

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PROJEK
PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA (P5) BERBASIS *ROLE
PLAYING* DI MI NURUL ULUM ARJOSARI**

SKRIPSI

Oleh

AZIZATUN NURUL LAILI

NIM. 210103110126



**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025



**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PROJEK
PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA (P5) BERBASIS *ROLE
PLAYING* DI MI NURUL ULUM ARJOSARI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Azizatun Nurul Laili

NIM. 210103110126



**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul, "**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Berbasis *Role Playing* di MI Nurul Ulum Arjosari**" oleh Azizatun Nurul Laili ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing



Galih Puji Mulyoto, M.Pd.
NIP. 198803222023211015

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes.
NIP. 197604052008011018

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)
Berbasis *Role Playing* di MI Nurul Ulum Arjosari

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Azizaton Nurul Laili (210103110126)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang

Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd
NIP. 198205142015031003

Tanda Tangan

: 

Anggota Penguji

Sigit Priatmoko, M.Pd
NIP. 199102112019031008

: 

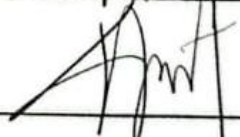
Sekretaris

Galih Puji Mulyoto, M.Pd
NIP. 198803222023211015

: 

Pembimbing

Galih Puji Mulyoto, M.Pd
NIP. 198803222023211015

: 

Mengesahkan,



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

Malik Ibrahim Malang

Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Galih Puji Mulyoto, M.Pd.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 22 Mei 2025

Hal : Skripsi Azizatul Nurul Laili
Lamp. : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah Melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Azizatul Nurul Laili
NIM	: 210103110126
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Berbasis <i>Role Playing</i> di MI Nurul Ulum Aarjosari

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

NIP. 198803222023211015

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azizatun Nurul Laili

NIM 210103110126

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Berbasis
Role Playing di MI Nurul Ulum Aarjosari

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 22 Mei 2025

Hormat saya,



Azizatun Nurul Laili
NIM. 210103110126

LEMBAR MOTTO

Emas yang tidak diproses akan tetap tercampur dengan pasir dan tidak bernilai.

Tetapi jika bersedia diproses, ia akan menjadi sesuatu yang berharga

(KH. Marzuqi Mustamar)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur atas nikmat Allah Swt. Tuhan semesta alam, yang telah memberikan rahmat, petunjuk, kesehatan, kelancaran, serta kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada orang tua penulis Bapak Imam Fuadi dan Ibu Lailatul Fitriyah yang telah memberikan doa, dukungan, arahan, serta berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis. Terimakasih telah menjadi pengingat dan penguat paling hebat.
2. Kepada seluruh Bapak dan Ibu guru, Dosen, Ustadz dan Ustadzah, serta Mu'allim dan Mu'allimah yang selalu menjadi pedoman dalam kehidupan penulis serta tidak bosan memberikan doa dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini.
3. Kepada Ahmad Arivaldi Machsun selaku kakak kandung penulis dan Umik Siti Rohmah selaku nenek penulis yang selalu senantiasa memberikan bantuan dan dukungan serta semangat kepada penulis serta seluruh keluarga besar penulis, terimakasih banyak telah memberikan doa, motivasi dan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studi ini
4. Kepada Abah Prof. Dr. KH. Abd Kholid Mas'ud, M.Ag dan Ibuk Hj. Emi Tahmidah Najib, S.Pd., MA selaku pengasuh PPP. As-Salma Bahrul Ulum Tambakberas Jombang yang selalu memberikan doa kepada seluruh santrinya termasuk kepada penulis dan menjadi motivasi penulis.
5. Kepada Abah Dr. KH. Marzuqi Mustamar, M.Ag dan Ibu Nyai Dra. Hj. Saidah Mustagfiroh beserta keluarga besar Pondok Pesantren Sabilurrosyad

Gasek Malang, yang senantiasa memberikan ridho dan doa dalam setiap proses *tholabu al-‘ilmi* penulis.

6. Kepada komunitas brondong pride (Salma, Rika, Nia), grup maba imut dewe no debat (Nava, Muna, Hana, Mina), seniorita cabang UIN Malang (Nana, Faiq, Nina, Kunzita, Zizin) dan keluarga seniorita PPP. As-Salma Bahrul Ulum Tambakberas Jombang,
7. Kepada seluruh keluarga besar kamar 21 PP. Sabilurrosyad Gasek Malang, Mbak Binti, Mbak Hikma, Mbak Dewi, Mbak Rahma, Mbak Ety, Mbak Otus, Mbak Nuzul, Nuroh, Lisa, Rere, Mila, Dinda, Yulia, Fika, Billa, Latifah dan teman cerita Mbak Naili, Mbak Iim, beserta yang lainnya, yang telah menjadi bagian berharga dalam perjalanan hidup penulis dengan menghadirkan warna, tempat penuh canda, tawa, dan kebersamaan.
8. Kepada seluruh keluarga besar PPP. SMP SMA Sabilurrosyad Gasek Malang.
9. Kepada seluruh keluarga Arutala AM dan KKM MIN Kota Blitar, Febi, Silvi, Emil, Bilqis, Aisya, Yulia, Azza, Najib, Devino, Muhim
10. Kepada Mas dan seluruh pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini, Terima kasih atas motivasi tanpa henti dan dukungan yang tak pernah padam.
11. Kepada Restu Print, terima kasih sudah menjadi tempat print paling murah.
12. Kepada diri penulis sendiri yang sudah berani melawan rasa takut dan berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini, terimakasih karena tidak menyerah dan berhasil melewati segala hambatan dalam menyusun skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT. Karena berkat limpahan Rahmat dan karunia-Nya. Peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Berbasis *Role Playing* di MI Nurul Ulum Arjosari. Shalawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yakni *Addinul Islam wal Iman*.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Sehingga peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ratna Nulinnaja, M.Pd. selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan, kemudahan dan motivasi selama proses perkuliahan dari awal hingga akhir

5. Galih Puji Mulyoto, M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan penuh perhatian yang telah memberikan waktu, pikiran, dan ilmu untuk membimbing, memotivasi, dan mengarahkan peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Sigit Priatmoko, M.Pd dan Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku validator ahli materi dan validator ahli media yang telah memberikan masukan terhadap produk yang telah dikembangkan peneliti guna perbaikan skripsi.
7. Ulfa Maisyaroh, S.Pd selaku guru kelas V yang telah memberikan saran terhadap pembuatan produk yang dikembangkan sesuai dengan keadaan di kelas V MI Nurul Ulum Arjosari.
8. Segenap keluarga besar MI Nurul Ulum Arjosari yang telah memberikan bantuan selama penelitian di sekolah.

Malang, 21 Mei 2025

Peneliti

Azizatun Nurul Laili

NIM. 210103110126

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
LEMBAR MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
مستخلص البحث	xviii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
F. Spesifikasi Produk.....	9
G. Orisinalitas Pengembangan	9
H. Definisi Istilah	13
I. Sistematika Penulisan.....	13

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori	16
B. Persepektif Teori Dalam Islam	36
C. Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Model Pengembangan	40
B. Prosedur Pengembangan	41
C. Uji Produk	43
D. Jenis Data	46
E. Instrumen Pengumpulan Data	47
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	56
A. Proses Pengembangan	56
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk	69
C. Revisi Produk	77
BAB V PEMBAHASAN	79
A. Pengembangan Produk	79
B. Validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	86
B. Kemenarikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	87
BAB VI PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan	11
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Wawancara	47
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Keterbacaan LKPD	48
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	49
Tabel 3.4 Skala Angket Validasi Oleh Ahli Materi	50
Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	50
Tabel 3.6 Skala Angket Validasi Oleh Ahli Media	51
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Validasi Ahli Praktisi	51
Tabel 3.8 Skala Angket Ahli Pembelajaran	51
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Kevalidan	54
Tabel 3.10 Tingkat Keterbacaan LKPD	55
Tabel 4.1 Revisi Produk	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	39
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	40
Gambar 4.1 Halaman Sampul LKPD.....	60
Gambar 4.2 Halaman Identitas Kelompok.....	61
Gambar 4.3 Halaman Kata Pengantar.....	61
Gambar 4.4 Halaman Daftar Isi	62
Gambar 4.5 Halaman Tujuan Pembelajaran.....	62
Gambar 4.6 Halaman Petunjuk Penggunaan.....	63
Gambar 4.7 Halaman Pemahaman Materi	63
Gambar 4.8 Halaman Aktivitas Siswa	64
Gambar 4.9 Halaman “Ayo Menjawab”	64
Gambar 4.10 Halaman Lembar Refleksi.....	65
Gambar 4.11 Halaman Lembar Penilaian	65
Gambar 4.12 Halaman Daftar Rujukan.....	66
Gambar 4.13 Halaman Profil Pengembang.....	66
Gambar 4.14 Halaman Sampul Belakang	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	102
Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian	103
Lampiran 3 Lembar Wawancara	104
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi	106
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media.....	108
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Praktisi.....	111
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi	113
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media.....	114
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran	115
Lampiran 9 Hasil Angket Kemenarikan Uji Coba Lapangan	117
Lampiran 10 Tampilan LKPD.....	118
Lampiran 11 Dokumentasi	124

ABSTRAK

Laili, Azizatul Nurul. 2025. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Berbasis Role Playing di MI Nurul Ulum Arjosari*, Skripsi, Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Galih Puji Mulyoto, M.Pd

Kata Kunci: LKPD, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), *Role Playing*, Kewirausahaan, ADDIE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berbasis *role playing* pada tema kewirausahaan di MI Nurul Ulum Arjosari. Permasalahan utama yang teridentifikasi adalah kurangnya daya tarik LKPD yang ada, disebabkan keterbatasan waktu dan sumber daya guru dalam pengembangan, serta perlunya peningkatan kompetensi guru. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Tahap Analisis meliputi identifikasi masalah melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas. Tahap Desain produk dilakukan dengan menganalisis kurikulum P5 tema kewirausahaan, menyusun peta kebutuhan siswa kelas V, menentukan judul LKPD, dan merancang instrumen penilaian serta validasi (materi, media, praktisi). Tahap Pengembangan melibatkan pembuatan LKPD interaktif menggunakan aplikasi *Canva*. Hasil validasi produk menunjukkan rata-rata tingkat kevalidan 95% dengan kriteria sangat baik tanpa revisi, mengindikasikan kelayakan LKPD sebagai bahan ajar.

Penelitian ini menggunakan dua jenit teknik pengumpulan data yakni, kuantitatif dari penilaian validitas dan kemenarikan uji coba lapangan, serta data kualitatif dari wawancara dan angket respons siswa. Uji coba lapangan pada 25 siswa kelas V C MI Nurul Ulum Arjosari menunjukkan tingkat kemenarikan LKPD sebesar 91%, termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis *role playing* berhasil menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, serta mampu membangkitkan minat dan mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis-kreatif siswa. Meskipun *role playing* memerlukan perencanaan yang matang, LKPD cetak ini memberikan solusi interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep kewirausahaan dan partisipasi siswa dalam P5.

ABSTRACT

Laili, Azizatul Nurul. 2025. Development of Student Worksheets (LKPD) for the Project for Strengthening Pancasila Student Profile (P5) Based on Role Playing at MI Nurul Ulum Arjosari. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Education and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim University Malang. Thesis Advisor: Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

Keywords: Student Worksheet (LKPD), Project for Strengthening Pancasila Student Profile (P5), Role Playing, Entrepreneurship, ADDIE.

This research aims to develop a Project for Strengthening Pancasila Student Profile (P5) Student Worksheet (LKPD) based on role-playing for the entrepreneurship theme at MI Nurul Ulum Arjosari. The primary problem identified was the lack of appeal of existing LKPDs, caused by limited teacher time and resources in development, and the need for improved teacher competency. This development research employed the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

The Analysis phase involved problem identification through observations and interviews with classroom teachers. The Design phase of the product included analyzing the P5 entrepreneurship curriculum, mapping the needs of 5th-grade students, determining the LKPD title, and designing assessment and validation instruments (material, media, practitioners). The Development phase involved creating interactive LKPDs using the Canva application. Product validation results showed an average validity level of 95% with a very good criterion without revision, indicating the LKPD's suitability as teaching material.

This research used two types of data collection techniques: quantitative data from validity and attractiveness assessments during field trials, and qualitative data from interviews and student response questionnaires. Field trials involving 25 5th-grade C students at MI Nurul Ulum Arjosari showed an LKPD attractiveness level of 91%, categorized as very good. This indicates that the role-playing based LKPD successfully created an engaging and enjoyable learning environment, stimulating student interest and fostering the development of critical and creative thinking skills. Although role-playing requires careful planning, this printed LKPD provides an interactive solution to enhance students' understanding of entrepreneurship concepts and their participation in P5.

مستخلص البحث

اليل، عزيزة نور. 2025. تطوير ورقة عمل الطلاب (LKPD) لمشروع تعزيز ملامح الطالب البانكسيلي (P5) القائم على لعب الأدوار في في مدرسة الابتدائية نور العلوم أرجوساري. البحث الجامعي. قسم دراسة معلم التعليم الابتدائي، كلية التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: غاليه بوجي موليو، الماجستير.

الكلمات الأساسية: تطوير ورقة عمل الطلاب، مشروع تعزيز ملامح الطالب البانكسيلي (P5)، لعب الأدوار، ريادة الأعمال، ADDIE

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير ورقة عمل الطلاب (LKPD) لمشروع تعزيز ملف تعريف الطالب البانكسيلي (P5) القائم على لعب الأدوار حول موضوع ريادة الأعمال في مدرسة الابتدائية نور العلوم أرجوساري. المشكلة الرئيسية التي تم تحديدها هي قلة جاذبية الكتب المدرسية الحالية، بسبب محدودية الوقت والموارد المتاحة للمعلمين في عملية التطوير، فضلاً عن الحاجة إلى تحسين كفاءة المعلمين. استخدمت هذه الدراسة التطويرية نموذج ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم).

مرحلة التحليل تشمل تحديد المشكلات من خلال الملاحظة والمقابلات مع معلمي الفصل. تتم مرحلة تصميم المنتج من خلال تحليل منهج P5 حول موضوع ريادة الأعمال، ووضع خريطة احتياجات طلاب الفصل الخامس، وتحديد عنوان تطوير ورقة عمل الطلاب، وتصميم أدوات التقييم والتحقق (المواد، الوسائط، الممارسين). مرحلة التطوير تتضمن إنشاء تطوير ورقة عمل الطلاب تفاعلي باستخدام تطبيق Canva. نتائج التحقق من صحة المنتج أظهرت متوسط مستوى صحة خمسة وتسعون بالمائة مع معايير جيدة جداً دون الحاجة إلى مراجعة، مما يشير إلى ملاءمة تطوير ورقة عمل الطلاب كمواد تعليمية.

هذا البحث يستخدم نوعين من تقنيات جمع البيانات، وهما: البيانات الكمية من تقييم صحة واختبار جاذبية التجربة الميدانية، والبيانات النوعية من المقابلات واستبيانات ردود الطلاب. أظهرت التجربة الميدانية التي أجريت على خمسة وعشرون طالباً من الفصل الخامس ج في مدرسة الابتدائية نور العلوم أرجوساري أن مستوى جاذبية تطوير ورقة عمل الطلاب بلغ إحدى وتسعون

بالمائة، وهو ما يندرج في فئة جيد جدًا. وهذا يدل على أن تطوير ورقة عمل الطلاب (LKPD) القائم على لعب الأدوار نجح في خلق جو تعليمي جذاب وممتع، كما أنه قادر على إثارة اهتمام الطلاب وتشجيعهم على تطوير مهارات التفكير النقدي والإبداعي. على الرغم من أن لعب الأدوار يتطلب تخطيطًا دقيقًا، فإن تطوير ورقة عمل الطلاب (LKPD) المطبوع هذا يقدم حلاً تفاعليًا لتحسين فهم مفهوم ريادة الأعمال ومشاركة الطلاب في P5.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi yang didasarkan pada keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

أ = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = Dl	ن = N
ح = H	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = ‘	ء = ,
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	

B. Vocal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vocal Diftong

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

إي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan untuk menyesuaikan metode dan materi ajar agar relevan dengan kebutuhan zaman. Sebagai upaya menjawab tantangan tersebut, menerapkan kurikulum merdeka belajar yang fokus pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).¹ Profil ini bertujuan membentuk karakter dan kompetensi siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, guna menciptakan generasi penerus bangsa yang berintegritas, cerdas, dan bertanggung jawab. Selain itu, terdapat pula keterampilan yang harus dimiliki siswa, yaitu *critical thinking*, *communication*, *collaboration*, *creativity* (4C).² Salah satu tantangan utamanya adalah kurangnya dukungan lingkungan yang kondusif untuk pendidikan karakter, yang sangat penting untuk mewujudkan profil pelajar Pancasila.³ Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan pendidikan yang kurang mendukung dapat menghambat pelaksanaan pendidikan karakter, seperti yang terlihat dalam upaya mengimplementasikan Modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di berbagai lembaga pendidikan.⁴

¹ Arribah Auliani, Melfiana Khoirunnisa, and Ahmad Syaeful Rahman, "Implementasi Kurikulum Merdeka Sebagai Pembentukan Generasi Sains Yang Berkarakter : Ditinjau Dari Visi Misi Dan Kompetensi Pendidik MAN 1 Kota Bandung," no. 1 (2025).

² Dimas Permadi, Median Agus Priadi, and Rindi Novitri Antika, "Pelatihan Pembuatan E-Assessment Dalam Pembelajaran IPA Untuk Melatih Kemampuan 4C Bagi Guru IPA Sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar," *Nuwo Abdimas* 3, no. 1 (2024): 10–18.

³ Dewi Qurrota Ayun et al., "Pelajar Pancasila Di SMP Islam Parlaungan," *Education, Elementary* 1, no. 2 (2024): 38–51.

⁴ Ani Anjarwati et al., "Upaya Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Dengan Melatih Karakter Kemandirian" 32, no. 2 (2023): 283–90.

Selanjutnya, terdapat tantangan dalam hal pengembangan kurikulum yang efektif. Sebagai contoh, di beberapa institusi pendidikan, nilai-nilai Pancasila belum sepenuhnya terimplementasi dalam kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.⁵ Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada kebijakan yang mendukung, pelaksanaan di lapangan sering kali tidak sejalan dengan harapan. Selain itu, terdapat masalah dalam hal motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila. Motivasi pembelajaran yang tepat dapat berkontribusi pada pembentukan karakter siswa, namun sering kali kurang diperhatikan dalam praktik sehari-hari di sekolah. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih holistik dalam pendidikan, di mana motivasi siswa dan pengajaran nilai-nilai Pancasila saling mendukung.

Keterbatasan materi ajar dan alat bantu pembelajaran yang mendukung Profil Pelajar Pancasila menjadi isu penting dalam konteks pendidikan di Indonesia. Salah satu tantangan utama adalah terdapat kekurangan bahan ajar yang dikembangkan secara khusus untuk mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik individu siswa. Pengembangan bahan ajar yang efektif dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) masih perlu ditingkatkan, terutama di tingkat pendidikan dasar. Dalam konteks ini, banyak guru menghadapi kesulitan dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila secara efektif melalui kegiatan pembelajaran sehari-hari karena kurangnya pelatihan yang relevan dan sumber daya yang tersedia.⁶

⁵ Erna Octavia and Anwar Rube, "Implementasi Sila Ke Empat Berlandaskan Pancasila Pada Mahasiswa IKIP PGRI Pontianak," *Jurnal Pendidikan Sosial*, vol. 6, 2019.

⁶ Faidah Yusuf et al., "PKM Pelatihan Penyusunan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Bagi Guru Sekolah Dasar Di SDN 3 Mimika," vol. 2, 2024.

Secara keseluruhan, untuk mengatasi keterbatasan materi ajar dan alat bantu pembelajaran yang mendukung Profil Pelajar Pancasila, diperlukan kolaborasi yang lebih baik antara pemerintah, sekolah, dan masyarakat. Pengembangan bahan ajar yang inovatif, penggunaan alat bantu pembelajaran yang efektif, serta pelatihan guru yang berkelanjutan merupakan langkah-langkah penting untuk memastikan bahwa nilai-nilai Pancasila dapat diintegrasikan secara efektif dalam pendidikan di Indonesia.⁷ Selain itu kegiatan bermain yang kreatif dan menarik dalam pembelajaran juga sangat diperlukan supaya proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Pemanfaatan kegiatan bermain dalam pembelajaran dapat menjadi Solusi inovatif untuk merangsang kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta kolaborasi siswa. Alat bantu ajar LKPD dengan basis bermain tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih seru dan menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang inovatif dan efektif untuk digunakan di tingkat Sekolah Dasar.⁸ Penggunaan LKPD berbasis bermain dapat menumbuhkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, serta membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan.

