-nilai karakter yang terdapat dalam Profil Pelajar Pancasila. Penampilan nilai-nilai karakter berdasarkan Profil Pelajar Pancasila dalam bahan ajar E-LKPD yang disusun oleh peneliti pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Nilai-Nilai Karakter Profil Pelajar Pancasila Dalam E-LKPD

No.	Dimensi	Tampilan dalam E-LKPD
1.	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia	
2.	Berkebinekaan	

	Global	 <p>Ketika mengerjakan soal ini kamu bersama dengan siapa?</p> <p>Berikut yang bukan manfaat dari melaksanakan gotong royong di lingkungan setempat adalah...</p> <p>Berikut yang bukan manfaat dari melaksanakan gotong royong di lingkungan setempat adalah...</p> <p>Orang Tua</p> <p>Teman Kelompok</p> <p>Curu</p> <p>Sendirian</p> <p>Berikut yang bukan manfaat dari melaksanakan gotong royong di lingkungan setempat adalah...</p> <p>Warga semakin rukun</p> <p>Mempkuat rasa persatuan dan persatuan</p> <p>Terjadi perkelahian antar warga</p> <p>Pekerjaan cepat selesai</p>
3.	Bergotong Royong	 <p>C. MANFAAT PELAKSANAAN GOTONG ROYONG DI LINGKUP KECAMATAN, KABUPATEN, DAN DESA</p> <p>1. Masyarakat Terbiasa Saling Menolong</p> <p>2. Pekerjaan Terasa Lebih Ringan dan Lebih Cepat Selesai</p> <p>3. Mempererat Rasa Persatuan dan Kesatuan serta Kerukunan Antarwarga Masyarakat</p> <p>Ayo Berlatih</p> <p>Klik gambar Kahoot berikut ini untuk mengerjakan latihan</p> <p>Kahoot!</p> <p>Gotong royong memiliki banyak sekali manfaat. Manfaat membersihkan lingkungan bersama warga adalah...</p> <p>Pekerjaan terasa semakin berat</p> <p>Mendapat upah dari kegiatan membersihkan lingkungan</p> <p>Semangat kekeluargaan semakin berkurang</p> <p>Lingkungan lebih cepat bersih karena dikerjakan bersama-sama</p>
4.	Mandiri	

		 <p>Kegiatan gotong royong apa yang harus dilakukan pada peristiwa tersebut?</p> <p>Berteriak Sekuat Mungkin</p> <p>Memfotonya</p> <p>Menonton Saja</p> <p>Membantu Memadamkan Api</p> <p>Sebab mendapatkan pertolongan dari orang lain dalam kegiatan gotong royong, sebaiknya kita mengucapkan...</p> <p>Ketik jawaban Anda di sini</p> <p>Kirim</p>
5.	Bernalar Kritis	 <p>A. PERAN GOTONG ROYONG DALAM MEMERBAHKAN PERSATUAN DAN BERSATU</p> <p>Gotong royong merupakan kebiasaan masyarakat Indonesia yang dapat memantapkan persatuan dan kesatuan bangsa. Kita tentu sudah terbiasa melihat kegiatan gotong royong yang dilakukan oleh orang-orang di sekitar.</p> <p>Menela tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan dari orang lain. Kita selalu membutuhkan bantuan dari keluarga, teman, tetangga, dan anggota masyarakat lain untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.</p> <p>Adanya rasa saling membutuhkan, membuat kita dan orang lain bekerja sama. Kita melakukan pekerjaan secara bersama-sama untuk mencapai keinginan bersama. Melakukan pekerjaan bersama untuk mencapai tujuan disebut dengan gotong royong.</p> <p>Susunlah tindakan yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan berikut ini!</p> <p>Kirim</p> <p>Seret ubin untuk mengaturnya dalam urutan yang benar.</p> <p>Rutin membersihkan lingkungan tempat tinggal</p> <p>Membuang sampah pada tempatnya</p> <p>Mengambil peralatan kebersihan</p> <p>Mengajak orang lain untuk ikut membersihkan sampah</p>
6.	Kreatif	