Dalam konteks ini, penggunaan kegiatan bermain sebagai alat bantu ajar juga dapat memperkuat karakter siswa. P5 lebih menekankan pada pembentukan karakter dan identitas siswa melalui kegiatan yang bersifat

⁷ Puji Rahayuningsih et al., "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," vol. 2, 2022.

⁸ Afifah Widiyani and Puri Pramudiani, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet Pada Materi PPKn," *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 5, no. 1 (2021): 132, <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53176>.

kolaboratif dan berbasis proyek.⁹ Memasukkan elemen pada kegiatan bermain, LKPD dapat dirancang supaya pembelajaran lebih seru dan bermanfaat yang tidak hanya mengajarkan nilai-nilai Pancasila, tetapi juga keterampilan sosial dan kerjasama. Menggunakan konsep bermain dalam LKPD, guru dapat menciptakan situasi belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, yang dapat membantu siswa memahami materi. Oleh karena itu, LKPD yang berbasis bermain dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mengembangkan karakter-karakter yang diinginkan sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Tidak hanya itu, permainan dirancang untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab, kreatif, dan kritis pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi Pra Penelitian yang dilaksanakan di MI Nurul Ulum Arjosari Kota Malang pada tanggal 05 September 2024, ditemukan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan P5 siswa kesulitan dalam memahami konsep pada materi P5. Hal tersebut ditandai dengan kurangnya partisipasi dalam diskusi maupun dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, minat belajar siswa terhadap materi dalam P5 tergolong rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perlunya inovasi dalam pembelajaran P5. Inovasi baru dalam pembuatan LKPD dalam pelaksanaan kegiatan P5 akan lebih efektif dan lebih menarik perhatian siswa dalam pelaksanaannya. LKPD yang dirancang dengan menarik dan menantang akan membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

⁹ Gunarni Suprihhatin and Yusup Rohmadi, "Pembinaan Karakter Siswa Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Madrasah Ibtida'iyah Negeri 7 Boyolali," n.d., www.jurnal.pps.uniga.ac.id.

Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu guru kelas V di MI Nurul Ulum Arjosari, bahwa di sekolah tahun 2024 merupakan tahun kedua melaksanakan kegiatan P5. Sehingga baik guru maupun sekolah sedang beradaptasi dengan kurikulum Merdeka belajar. LKPD yang dibuat oleh guru ternyata masih kurang menarik perhatian peserta didik sehingga sebagian besar peserta didik masih kurang memiliki ketertarikan dengan LKPD yang digunakan di sekolah. Selain itu hambatan yang dialami guru dalam pembelajaran pelaksanaan P5 adalah keterbatasan waktu dan sumber daya sehingga LKPD yang dibuat apa adanya. Kompetensi guru juga perlu ditingkatkan dalam merancang LKPD yang berkualitas. Salah satu alternatif yang dapat dipertimbangkan adalah pengembangan LKPD P5 berbasis *role playing*. Bermain memiliki potensi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan khususnya pada materi pembelajaran pelaksanaan P5. Berdasarkan hasil wawancara Bersama siswa kelas V, bahwa LKPD yang dibuat guru kurang menarik karena di dalam LKPD tersebut hanya memuat identitas dan soal-soal yang harus dikerjakan saja. Siswa belum pernah mengerjakan LKPD dengan tampilan yang menarik dan belum pernah menggunakan LKPD berbasis *role playing* sebelumnya.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berbasis *role playing*, khususnya untuk tema kewirausahaan bagi siswa kelas V di MI Nurul Ulum Arjosari. Pengembangan LKPD berbasis *role playing* ini muncul dari pengamatan terhadap tantangan pendidikan di Indonesia yang memerlukan

adaptasi metode dan materi ajar agar selaras dengan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pembentukan karakter Profil Pelajar Pancasila dan keterampilan 4C. Observasi awal di MI Nurul Ulum Arjosari menunjukkan bahwa siswa kesulitan memahami konsep P5, kurang berpartisipasi dalam diskusi dan tugas, serta memiliki minat belajar yang rendah.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi. Melalui wawancara dengan guru kelas V mengungkapkan bahwa LKPD yang digunakan saat ini kurang menarik dan dibuat seadanya akibat keterbatasan waktu, sumber daya, dan kompetensi guru. Siswa juga menyatakan belum pernah menggunakan LKPD yang menarik atau berbasis role playing. Dengan demikian, pengembangan LKPD inovatif berbasis role playing sangat krusial untuk tidak hanya meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa, tetapi juga untuk secara efektif mengimplementasikan elemen Profil Pelajar Pancasila melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berbasis *Role Playing* pada siswa kelas V di MI Nurul Ulum Arjosari Kota Malang?
2. Bagaimana validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berbasis *Role Playing* pada siswa kelas V di MI Nurul Ulum Arjosari Kota Malang?

3. Bagaimana kemenarikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berbasis *Role Playing* pada siswa kelas V di MI Nurul Ulum Arjosari Kota Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berbasis *Role Playing* pada siswa kelas V di MI Nurul Ulum Arjosari Kota Malang.
2. Mendeskripsikan validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berbasis *Role Playing* pada siswa kelas V di MI Nurul Ulum Arjosari Kota Malang.
3. Mendeskripsikan kemenarikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berbasis *Role Playing* pada siswa kelas V di MI Nurul Ulum Arjosari Kota Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat secara teoritis dan praktisi dalam penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengimplementasikan P5 dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan sikap pelajar pancasila pada siswa. Peneliti berharap dalam penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan pembelajaran dan Pendidikan karakter siswa.

2. Manfaat Praktisi

- a. Bagi lembaga diharapkan penelitian ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas sebagai pendukung kegiatan belajar siswa dan diharapkan mampu menyediakan sumber belajar yang inovatif dan efektif sebagai salah satu upaya keberhasilan pembelajaran di kelas
- b. Bagi guru diharapkan LKPD ini sebagai bahan ajar untuk materi P5 tema kewirausahaan dan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran
- c. Bagi peserta didik, LKPD ini dijadikan sebagai sumber belajar untuk lebih memahami materi P5 pada tema kewirausahaan, menambah wawasan serta mengasah keterampilan
- d. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan wawasan tentang praktik terbaik dalam pengembangan LKPD yang efektif
- e. Bagi peneliti yang lain diharapkan penelitian ini menjadi salah satu bahan referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai pengembangan LKPD P5.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi dalam penelitian ini sebagai dasar penelitian yaitu LKPD ini dikembangkan dengan didesain semenarik mungkin agar pembelajaran terasa menyenangkan. Pengembangan LKPD ini dapat memudahkan siswa memahami materi P5 sesuai tema dengan baik. Keterbatasan dalam pengembangan LKPD ini yaitu pada penggunaan waktu,

sumber daya manusia, sehingga hanya dilakukan pada pelaksanaan P5 di sekolah.

F. Spesifikasi Produk

Hasil penelitian ini adalah produk LKPD P5 yang berbasis *Role Playing* untuk siswa kelas V di MI Nurul Ulum Arjosari. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. LKPD dibuat berdasarkan dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka.
2. LKPD disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada.
3. LKPD berbentuk media cetak yang dapat dikerjakan secara langsung.
4. LKPD ini dirancang dan diproduksi dengan bantuan aplikasi desain *Canva*.
5. LKPD ini khusus untuk P5 dimensi bergotong royong.
6. LKPD ini memuat panduan penggunaan, kata pengantar, ringkasan materi, simulasi *role playing*, soal-soal, lembar refleksi, daftar rujukan, dan tentang penulis.
7. LKPD memadukan banyak warna dan gambar kontekstual.
8. LKPD ini diharapkan meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan pelaksanaan P5 dan menarik

G. Orisinalitas Pengembangan

Penelitian ini telah didahului oleh sejumlah penelitian terdahulu yang relevan. Menunjukkan kontribusi orisinalitas penelitian ini, dilakukan perbandingan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Tujuan dari penjabaran ini adalah untuk mengidentifikasi perbedaan yang mendasar antara

penelitian ini dengan penelitian terdahulu, sehingga dapat diketahui perbedaan dan keaslian dari penelitian dengan penelitian sebelumnya yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Abdur Ra'uf (2023) berjudul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Pada Pembelajaran PPKn Kelas 4 di SDS IT Al Furqon Jember Tahun 2022/2023" memiliki persamaan dalam fokus pengembangan LKPD dan penggunaan model ADDIE dengan media cetak. Orisinalitasnya terletak pada pengembangan LKPD yang secara spesifik berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), ditujukan untuk siswa kelas IV, dan berfokus pada materi PPKn.
2. Penelitian Abdul Bashith (2023), "Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Pelajaran Ekonomi: Studi *Research and Development*," memiliki kesamaan dalam fokus pengembangan LKPD dan penggunaan media cetak. Penelitian ini secara spesifik berfokus pada materi ekonomi, menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), dan menargetkan siswa kelas XII IPS SMAN 8 Malang. Perbedaan ini menunjukkan pendekatan yang disesuaikan dalam pengembangan LKPD untuk mata pelajaran dan jenjang pendidikan tertentu.
3. Penelitian Nurul Izhan Pepridel Yulanda (2023), "Pengembangan E-LKPD Berbasis PBL dalam Kurikulum Merdeka Di SD Al-Baitul Amien Jember," memiliki kesamaan dalam fokus pengembangan LKPD dan penggunaan model pengembangan ADDIE. Orisinalitasnya terletak pada pengembangan

E-LKPD (elektronik) yang secara spesifik berbasis *Problem Based Learning* (PBL), menargetkan siswa kelas V, dan diterapkan pada materi IPA dalam konteks Kurikulum Merdeka.

4. Penelitian Nur Alaviyah Alhikma (2021), berjudul "Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Berbasis REACT pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Islam Sabilurrosyad Gasek Kota Malang," memiliki persamaan dalam fokus mengembangkan media LKPD dan penggunaan model pengembangan ADDIE. Namun, orisinalitasnya terletak pada pengembangan E-LKPD (elektronik) yang secara spesifik berbasis REACT, membahas materi matematika tentang Bangun Ruang Sisi Datar, dan menargetkan siswa SMP kelas VIII.

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan

No.	Nama Peneliti dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Pengembangan
1.	Abdur Ra'uf (2023) <i>Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Pada Pembelajaran PPKn Kelas 4 di SDS IT Al Furqon Jember Tahun 2022/2023</i>	1) Pengembangan LKPD 2) Menggunakan model pengembangan ADDIE 3) Media berbentuk media cetak	1) Penelitian ini Berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) 2) Subjek penelitian adalah siswa kelas IV 3) Materi pelajaran dalam penelitian yakni PPKn	1) Penelitian ini mengembangkan LKPD berbasis <i>Role Playing</i> 2) Subjek penelitian adalah siswa kelas V 3) Tema P5 dalam LKPD adalah kewirausahaan 4) Menggunakan model pengembangan ADDIE (<i>Analysis, Development, Design, Implementation, Evaluation</i>)
2.	Abdul Bashith (2023) <i>Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Pelajaran</i>	1) Pengembangan LKPD 2) Bentuk media adalah cetak	3) Materi dalam penelitian yakni ekonomi 4) Menggunakan model pengembangan 4D (<i>Define,</i>	

No.	Nama Peneliti dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Pengembangan
	<i>Ekonomi: Studi Research and Development</i>		<i>Design, Develop, Disseminate)</i> 5) Subjek penelitian adalah siswa kelas XII IPS SMAN 8 Malang	
3.	Nurul Izhan Pepridel Yulanda (2023) <i>Pengembangan E-LKPD Berbasis PBL dalam Kurikulum Merdeka Di SD Al-Baitul Amien Jember</i>	1) Pengembangan LKPD 2) Model pengembangan ADDIE	1) Media berbentuk elektronik 2) Pengembangan E-LKPD berbasis PBL 3) Subjek penelitian adalah siswa kelas V 4) Materi dalam penelitian yakni IPA	
4.	Nur Alaviyah Alhikma (2021) <i>Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Berbasis REACT pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Islam Sabilurrosyad Gasek Kota Malang</i>	1) Mengembangkan media LKPD 2) Model pengembangan ADDIE	1) Media berbentuk elektronik 2) Pengembangan E-LKPD berbasis REACT 3) Materi dalam penelitian yakni matematika 4) Subjek penelitian adalah siswa SMP kelas VIII	

Penelitian ini menunjukkan orisinalitas melalui pengembangan inovatif Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *role playing*, yang secara spesifik dirancang untuk tema Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) kewirausahaan bagi siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,*

Evaluation) dan berfokus pada integrasi *role playing* sebagai metode utama dalam LKPD untuk subjek dan tema tersebut. Pendekatan ini secara unik bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep kewirausahaan melalui pengalaman praktis, mengisi celah dalam ketersediaan bahan ajar interaktif yang relevan dengan kurikulum P5 saat ini.

H. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang relevan dengan penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:

1. P5 merupakan program pembelajaran di luar kelas yang dirancang untuk mengembangkan karakter dan kemampuan siswa sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila melalui berbagai proyek yang menarik.
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Lembar kerja merupakan bagian dari media cetak yang berisi soal-soal.
3. *Role Playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk berperan sebagai tokoh-tokoh dalam suatu cerita. Berkolaborasi dan bekerjasama, siswa akan bekerja sama membangun alur cerita. Tindakan yang dilakukan oleh setiap siswa harus sesuai dengan karakter yang mereka perankan.

I. Sistematika Penulisan

Struktur penelitian ini disusun secara sistematis untuk memudahkan pemahaman pembaca sebagai berikut:

BAB I : BAB I menyajikan gambaran umum mengenai penelitian ini, mulai dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, hingga manfaat pengembangan yang

diharapkan dari hasil penelitian. Selain itu, bab ini juga menjabarkan asumsi serta keterbatasan yang ada dalam penelitian pengembangan, spesifikasi produk, serta keaslian pengembangan yang membandingkan dengan penelitian sebelumnya. Terakhir, bab ini juga menyajikan definisi istilah, sistematika penulisan penelitian.

- BAB II : Sistematika BAB II menyajikan tinjauan pustaka yang relevan dengan penelitian ini. Didalamnya berisi kajian teori terhadap teori-teori yang mendasari pengembangan LKPD. Selanjutnya, bab ini menyajikan perspektif teori menurut Islam dan kerangka berpikir yang sistematis untuk menjelaskan hubungan antara teori-teori tersebut dengan pengembangan produk yang dihasilkan, yaitu LKPD P5 berbasis *role playing* di MI Nurul Ulum Arjosari.
- BAB III : Pada BAB III, dijelaskan secara rinci proses pengembangan produk penelitian, mulai dari tahap analisis hingga evaluasi. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Produk yang dihasilkan kemudian di uji oleh para ahli dan siswa kelas V MI Nurul Ulum Arjosari untuk mengetahui kualitasnya.
- BAB IV : BAB IV menyajikan hasil penelitian, meliputi proses pengembangan produk, analisis data hasil uji produk, dan revisi produk. Tujuannya adalah untuk menentukan kelayakan dan daya tarik produk yang telah dikembangkan.

BAB V : BAB V menyajikan kajian komprehensif mengenai pengembangan produk, mulai dari tahap perancangan hingga evaluasi akhir. Analisis data hasil uji coba produk akan menjadi fokus utama dalam pembahasan bab ini.

BAB VI : BAB VI merupakan bab penutup yang menyajikan Kesimpulan umum dari seluruh pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini. Selain itu, dalam penelitian ini juga menyajikan rekomendasi terkait pemanfaatan, diseminasi, dan potensi pengembangan lebih lanjut dari hasil penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)

a. Pengertian Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)

P5 adalah program pembelajaran di luar kelas yang dirancang untuk mengembangkan karakter dan kemampuan siswa sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila melalui berbagai proyek yang menarik. P5 merupakan inisiatif penting dalam konteks Kurikulum Merdeka yang memberikan peluang bagi peserta didik untuk berkarakter dan berproses melalui kegiatan belajar dari sekitarnya.¹⁰ P5 dirancang untuk mendukung kegiatan intrakurikuler dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan relevan.¹¹ Melalui proyek ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan nilai-nilai Pancasila, yang merupakan dasar negara Indonesia, serta keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

P5 bertujuan untuk menjawab masalah utama, yaitu menciptakan peserta didik dengan profil atau kompetensi seperti yang diinginkan sistem pendidikan Indonesia. Dalam hal ini, profil siswa dilengkapi dengan rumusan kompetensi yang berfokus pada Upaya

¹⁰ Eka Ratna Sari, *Panduan Kegiatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Kearifan Lokal* (Guepedia, 2023), 7

¹¹ Seni Asiati and Uswatun Hasanah, "Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Penggerak," *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan* 19, no. 2 (2022): 61, <https://doi.org/10.54124/jlmp.v19i2.78>.

dalam mencapai standar kompetensi lulusan yang mencakup penanaman nilai-nilai luhur bangsa dan moderasi beragama di semua jenjang pendidikan.¹² Secara langsung P5 berkontribusi pada Upaya mencapai standar kompetensi lulusan yang telah ditetapkan. Melalui proyek-proyek yang relevan, siswa dilatih untuk mengembangkan kompetensi yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan pada abad ke-21.

Salah satu aspek utama dari P5 adalah pembinaan karakter siswa. bahwa melalui proyek ini, pembelajaran tidak hanya terbatas tentang teori, tetapi juga terlibat dalam kegiatan yang memupuk nilai-nilai luhur dan karakter positif, seperti gotong royong, toleransi, dan kepedulian terhadap lingkungan.¹³ Proyek ini dirancang untuk memfasilitasi eksplorasi siswa terhadap beragam tema. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya dan nilai-nilai luhur bangsa. P5 menjadi wadah bagi siswa dalam mengembangkan potensi dirinya secara keseluruhan. Melibatkan kegiatan P5, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan spiritual yang bermanfaat bagi kehidupan mereka.

Secara keseluruhan, P5 merupakan langkah strategis demi mewujudkan mutu pendidikan Indonesia. Keberhasilan proyek ini

¹² Endang Sri Maruti et al., "Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Pada Jenjang Sekolah Dasar," *Abdimas Mandalika* 2, no. 2 (2023): 86, <https://doi.org/10.31764/am.v2i2.13098>.

¹³ Dede Suhermah and Septiyani Endang Yunitasari, "Analisis Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di TKIT Al Furqon Al Azhari Bekasi Timur," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 4 (November 2, 2023): 2264–72, <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1651>.

sangat bergantung pada kolaborasi antara guru, siswa, dan masyarakat, serta dukungan dari kebijakan pendidikan yang ada.¹⁴ Secara keseluruhan P5 merupakan langkah strategis demi mewujudkan pendidikan Indonesia yang lebih baik dengan berfokus pada pengembangan karakter dan kompetensi siswa melalui pembelajaran yang relevan dan kontekstual.

b. Dimensi profil pelajar Pancasila

Dalam profil pelajar yang ideal mencakup dimensi berbagai aspek, tidak hanya kecerdasan intelektual, tetapi juga nilai-nilai karakter yang mencerminkan identitas sebagai warga negara Indonesia dan global, dimensi tersebut antara lain:

- 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. Fokus dimensi ini adalah akhlak mulia dalam beragama, diri sendiri, sesama manusia, alam, dan negara Indonesia. Hal ini juga mengacu pada iman dan ketakwaan siswa kepada Tuhan YME. Oleh karena itu, guru dapat mengembangkan dimensi ini dengan memasukkan nilai-nilai keimanan ke dalam proses pembelajaran mereka.¹⁵ Seperti contoh mengadakan studi banding ke tempat ibadah, kegiatan sosial, atau proyek yang berkaitan dengan pelestarian lingkungan.

¹⁴ Sri Utaminingsih et al., "Project P5: How Is Assistance in Implementing the Independent Curriculum in Elementary Schools?," *Jurnal Inovasi Dan Pengembangan Hasil Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (October 30, 2023): 73–79, <https://doi.org/10.61650/jip-dimas.v1i2.229>.

¹⁵ Nafiah Nur et al., "Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global Di Sekolah Dasar" 6, no. 3 (2023): 1259, <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6124>.

- 2) Berkebhinekaan global. Salah satu ciri pelajar Pancasila adalah kemampuannya menjaga budaya bangsa, sekaligus memiliki sikap terbuka terhadap keberagaman budaya lain. Hal ini mencerminkan sikap toleransi yang tinggi tanpa mengorbankan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia.¹⁶ Siswa diharapkan mampu menghargai dan menghormati keberagaman budaya, agama, etnis, dan mampu berinteraksi secara positif dalam masyarakat global.¹⁷ Elemen dalam dimensi berkebhinekaan global antara lain dapat mengenal dan mengapresiasi keberagaman budaya, melakukan refleksi diri atas pengalaman keberagaman, serta memiliki komitmen terhadap keadilan sosial.
- 3) Bergotong-royong. Kegiatan P5 memiliki potensi untuk meningkatkan sifat kerja sama dan mengurangi nilai gotong royong. Kegiatan proyek mendorong terbentuknya kolaborasi yang kuat antara siswa dan guru. Melalui kerja sama dalam kelompok kecil dan konsultasi intensif, proyek ini memfasilitasi proses pembelajaran yang aktif dan partisipatif.¹⁸ Dalam dimensi bergotong royong, hal-hal seperti bekerja sama, berorientasi pada kesejahteraan Bersama dan memiliki jiwa sosial yang tinggi.

¹⁶ Deni Nur Wijayanti and Achmad Muthali'in, "Penguatan Dimensi Berkebhinekaan Global Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan," *Educatio* 18, no. 1 (2023): 172–84, <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.12518>.

¹⁷ Darniawaty, *Praktek Baik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024), 7

¹⁸ Laily MKM, Ali Usman, and Nurul Hidayati, "Penanaman Karakter Gotong Royong Melalui Tema Kewirausahaan Dan Kearifan Lokal Pada P5 Kurikulum Merdeka," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 3 (2024): 10, <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i3.86>.

- 4) Mandiri. Kesadaran diri, regulasi diri, dan kesadaran situasional menjadi fondasi bagi pengembangan kompetensi tersebut.
- 5) Bernalar kritis. Elemen dalam dimensi ini yaitu mampu mencari dan memahami informasi serta gagasan dengan baik. Memperoleh atau meningkatkan kemampuan ini, perlu dilakukan latihan dan kebiasaan menghadapi masalah nyata.¹⁹ Tujuannya untuk mengasah kemampuan ini, perlu dilakukan Latihan secara terus-menerus, seperti halnya kegiatan menganalisis teks, memecahkan suatu masalah, dan kegiatan berdiskusi.
- 6) Kreatif. Salah satu tujuan dari dimensi kreatif adalah siswa harus dapat membuat ide, karya, dan tindakan yang unik serta menggunakan fleksibilitas berpikir mereka untuk menemukan solusi alternatif untuk masalah. Kreativitas siswa mendorong munculnya imajinasi positif yang memungkinkan mereka merumuskan Solusi inovatif terhadap berbagai permasalahan kontekstual.²⁰

c. Tema proyek

- 1) Gaya hidup berkelanjutan. Penerapan gaya hidup berkelanjutan bertujuan untuk meminimalkan dampak negatif terhadap lingkungan melalui pengurangan konsumsi sumber daya alam.²¹
Memahami implikasi jangka pendek dan Panjang terhadap individu

¹⁹ A Susanti and A Darmansyah, "Analisis Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis Di SD Negeri 44 Kota Bengkulu," *EduBase* ... 4 (2023): 202, <https://www.journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase/article/view/1027>.

²⁰ U. Fadhilah et al., "Analisis Model PJBL Dalam Dimensi Kreatif Profil Pelajar Pancasila Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Pandean Lamper 04 Semarang," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 2.

²¹ Utami Maulida and Riki Tampati, "Gaya Hidup Berkelanjutan Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila," *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam* 6, no. 1 (2023): 14–21, <https://doi.org/10.51476/dirasah.v6i1.453>.

sebagai subjek, lingkungan, dan masyarakat di sekitar mereka, termasuk dampak pada kelestarian alam, kualitas hidup, ketahanan, dan ekonomi, pemahaman ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran akan pentingnya bertindak dan berperilaku yang lebih bijak pada peserta didik.

- 2) Kearifan lokal. Peserta didik bukan hanya mengetahui, tetapi juga memahami makna dan nilai dari berbagai tradisi, budaya, dan kearifan lokal. Melalui metode inkuiri dan eksplorasi mereka akan menggali lebih dalam tentang warisan budaya, serta memiliki kesadaran akan pentingnya peran mereka dalam melestarikan budaya tersebut untuk generasi mendatang. Melalui pembelajaran yang mendalam, peserta didik mampu memahami dinamika perkembangan masyarakat lokal, mengapresiasi keindahan dan makna seni serta tradisi, dan menginternalisasi nilai-nilai luhur untuk menjadi individu yang lebih baik. Proyek ini bertujuan untuk melestarikan dan mengembangkan budaya lokal melalui berbagai kegiatan seperti membuat produk kerajinan tangan, mengembangkan wisata berbasis komunitas, atau mempelajari sejarah dan tradisi lokal.²² Contohnya adalah Mengenalkan salah satu kearifan lokal kepada peserta didik tentang wayang yang mungkin selama ini belum pernah dikenal oleh peserta didik

²² Darniawaty, *Praktek Baik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024), 10-11

- 3) Bhineka Tunggal Ika. Semboyan “Bhinneka Tunggal Ika” dirumuskan sebagai dasar filosofis untuk membangun kehidupan bermasyarakat yang harmonis karena latar belakang masyarakat Indonesia yang beragam. Semboyannya adalah bahwa Bhinneka Tunggal Ika mengajarkan kita untuk saling menghargai perbedaan di Indonesia.²³ Peserta didik menyadari bahwa perbedaan suku, ras, agama, dan budaya Indonesia begitu melekat dan mendasar dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Semua siswa menerima keragaman sebagai kekayaan bangsa kita. Mereka memiliki kemampuan untuk mengembangkan apresiasi terhadap keberagaman budaya guna mewujudkan harmoni dalam kehidupan.
- 4) Bangunlah Jiwa dan Raganya. Peserta didik memahami bahwa pembangunan mencakup fisik dan mental yaitu tubuh yang sehat mengandung jiwa yang sehat. Peserta didik memahami kesadaran akan pentingnya Kesehatan fisik dan mental, serta memperoleh keterampilan untuk menjaganya. Melalui pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu mengenali resiko-resiko yang terkait dengan penyalahgunaan narkoba, pornografi, dan kesehatan reproduksi. Selain itu, mereka juga diperkenalkan pada konsep kehidupan setelah kematian dan bahwa orang yang setia pada agama dan negara mereka. Proyek ini bertujuan upaya guna

²³ Indra Kartika Sari, Ade Pifianti, and Chairunissa Chairunissa, “Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Fase A Pada Tema Bhineka Tunggal Ika,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 0, no. 2 (2023): 140, <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i2.p138-147>.

mencapai kondisi fisik dan mental siswa yang optimal dengan melalui berbagai kegiatan seperti olahraga, seni, atau mediasi.²⁴

- 5) Demokrasi Pancasila. Toleransi, kepercayaan diri, kebebasan berbicara, dan penghormatan terhadap pendapat orang lain adalah beberapa contoh pendidikan demokrasi yang dapat diterapkan di sekolah²⁵. Mengutamakan musyawarah untuk mencapai konsensus dalam pengambilan keputusan, dengan keputusan yang dipilih oleh mayoritas suara sebagai pilihan berikutnya. Selain itu, siswa memperoleh pemahaman tentang arti dan peran masing-masing individu dalam menjaga kelangsungan demokrasi Pancasila. Pembelajaran demokrasi membantu siswa memahami kesulitan dalam berbagai konteks, seperti lingkungan sekolah, masyarakat, dan dunia kerja.
- 6) Berekayasa dan Berteknologi untuk membangun NKRI. Proses pembuatan produk teknologi memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengasah kemampuan mereka. Mereka diajarkan untuk menganalisis permasalahan, merancang Solusi, serta mengimplementasikan dalam bentuk produk yang nyata. Peserta didik tidak hanya menciptakan produk, tetapi juga mengembangkan empati terhadap masyarakat sekitar. Siswa didorong untuk terus

²⁴ Darniawaty, *Praktek Baik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024), 12

²⁵ Kokom Nurjanah and Halimatun Saadah, "Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dengan Tema Suara Demokrasi Di SMK Setia Karya," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung IV* 5, no. 2 (2022): 28.

berinovasi dalam rangka memberikan kontribusi bagi pembangunan bangsa.

- 7) Kewirausahaan. Program kewirausahaan memperkenalkan strategi pembelajaran yang kontekstual atau sesuai kenyataan atau realita.²⁶ Menggali potensi ekonomi lokal, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan inisiatif bisnis yang berkelanjutan. Selain itu, mereka juga diajarkan untuk mempertimbangkan aspek lingkungan, sosial, dan kesejahteraan masyarakat dalam menjalankan usahanya. Kegiatan kewirausahaan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan kewirausahaan, serta kepedulian sosial peserta didik. Selain itu, siswa memperoleh pemahaman tentang peluang masa depan, perhatian terhadap kebutuhan masyarakat, kemampuan untuk menyelesaikan masalah, dan kesiapan untuk menjadi tenaga kerja profesional yang jujur.
- 8) Kebekerjaan. Peserta didik mengaitkan berbagai pengetahuan yang mereka pelajari dengan pengalaman sehari-hari mereka di dunia kerja. Mereka belajar tentang ketenagakerjaan, peluang kerja, dan kesiapan kerja. Mereka meningkatkan kemampuan mereka untuk memenuhi kebutuhan dunia kerja saat ini. Tema ini ditujukan sebagai subjek yang harus dipelajari di jenjang MAK.

²⁶ Syahril Ayub et al., "Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Sebagai Upaya Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 1b (2023): 1002, <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1373>.

d. Pelaksanaan P5

P5 memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dalam menentukan muatan, kegiatan, dan durasi proyek. Proyek ini dirancang sebagai kegiatan yang terpisah dari pembelajaran intrakurikuler, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi tema-tema yang relevan dengan kehidupan nyata.²⁷

Berikut alur tahapan pelaksanaan P5 menurut panduan pengembangan profil pelaksanaan P5:

- 1) Memahami proyek penguatan profil pelajar Pancasila
- 2) Menyiapkan ekosistem satuan Pendidikan
 - a) Menciptakan lingkungan sekolah yang mendukung dalam pelaksanaan P5.
 - b) Memahami kontribusi masing-masing pihak, yaitu pendidik, peserta didik, dan lingkungan sekolah dalam keberhasilan P5.
 - c) Memotivasi guru untuk meningkatkan kemampuan mereka.
- 3) Merencanakan proyek penguatan profil pelajar Pancasila²⁸

Proses perencanaan P5 diawali dengan pembentukan tim pelaksana proyek. Selanjutnya, dilakukan penilaian terhadap kesiapan satuan pendidikan dalam melaksanakan proyek. Tahap selanjutnya adalah penentuan dimensi, tema, dan alokasi waktu yang sesuai dengan

²⁷Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, “Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila,” 2022.

²⁸ Ibid.

tujuan proyek. Akhirnya, disusun modul P5 yang terstruktur sebagai panduan pelaksanaan.

4) Melaksanakan P5

- a) Memulai kegiatan proyek. Dimulai dengan pemilihan tema, pembentukan kelompok, perumusan tujuan proyek, dan perencanaan kegiatan.
- b) Memaksimalkan pelaksanaannya. Pemberian pendampingan, fasilitasi sumber daya, penciptaan lingkungan belajar yang kondusif dan evaluasi berkala dilakukan dalam memaksimalkan pelaksanaan P5.
- c) Mengakhiri rangkaian kegiatan proyek. Mengevaluasi keberhasilan proyek dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksikan pengalaman mereka.

5) Mengolah asesmen dan melaporkan hasil P5

Setelah melalui proses pelaksanaan P5, maka tahap selanjutnya adalah mengolah data hasil asesmen dan menyusun laporan. Tahap ini penting untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai.

- a) Mengolah hasil asesmen. Mengumpulkan data, menganalisis data, dan menginterpretasi data dilakukan dalam mengolah hasil asesmen.
- b) Menyusun rapor P5.

6) Mengevaluasi pelaksanaan P5

Pelaksanaan P5 di jadwalkan terpisah dengan jam pembelajaran yang sudah ditetapkan dalam struktur kurikulum Merdeka. Pemisahan waktu ini bertujuan dengan maksud memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk berpartisipasi pada kegiatan proyek tanpa mengganggu kegiatan pembelajaran regular. Setiap tahapannya, pimpinan sekolah harus membentuk tim fasilitator proyek. Selanjutnya, melakukan analisis kesiapan sekolah. Di MI Nurul Ulum, pembelajaran berbasis proyek telah diterapkan selama satu tahun terakhir. Guru telah memahami konsep dan telah bekerja sama dengan mitra luar. Selanjutnya, tim memilih dimensi, tema, dan jangka waktu proyek.²⁹

2. Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

a. Pengertian LKPD

LKPD merupakan alat bantu belajar yang berisi soal-soal. Penggunaan LKPD diharapkan dapat membangkitkan keinginan dalam belajar dan motivasi siswa. sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik mereka.³⁰ Lembar kerja merupakan bagian dari media cetak.³¹ LKPD yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa mengkontruksi pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep

²⁹ Sari, Pifianti, and Chairunissa, "Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Fase A Pada Tema Bhineka Tunggal Ika." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 13, no 2: (2023) 142

³⁰ U Umbaryati, "Pentingnya LKPD Pada Pendekatan Scientific Pembelajaran Matematika," *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2016, 217–25, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21473%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/download/21473/10157>.

³¹ Muhammad Yaumi, "Media & Teknologi Pembelajaran", *PRENADAMEDIA GRUP*: 2018, hal 105

kompleks melalui kegiatan belajar yang terstruktur dan interaktif. Selain itu, LKPD juga dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan ritme sesuai kemampuan masing-masing.

LKPD yang dirancang dengan baik, dengan menggabungkan berbagai model pembelajaran dan teknologi, dapat mendorong siswa kelas V untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran P5. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang yang diciptakan dalam LKPD yang bervariasi memungkinkan siswa untuk mengkonstruksi pemahaman yang lebih mendalam.

b. Jenis-jenis LKPD

Dalam pembelajaran, LKPD dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu LKPD eksperimen dan LKPD non-eksperimen. LKPD eksperimen dirancang khusus untuk mengarahkan peserta didik dalam melakukan kegiatan praktikum atau percobaan sehingga mereka memiliki pegangan dan instruksi yang diperlukan sebelum praktikum. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menemukan dan menyelesaikan permasalahan secara mandiri.³² Berbeda dengan LKPD eksperimen, LKPD non-eksperimen lebih fokus pada kegiatan diskusi dan analisis terhadap teks bacaan yang diberikan. Pendekatan

³² Indri Kasih et al., "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Eksperimen Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Peserta Didik Kelas XI Semester 1," *Bioeducation Journal* 2, no. 2 (2018): 2615–5451.

pembelajaran ini dikenal sebagai DART (*Direct Activity to Related to the Text Books*).³³

Ada lima jenis LKPD yang biasa digunakan oleh siswa yaitu LKPD penemuan yang membantu siswa menemukan ide-ide baru, LKPD aplikatif-integratif dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam menerapkan dan mengintegrasikan konsep-konsep baru kedalam pemahaman mereka yang sudah, LKPD penuntun yang membantu mereka belajar, LKPD penguatan yang membantu mereka belajar, dan LKPD praktikum yang membantu mereka melakukan kegiatan praktikum.³⁴

c. Manfaat LKPD

Manfaat LKPD sangat beragam. Pertama, LKPD dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih terstruktur dan sistematis³⁵. Berikut beberapa Manfaat dari LKPD antara lain:³⁶

- 1) Membantu siswa menemukan konsep baru sesuai dengan pemikiran sendiri
- 2) Memberi kemudahan bagi guru untuk mengelola proses pembelajaran dalam kelas

³³ Restu Wahyu Utami, "Pengaruh Penerapan LKPD Berbasis Conceptual Attainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Dan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Kelas X SMA," *Universitas Negeri Yogyakarta* (Yogyakarta, 2019).

³⁴ Neni Triana, LKPD Berbasis Eksperimen: Tingkatkan Hasil Belajar Siswa (DKI Jakarta: Guepedia, 2021), 17

³⁵ Efa Farameta, Ariefa P. Yani, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berdasarkan Keragaman Tanaman Obat Di Desa Margomulyo Bengkulu Tengah."

³⁶ Esy Kusnaedi, "Pengembangan LKPD Berbasis Pemecahan Masalah Matematis Pada Siswa SMP N 1 Bumi Agung," *INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO*, 2022, 1–108.

- 3) Digunakan mengembangkan keterampilan proses dan membangkitkan minat belajar siswa
- 4) Memudahkan guru untuk mengetahui keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran
- 5) Sebagai sarana dalam meningkatkan mutu belajar mengajar³⁷

Meskipun pengembangan LKPD menawarkan banyak manfaat, tantangan seperti keterbatasan waktu, sumber daya, dan kebutuhan akan keahlian khusus masih perlu diatasi. Dukungan yang lebih baik, guru dapat mengatasi tantangan ini dan menghasilkan LKPD yang berkualitas.

d. Kekurangan dan Kelebihan LKPD

1) Kelebihan

- a) Siswa dilatih untuk dapat menyelesaikan masalah sendiri
- b) Siswa lebih memahami pelajaran karena didukung untuk melakukan latihan untuk memecahkan masalah
- c) Siswa lebih bisa mengutarakan pendapat dalam memecahkan masalah matematis

2) Kekurangan

- a) Jika petunjuk penggunaan LKPD kurang jelas akan menyulitkan siswa dalam proses pembelajaran
- b) Latihan secara langsung dalam proses pembelajaran terkadang memerlukan waktu yang lama untuk mendapatkan hasilnya³⁸

³⁷ E. Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara, 2021), 35

³⁸ Esy Kusnaedi, "Pengembangan LKPD Berbasis Pemecahan Masalah Matematis Pada Siswa SMP N 1 Bumi Agung."

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa LKPD dapat meningkatkan kesadaran siswa dengan cara membangkitkan minat belajar dan menyediakan perangkat pembelajaran yang memungkinkan mereka menguasai konsep sendiri.

e. Komponen LKPD

LKPD umumnya mencakup judul yang menarik minat, teori dasar yang relevan, daftar alat dan bahan untuk praktikum, Langkah-langkah kerja yang terstruktur, tabel pengamatan untuk mencatat hasil, dan pertanyaan untuk menguji pemahaman serta mendorong diskusi.³⁹ Berikut komponen yang terdapat dalam sebuah LKPD yaitu meliputi Judul LKPD, petunjuk belajar dalam LKPD, dan tujuan.⁴⁰

LKPD memuat setidaknya delapan komponen yang meliputi judul, tujuan yang ingin dicapai, alokasi waktu, daftar alat dan bahan, informasi pendahuluan, prosedur kerja, tugas mandiri, dan laporan akhir.⁴¹ Komponen-komponen dalam LKPD dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran, topik, dan Tingkat kesulitan, sehingga dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai konteks pembelajaran.

³⁹ Neni Triana, *LKPD Berbasis Eksperimen* (Guepedia, 2021). 16

⁴⁰ Ketut Sri Puji Wahyuni, I Made Candiasa, and I Made Citra Wibawa, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar," *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 5, no. 2 (2021): 301–11, https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476.

⁴¹ Widuri Asmaranti, Gina Sasmita Pratama, and Wisniarti, "Desain Lembar Kerja Peserat Didik (LKPD) Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Pendidikan Karakter," *Seminar Nasional Etnomatnesia*, 2018, 639–46.

f. Langkah-langkah menyusun LKPD

Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam proses penyusunan LKPD adalah sebagai berikut:⁴²

- 1) Menganalisis kurikulum. Analisis kurikulum dilakukan dengan cara memahami capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator, materi pokok, dan alokasi waktunya sesuai dengan modul P5 tema kewirausahaan kelas V.
- 2) Menyusun peta kebutuhan, menyusun peta kebutuhan digunakan agar penyusunan LKPD akan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- 3) Menentukan judul LKPD sesuai dengan tema yang diambil dalam pelaksanaan P5.
- 4) Menentukan alat penilaian, penilaian dilakukan untuk melihat keberhasilan pembelajaran siswa dari proses kerja dan hasil kerja yang telah dikerjakan.

3. *Role Playing* (Bermain Peran)

a. Pengertian *role playing* (bermain peran)

Role Playing adalah permainan yang pemerannya memerankan seorang tokoh dan bekerjasama untuk merangkai cerita. Para pemain ini akan memilih aksi berdasarkan karakteristik tokoh

⁴² Muhammad Danial and Wahidah Sanusi, "Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Investigasi Bagi Guru Sekolah Dasar Negeri Parangtambung II Kota Makasar," *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2020, 615–19, <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/11888/7003>.

tersebut.⁴³ Bermain peran adalah suatu proses belajar yang dilaksanakan dengan cara melakukan sesuatu yang dilakukan orang lain. Dalam proses belajar bermain peran, anak didik diajak berpikir, memahami, berperan, melakukan dan bertindak bukan menjadi dirinya namun menjadi orang lain.⁴⁴ Dalam pembelajaran, khususnya pada tema kewirausahaan menawarkan pendekatan yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Role playing* memungkinkan siswa untuk mengambil peran dalam situasi yang relevan dengan dunia nyata, sehingga mereka dapat belajar tentang kewirausahaan melalui pengalaman langsung.

b. Langkah-langkah *role playing* (bermain peran)

Berikut Langkah-langkah bermain peran dalam pembelajaran:⁴⁵

- 1) Guru menyusun dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang atau lebih.
- 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

⁴³ Sri Ngudi Wahyuni and Cia Andiyoko, "Pembuatan Game Berbasis Pembelajaran Menggunakan Rpg Maker Mv," *Journal Of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing* 1, no. 1 (2018): 24–28, <https://doi.org/10.47709/cnaphc.v1i1.5>.