Deskripsi penanaman nilai-nilai karakter dalam E-LKPD yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut:

a. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia

Peserta didik diarahkan dan diingatkan untuk berdo'a terlebih dahulu menurut agama yang dianut oleh peserta didik sebelum memulai proses pembelajaran yang ditunjukkan kepada peserta didik dalam produk E-LKPD pada tampilan *layout* awal di bagian petunjuk penggunaan E-LKPD dan pada latihan menggunakan *Kahoot* yang tersedia dalam E-LKPD yang dikembangkan.

b. Berkebinekaan Global

Peserta didik diberikan pemahaman melalui tampilan *storyboard* dan latihan menggunakan *Kahoot* dalam produk E-LKPD agar menyadari bahwasanya dalam lingkungan tempat tinggal dan sekolah terdiri dari masyarakat dengan suku, agama, budaya yang berbeda-beda namun harus saling menghargai dan bersatu saling membantu agar terciptanya sebuah persatuan dan kesatuan. Produk E-LKPD dalam pembelajaran digunakan peserta didik secara berkelompok yang telah dibagi oleh guru dengan tujuan bersatu untuk menyelesaikan latihan secara bersama-sama.

c. Bergotong Royong

Peserta didik diberikan pemahaman tentang pentingnya gotong royong dalam kehidupan, baik di lingkungan sekolah atau di tempat tinggal yang terletak di kecamatan, kelurahan, dan desa. Materi pengantar tentang konsep ini disampaikan melalui E-LKPD, dan latihan praktik menggunakan *Kahoot* juga dimasukkan dalam produk E-LKPD tersebut. Selama kegiatan belajar mengajar, guru membimbing peserta didik untuk ikut serta aktif dalam kegiatan gotong royong bersama dengan teman-teman mereka dalam menyelesaikan latihan di dalam E-LKPD secara kolektif.

d. Mandiri

E-LKPD memberi pemahaman kepada peserta didik melalui latihan menggunakan *Kahoot* tentang pentingnya sikap yang baik dan tepat yang perlu diadopsi dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam situasi di mana lingkungan sekitar membutuhkan bantuan atau tindakan gotong royong untuk mencapai tujuan.

e. Bernalar Kritis

Produk E-LKPD dilengkapi dengan materi pengantar yang menyertakan ilustrasi atau gambar sebagai pendukung untuk membantu peserta didik memahami materi sebelum mereka melakukan latihan yang tersedia. E-LKPD ini juga menyediakan latihan menggunakan *Kahoot* yang dirancang untuk melatih kemampuan bernalar kritis peserta didik, sehingga membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

f. Kreatif

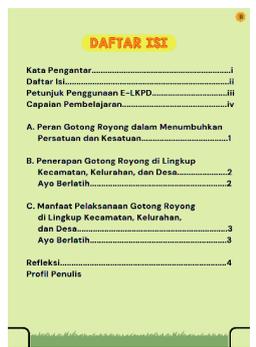
E-LKPD memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui sebuah gagasan atau pertanyaan yang disampaikan berdasarkan pemikiran masing-masing setelah menerima materi dan mengerjakan

latihan menggunakan *Kahoot* yang tersedia. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyalurkan kekreatifannya melalui praktik menunjukkan perasaan setelah mengikuti pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Pada proses validasi produk telah didapatkan hasil oleh ahli desain, ahli materi dan praktisi pendidikan. Penilaian validator dari ahli desain memperoleh persentase kelayakan sebesar 88,75% yang menyatakan produk termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak” atau dinyatakan telah layak digunakan dengan revisi. Validator dari ahli materi mencapai persentase kelayakan 77,90% yang telah menyatakan produk telah termasuk ke dalam kategori “Layak” atau produk dinyatakan telah layak digunakan dengan revisi. Hasil penilaian persentase kelayakan oleh praktisi pendidikan mencapai 95,38% yang telah termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak” atau praktisi pendidikan telah menyatakan telah layak digunakan tanpa revisi dan termasuk ke dalam kriteria “Sangat Praktis”. Adapun kritik, saran dan masukan yang diberikan oleh ahli desain kepada peneliti sebagai berikut:

Tabel 4. Revisi Ahli Desain Produk

Revisi: Perbaiki susunan pada Tampilan Cover	
	
Revisi: Tambahkan hiasan pada bagian layout yang	

masih kosong	
	

Kemudian ahli materi juga memberikan kritik, saran dan masukan kepada peneliti sebagai perbaikan untuk produk E-LKPD yang dikembangkan sebagai berikut:

Tabel 5. Revisi Ahli Materi Produk

Revisi: Sesuaikan contoh kegiatan dengan materi yang disajikan	
	

4. Implementation (Penerapan)

E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* dikembangkan untuk diuji efektivitasnya dalam penelitian dan pengembangan dengan tujuan untuk mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam materi gotong royong di tingkat kelurahan, kecamatan, dan

desa. Efektivitas produk dianggap tercapai jika hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan dan mencapai nilai KKM. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV

No	Nama Peserta Didik	Pre-Test (SB)	Post-Test (SB)
1.	Aldy Setiawan	60	80
2.	Arjuna Sulia Pratama	65	85
3.	Divo Alamsyah	75	95
4.	Echi Lucyta	70	85
5.	Fadhil Yaqban N.	60	95
6.	Fathiah Kerana Faranisa	70	80
7.	Habib Al-Ghazali	85	90
8.	Habib Prasetyo	60	75
9.	Ibnu Al Adyan	70	80
10.	Ilham Haqi A.	60	85
11.	Indah Pratiwi	65	85
12.	Jihan Shakira Batubara	75	95
13.	Jihan Talita Ulfah	35	55
14.	Juni Ramadhani	60	90
15.	Kayla Mey Azhar	70	85
16.	M. Rasya Ramadhan	65	85
17.	Maulida Arsyihfa	85	95
18.	Mikayla Azzahra	60	90
19.	Mikhayla Aleyra Zivara	65	85
20.	Muhammad Farel	60	80
21.	Muhammad Irwansyah	60	95
22.	Muhammad Rezi P.	55	65
23.	M. Rasya Al Ramadanu NST	65	85
24.	Naila Syarifah	75	95
25.	Putri Ramadhana	55	75
26.	Rahda Nurul H.	70	95
27.	Raihan Subastian	60	85
28.	Ratih Dwi Agustin	65	90
29.	Revan Gio	65	85

	Alvaro		
30.	Rifqie Nadiem U.	70	90
31.	Rurii Syifania Putri	65	85
32.	Thalita Nur	60	90
33.	Virza Al Hafiz	70	85
34.	Virza Aqil Pranata	85	100
Jumlah		2.235	2.915
SM = 34 x 100 = 3400			
S = $\frac{SB}{SM} \times 100\%$		= 65,73%	= 85,37%

Hasil *pre-test* dan *post-test* dari 34 peserta didik kelas IV, dapat disimpulkan bahwa sebelum dilakukan *pre-test*, 28 peserta didik belum mencapai nilai KKM (75), sementara 6 peserta didik telah mencapai atau melampaui nilai tersebut. Setelah menjalani *post-test*, 32 peserta didik berhasil mencapai atau melampaui nilai KKM, sementara 2 peserta didik masih belum mencapai nilai KKM. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis karakter dengan *Kahoot* telah berperan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Perhitungan nilai ketuntasan kelas, ditemukan bahwa presentase hasil efektivitas mencapai 82,35%, yang masuk dalam kriteria ketuntasan kelas 81-100% dan dikategorikan sebagai “Sangat Baik” atau produk bahan ajar E-LKPD dinilai sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Secara keseluruhan, hasil penilaian dari ahli desain, ahli materi, dan praktisi pendidikan terhadap E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Keseluruhan Validasi Produk