⁴⁴ Suci Yanur Apriani Novita Sari, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Jenis-Jenis Usaha Yang Dikelola Secara Kelompok," 2024, 289–99.

⁴⁵ Wanti Dewi Kardianti, "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas v Pontianak Barat Artikel Penelitian Oleh;," 2019.

- 5) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
 - 6) Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
 - 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
 - 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
 - 9) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.
- c. Manfaat *role playing* dalam pembelajaran

Manfaat dari penggunaan *role playing* dalam pembelajaran pelaksanaan P5 tema kewirausahaan sangat signifikan. Pertama, *role playing* mampu membangkitkan minat belajar siswa karena mereka cenderung lebih aktif dalam pembelajaran ketika mereka dapat berperan sebagai pengusaha atau pemimpin dalam skenario yang disimulasikan. *Role playing* juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, karena siswa harus merencanakan strategi, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan situasi yang berubah.⁴⁶

- d. Kekurangan *role playing* dalam pembelajaran

Berikut kekurangan metode *role playing* dalam pembelajaran:⁴⁷

- 1) Banyaknya waktu yang dibutuhkan.

⁴⁶ Latipa Warda Sibarani, "Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Kelas V SD Negeri 200223 Padangsidimpuan," 2024, 1–172.

⁴⁷ Ibid.

- 2) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
 - 3) Akan menghabiskan waktu dan tenaga.
 - 4) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini
- e. Kelebihan

Berikut kelebihan metode *role playing* dalam pembelajaran:⁴⁸

- 1) Proses pembelajaran melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi.
- 2) Mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- 3) Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.
- 4) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 5) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 6) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 7) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- 8) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

⁴⁸ Eva Kusuma Wardani, "Keefektifan Role Playing Berbasis Pendekatan Entrepreneurial Pedagogy Terhadap Pemahaman Konsep Dan Nilai-Nilai Kewirausahaan Di Sekolah," 2018.

- 9) Membangkitkan gairah dan semangat dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 10) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- 11) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Permainan *role playing* dalam pembelajaran P5 tema kewirausahaan menawarkan pendekatan yang menarik dan efektif, meskipun ada tantangan yang perlu diatasi untuk memastikan keberhasilan implementasinya. Untuk memastikan keefektifitasnya *role playing* dalam pembelajaran, perlu dilakukan evaluasi secara berkala. Evaluasi dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti observasi, wawancara, dan analisis hasil permainan. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai umpan balik untuk memperbaiki desain permainan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. Persepektif Teori Dalam Islam

Salah satu fungsi utama Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah memudahkan proses pembelajaran yang diciptakan oleh guru. Kitab Arbain Nawawi dengan Riwayat Imam Muslim dengan sanad Abu Hurairoh

menyebutkan sebuah hadits yang relevan dengan fungsi tersebut, Nabi Muhammad SAW bersabda:⁴⁹

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، عَنِ النَّبِيِّ ﷺ قَالَ: «مَنْ نَفَسَ عَنْ مُؤْمِنٍ كُرْبَةً مِنْ

كُرْبِ الدُّنْيَا، نَفَسَ اللَّهُ عَنْهُ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ يَوْمِ الْقِيَامَةِ. وَمَنْ يَسَّرَ عَلَى مُعْسِرٍ، يَسِّرَ

اللَّهُ عَلَيْهِ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ. وَمَنْ سَتَرَ مُسْلِمًا سَتَرَهُ اللَّهُ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ. وَاللَّهُ فِي

عَوْنِ الْعَبْدِ مَا كَانَ الْعَبْدُ فِي عَوْنِ أَخِيهِ.

“Dari Abu Hurairah RA, Siapapun yang meringankan beban orang lain sesama mukmin, maka Allah akan meringankan pula di hari kiamat kelak. Dan siapapun yang memudahkan urusan orang lain, maka di dunia dan di akhirat nanti Allah akan memudahkan urusannya. Begitu juga dengan siapapun yang merahasiakan aib seorang muslim, maka ketika di dunia dan di akhirat Allah akan merahasiakan aibnya juga. Allah selalu membantu hamba-Nya selama hamba-Nya suka membantu saudaranya. (HR. Muslim)

Hadits tersebut mengajarkan kita tentang pentingnya saling membantu dan berbuat baik kepada sesama. Allah SWT akan membalas setiap kebaikan yang kita lakukan dengan kebaikan pula. Kita dianjurkan untuk selalu berusaha meringankan beban orang lain, memudahkan urusan mereka, dan menjaga rahasia mereka.

Terdapat firman Allah Aal-Qur'an surah al-Isra' ayat 23 yang menjadi dasar pendidikan karakter yaitu:⁵⁰

⁴⁹ Nur Alaviyah Alhikma, “Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Berbasis REACT Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Islam Sabilurrosyad Gasek Kota Malang,” 2021, 1–78, <http://etheses.uin-malang.ac.id/31246/1/17190024.pdf>.

⁵⁰ Ahmad Solihin, Hasan Abdul Wahid, and Abdullah Fikri, “Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist,” *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2, no. 7 (2023): 1397–1408, <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i7.298>.

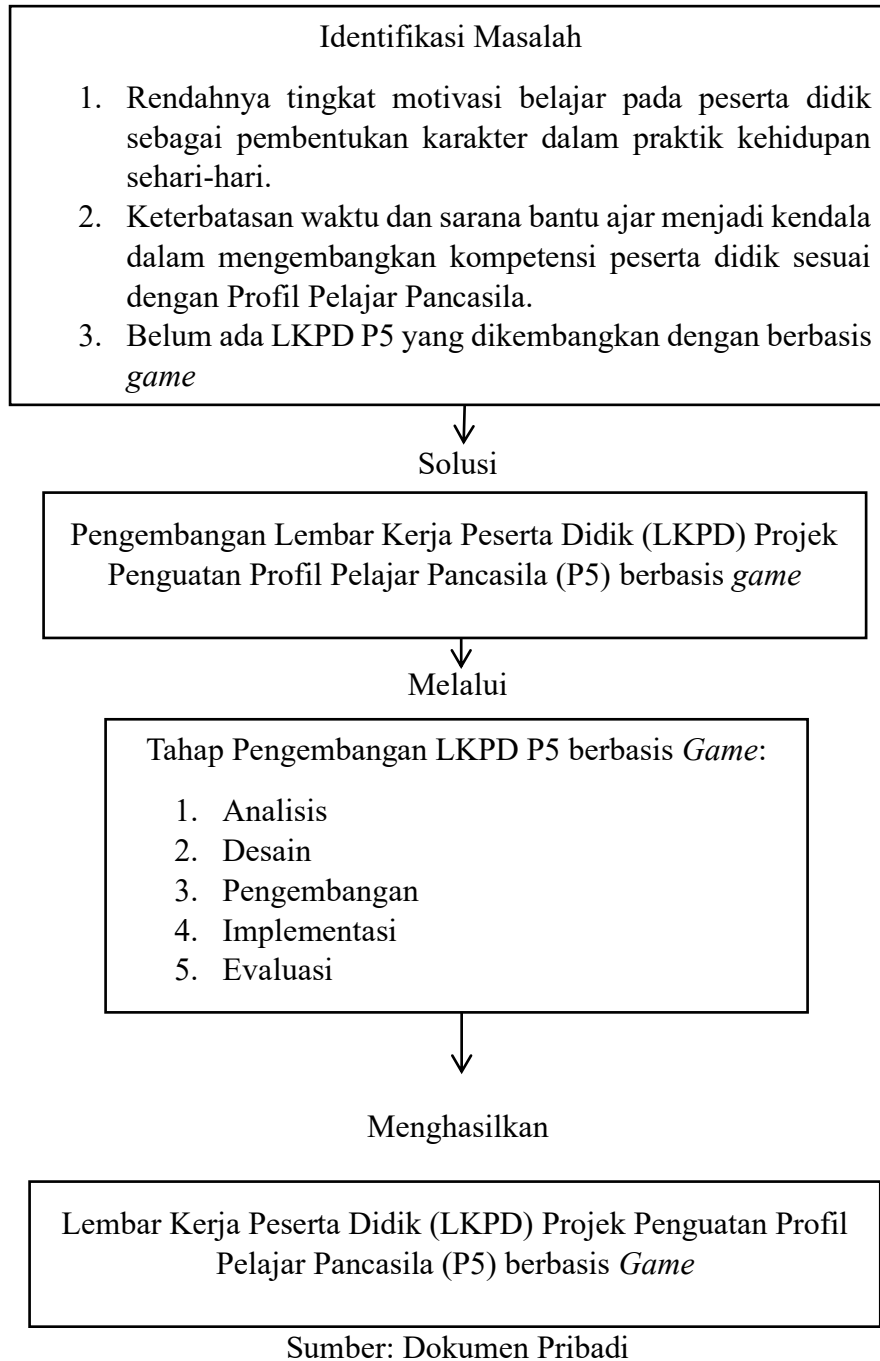
وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ إِنَّمَا يُبَلِّغَنَّ عَنْكَ الْكِبَرِ

أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ﴿٢٣﴾

Artinya: “Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu tidak menyembah selain Dia dan berbuat baik kepada kedua orangtuamu dengan sebaik-baiknya.”

C. Kerangka Berpikir

Pengembangan LKPD ini dikembangkan dalam tema P5 yakni kewirausahaan pada fase C kelas V. Dalam capaian pembelajaran yang terdapat pada kurikulum Merdeka terdapat elemen Profil Pelajar Pancasila bergotong royong. Berdasarkan capaian pembelajaran tersebut dapat dirumuskan tujuan yaitu: 1) Meningkatkan kesadaran peserta didik akan pentingnya berwirausaha. 2) Mengenalkan peserta didik wirausaha terencana. 3) Memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan LKPD yang valid dan efektif untuk mendukung pembelajaran kewirausahaan. Berikut gambar kerangka berpikir penelitian ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

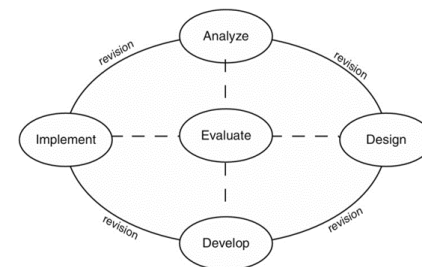
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan R&D (Research and Development) untuk menciptakan produk baru. Prosesnya melibatkan tahapan sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir, Model dalam penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dengan lima tahapan pengembangannya.⁵¹

Model pengembangan ADDIE dianggap paling efektif, karena model ADDIE merupakan sebuah proses kerangka petunjuk pada sesuatu yang kompleks, maka model ADDIE cocok untuk mengembangkan produk dalam bidang pendidikan dan sumber belajar lainnya.⁵² Alasan menggunakan model ADDIE yaitu model pengembangan yang memiliki tahapan penelitian yang sistematis dimana setiap tahapan terdapat evaluasi dan revisi sehingga produk yang dihasilkan adalah produk yang valid.



Sumber: (Branch,2009)

Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

⁵¹ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022). 1

⁵² Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009). 2

B. Prosedur Pengembangan

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap awal ini yaitu menganalisis keperluan dari pengembangan media pembelajaran ini. Kajian ini merupakan suatu proses pencarian informasi actual yang terjadi di lapangan.⁵³ Peneliti menganalisis kebutuhan dan mengidentifikasi permasalahan melalui wawancara dengan guru kelas MI Nurul Ulum Arjosari Kota Malang. Wawancara dilakukan oleh peneliti dan Ibu Yayuk Chasanah S.Pd. selaku guru kelas dan waka kurikulum di MI Nurul Ulum Arjosari pada tanggal 01 Agustus 2024.

Analisis dilakukan dengan wawancara, peneliti menggunakan instrumen wawancara berupa daftar pertanyaan tertutup untuk memperoleh data yang relevan. Selain itu, dilakukan perekaman suara untuk memastikan akurasi data. Sebagai data pendukung, peneliti juga menghasilkan dokumentasi yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi modul P5 tema kewirausahaan kelas V.

2. *Design* (Desain)

Pembuatan rancangan produk dilakukan guna menetapkan material dan komponen yang relevan. Dalam tahap ini, peneliti melakukan pengembangan rancangan pembelajaran maupun rancangan pengajaran.⁵⁴ Oleh karena itu, peneliti harus merancang sesuai dengan apa yang menjadi objek penelitiannya, mencakup kerangka LKPD, materi yang ada dalam LKPD, petunjuk penggunaan LKPD, tujuan pembelajaran dan penilaian.

⁵³ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020). 34

⁵⁴ Ibid., 35

Setelah melakukan analisis, langkah selanjutnya adalah merancang produk. Dari informasi yang telah didapatkan Langkah pertama dalam tahap perancangan yaitu membuat kerangka LKPD. Kerangka LKPD ini memuat judul, pendahuluan, kegiatan inti, Peneliti juga membuat rancangan instrumen yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan produk berupa LKPD yang sesuai dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya. Dalam kegiatan pengembangan yang dilakukan adalah pencarian dan mengumpulkan semua sumber daya atau referensi yang diperlukan untuk mengembangkan materi, membuat tabel dan grafik pendukung, membuat gambar ilustratif, mengatur presentasi, dan menyiapkan penilaian.⁵⁵ Sebelumnya, LKPD yang dibuat oleh guru berupa satu lembar kertas yang berisi pertanyaan-pertanyaan saja. Oleh karena itu, LKPD yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan aplikasi *Canva*. Menggunakan aplikasi *Canva*, peneliti membuat LKPD dengan tampilan yang menarik dengan beberapa fitur yang disediakan oleh aplikasi *canva*. Kemudian, LKPD P5 ini dikembangkan dengan melalui *role playing* (bermain peran).

4. *Implementation* (Penerapan)

Setelah tahap desain dan pengembangan selesai, langkah selanjutnya adalah melalui pengujian ahli. Uji ahli dilakukan oleh tiga validator yakni ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Setelah hasil

⁵⁵ Fayrus Abadi Slamet, *Op.Cit*, 28-29

validasi diterima oleh validator, langkah selanjutnya uji coba lapangan.⁵⁶

Pada tahap penerapan, dilakukan dengan mengimplementasikan LKPD yang telah dikembangkan pada siswa kelas V di MI Nurul Ulum Arjosari Kota Malang. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan kejelasan LKPD dalam mendukung proses pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tujuan utama pada tahap ini adalah untuk mengevaluasi kualitas produk yang telah dikembangkan serta efektivitas proses implementasinya. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen tes formatif dan sumatif.⁵⁷ Perlu dilakukan evaluasi terhadap kelayakan produk yang dikembangkan dalam konteks pelaksanaan P5 tema kewirausahaan di sekolah.

C. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Ahli Materi

Ahli materi dalam uji validitas produk adalah seorang dosen dengan kualifikasi minimal Pendidikan S2 (strata dua) yang mahir dalam materi bidang P5.⁵⁸ Validator materi pada pengembangan produk LKPD ini yakni Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd yang merupakan salah satu dosen yang mahir dalam bidang pendidikan dasar dan pendidikan kewarganegaraan. Mata kuliah yang diampu oleh beliau salah satunya adalah Konsep Dasar PPKN MI/SD,

⁵⁶ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Op.cit*, 37

⁵⁷ Ibid., 38

⁵⁸ Nur Alaviyah Alhikma, *Op.Cit*, 34

Pengembangan Materi Pembelajaran MI/SD, Konsep Dasar PPKN MI/SD, dan Pendidikan Kewarganegaraan. Riset terkini beliau berfokus pada efektivitas teknologi dalam pembelajaran, dampak pengalaman praktik terhadap pengembangan profesional guru, dan kesiapan guru dalam menghadapi perubahan kurikulum. Beberapa karya ilmiah beliau yang relevan antara lain yakni; *Implementasi pendidikan karakter berbasis pesantren di madrasah (Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 2021)*, *Pembentukan Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar Melalui Implementasi Budaya Sekolah (ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal, 2023)*, dan *Pengarusutamaan Nilai-Nilai Islam Moderat Melalui Revitalisasi Pancasila dalam Pendidikan Islam (Proceedings of Annual Conference for Muslim Scholars, 2018)*. Ahli materi memiliki peran penting dalam mengukur validitas produk yang dikembangkan. Produk LKPD yang dikembangkan peneliti akan di uji oleh ahli materi. Dalam uji produk oleh ahli materi, ahli materi memeriksa kesesuaian konten yang disajikan dalam produk tersebut dengan kurikulum dan standar pendidikan yang berlaku serta memeriksa kebenaran fakta, konsep, dan teori yang disampaikan dalam produk.

b. Ahli Media

Dalam uji validitas produk yang dikembangkan di uji ahli oleh ahli media dengan kualifikasi minimal pendidikan sarjanya S2 yang berkompeten dalam bidang perancangan dan pengembangan

media pembelajaran.⁵⁹ Validator media pada pengembangan produk LKPD ini adalah Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd yang merupakan salah satu dosen yang mahir dalam bidang teknologi pembelajaran. Mata kuliah yang diampu beliau salah satunya adalah Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran MI/SD dan Sumber dan Media Pembelajaran. Riset terkini beliau berfokus pada pengembangan media pembelajaran. Beberapa karya ilmiah beliau yang relevan antara lain yakni; *Pengembangan buku Sejarah Nasional Indonesia (SNI) bagi mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (sertifikat hak cipta) 2023, Penerapan model pembelajaran flipped classroom dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar (Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2023)*, dan *Pengembangan multimedia interaktif berbasis virtual field trip untuk mahasiswa jurusan PGMI (2021)*. Dalam uji produk LKPD yang telah dikembangkan peneliti, ahli media melakukan pemeriksaan desain LKPD yaitu, gambar, tata letak tulisan maupun gambar, tanda baca, ukuran, dan huruf yang digunakan dalam LKPD.

c. Ahli Praktisi

Tahap selanjutnya adalah validasi ahli praktisi, yaitu seorang guru yang sudah berpengalaman mengajar dengan kualifikasi minimal pendidikan sarjanya S1 (strata satu). Validasi praktisi

⁵⁹ Ibid., 35

pembelajaran pengembangan produk ini adalah guru kelas V C di MI Nurul Ulum Arjosari yakni Ibu Ulfa Maisyaroh, S.Pd. Mata pelajaran yang diampu beliau salah satunya adalah pendidikan Pancasila dan pembelajaran P5. Tujuan validasi ini adalah untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan produk dalam konteks pembelajaran dikelas. LKPD yang telah dikembangkan, diuji dengan menerapkannya dalam pelaksanaan P5 di sekolah. Penggunaan LKPD kepada peserta didik diamati oleh guru untuk melihat bagaimana produk mendukung dalam pelaksanaan P5 tema kewirausahaan di kelas V.

2. Uji coba lapangan

Uji coba dalam penelitian ini dilakukan dengan uji coba lapangan dengan produk LKPD P5 dengan berbasiskan bermain peran (*role playing*) kepada peserta didik kelas V di MI Nurul Ulum Arjosari Kota Malang.

D. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui analisis kuantitatif terhadap penilaian validitas dan kemenarikan pada saat uji coba lapangan. Sementara itu, data kualitatif didapatkan melalui wawancara yang mendalam dengan guru dan analisis terhadap respon siswa dan angket.⁶⁰

⁶⁰ Muhammad Yasin, Sabaruddin Garancang, and Andi Abdul Hamzah, "Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif," *Metodologi Penelitian Untuk Public Relations Kuantitatif Dan Kualitatif* 2, no. 3 (2024): 161–73.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pedoman Wawancara

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Wawancara⁶¹

No.	Indikator	Pedoman Wawancara	No Butir
1.	Proses pembelajaran di kelas	Bagaimana peran lingkungan kelas dalam mendukung pembelajaran?	1
2.	Penggunaan strategi maupun metode di kelas	Apa saja Metode dan strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pelaksanaan P5?	2
3.	Penggunaan media	Dalam pembelajaran menggunakan media apa saja?	3
4.	Penggunaan LKPD dalam pembelajaran	Apakah LKPD berperan penting dalam pembelajaran?	4
5.	Aktivitas dan partisipasi siswa selama pembelajaran.	Apakah siswa lebih terlibat dalam pembelajaran ketika menggunakan LKPD?	5
6.	Perubahan minat dan semangat belajar siswa.	Apakah penggunaan LKPD meningkatkan motivasi belajar siswa?	6
7.	Contoh perilaku siswa yang mencerminkan nilai Pancasila	Bagaimana siswa menerapkan nilai-nilai Pancasila yang diajarkan melalui LKPD	7
8.	Perubahan sikap siswa	Apakah Anda melihat perubahan karakter positif pada siswa setelah menggunakan LKPD?	8
9.	Kendala dalam pembelajaran P5 di era teknologi	Apa saja hambatan guru yang dialami dalam pembelajaran P5 di kelas?	9
10.	Harapan guru di era teknologi pada pembelajaran P5	Apa harapan guru dalam pembelajaran P5 di era kemajuan teknologi?	10

⁶¹ Nur Alaviyah Alhikma, *Op.Cit*, 36

2. Angket

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Kemenarikan LKPD⁶²

No.	Aspek	Pedoman	No Butir
1.	Pedoman penggunaan LKPD	Kejelasan penulisan petunjuk penggunaan LKPD	1
2.	Ukuran huruf dalam LKPD	Pemilihan ukuran huruf dan simbol pada LKPD sudah tepat	2-3
3.	Kemudahan membaca	Struktur kalimat dalam LKPD sangat sederhana dan mudah	4
4.	Kemudahan memahami	Struktur kalimat mudah dipahami	5
5.	Warna	Warna yang digunakan dalam LKPD mendukung kenyamanan pembaca	6
6.	Penjelasan dalam LKPD	Informasi yang disampaikan dalam LKPD sangat jelas dan rinci	7
7.	Gambar	Gambar-gambar dalam LKPD mendukung pemahaman materi	8
8.	Tata letak gambar	Penempatan gambar dalam LKPD sudah tepat	9
9.	Bahasa	LKPD disusun dengan bahasa yang jelas dalam mendukung pemahaman materi	10
10.	Pertanyaan	Pertanyaan dalam LKPD sesuai dengan materi	11
11.	Penyusunan kalimat	Kemudahan pemahaman susunan kalimat dalam LKPD	12
12.	Semangat belajar	LKPD ini meningkatkan semangat belajar siswa	13
13.	Rasa ingin tahu	LKPD ini menumbuhkan rasa ingin tahu mengenai dunia kewirausahaan	14
14.	Respon setelah menggunakan LKPD	Siswa memiliki rasa senang dan nyaman saat menggunakan LKPD	15

⁶² Ibid., 41

3. Instrumen Validasi

a) Instrumen validasi oleh ahli materi

Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahi Materi⁶³

No	Aspek	Kriteria	No Butir
1.	Ruang Lingkup	LKPD relevan dengan Capaian Pembelajaran yang ingin dicapai	1
		LKPD mendukung pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan	2
		LKPD dirancang sesuai dengan level kognitif siswa	3
2.	Keruntutan	Materi dalam LKPD disajikan secara runtut	4
		LKPD memotivasi peserta didik menggali informasi	5
		Tingkat kesukaran dalam LKPD disajikan secara runtut	6
3.	Cakupan	LKPD dirancang guna memperdalam pemahaman siswa terhadap materi	7-8
		LKPD mendukung pertumbuhan siswa menjadi individu yang berkarakter	9
		LKPD membantu siswa meningkatkan kemampuan yang sudah dimilikinya	10
4.	Role playing	Skenario Role Playing yang disajikan mudah dipahami dan diikuti oleh peserta didik.	11
		Skenario <i>role playing</i> relevan dengan materi yang dipelajari dan tujuan pembelajaran.	12
		LKPD mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dan berpartisipasi dalam kegiatan <i>role playing</i>	13
		<i>Role playing</i> membantu peserta didik dalam memahami konsep yang sulit dipahami	14
		LKPD berbasis <i>role playing</i> dirancang untuk memperkuat nilai-nilai profil pelajar pancasila yang relevan dengan materi.	15

⁶³ Ibid., 37

Instrumen disusun menggunakan Skala *Likert* sebagai berikut:⁶⁴

Tabel 3.4 Skala Angket Validasi oleh Ahli Materi

No.	Pilihan Jawaban	Bobot
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Ragu-ragu (RG)	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

b) Instrumen validasi oleh ahli media

Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Ahli Media⁶⁵

No	Aspek	Kriteria	No Butir
A.	Bahasa		
1.	Bahasa	LKPD menggunakan EYD	1
		Struktur kalimat dalam LKPD sangat sederhana dan mudah diikuti	2
		LKPD menggunakan kalimat efektif	3
B.	Penyajian		
1.	Tulisan	Huruf dan simbol yang digunakan dapat dipahami oleh pengguna	4-5
		Ukuran font yang digunakan dalam tulisan mudah dan jelas dibaca	6-7
		Kemudahan dan kejelasan pada petunjuk penggunaan	8-9
2.	Gambar	Memahami gambar	10
		Gambar dalam LKPD membantu peserta didik memahami materi	11
3.	Tampilan	Kemenarikan <i>background</i> LKPD	12
		Kemenarikan sampul	13-14
4.	Ilustrasi	Kesesuaian warna <i>background</i> , tulisan, dan simbol	15-16
		Unsur-unsur visual dalam LKPD disusun secara proporsional	17
		ukuran, dan jenis huruf yang digunakan sangat efektif	18

⁶⁴ Ellbert Hutabri, "Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital," *Snistek*, 2022, 296–301.

⁶⁵ Nur Alaviah Alhikma, *Op.Cit*, 39-40

Instrumen ini disusun menggunakan Skala *Likert* sebagai berikut:⁶⁶

Tabel 3.6 skala angket validasi oleh ahli media

No.	Pilihan Jawaban	Bobot
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Ragu-ragu (RG)	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

c) Instrumen validasi oleh ahli praktisi

Table 3.7 Kisi-kisi Validasi Ahli Praktisi⁶⁷

No	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Tujuan Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	1-3
2.	Aktivitas peserta didik	Kesesuaian gambar dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	4-5
		Ketepatan cakupan materi	6-7
		Kejelasan alur pembelajaran	8-10
		Kesesuaian gambar dengan materi	11
3.	Penyajian	Kompetensi dalam pemberian interaksi langsung antara pengguna dan materi pembelajaran	12-13
		Ketepatan penggunaan Bahasa dan pemilihan kalimat	14-15

Penilaian instrumen disusun menggunakan Skala *Likert* sebagai berikut:⁶⁸

Tabel 3.8 Skala Angket Ahli Pembelajaran

No.	Pilihan Jawaban	Bobot
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Ragu-ragu (RG)	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

⁶⁶ Ellbert Hutabri, *Op.Cit*, 298

⁶⁷ Zerri Rahman Hakim, Muhammad Taufik, and Risa Novianda Firdayanti, "Jurnal Riset Pengembangan Media Flipchart Pada Tema 'Diriku' Subtema 'Tubuhku' Sdn Serang 3," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter* 3, no. 2 (2019): 66–75.

⁶⁸ Ellbert Hutabri, *Op.Cit*, 298

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Tujuan utama wawancara adalah untuk memperoleh informasi mendalam mengenai suatu fenomena atau peristiwa, khususnya dalam tahap eksplorasi awal suatu penelitian.⁶⁹ Dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada salah satu guru kelas di MI Nurul Ulum Arjosari Kota Malang. Wawancara ini menggunakan jenis wawancara terstruktur, di mana peneliti menggunakan kisi-kisi instrumen wawancara (disajikan pada Tabel 3.1) sebagai pedoman utama. Hal ini memastikan bahwa semua pertanyaan kunci terkait topik penelitian, seperti hambatan dalam pengembangan LKPD, ketertarikan siswa terhadap LKPD yang ada, dan adaptasi terhadap Kurikulum Merdeka, dapat ditanyakan secara konsisten. Wawancara terstruktur memungkinkan pengumpulan data yang sistematis dan komparabel dari narasumber, sehingga informasi yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian.

2. Angket

Teknik pengumpulan data kuantitatif yang melibatkan pemberian seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden di sebut angket atau kuesioner. Data diperoleh dari angket dapat berupa pendapat, sikap, atau informasi yang dibutuhkan.⁷⁰ Angket berupa lembaran yang berisikan penilaian produk untuk memperoleh data mengenai produk LKPD

⁶⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung, ALFABETA, 2018), 195

⁷⁰ Ibid., 199

dalam menumbuhkan karakter siswa sesuai dengan dimensi profil pelajar pancasila. Instrumen angket ini berisi penilaian kemenarikan yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada siswa kelas V di MI Nurul Ulum Arjosari dengan menggunakan Skala Likert.

3. Lembar validasi

Lembar validasi dihasilkan untuk mengukur tingkat validitas produk. Pengumpulan data validitas LKPD diambil oleh 3 orang validator yang telah memastikan validasi LKPD dengan menuliskan validasi setiap aspeknya. Validator mencatat hasil validasi aspek yang dinilai dan menuliskan nilai rata-ratanya. Periksa lembar bahan dan bahan ajar dengan skala *likert*.

G. Analisis Data

Dalam penelitian ini, dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari angket validasi dan kemenarikan LKPD akan dianalisis secara deskriptif untuk memahami persepsi responden. Data kuantitatif dari hasil uji validitas dan reabilitas LKPD akan dianalisis secara statistik untuk mengukur tingkat validitas dan reabilitas LKPD.

a. Uji Validasi LKPD

Data penelitian diperoleh dari tiga ahli yakni validasi ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Masing-masing ahli memberikan skor pada LKPD berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Skor-skor ini kemudian dirata-rata dan dibandingkan dengan kriteria penilaian yang tercantum dalam tabel 3.9. Hasil perbandingan ini akan menunjukkan

apakah LKPD yang dikembangkan sudah valid dan layak digunakan.

Berikut merupakan rumus dalam menghitung persentase angket validasi guna menguji kelayakan LKPD:⁷¹

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persentase kelayakan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimal ideal

Kriteria skala penilaian yang telah ditetapkan dalam analisis deskriptif kuantitatif melalui hasil skor dan persentase. Setelah mendapatkan data persentase, masing-masing indikator akan didekripsikan dan dijabarkan kesimpulannya dalam tabel berikut:⁷²

Tabel 3.9 Kriteria tingkat kevalidan

Skala nilai (skor)	Persentase (%)	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
5	90-100	Sangat baik	Tidak ada revisi
4	75-89	Baik	Tidak perlu revisi
3	65-74	Cukup baik	Perlu revisi
2	55-64	Kurang baik	Perlu revisi
1	0<55	Sangat kurang baik	Perlu revisi semua

⁷¹ Zerri Rahman Hakim, Muhammad Taufik, and Risa Novianda Firdayanti, *Op.Cit*, 70

⁷² Ramlah, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Ngijo Malang" 15, no. 1 (2024): 37–48.

b. Uji Angket Kemenarikan LKPD

Adapun perhitungan persentase angket kemenarikan LKPD dihitung menggunakan rumus berikut:⁷³

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

Keterangan:

P : Persentase kemenarikan

$\sum K$: Jumlah aspek kemenarikan siswa

$\sum N$: Jumlah total aspek kemenarikan siswa

Adapun tingkat persentase angket kemenarikan LKPD dijabarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:⁷⁴

Tabel 3.10 Tingkat Kemenarikan LKPD

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Baik
56% - 75%	Baik
26% - 50%	Kurang Baik
0% - 25%	Tidak Baik

⁷³ Ayuni Risti Hermawati, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA Berbasis Keterampilan Berargumentasi Siswa Kelas V Di SDN 3 Sidomulyo Trenggalek* (Universitas Islam negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020)., 23

⁷⁴ Nur Alaviyah Alhikma, *Op.Cit*, 44

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Prosedur Pengembangan

1. Analysis (Analisis)

Tahap pertama dalam mengembangkan produk LKPD ini adalah melakukan analisis. Berdasarkan analisis mendalam yang dilakukan pada tanggal 05 September 2024. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan P5 siswa kesulitan dalam memahami konsep pada materi P5. Hal tersebut ditandai dengan kurangnya partisipasi dalam diskusi maupun dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, minat belajar siswa terhadap materi dalam P5 tergolong rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perlunya inovasi dalam pembelajaran P5. Inovasi baru dalam pembuatan LKPD dalam pelaksanaan kegiatan P5 akan lebih efektif dan lebih menarik perhatian siswa dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, perlunya LKPD yang lebih menarik dan inovatif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik serta motivasi belajar.

Melalui wawancara dengan Ibu Yayuk Chasanah, S.Pd selaku Waka Kurikulum dan Guru Kelas. Berdasarkan hasil wawancara, bahwasanya di MI Nurul Ulum Arjosari tahun 2024 merupakan tahun kedua melaksanakan kegiatan P5. Sehingga baik guru maupun sekolah sedang beradaptasi dengan kurikulum Merdeka Belajar. Terdapat permasalahan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan oleh guru kurang menarik perhatian peserta didik. Akibatnya, sebagian besar peserta didik menunjukkan kurangnya minat

terhadap LKPD yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Selain itu, guru menghadapi kendala dalam pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), terutama terkait keterbatasan alokasi waktu dan ketersediaan sumber daya. Kondisi ini mengakibatkan LKPD yang dihasilkan cenderung kurang optimal. Di samping itu, peningkatan kompetensi guru dalam merancang LKPD yang berkualitas juga menjadi aspek yang perlu diperhatikan. LKPD P5 yang ada sudah membantu dalam mengarahkan aktivitas, namun terkadang siswa masih kurang termotivasi dan kurang mendalam dalam memahami peran dan tanggung jawab dalam proyek P5.

2. *Design* (Desain)

Langkah-langkah dalam mendesain produk yang perlu dilakukan dalam proses penyusunan LKPD adalah sebagai berikut. Pertama, menentukan tujuan pembelajaran yang sejalan dengan dimensi dan elemen Profil Pelajar Pancasila yang akan dikembangkan melalui aktivitas *role playing*. Tujuan ini mengacu pada kurikulum Merdeka serta konteks proyek yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Kedua, menyusun kerangka isi LKPD yang mencakup pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Kegiatan inti difokuskan pada bermain peran (*role playing*) yang dirancang untuk mendorong kolaborasi, empati, dan pengambilan keputusan. Ketiga, memilih model dan format LKPD yang sesuai dengan karakteristik siswa MI, dengan memperhatikan aspek visual, bahasa yang digunakan, dan petunjuk kerja yang jelas. Keempat, menyusun instrumen evaluasi berupa lembar soal, lembar refleksi, dan rubrik penilaian yang

disesuaikan dengan capaian pembelajaran. Semua komponen tersebut dirancang agar saling terintegrasi dan mendukung proses pembelajaran yang bermakna serta menyenangkan bagi peserta didik

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam proses pengembangan LKPD adalah tahap pengembangan. Tahapan ini merupakan proses penyusunan dari desain yang telah dirancang sebelumnya, menjadi sebuah produk nyata berupa LKPD yang siap untuk divalidasi dan diuji coba. Proses pengembangan ini mencakup penyusunan LKPD, validasi ahli, revisi produk

Pada tahap pengembangan, LKPD dirancang secara spesifik untuk memuat skenario *role playing* sesuai tema kewirausahaan sebagai kegiatan intinya. Skenario ini secara aktif mengarahkan siswa untuk berperan sesuai dengan konteks pembelajaran, yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman mereka tentang kewirausahaan melalui pengalaman langsung. Setiap tahapan dalam kegiatan *role playing* diberikan petunjuk yang jelas agar siswa dapat mengikuti alur peran dengan baik.

Sebelum masuk ke kegiatan *role playing*, LKPD menyajikan pendahuluan dengan materi ringkas yang memberikan gambaran tentang kewirausahaan dalam kehidupan sehari-hari dan mempersiapkan siswa sebelum mereka memulai proyek. Setelah kegiatan *role playing*, siswa juga diberikan lembar refleksi yang memfasilitasi mereka untuk merenungkan pemahaman, mengidentifikasi tantangan, dan memberikan saran untuk perbaikan.

Pengembangan materi untuk aktivitas *role playing* mencakup penyusunan soal-soal yang terintegrasi dengan skenario. Soal-soal ini memiliki instruksi yang bervariasi, mulai dari pembentukan kelompok dan pembagian peran, pembuatan rencana kegiatan, diskusi untuk menyusun strategi, hingga pembuatan laporan dan pengerjaan soal-soal terkait materi. Semua ini dirancang untuk memastikan bahwa LKPD berbasis *role playing* tidak hanya menjadi simulasi, tetapi juga alat pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman kewirausahaan siswa..

Setelah LKPD disusun, selanjutnya LKPD divalidasi oleh para ahli, yang terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Validasi dilakukan untuk mengukur kelayakan isi, tampilan, kebahasaan, dan kepraktisan LKPD. Proses validasi ini menggunakan instrumen berupa lembar penilaian berbasis skala Likert dan catatan saran perbaikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD memenuhi kriteria valid dengan revisi minor.

Langkah selanjutnya adalah revisi produk, yang dilakukan berdasarkan masukan dari validator. Revisi mencakup perbaikan tampilan LKPD dengan mengubah warna *background* menjadi lebih cerah, penambahan ilustrasi visual pada bagian kegiatan inti, penambahan ringkasan materi serta penguatan petunjuk pelaksanaan *role playing*.

Pembuatan judul pada LKPD dengan menyesuaikan tema P5 yakni tema kewirausahaan. Setelah menuliskan judul LKPD pada halaman

sampul, dilakukan pemilihan background LKPD yang sesuai pada aplikasi canva. Setelah memilih background, Langkah selanjutnya adalah menuliskan materi yang telah disiapkan dan disesuaikan dengan materi kelas V tingkat SD/MI. penulisan materi di tulis dengan berbagai macam font dan tata letak yang menarik.

Setelah penulisan materi, selanjutnya adalah mengembangkan materi untuk dikelompokkan dalam aktivitas bermain peran atau *role playing*. Dalam bermain peran, peneliti mengembangkan soal-soal yang sesuai dengan aktivitas *role playing*. Setiap soal memiliki instruksi yang berbeda-beda mulai dari pembentukan kelompok, pembagian peran, membuat rencana kegiatan, berdiskusi membuat strategi, membuat laporan, dan mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan materi.

Langkah selanjutnya adalah menyusun satu persatu halaman untuk menyempurnakan LKPD seperti, menyusun halaman cover LKPD, identitas kelompok, kata pengantar, daftar isi, materi, lembar penilaian, catatan guru, daftar rujukan, dan identitas profil pengembang. Berikut adalah tampilan dari LKPD yang disusun peneliti.

1) Halaman Sampul



Gambar 4.1 Halaman Sampul LKPD

Sampul LKPD ini menampilkan judul "LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK" dengan tema "Kewirausahaan dalam Kehidupan Sehari-hari" untuk kelas 5 dengan berbasiskan role-playing. Ilustrasi gambar menggambarkan aktivitas yang sesuai dengan tema kewirausahaan.

2) Halaman identitas kelompok

The image shows a worksheet titled "Identitas Kelompok" (Group Identity). It has a header with the title in a green box. Below the title, there are two main sections: "Nama Kelompok:" followed by a yellow rectangular box for writing, and "Nama Anggota Kelompok:" followed by five yellow rectangular boxes for writing. To the left of these boxes, there are three orange stars. At the bottom of the worksheet, there is an illustration of four children (two girls and two boys) standing and smiling. The background of the worksheet is light blue with some green hills and a white cloud.

Gambar 4.2 Halaman Identitas Kelompok

Halaman "Identitas Kelompok" ini menyediakan ruang bagi siswa untuk menuliskan nama kelompok hingga lima nama anggota. Halaman ini berfungsi sebagai formulir sederhana untuk mendata anggota kelompok dalam kegiatan belajar.

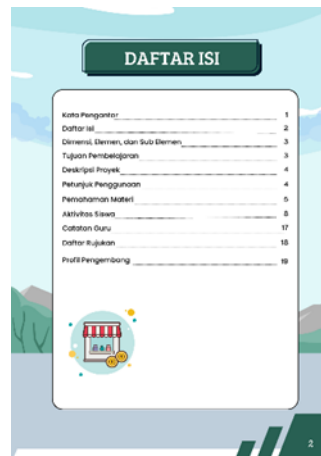
3) Halaman kata pengantar

The image shows a worksheet titled "KATA PENGANTAR" (Foreword) in a green box. Below the title, there is a large text block containing a pre-written foreword in Indonesian. The text discusses the importance of entrepreneurship in daily life and the role of the worksheet in helping students understand it. At the bottom left, there is a small illustration of a shop with a red awning and a sign that says "KAWA". At the bottom right, there is a small illustration of a person standing next to a sign that says "Pengantar". The background of the worksheet is light blue with some green hills and a white cloud.

Gambar 4.3 Halaman Kata Pengantar

Halaman ini berisi tulisan yang menyampaikan puji syukur kepada Tuhan dan shalawat kepada Nabi Muhammad SAW sebagai pembuka. Penelitian menjelaskan bahwa LKPD ini merupakan bahan ajar dalam modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila berbasis *role playing*.

4) Halaman daftar isi



DAFTAR ISI	
Kata Pengantar	1
Daftar Isi	2
Dimensi, Elemen, dan Sub Elemen	3
Tujuan Pembelajaran	4
Deskripsi Proyek	4
Petunjuk Penggunaan	4
Pemahaman Materi	5
Aktivitas Siswa	5
Catatan Guru	17
Daftar Rujukan	18
Profil Pengembang	19

Gambar 4.4 Halaman Daftar Isi

Halaman ini adalah "DAFTAR ISI" dari LKPD ini. Terdiri dari daftar topik atau bagian yang terdapat dalam LKPD beserta nomor halamannya.