Nama	Validator	Hasil Validasi Produk	
		%	Kategori Kelayakan Produk
Khairul Usman, S.Si., M.Pd	Ahli Desain	88,75%	Sangat Layak
Fazli Rachman, S.Pd., M.Pd	Ahli Materi	77,90%	Layak
Nurpa Zenita Sari, S.Pd.	Guru Kelas	95,38%	Sangat Layak
Rata-rata Presentase		87,34%	
Kategori		Sangat Layak	

Berdasarkan dari hasil evaluasi validasi komprehensif yang tercantum dalam tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk ini mendapatkan persentase kelayakan validasi sebesar 87,34%. Penilaian ini masuk dalam kategori "Sangat Layak" menurut penilaian para ahli dan praktisi pendidikan. Ini menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* memiliki kualitas yang baik dari segi desain, presentasi, materi, bahasa, teknologi, dan penggunaan.

Produk E-LKPD berbasis karakter yang menggunakan *Kahoot* memiliki beberapa keunggulan seperti:

- 1) Peserta didik lebih dapat memahami mengenai nilai-nilai karakter melalui melalui gambar dan ilustrasi divisualisasikan pada setiap *layout* dalam produk E-LKPD.
- 2) Produk E-LKPD dilengkapi dengan materi pengantar yang memuat contoh gambar yang relevan dengan kehidupan nyata, meningkatkan antusiasme peserta

didik dalam mempelajari materi yang disajikan.

- 3) Soal latihan yang disusun menggunakan aplikasi *Kahoot* dalam E-LKPD mengandung penanaman nilai-nilai karakter yang diperkuat dengan gambar, diterapkan saat peserta didik menjawab soal latihan.
- 4) Selain dipergunakan di lingkungan sekolah, produk E-LKPD juga dapat diakses di rumah oleh guru dan peserta didik melalui perangkat seperti handphone, laptop, atau komputer yang terhubung dengan internet.
- 5) Skor nilai pengerjaan soal latihan setelah menggunakan E-LKPD akan langsung dapat ditampilkan secara otomatis yang dapat memudahkan guru mengapresiasi peserta didik bersama-sama pada saat proses pembelajaran.
- 6) Soal latihan dalam E-LKPD dapat ditambah jumlahnya menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik melalui aplikasi *Kahoot* secara langsung. Namun produk E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* juga memiliki kekurangan sebagai berikut:
 - 1) Produk E-LKPD hanya dapat diakses dengan menggunakan jaringan internet, sehingga tidak bisa tersedia secara *offline* tanpa menggunakan jaringan internet.
 - 2) Produk E-LKPD hanya dapat digunakan dengan bantuan perangkat handphone, komputer atau laptop.
 - 3) Produk E-LKPD hanya memuat materi gotong royong di lingkup kelurahan, kecamatan, dan desa.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 056001 Karang Rejo memiliki tujuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta membantu dalam penanaman nilai-nilai karakter berdasarkan profil Pelajar Pancasila kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Mailani, Elvi. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Melalui Permainan Monopoli Pecahan. *Jurnal Handayani*, 4 (1), 1-14.
- Rosyad, A. M., & Maarif, M. A. (2020). Paradigma Pendidikan Demokrasi Dan Pendidikan Islam Dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi Di Indonesia. Nazhruna: *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 75-99.
- Subandi, I. P., Triana. A. D., Hidayah. R. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Minyak Bumi Di Era Merdeka Belajar. *Journal of Chemical Education*, 17(1), 59-66.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan 5&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tressyalina, T., Noveria, E., Arief, E., Wulandari, E., & Ramadani, N. T. (2023). Analisis Kebutuhan E-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Teks

Eksposisi. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(1), 23-31.

- Umriani, F. S. 2020. Studi Pendahuluan: E-LKPD Berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik. *JKPM (Jurnal Kajian)*, 2682 (1),131–140.
- Wulandari, H. U. N. N. Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*,