5) Halaman tujuan pembelajaran



DIMENSI, ELEMEN, DAN SUB ELEMEN	
Dimensi	Berkaitan dengan
Elemen	Kolaborasi
Sub elemen	Kerja sama
Capaian akhir fase	Menunjukkan sikap positif (harapan) positif kepada orang lain dalam rangka mencapai tujuan kelompok di lingkungan sekitar sekolah dan rumah

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menjelaskan tindakan sendiri dengan tindakan orang lain untuk melaksanakan kegiatan dan mencapai tujuan kelompok di lingkungan sekitar, serta memberi semangat kepada orang lain untuk bekerja efektif dan mencapai tujuan bersama.
2. Peserta didik dapat memperkenalkan cara mengelola usaha kecil dengan memulai *role playing*.
3. Peserta didik dapat menunjukkan keterampilan komunikasi, kerjasama, dan pengambilan keputusan.

Gambar 4.5 Halaman Tujuan Pembelajaran

Halaman ini berisi dimensi, elemen, dan sub elemen menjelaskan keterkaitan antara dimensi Profil Pelajar Pancasila dengan elemen dan sub-

elemen yang relevan dalam konteks LKPD ini, serta dibagian bawah terdapat tujuan pembelajaran.

6) Halaman petunjuk penggunaan



Gambar 4.6 Halaman Petunjuk Penggunaan

Halaman ini menjelaskan bahwa siswa akan melakukan simulasi usaha dengan bermain peran dalam kelompok, di mana setiap anggota memiliki peran berbeda. Bagian petunjuk penggunaan memberikan panduan langkah-langkah yang harus diikuti siswa dalam mengerjakan LKPD ini

7) Halaman materi



Gambar 4.7 Halaman Pemahaman Materi

Halaman ini menyajikan materi dasar tentang pengertian dan pentingnya kewirausahaan melalui teks yang ringkas. Pertanyaan pembuka dalam kotak

10) Halaman refleksi

Lembar Refleksi

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan sejujur dan banyak!

1. Kegiatan apa saja yang sudah kalian lakukan dan apa?

2. Kendala apa saja yang kalian hadapi saat ini?

3. Apa yang kalian lakukan untuk menyelesaikan kendala tersebut?

4. Dari pengalamannya, saat bermain peran, apa saja pelajaran yang kalian dapatkan?

Berilah tanda centang pada kegiatan positif yang telah kalian lakukan.

(1) positif huruf A, B, C

A. Memahami B. Mengikuti C. Berani Berani

15

Gambar 4.10 Halaman Lembar Refleksi

Halaman ini adalah lembar refleksi. Siswa diminta untuk merenungkan kegiatan, kendala, solusi, dan pemahaman yang mereka dapatkan selama pembelajaran, khususnya saat bermain peran.

11) Halaman penilaian

Lembar Penilaian

Kategori Kemampuan Peserta Didik:

SB	Peserta didik mampu menunjukkan sikap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.	SB	Peserta didik mampu menunjukkan sikap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
MB	Peserta didik mampu menunjukkan sikap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.	MB	Peserta didik mampu menunjukkan sikap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
KB	Peserta didik mampu menunjukkan sikap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.	KB	Peserta didik mampu menunjukkan sikap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
SB	Peserta didik mampu menunjukkan sikap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.	SB	Peserta didik mampu menunjukkan sikap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Isilah data yang telah diisi oleh guru dengan kategori sesuai dengan kemampuan peserta didik!

No	Nama	Menunjukkan sikap (terapan) positif kepada orang lain dalam rangka mencapai tujuan kelompok ditunjukkan oleh:			
		SB	MB	KB	SB

15

Gambar 4.11 Halaman Lembar Penilaian

Halaman ini adalah format penilaian bagi guru untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam menunjukkan ekspektasi positif terhadap orang lain dalam mencapai tujuan kelompok.

14) Halaman sampul belakang LKPD



Gambar 4.14 Halaman Sampul Belakang LKPD

Halaman ini merupakan penutup dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini dan berisi narasi yang merangkum tujuan dan harapan dari LKPD.

Setelah LKPD validasi produk oleh para ahli, yang terdiri dari ahli media pembelajaran, ahli materi, dan praktisi pendidikan dasar. Validasi dilakukan untuk mengukur kelayakan isi, tampilan, kebahasaan, dan kepraktisan LKPD. Proses validasi ini menggunakan instrumen berupa lembar penilaian berbasis skala *Likert* dan catatan saran perbaikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD memenuhi kriteria valid dengan revisi minor, terutama dalam penyederhanaan bahasa dan penyesuaian skenario peran agar lebih sesuai dengan pengalaman nyata siswa.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap selanjutnya adalah implementasi. LKPD yang sudah divalidasi dan direvisi akan diimplementasikan ke peserta didik melalui uji coba lapangan. LKPD kemudian di uji coba lapangan kepada seluruh siswa kelas V C di MI Nurul Ulum Arjosari. Uji coba ini dilakukan pada kelas V C untuk mendapatkan data yang valid dan kemenarikan produk yang

digunakan. Satu kelas pada saat uji coba lapangan terdiri dari 25 peserta didik. Para peserta didik diberikan angket kemenarikan untuk dinilai. Dari hasil uji coba lapangan didapatkan skor 91% yang merupakan kategori kemenarikan LKPD sangat baik. Sehingga menurut hasil tersebut LKPD sangat menarik dan dipahami peserta didik.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir yakni tahap evaluasi yang dilakukan setelah tahap implementasi. Hasil akhir dari pengembangan LKPD yang telah dikembangkan dan diimplementasikan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan siswa dalam menggunakan LKPD P5 berbasis *role playing* pada pelaksanaan kegiatan P5 disekolah. Berdasarkan hasil validasi materi, media, dan praktisi, LKPD P5 berbasis *role playing* pada tema kewirausahaan untuk siswa kelas V memperoleh rata-rata persentase tingkat kevalidan sebesar 95% dengan kriteria kelayakan sangat baik tanpa revisi. Berdasarkan uji kemenarikan kepada peserta didik dalam uji coba lapangan di kelas V C memperoleh nilai persentase 91%. Dengan demikian, produk LKPD ini dinyatakan layak dan sangat menarik digunakan sebagai bahan ajar. Setelah dilakukan uji coba lapangan dihasilkan skor yang berkategori sangat baik, artinya LKPD yang dikembangkan terbaca dengan sangat baik dan sangat menarik oleh siswa. Tahap evaluasi dilakukan untuk memperbaiki media menjadi lebih baik.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Penyajian Data

a. Data Hasil Validasi

Kevalidan LKPD di hasilkan dari penilaian yang dilakukan oleh para ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi pembelajaran. Kevalidan LKPD ini didapatkan dari data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan hasil angket validasi dan data kualitatif didapatkan dari kritik dan saran validator. Berikut adalah pemaparan data kuantitatif dan kualitatif hasil validasi oleh para ahli:

1) Validasi ahli materi

Ahli materi dalam uji validitas produk adalah seorang dosen dengan kualifikasi minimal Pendidikan S2 (strata dua) yang mahir dalam materi P5.⁷⁵ Validator materi pada penelitian ini adalah dosen Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd. berikut adalah data hasil penilaian validasi materi:

a) Data kuantitatif

Hasil validasi materi disajikan pada tabel (lampiran 6) dengan setiap aspek poin dalam lembar validasi memiliki skor maksimal 5. Total skor keseluruhan aspek yang dinilai adalah 70 dengan nilai persentase 93% yang menunjukkan hasil bahwa LKPD yang dikembangkan memiliki kriteria sangat baik.

⁷⁵ Alhikma, "Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Berbasis REACT Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Islam Sabilurrosyad Gasek Kota Malang."

b) Data kualitatif

Data kualitatif validasi materi berupa kritik dan saran oleh validator ahli materi yakni, menambahkan penjelasan ayat Al-Qur'an dan mengaitkannya kedalam materi yang terdapat pada LKPD.

2) Validasi ahli media

Dalam uji validitas produk yang dikembangkan akan di uji ahli oleh ahli media dengan kualifikasi minimal pendidikan sarjanya S2 yang berkompeten dalam bidang perancangan dan pengembangan media pembelajaran.⁷⁶

a) Data kuantitatif

Hasil data kuantitatif validator media adalah Ibu Vannisa Aviana Melinda, M,Pd yang merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan disajikan dalam tabel (lampiran 7). Berdasarkan hasil validasi ahli media, total skor keseluruhan aspek yang dinilai adalah 85 dengan nilai persentase 94% yang menunjukkan hasil bahwa LKPD memiliki kriteria sangat baik.

b) Data kualitatif

Data kualitatif validasi media berupa kritik dan saran validator ahli media sebgai berikut:

- (1) Mengubah warna background LKPD denngan warna warna yang lebih cerah

⁷⁶ Ibid., 35

(2) mengubah tata letak logo instansi dan kelas, serta menghapus kolom identitas kelompok pada halaman sampul LKPD

(3) mengubah ukuran teks

(4) Menambahkan gambar lembar aktivitas menggunting

3) Validasi ahli praktisi

Validator praktisi pembelajaran yaitu seorang guru yang sudah berpengalaman mengajar dengan kualifikasi minimal pendidikan sarjanya S1 (strata satu). Tujuan validasi ini adalah untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan produk dalam konteks pembelajaran dikelas yakni guru kelas yang berasal dari MI Nurul Ulum Arjosari Kota Malang.

a) Data kuantitatif

Hasil data kuantitatif validasi praktisi pembelajaran oleh Ibu Ulfa Maisyaroh, S.Pd selaku guru kelas V di MI Nurul Ulum Arjosari disajikan dalam tabel (lampiran 8). Berdasarkan hasil validasi ahli praktisi, total skor keseluruhan aspek yang dinilai adalah 72 dengan nilai persentase 96% yang menunjukkan bahwa LKPD memiliki kriteria sangat baik.

b) Data kualitatif

Data kualitatif validasi media berupa kritik dan saran validator ahli praktisi pembelajaran yakni menambahkan penjelasan terkait arti dari promosi dan tawar-menawar di bagian “Ayo Menyimak!” dengan harapan, melalui

penjelasan tersebut peserta didik dapat langsung memahaminya.

b. Data Angket kemenarikan

Hasil angket kemenarikan siswa pada uji coba lapangan di kelas V C dilakukan dengan 25 subjek penelitian disajikan pada tabel (lampiran 10). Berdasarkan hasil angket kemenarikan uji coba lapangan dengan subjek 25 peserta didik diperoleh skor keseluruhan 1358 dan skor maksimal 1500 dengan nilai persentase 91%.

2. Analisis Data

a. Analisis hasil pengembangan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahap, yakni tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Tahap analisis dilakukan di awal pengembangan, lalu tahap desain dilakukan setelah adanya analisis mengenai media yang akan dikembangkan. Data dari tahap analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa MI Nurul Ulum Arjosari memiliki antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan belajar yang interaktif.

Ketersediaan LKPD yang secara spesifik mengintegrasikan P5 masih terbatas. Hal ini menjadi dasar penting dalam perancangan LKPD ini, di mana setiap kegiatan *role playing* didesain untuk

menstimulasi dimensi profil pelajar Pancasila. Pada tahap desain peneliti menyiapkan rancangan media LKPD yang dikembangkan.

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan media yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi LKPD oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Pada tahap validasi, ahli materi memberikan skor dengan persentase 93%, dengan catatan menambahkan penjelasan ayat Al-Qur'an dan mengaitkannya kedalam materi yang terdapat pada LKPD. Sementara itu, ahli media memberikan skor dengan persentase 94% dan saran mengubah warna background LKPD dengan warna warna yang lebih cerah, mengubah tata letak logo instansi dan kelas, serta menghapus kolom identitas kelompok pada halaman sampul LKPD, mengubah ukuran teks, dan menambahkan gambar lembar aktivitas menggunting untuk memperjelas instruksi visual dalam LKPD. Ahli praktisi pembelajaran memberikan skor dengan persentase 96% dan saran menambahkan penjelasan terkait arti dari promosi dan tawar-menawar di bagian "Ayo Menyimak!" dengan harapan, melalui penjelasan tersebut peserta didik dapat langsung memahaminya.

Tahap implementasi dilakukan uji coba lapangan kepada subjek. Hasil uji pada uji coba lapangan, memperoleh nilai persentase 91% menunjukkan LKPD yang di uji cobakan sangat baik yang artinya LKPD dapat digunakan dalam pembelajaran kegiatan P5 di sekolah.

Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan pada setiap empat tahap pengembangan, sehingga setelah selesai setiap tahap lalu dilakukan evaluasi memudahkan peneliti untuk memperbaiki media.

b. Analisis hasil data validasi

1) Validasi Materi

Rumus Berikut merupakan rumus dalam menghitung persentase angket validasi guna menguji kelayakan LKPD:⁷⁷

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP Nilai persentase kelayakan

R Skor mentah yang diperoleh

SM Skor maksimal ideal

Diketahui skor mentah yang diperoleh adalah 70 dan skor maksimalnya adalah 75 dihasilkan:

$$NP = \frac{70}{75} \times 100\%$$

$$NP = 93\%$$

Dihasilkan persentase nilai akhir validasi oleh ahli materi adalah 93%. Kategori skor 93% merupakan kriteria sangat valid. Kategori sangat valid berarti LKPD yang dikembangkan dinyatakan valid dan sangat baik dengan tetap memperhatikan kritik dan saran dari validasi ahli materi untuk menjadikan LKPD yang lebih baik.

⁷⁷ Rahman Hakim, Taufik, and Novianda Firdayanti, "Jurnal Riset Pengembangan Media Flipchart Pada Tema 'Diriku' Subtema 'Tubuhku' Sdn Serang 3."

2) Validasi Media

Rumus Berikut merupakan rumus dalam menghitung persentase angket validasi guna menguji kelayakan LKPD:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP Nilai persentase kelayakan

R Skor mentah yang diperoleh

SM Skor maksimal ideal

Diketahui skor mentah yang diperoleh adalah 85 dan skor maksimalnya adalah 90 dihasilkan:

$$NP = \frac{85}{90} \times 100\%$$

$$NP = 94\%$$

Dihasilkan persentase nilai akhir validasi oleh ahli materi adalah 94%. Kategori skor 94% merupakan kriteria sangat valid. Kategori sangat valid berarti LKPD yang dikembangkan dinyatakan valid dan sangat baik dengan tetap memperhatikan kritik dan saran untuk menjadikan LKPD yang lebih baik

3) Validasi Praktisi

Rumus Berikut merupakan rumus dalam menghitung persentase angket validasi guna menguji kelayakan LKPD:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP Nilai persentase kelayakan

R Skor mentah yang diperoleh

SM Skor maksimal ideal

Diketahui skor mentah yang diperoleh adalah 72 dan skor maksimalnya adalah 75 dihasilkan:

$$NP = \frac{72}{75} \times 100\%$$

$$NP = 96\%$$

Dihasilkan persentase nilai akhir validasi oleh ahli materi adalah 96%. Kategori skor 96% merupakan kriteria sangat valid. Kategori sangat valid berarti LKPD yang dikembangkan dinyatakan valid dan sangat baik dengan tetap memperhatikan kritik dan saran untuk menjadikan LKPD yang lebih baik.

c. Analisis data hasil uji coba

Rumus berikut merupakan rumus dalam menghitung persentase angket kemenarikan LKPD untuk mengukur kelayakan LKPD:⁷⁸

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

Keterangan:

P : Persentase kemenarikan

$\sum K$: Jumlah aspek kemenarikan siswa

$\sum N$: Jumlah total aspek kemenarikan siswa

Pada uji coba lapangan di kelas V C dengan subjek 25 peserta didik, diketahui jumlah aspek kemenarikan adalah 1358 dan jumlah nilai maksimal aspek kemenarikan adalah 1500 sehingga dihasilkan:

$$P = \frac{1358}{1500} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

⁷⁸ Hermawati, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA Berbasis Keterampilan Berargumentasi Siswa Kelas V Di SDN 3 Sidomulyo Trenggalek*.

Dihasilkan persentase nilai uji coba lapangan pada kelas V C adalah 91%. Kategori skor 91% merupakan kriteria LKPD sangat baik. Kategori sangat baik berarti LKPD yang dikembangkan dinyatakan sangat menarik untuk di gunakan dalam pembelajaran.

C. Revisi Produk

Tabel 4.1 Revisi Produk

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
1.			Cover LKPD diganti dengan yang lebih menarik dari segi pemilihan warna, ukuran huruf. Mengganti background LKPD dengan warna yang lebih cerah, mengubah tata letak logo instansi dan kelas, mengubah ukuran teks, dan menghapus kolom identitas kelompok.
2.			Menambahkan penjelasan mengenai arti promosi dan tawar-menawar, mengganti font penulisan menjadi lebih menarik, dan mengubah semua warna background menjadi lebih cerah

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
3.			Menambahkan penjelasan terkait ayat Al-Qur'an dengan materi dan merapikan tulisan pada materi.
4.			Menambahkan gambar gunting lembar pada aktivitas menggunting gambar.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengembangan Produk

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan R&D (*Research and Development*). Proses dalam mengembangkan produk melibatkan tahapan sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir, model dalam penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dengan lima tahapan pengembangannya.⁷⁹ Tahapan model pengembangan ini dimulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun prosedur pengembangan dari pengembangan LKPD P5 berbasis *role playing* sesuai dengan teori ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009) sebagai berikut:

1. Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah dengan melakukan observasi serta wawancara guna mendapatkan informasi. Wawancara dilakukan dengan waka kurikulum dan guru kelas MI Nurul Ulum Arjosari. Di MI Nurul Ulum Arjosari baru melaksanakan P5 selama dua tahun, sehingga guru dan sekolah masih beradaptasi dengan Kurikulum Merdeka. Permasalahan utamanya adalah LKPD yang kurang menarik minat siswa, disebabkan keterbatasan waktu dan sumber daya guru dalam pembuatannya, serta perlunya peningkatan kompetensi guru dalam merancang LKPD berkualitas. Temuan ini sejalan dengan penelitian

⁷⁹ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.

Nurhaddi, dkk yang menyatakan bahwa menyusun LKPD bukanlah hal yang sulit namun keterbatasan waktu, keterbaharuan dan sumber materi juga menjadi andil yang membuat guru tidak begitu giat untuk merancang LKPD sendiri.⁸⁰ Meskipun LKPD P5 saat ini membantu mengarahkan aktivitas, motivasi dan pemahaman mendalam siswa terkait peran dan tanggung jawab dalam proyek masih perlu ditingkatkan.

2. Desain

Pada tahap ini dilakukan perencanaan yang terstruktur untuk merancang LKPD P5 berbasis *role playing* yang kontekstual dan mendukung tujuan pembelajaran berbasis Profil Pelajar Pancasila. Langkah pertama adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang sejalan dengan dimensi dan elemen Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam menumbuhkan nilai gotong royong, empati, dan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Fatih dan Alfi, yang menunjukkan bahwa *role playing* mampu menumbuhkan nilai-nilai karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila melalui keterlibatan emosional siswa dalam skenario kontekstual.⁸¹

Dalam proses ini, peneliti memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai media desain karena kemudahan akses, tampilan visual yang menarik, serta kemampuannya dalam menyusun elemen-elemen grafis secara terstruktur.

⁸⁰ N Nurhadi et al., “Pemahaman Dan Minat Guru Dalam Merancang Lkpd Berintegrasi Inkuiri Bebas Dimodifikasi,” *ConCEPt-Conference on Community Engagement Project* 1, no. 1 (2021): 703–10, <https://journal.uib.ac.id/index.php/concept/article/view/4726%0Ahttps://journal.uib.ac.id/index.php/concept/article/download/4726/1411>.

⁸¹ Mohamad Fatih et al., “Pelatihan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Pada Komunitas Belajar Guru Kelas III Sekolah Dasar Di Kota Blitar” 2, no. 379 (2024): 29–35.

Dalam konteks pembelajaran, media visual seperti *Canva* dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui tampilan yang atraktif serta mendukung literasi visual dan digital siswa secara bersamaan. Hal ini sejalan dengan temuan Maraharani dan Susanti, yang menyatakan bahwa *Canva* menjadi platform desain visual yang sangat potensial karena kemudahan akses, keberagaman fitur interaktif, dan daya tarik tampilan yang mampu meningkatkan minat belajar siswa di jenjang sekolah dasar.⁸² Pemanfaatan *Canva* ini selaras dengan penelitian Ndukang, dkk yang menunjukkan bahwa *Canva* mendukung guru dalam membuat media ajar interaktif dan mendorong kreativitas dalam penyusunan LKPD digital.⁸³ Selain itu, penggunaan *Canva* juga memungkinkan desain LKPD menjadi lebih kontekstual, menarik, dan mudah digunakan oleh peserta didik.

Langkah selanjutnya adalah menyusun kerangka isi yang mencakup pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Kegiatan inti dirancang berbasis metode *role playing*, untuk meningkatkan kolaborasi, kemampuan berkomunikasi, dan pengambilan keputusan. Selanjutnya, pemilihan format dan tampilan LKPD disesuaikan dengan karakteristik siswa MI, memperhatikan aspek visual dan bahasa. Penelitian oleh Fitria menyatakan bahwa desain LKPD yang menarik secara visual dengan panduan kerja yang

⁸² Kusmirah, Siti Dewi Maharani, and LR.Retno Susanti, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Sekolah Dasar" 5, no. 1 (2025): 275–83.

⁸³ Sardin Ndukang1 and Hildegardis Missa , Getrudis Wilhelmina Nau, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Mendesain LKPD Interaktif Bagi Guru-Guru SMP Dan SMA Se-Kecamatan Kelubagolit Kabupaten Flores Timur" 8, no. November (2024): 379–86.

jasas terbukti meningkatkan minat belajar siswa dan efektivitas pembelajaran di kelas.⁸⁴

Menyusun instrumen evaluasi yang mencakup soal, lembar refleksi, dan rubrik penilaian. Evaluasi ini diarahkan untuk mengukur capaian pembelajaran serta penguatan nilai karakter. Solihin, dkk menyarankan integrasi antara rubrik karakter dan kognitif dalam evaluasi berbasis *project-based learning* dan *role playing* untuk memastikan ketercapaian dimensi Profil Pelajar Pancasila secara utuh.⁸⁵

3. Pengembangan

Tahap ketiga dalam pengembangan LKPD adalah tahap pengembangan, yaitu proses mewujudkan desain awal menjadi produk nyata yang siap divalidasi dan diuji coba. Penyusunan LKPD dilakukan berdasarkan kerangka isi yang telah dirancang, mencakup tujuan pembelajaran yang mengintegrasikan dimensi Profil Pelajar Pancasila, materi ringkas bertema kewirausahaan, serta kegiatan inti berupa skenario *role playing*. Kegiatan ini diarahkan untuk mendorong siswa berperan aktif sesuai konteks, dengan petunjuk yang jelas di setiap tahapan. Di akhir, siswa diberikan lembar refleksi untuk menilai pemahaman, tantangan, serta memberi masukan terhadap proses pembelajaran. Proses ini selaras dengan teori konstruktivistik Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pemahaman. Penelitian oleh Sibarani juga

⁸⁴ dan Dini Fitria Indah Fitria, Marjanah, "Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Pada Materi Fluida Dinamis," *Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi* 9, no. 1 (2024): 59–68, <https://doi.org/10.23960/jpf.v6.n1.201806>.

⁸⁵ Annas Solihin et al., "Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar PPKN Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Sekolah Dasar Di Kota Surabaya," *Jpgsd* 12, no. 7 (2024): 1390–1407.

menegaskan bahwa pembelajaran berbasis *role playing* meningkatkan keterlibatan dan daya kritis serta berperan aktif dalam pembelajaran siswa di SD.⁸⁶

Pada tahap pengembangan produk dilakukan uji validitas oleh validator, yakni validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli praktisi pembelajaran. Disimpulkan bahwa penggunaan LKPD cetak dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran serta pembelajaran menjadi lebih efektif. Selaras dengan penelitian oleh Zakariyah & Kawuryan membuktikan bahwa integrasi *role playing* dalam bahan ajar cetak mampu menciptakan suasana belajar kolaboratif dan efektif di fase C Kurikulum Merdeka, serta memperkuat literasi sosial siswa.⁸⁷ LKPD P5 berbasis *role playing* dapat membantu siswa untuk menyampaikan kemampuan pemahaman konsep siswa dengan bermain peran dalam kewirausahaan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan uji coba lapangan kepada subjek. Pada tahapan implementasi produk dari hasil uji coba lapangan ke peserta didik yang menjadi revisi akhir produk. Subjek dalam uji coba lapangan adalah 25 peserta didik kelas VC di MI Nurul Ulum Arjosari. Alur kegiatan dalam tahap implementasi ini dimulai dari membuka kegiatan pembelajaran dengan berdoa terlebih dahulu, kemudian membagi kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 anak. Selanjutnya setiap kelompok akan

⁸⁶ Sibarani, "Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Kelas V SD Negeri 200223 Padangsidempuan."

⁸⁷ Yogi Aldias Zakariyah, "Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Materi Literasi Finansial Fase C Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka" 33, no. 2 (2024): 228–42.

dibagikan LKPD untuk didiskusikan dengan masing-masing kelompok. Sebelum melaksanakan kegiatan simulasi berwirausaha, terdapat penjelasan materi ringkas untuk menambah pengetahuan peserta didik. Kemudian setiap kelompok berdiskusi membuat rencana simulasi *role playing* yakni pembagian peran, pemberian nama toko, dan strategi penjualan. setelah berdiskusi, setiap kelompok menuliskan hasil diskusinya pada LKPD yang disediakan. Hasil uji pada uji coba lapangan, memperoleh nilai persentase 91% menunjukkan LKPD yang di uji cobakan sangat baik yang artinya LKPD dapat digunakan dalam pembelajaran kegiatan P5 di sekolah.

5. Evaluasi

Hasil akhir dari pengembangan LKPD yang telah dikembangkan dan diimplementasikan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan siswa dalam menggunakan LKPD P5 berbasis *role playing* pada pelaksanaan kegiatan P5 disekolah. Berdasarkan hasil validasi materi, media, dan praktisi, LKPD P5 berbasis *role playing* pada tema kewirausahaan untuk siswa kelas V memperoleh rata-rata persentase tingkat kevalidan sebesar 95% dengan kriteria kelayakan sangat baik tanpa revisi.

Berdasarkan uji kemenarikan kepada peserta didik dalam uji coba lapangan di kelas V C memperoleh nilai persentase 91%. Berdasarkan hasil analisis data angket, diperoleh temuan bahwa salah satu item yang memperoleh skor paling rendah berasal dari pertanyaan nomor 3, yakni “Apakah simbol-simbol yang digunakan dalam LKPD mudah untuk dipahami?”. Rendahnya skor pada pertanyaan ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami kesulitan dalam memahami simbol-

simbol yang disajikan dalam LKPD. Hal ini dimungkinkan karena tidak semua simbol memiliki makna yang universal dan dapat dimengerti secara langsung oleh semua peserta didik. Simbol yang digunakan dalam LKPD cenderung bersifat visual dan sering kali tidak disertai dengan keterangan atau penjelasan tambahan.

Kesulitan dalam memahami simbol ini sejalan dengan penelitian Nurrannisa, yang menyatakan bahwa informasi visual yang tidak dijelaskan dengan baik dapat meningkatkan beban kognitif siswa, sehingga menghambat proses pembelajaran. Selain itu, literasi visual siswa yang bervariasi juga berkontribusi terhadap rendahnya pemahaman terhadap simbol.⁸⁸ Seperti yang dijelaskan oleh Brill, Kim, dan Branch, *visual literacy* merupakan keterampilan yang tidak dimiliki secara merata oleh semua individu, sehingga penggunaan simbol tanpa panduan dapat menjadi hambatan dalam memahami materi secara menyeluruh. Dengan demikian, produk LKPD ini dinyatakan layak dan sangat menarik digunakan sebagai bahan ajar.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar yang mendukung pembelajaran. LKPD ini berguna sebagai pendukung dari buku ajar yang sudah ada sekaligus mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.⁸⁹ Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berupa

⁸⁸ Siti Nurannisaa P.B, "Menghadapi Generasi Visual; Literasi Visual Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Dalam Proses Pembelajaran" 1 (2017): 48–59.

⁸⁹ Ermelida Yosefa Awe and Maria Imelda Ende, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV SDI Rutosoro Di Kabupaten Ngada," *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2019): 48, <https://doi.org/10.29408/didika.v5i2.1782>.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berbasis *role playing* dengan tema materi LKPD adalah kewirausahaan.

LKPD P5 berbasis *role playing* pada tema kewirausahaan merupakan hasil akhir dari pengembangan produk yang telah ditetapkan oleh peneliti. LKPD berbasiskan *role playing* ini dibuat semenarik mungkin guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Melalui *Role playing* diharapkan mampu membangkitkan minat belajar siswa karena mereka cenderung lebih aktif dalam pembelajaran ketika mereka dapat berperan sebagai pengusaha atau pemimpin dalam skenario yang disimulasikan.⁹⁰ Bentuk LKPD yang di buat peneliti merupakan bahan ajar cetak. LKPD dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dan dicetak diatas kertas berukuran A4.

B. Validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Dalam uji validitas LKPD terdapat data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berisi komentar atau saran dan data kuantitatif yang berupa angket dengan beberapa pertanyaan digunakan untuk melihat apakah LKPD yang dikembangkan layak diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Selaras dengan penelitian Ramlah, Kategori kualifikasi produk yang digunakan untuk validasi adalah 90% sampai 100% merupakan kualifikasi sangat baik dengan kriteria kelayakan tidak ada revisi, 75% sampai 89% merupakan kualifikasi baik dengan kriteria kelayakan tidak perlu revisi, 65% sampai 74% merupakan

⁹⁰ Maria Vinogradova and Natalia Ivanova, "Pedagogical Conditions for Role-Playing Game Development in Senior Preschool Age Children," *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 233, no. May (2016): 297–301, <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.134>.

kualifikasi cukup baik dengan kriteria kelayakan perlu revisi, 55% sampai 64% merupakan kualifikasi kurang baik dengan kriteria kelayakan perlu revisi, dan kurang dari 55% merupakan kualifikasi sangat kurang baik dengan kriteria kelayakan perlu direvisi semuanya.

Pada tahap validasi, ahli materi memberikan skor dengan persentase 93%, dengan catatan menambahkan penjelasan ayat Al-Qur'an dan mengaitkannya kedalam materi yang terdapat pada LKPD. Sementara itu, ahli media memberikan skor dengan persentase 94% dan saran mengubah warna background LKPD dengan warna warna yang lebih cerah, mengubah tata letak logo instansi dan kelas, serta menghapus kolom identitas kelompok pada halaman sampul LKPD, mengubah ukuran teks, dan menambahkan gambar lembar aktivitas menggunting untuk memperjelas instruksi visual dalam LKPD. Ahli praktisi pembelajaran memberikan skor dengan persentase 96% dan saran menambahkan penjelasan terkait arti dari promosi dan tawar-menawar dengan tujuan peserta didik dapat langsung memahaminya.

C. Kemenarikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui analisis kuantitatif terhadap penilaian validitas dan kemenarikan pada saat uji coba lapangan. Sementara itu, data kualitatif didapatkan melalui wawancara yang mendalam dengan guru dan analisis terhadap respon siswa dan angket.⁹¹ Kemenarikan produk LKPD di hitung melalui hasil penilaian uji coba lapangan dengan respon peserta didik

⁹¹ Yasin, Garancang, and Hamzah, "Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif."

terhadap LKPD berbasis *role playing* pada P5. Instrumen angket kemenarikan dikembangkan untuk mengumpulkan data mengenai respons dan daya tarik siswa terhadap LKPD yang telah dikembangkan. Selaras dengan penelitian oleh Maulidhotur Ro'iyah yang mengembangkan angket kemenarikan media pembelajaran menunjukkan pentingnya instrumen yang valid dan reliabel untuk mengukur aspek afektif siswa, yang sejalan dengan metode pengumpulan data kemenarikan dalam penelitian ini.⁹² Instrumen ini secara keseluruhan bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kualitas dan kemenarikan produk LKPD yang dihasilkan. Angket kemenarikan LKPD berisi 15 soal pertanyaan yang harus diisi peserta didik kelas V setelah mengerjakan dan mengamati LKPD.⁹³ Pengembangan instrumen ini didukung oleh teori evaluasi kurikulum oleh Tyler, yang menekankan pentingnya mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai dan bagaimana siswa merespons materi.

Adapun persentase tingkat kemenarikan adalah persentase 76% sampai 100% merupakan kriteria sangat baik, persentase 56% sampai 75% merupakan kriteria baik persentase 26% sampai 50% merupakan kriteria kurang baik, dan persentase <25% merupakan tidak baik.⁹⁴ Skala ini sejalan dengan prinsip evaluasi produk atau program yang dikemukakan oleh Sugiyono dalam pengukuran efektivitas dan kelayakan, di mana persentase

⁹² Maulidhotur Ro'iyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Negeri 4 Malang, Ayan*, vol. 15, 2024.

⁹³ Ketut Sri Puji Wahyuni, I Made Candiasa, and I Made Citra Wibawa, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar."

⁹⁴ Alhikma, "Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Berbasis REACT Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Islam Sabilurrosyad Gasek Kota Malang."

digunakan untuk mengkategorikan hasil secara kuantitatif. Lembar angket kemenarikan diisi oleh 25 peserta didik kelas V di MI Nurul Ulum Arjosari yakni kelas V C. berdasarkan tabel angket kemenarikan LKPD pada kelas V C diperoleh persentase 91%, persentase tersebut termasuk kedalam kriteria sangat baik. Hal ini selaras dengan penelitian oleh Hidayah dan Latif (2021) bahwa pengembangan LKPD yang menarik menunjukkan bahwa LKPD dengan tingkat kemenarikan tinggi cenderung meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, mendukung temuan bahwa LKPD ini berpotensi efektif dalam pembelajaran

Hasil uji coba lapangan melalui angket kemenarikan kepada peserta didik kelas V C memperoleh persentase 91%, dengan kategori LKPD sangat baik sehingga sangat menarik untuk di implementasikan kepada peserta didik kelas V. LKPD ini digunakan sebagai bahan ajar ketika proses pembelajaran berlangsung dan LKPD digunakan sebagai perantara komunikasi guru dengan siswanya. LKPD ini berisi materi pendukung, soal-soal evaluasi, aktivitas bermain peran (*role playing*), laporan kegiatan, dan lembar refleksi. Materi dalam LKPD adalah materi P5 dengan tema kewirausahaan.

LKPD ini berbasis *role playing* untuk membantu siswa dalam memahami materi kewirausahaan dengan aktivitas bermain. Selain belajar, peserta didik juga melakukan aktivitas bermain guna menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Manfaat dari penggunaan *role playing* dalam pembelajaran pelaksanaan P5 tema kewirausahaan sangat signifikan. Pertama, *role playing* mampu membangkitkan minat belajar siswa karena mereka cenderung lebih aktif dalam pembelajaran ketika mereka dapat

berperan sebagai pengusaha atau pemimpin dalam skenario yang disimulasikan.⁹⁵ Teori pembelajaran aktif, seperti yang diadvokasi oleh Bonwell dan Eison, menekankan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang sangat didukung oleh metode *role playing*. Selaras dengan penelitian oleh Safitri dan Sudrajat menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing dalam pembelajaran kewirausahaan secara signifikan meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa. *Role playing* juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, karena siswa harus merencanakan strategi, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan situasi yang berubah.

Beberapa aktivitas yang dilakukan peserta didik di dalam LKPD adalah yang pertama pemahaman materi kewirausahaan. Didalam pemahaman materi, terdapat cerita yang berkaitan dengan materi guna memberikan gambaran kewirausahaan dalam kegiatan sehari-hari serta terdapat ayat terkait dengan materi. setelah memahami materi singkat tentang kewirausahaan, peserta didik mulai berdiskusi dengan kelompoknya terkait bermain peran yang dimulai dari pembagian peran, menentukan jenis usaha, menentukan harga jual, membuat strategi promosi, dan membuat laporan keuangan, serta laporan kegiatan. Terdapat soal-soal evaluasi yang berkaitan dengan materi dan aktivitas yang telah dilakukan. Didalam LKPD juga terdapat lembar refleksi yang harus diisi setelah melakukan mengerjakan LKPD ini.

⁹⁵ Vinogradova and Ivanova, "Pedagogical Conditions for Role-Playing Game Development in Senior Preschool Age Children."

Terdapat beberapa kekurangan dalam penerapan *role playing* dalam pembelajaran. Salah satu tantangan utama adalah kebutuhan akan waktu dan sumber daya yang cukup untuk merancang dan melaksanakan permainan yang efektif.⁹⁶ Untuk mengoptimalkan *role playing* dalam pembelajaran pelaksanaan P5 tema kewirausahaan, guru perlu merencanakan dan memilih skenario yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

LKPD yang dikembangkan peneliti memiliki beberapa kelebihan, yaitu LKPD ini merupakan bahan ajar yang interaktif sehingga dapat menarik perhatian peserta didik ketika proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Selain belajar, LKPD ini mengajak peserta didik bermain dengan kelompoknya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar LKPD ini mampu meningkatkan konsep pemahaman peserta didik dengan tingkat kemenarikan sangat tinggi yakni 91% untuk kelas V C. LKPD P5 berbasis *role playing* ini berbentuk cetak sehingga peserta didik dapat langsung mengerjakan di lembaran-lembaran LKPD. Penelitian oleh Wibowo dan Pratiwi menunjukkan bahwa LKPD berbentuk cetak yang didesain dengan baik dan menarik dapat tetap relevan dan efektif dalam konteks pembelajaran modern, terutama jika didukung oleh aktivitas yang kolaboratif dan menarik seperti *role playing*.

⁹⁶ Wahyuni and Andiyoko, "Pembuatan Game Berbasis Pembelajaran Menggunakan Rpg Maker Mv."

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan produk berupa LKPD P5 berbasis *role playing* kelas V di MI Nurul Ulum Arjosari, berikut Kesimpulan yang diambil dari proses pengumpulan dan penyajian data hasil uji coba produk:

1. Produk yang dikembangkan berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berbasis *role playing* di MI Nurul Ulum Arjosari. Adapun prosedur pengembangan LKPD ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*)
2. LKPD divalidasi oleh tiga validator yakni, validator materi, validator media, dan validator praktisi pembelajaran. validasi oleh validator materi memperoleh nilai persentase 93%, validasi oleh validator media memperoleh nilai persentase 94%, dan validasi oleh validator praktisi pembelajaran memperoleh nilai 96%. Berdasarkan skor persentase tersebut produk LKPD dinyatakan sangat baik dengan kriteria tidak ada revisi.
3. Subjek uji coba lapangan produk LKPD adalah peserta didik kelas V C di MI Nurul Ulum Arjosari dengan jumlah subjek 25 peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, peserta didik memberikan respon positif terhadap LKPD yaitu sangat menarik sebagai bahan ajar

pembelajaran P5 tema kewirausahaan dengan memperoleh nilai persentase 91% pada uji coba lapangan.

B. Saran

1. Pemanfaatan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan LKPD P5 berbasis *role playing* pada tema kewirausahaan, berikut beberapa saran yang dapat diterapkan selama proses pemanfaatan produk dan saran untuk penelitian selanjutnya:

- a. LKPD P5 berbasis *role playing* ini dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru kelas V di MI Nurul Ulum Arjosari sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang inovatif dan menarik dalam pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) tema kewirausahaan.
- b. Guru dapat mengintegrasikan penggunaan LKPD ini kedalam perencanaan pembelajaran P5, memastikan alokasi waktu yang cukup untuk pelaksanaan aktivitas *role playing* dan diskusi yang terstruktur sesuai dengan panduan dalam LKPD.
- c. LKPD berbasis *role playing* ini dapat diadaptasi dan dikembangkan untuk tema-tema P5 lainnya, sehingga memperkaya variasi bahan ajar P5 di sekolah.

2. Diseminasi

- a. Hasil pengembangan LKPD ini dapat disosialisasikan kepada seluruh guru dan pihak terkait terutama di MI Nurul Ulum Arjosari melalui forum guru, workshop, atau presentasi internal sekolah.

- b. Untuk menjangkau khalayak yang lebih luas, hasil penelitian ini dapat dipublikasikan dalam bentuk artikel ilmiah atau artikel populer di media pendidikan dan media sosial.
3. Pengembangan lebih lanjut
- a. LKPD ini dapat dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk digital atau interaktif, misalnya dengan menambahkan video, simulasi virtual, atau platform kolaborasi online.
 - b. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi variasi model dan teknik *role playing* yang lebih beragam dan mendalam, serta mengintegrasikannya kedalam LKPD untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman konsep peserta didik.
 - c. Untuk memudahkan implementasi, perlu dikembangkan buku panduan guru yang lebih detail, berisi langkah-langkah pelaksanaan, alternatif kegiatan, serta strategi penilaian yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhikma, N. A. (2021). *Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Berbasis REACT pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Islam Sabilurrosyad Gasek Kota Malang*. 1–78. <http://etheses.uin-malang.ac.id/31246/1/17190024.pdf>
- Anjarwati, A., Fatimatuz Az-Zahra, P., Putri, M. K., & Putri, T. F. (2023). *Upaya Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila dengan Melatih karakter Kemandirian*. 32(2), 283–290.
- Ardiansyah, F. D., Tahir, M., Kusumaningsih, A., Arif, M., & Wijaya, E. Y. (2023). Pengembangan Game Edukasi Tipe RPG Berbasis Android sebagai Suplemen pada Materi Anatomi Tumbuhan. *Jurnal Eksplora Informatika*, 13(1), 77–87. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v13i1.982>
- Asiati, S., & Hasanah, U. (2022). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Penggerak. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 19(2), 61–72. <https://doi.org/10.54124/jlmp.v19i2.78>
- Asmaranti, W., Pratama, G. S., & Wisniarti. (2018). Desain Lembar kerja Peserat Didik (LKPD) Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Pendidikan Karakter. *Seminar Nasionall Etnomatnesia*, 639–646.
- Awe, E. Y., & Ende, M. I. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV SDI Rutosoro Di Kabupaten Ngada. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 48. <https://doi.org/10.29408/didika.v5i2.1782>
- Ayub, S., Rokhmat, J., Busyairi, A., & Tsuraya, D. (2023). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Sebagai Upaya Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 1001–1006. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1373>
- Ayun, D. Q., Masnawati, E., Sunan, U., & Surabaya, G. (2024). Pelajar Pancasila di SMP Islam Parlaungan. *Education, Elementary*, 1(2), 38–51.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. R. I. (2022). *Panduan Pengembangan Proyek*

Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Danial, M., & Sanusi, W. (2020). Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis investigasi bagi guru Sekolah Dasar Negeri Parangtambung II Kota Makasar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 615–619. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/11888/7003>
- Efa Farameta, Ariefa P. Yani, A. R. S. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berdasarkan Keragaman Tanaman Obat di Desa Margomulyo Bengkulu Tengah. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 5(1), 104–111. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.33369/diklabio.5.1.104-111>
- Esy Kusnaedi. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Pemecahan Masalah Matematis pada Siswa SMP N 1 Bumi Agung. *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) METRO*, 1–108.
- Fadhilah, U., Azizah, M., Roshayanti, F., & Handayani, S. (2023). Analisis Model PJBL Dalam Dimensi Kreatif Profil Pelajar Pancasila Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Pandean Lamper 04 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 2–6.
- Fayrus Abadi Slamet. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Hermawati, A. R. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA berbasis keterampilan berargumentasi siswa kelas V di SDN 3 Sidomulyo Trenggalek*. Universitas Islam negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Snistek*, 296–301.
- Kasih, I., Darussyamsu, R., Biologi, J., Negeri Padang, U., & Negeri Padang Jl Hamka Air Tawar Barat Padang, U. (2018). Pengembangan Lembar Kerja

- Peserta Didik Eksperimen Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Peserta Didik Kelas XI Semester 1. *Bioeducation Journal*, 2(2), 2615–5451.
- Ketut Sri Puji Wahyuni, I Made Candiasa, & I Made Citra Wibawa. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 301–311. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476
- Maruti, E. S., Malawi, I., Hanif, M., Budyartati, S., Huda, N., Kusuma, W., & Khoironi, M. (2023). Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada Jenjang Sekolah Dasar. *Abdimas Mandalika*, 2(2), 85. <https://doi.org/10.31764/am.v2i2.13098>
- Maulida, U., & Tampati, R. (2023). Gaya Hidup Berkelanjutan Melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 14–21. <https://doi.org/10.51476/dirasah.v6i1.453>
- MKM, L., Usman, A., & Hidayati, N. (2024). Penanaman Karakter Gotong Royong Melalui Tema Kewirausahaan dan Kearifan Lokal pada P5 Kurikulum Merdeka. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i3.86>
- Neni Triana. (2021). *LKPD Berbasis Eksperimen*. Guepedia.
- Nur, N., Rohmah, S., Narimo, S., & Widyasari, C. (2023). *Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global Di Sekolah Dasar*. 6(3), 1254–1269. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6124>
- Nur Wijayanti, D., & Muthali'in, A. (2023). Penguatan Dimensi Berkebinekaan Global Profil Pelajar Pancasila melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Educatio*, 18(1), 172–184. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.12518>
- Octavia, E., & Rube, A. (2019). Implementasi Sila ke Empat Berlandaskan Pancasila Pada Mahasiswa IKIP PGRI Pontianak. In *Jurnal Pendidikan Sosial* (Vol. 6, Issue 1).
- Permadi, D., Priadi, M. A., & Antika, R. N. (2024). Pelatihan Pembuatan E-Assessment dalam Pembelajaran IPA untuk Melatih Kemampuan 4C bagi

- Guru IPA Sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Nuwo Abdimas*, 3(1), 10–18.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Nurhaliza Primar, C., & Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, N. (2022). *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa* (Vol. 2, Issue 1).
- Rahman Hakim, Z., Taufik, M., & Novianda Firdayanti, R. (2019). Jurnal Riset Pengembangan Media Flipchart Pada Tema “Diriku” Subtema “Tubuhku” Sdn Serang 3. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 3(2), 66–75.
- Ramlah. (2024). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Ngijo Malang*. 15(1), 37–48.
- Saputri, W. (2025). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar*. 10(1), 333–341.
- Sari, I. K., Pifianti, A., & Chairunissa, C. (2023). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Fase A Pada Tema Bhineka Tunggal Ika. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(2), 138–147. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i2.p138-147>
- Solihin, A., Wahid, H. A., & Fikri, A. (2023). Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Hadist. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(7), 1397–1408. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i7.298>
- Suhermah, D., & Endang Yunitasari, S. (2023). Analisis Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di TKIT Al Furqon Al Azhari Bekasi Timur. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2264–2272. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1651>
- Suprihhatin, G., & Rohmadi, Y. (n.d.). *Pembinaan Karakter Siswa Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Madrasah Ibtida’iyah Negeri 7 Boyolali*. www.jurnal.pps.uniga.ac.id
- Susanti, A., & Darmansyah, A. (2023). Analisis Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis di SD Negeri 44 Kota Bengkulu. *EduBase* ..., 4, 201–212.

<https://www.journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase/article/view/1027>

- Umbaryati, U. (2016). Pentingnya LKPD pada pendekatan scientific pembelajaran matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 217–225. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21473%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/download/21473/10157>
- Utami, R. W. (2019). Pengaruh Penerapan LKPD Berbasis Conceptual Attainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif dan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Kelas X SMA. In *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Utaminingsih, S., Putri, J., Rondli, W. S., Fathurohman, I., & Hariyadi, A. (2023). Project P5: How is assistance in implementing the independent curriculum in elementary schools? *Jurnal Inovasi Dan Pengembangan Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 73–79. <https://doi.org/10.61650/jip-dimas.v1i2.229>
- Vinogradova, M., & Ivanova, N. (2016). Pedagogical Conditions for Role-Playing Game Development in Senior Preschool Age Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 233(May), 297–301. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.134>
- Wahyuni, S. N., & Andiyoko, C. (2018). Pembuatan Game Berbasis Pembelajaran Menggunakan Rpg Maker Mv. *Journal Of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing*, 1(1), 24–28. <https://doi.org/10.47709/cnapc.v1i1.5>
- Widiyani, A., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 132. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53176>
- Yasin, M., Garancang, S., & Hamzah, A. A. (2024). Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Metodologi Penelitian Untuk Public Relations Kuantitatif Dan Kualitatiif*, 2(3), 161–173.
- Yudi Hari Rayanto dan Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

Yusuf, F., Rahman, H., Fatawuri Syamsuddin, A., Irfan, M., & Guru Sekolah Dasar, P. (2024). *PKM Pelatihan Penyusunan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Bagi Guru Sekolah Dasar Di SDN 3 Mimika* (Vol. 2, Issue 2).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id , email : fitk@uin-malang.ac.id
---	---

Nomor	: 919/Un.03.1/TL.00.1/03/2025	10 Maret 2025
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	

Kepada

Yth. Kepala MI Nurul Ulum Arjosari Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Azizaton Nurul Laili
NIM	: 210103110126
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025
Judul Skripsi	: Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Berbasis Role Playing di MI Nurul Ulum Arjosari
Lama Penelitian	: Maret 2025 sampai dengan April 2025 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



An Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
BADAN PENYELENGGARA PENDIDIKAN MA'ARIF NU (BPPMNU) NURUL ULUM ARJOSARI
 (SK. KEMENKUMHAM AHU-70.AH.01.08.Tahun 2015)

MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL ULUM ARJOSARI
TERAKREDITASI "A"
NSM : 111235730031 NPSN : 60720754
 JL. TELUK PELABUHAN RATU 115 A ARJOSARI KOTA MALANG Telp.0341-4385311
 email : minurululum67@yahoo.com web : minurululum.sch.id

SURAT KETERANGAN
 No : 231.1/422.307/MINU/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **THOIFAH, S.Pd.I**
 Nip : -
 Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum
 Alamat : Jl. Teluk Pelabuhan Ratu 115 A Arjosari Blimbing
 Kota Malang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **AZIZATUN NURUL LAILI**
 NIM : **210103110126**
 Program Studi : **PGMI**
 Semester - Tahun Akademik : **Genap - 2024/2025**

Telah melaksanakan penelitian selama 1 bulan di kelas 5 sesuai dengan judul skripsi
**"Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Project Penguatan Profil Pelajar
 Pancasila (P5) Berbasis Role Playing" di MI Nurul Ulum Arjosari.**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 3 Mei 2025

Kepala Madrasah,

THOIFAH, S.Pd.I



Lampiran 3 Lembar Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana peran lingkungan kelas dalam mendukung pembelajaran?	Lingkungan kelas yang kondusif sangat penting. Tata letak kelas yang fleksibel, memungkinkan pengaturan meja dan kursi untuk kerja kelompok atau individu, akan mendukung berbagai metode pembelajaran termasuk kegiatan P5. Ketersediaan pojok baca atau area diskusi juga membantu siswa berinteraksi dan belajar secara kolaboratif. Selain itu, visualisasi materi yang relevan dengan P5 di dinding kelas dapat memperkuat pemahaman konsep.
2.	Apa saja Metode dan strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pelaksanaan P5?	Untuk P5, metode yang efektif meliputi pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, presentasi hasil karya, dan simulasi atau bermain peran (role playing). Strateginya adalah mengaitkan materi dengan isu-isu kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa, mendorong mereka untuk mencari solusi kreatif, serta memberikan ruang untuk refleksi dan kolaborasi.
3.	Dalam pembelajaran menggunakan media apa saja?	Saat ini, guru banyak menggunakan buku teks, papan tulis, proyektor, dan sesekali video dari internet. Namun, media yang ada terasa kurang interaktif dan kurang variatif untuk mendukung pembelajaran P5 yang membutuhkan partisipasi aktif siswa. Kami mencari media yang lebih menarik dan memicu kreativitas.
4.	Apakah LKPD berperan penting dalam pembelajaran?	Ya, LKPD sangat penting sebagai panduan belajar yang terstruktur. LKPD membantu siswa memahami tahapan kegiatan, melatih kemandirian, dan menyediakan ruang untuk mencatat hasil eksplorasi atau refleksi mereka. Tanpa LKPD, kegiatan seringkali menjadi kurang terarah dan tujuan pembelajaran sulit tercapai.
5.	Apakah siswa lebih terlibat dalam pembelajaran ketika menggunakan LKPD?	Tergantung desain LKPD-nya. LKPD yang saat ini digunakan cenderung berorientasi pada tugas individu dan kurang variatif, sehingga tingkat keterlibatan siswa masih kurang optimal. Jika LKPD didesain lebih menarik, interaktif, dan mendorong kerja sama, siswa pasti akan lebih terlibat.
6.	Apakah penggunaan LKPD meningkatkan motivasi belajar siswa?	Motivasi siswa terhadap LKPD yang ada belum signifikan. Mereka menganggap LKPD hanya berisi soal atau tugas yang monoton. Untuk meningkatkan motivasi, LKPD perlu memiliki tampilan yang menarik, instruksi yang jelas, dan aktivitas yang menantang sekaligus menyenangkan, seperti simulasi atau permainan.
7.	Bagaimana siswa menerapkan nilai-nilai Pancasila yang diajarkan melalui LKPD	Saat ini, penerapan nilai-nilai Pancasila melalui LKPD cenderung bersifat teoritis atau melalui tugas tertulis. Sulit melihat langsung bagaimana siswa mengaplikasikannya dalam interaksi sehari-hari. Kami berharap LKPD dapat menyediakan skenario atau aktivitas praktis yang memungkinkan siswa secara langsung mempraktikkan nilai-nilai tersebut, misalnya melalui kegiatan kolaborasi atau role playing yang mengandung dilema moral.
8.	Apakah Anda melihat perubahan karakter positif pada siswa setelah menggunakan LKPD?	Perubahan karakter positif yang teramati belum signifikan dengan LKPD yang ada. LKPD saat ini lebih fokus pada aspek kognitif. Untuk membentuk karakter, diperlukan LKPD yang memfasilitasi interaksi sosial, pengambilan keputusan etis, dan pengalaman langsung yang memicu empati dan tanggung jawab.

9.	Apa saja hambatan guru yang dialami dalam pembelajaran P5 di kelas?	Hambatan utama adalah keterbatasan waktu dan sumber daya untuk mengembangkan bahan ajar P5 yang inovatif. Selain itu, kompetensi guru dalam merancang LKPD yang kreatif dan interaktif juga perlu ditingkatkan. Masih banyak guru yang belum terbiasa membuat LKPD yang beyond sekadar lembar soal.
10.	Apa harapan guru dalam pembelajaran P5 di era kemajuan teknologi?	Harapan kami adalah adanya LKPD P5 yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan era digital. LKPD yang memanfaatkan teknologi sederhana namun efektif, seperti fitur multimedia atau elemen gamifikasi, akan sangat membantu. Kami juga berharap LKPD dapat membantu guru dalam memfasilitasi aktivitas proyek yang kompleks, seperti role playing, agar lebih terstruktur dan mudah diimplementasikan.

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi

A. PETUNJUK PENGISIAN

Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RG), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Tanda dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai.

B. PENILAIAN**Tabel Penilaian**

No	Kriteria	Jawaban					Keterangan
		SS	S	RG	TS	STS	
1.	LKPD relevan dengan Capaian Pembelajaran yang ingin dicapai	✓					
2.	LKPD mendukung pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan	✓					
3.	LKPD dirancang sesuai dengan level kognitif siswa		✓				
4.	Materi dalam LKPD disajikan secara runtut	✓					
5.	LKPD memotivasi peserta didik menggali informasi	✓					
6.	Tingkat kesukaran dalam LKPD disajikan secara runtut	✓					
7.	Aktivitas yang dirancang dalam LKPD mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama.		✓				
8.	LKPD mendorong siswa untuk melakukan refleksi terhadap apa yang telah dipelajari		✓				
9.	LKPD mendukung pertumbuhan siswa menjadi individu yang berkarakter		✓				
10.	LKPD membantu siswa meningkatkan kemampuan yang sudah dimilikinya	✓					
11.	Skenario Role Playing yang disajikan mudah dipahami dan diikuti oleh peserta didik.	✓					

12.	Skenario <i>role playing</i> relevan dengan materi yang dipelajari dan tujuan pembelajaran.	✓					
13.	LKPD mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dan berpartisipasi dalam kegiatan <i>role playing</i>	✓					
14.	<i>Role playing</i> membantu peserta didik dalam memahami konsep yang sulit dipahami		✓				
15.	LKPD berbasis <i>role playing</i> dirancang untuk memperkuat nilai-nilai profil pelajar pancasila yang relevan dengan materi.	✓					

Setelah mengisi tabel penilaian, lingkarilah huruf dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu!

LKPD P5 berbasis *Role Playing* ini:

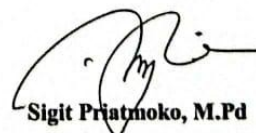
- a. ~~Dapat digunakan tanpa revisi~~
- b. Dapat digunakan, namun perlu direvisi kecil
- c. Boleh digunakan dengan revisi besar
- d. Tidak boleh digunakan

Kesimpulan dan saran:

Penjelasan ayat Al-Qur'an perlu dikembalikan & dikaitkan dg
materi

Malang, 25 Februari 2025

Validator Materi


 Sigit Priatnoko, M.Pd

Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media

A. PETUNJUK PENGISIAN

Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RG), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Tanda dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai.

B. PENILAIAN

Tabel Penilaian

No	Kriteria	Jawaban					Keterangan
		SS	S	RG	TS	STS	
1.	LKPD menggunakan EYD	✓					
2.	Struktur kalimat dalam LKPD sangat sederhana dan mudah diikuti	✓					
3.	LKPD menggunakan kalimat efektif	✓					
4.	Huruf yang digunakan dapat dipahami oleh siswa	✓					
5.	Simbol yang digunakan dalam LKPD dapat dipahami oleh siswa		✓				
6.	Font yang digunakan dalam seluruh teks LKPD sudah cukup besar dan jelas sehingga mudah dibaca oleh siswa	✓					
7.	Ukuran font pada judul, subjudul, dan teks utama dalam LKPD memiliki variasi yang cukup untuk membedakan tingkat pentingnya informasi	✓					
8.	Petunjuk penggunaan dalam LKPD ini disajikan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa	✓					

No	Kriteria	Jawaban					Keterangan
		SS	S	RG	TS	STS	
9.	Petunjuk penggunaan menggunakan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	✓					
10.	Gambar-gambar dalam LKPD mudah dipahami	✓					
11.	Gambar dalam LKPD membantu siswa memahami materi	✓					
12.	Background LKPD menarik perhatian siswa		✓				
13.	Sampul LKPD menarik perhatian siswa		✓				
14.	Sampul LKPD sesuai dengan tema materi yang dipelajari	✓					
15.	Kombinasi warna background, tulisan, dan simbol pada LKPD terlihat harmonis		✓				
16.	Warna tulisan kontras dengan warna background sehingga mudah dibaca	✓					
17.	Unsur-unsur visual dalam LKPD disusun secara proporsional	✓					
18.	Variasi ukuran dan jenis huruf digunakan untuk membedakan bagian-bagian penting dalam LKPD		✓				

Setelah mengisi tabel penilaian, lingkarilah huruf dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu!

LKPD P5 berbasis *Role Playing* ini:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan, namun perlu direvisi kecil
- Boleh digunakan dengan revisi besar
- Tidak boleh digunakan

Kesimpulan dan saran:

Dapat digunakan dg revisi sedikit

Malang, 12 Maret 2025

Validator Media



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PRAKTIKSI

Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RG), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) sesuai dengan penilaian yang menurut anda paling benar!

No	Kriteria	Jawaban					Keterangan
		SS	S	RG	TS	STS	
1.	tujuan pembelajaran yang tercantum dalam LKPD ini dapat dipahami dengan jelas oleh siswa	✓					
2.	tujuan pembelajaran yang tercantum sudah cukup rinci dan operasional sehingga dapat diukur pencapaiannya	✓					
3.	tujuan pembelajaran yang tercantum relevan dengan materi pembelajaran yang disajikan dalam LKPD	✓					
4.	gambar yang digunakan dalam LKPD ini relevan dan mendukung pemahaman siswa	✓					
5.	gambar yang digunakan sudah cukup variatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa	✓					
6.	materi yang terkait dengan tujuan pembelajaran telah tercakup secara lengkap dalam LKPD	✓					
7.	cakupan materi dalam LKPD sudah sesuai dengan standar kompetensi yang berlaku		✓				
8.	urutan kegiatan pembelajaran dalam LKPD sudah logis dan mudah diikuti oleh siswa		✓				
9.	terdapat transisi yang jelas antara satu kegiatan dengan kegiatan lainnya dalam LKPD	✓					
10.	setiap kegiatan pembelajaran dalam LKPD memiliki tujuan yang jelas dan terhubung dengan tujuan pembelajaran secara keseluruhan	✓					
11.	gambar yang digunakan dalam LKPD ini secara akurat menggambarkan konsep-konsep yang dijelaskan dalam materi	✓					
12.	LKPD mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran	✓					

No	Kriteria	Jawaban					Keterangan
		SS	S	RG	TS	STS	
13.	LKPD memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dengan teman dalam menyelesaikan tugas	✓					
14.	bahasa yang digunakan dalam LKPD sesuai dengan tingkat bahasa siswa		✓				
15.	kalimat yang digunakan dalam LKPD jelas, singkat, dan mudah dipahami	✓	✗				

Setelah mengisi tabel penilaian, lingkarilah huruf dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

LKPD berbasis *game* ini:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ Dapat digunakan, namun perlu direvisi kecil
- Boleh digunakan dengan revisi besar
- Tidak boleh digunakan

Kesimpulan dan saran

Untuk keseluruhan sudah cukup baik, terlihat dari tnyan pembelajaran yang ada pada LKPD, dan juga pada contoh gambarnya. Sedikit saran saya mungkin dapat ditambahkan penjelasan lainnya seperti arti promosi maupun tawar-menawar dibagian ayo menyimak dengan harapan melalui penjelasan tersebut siswa dapat langsung memahami apa saja yang diperlukan dalam kegiatan kewirausahaan jual beli.

Malang, 13 Maret 2025
Validator Praktisi


Ulfa Maisyarah, S.Pd

Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor	Nilai (%)	Kriteria
1.	LKPD relevan dengan Capaian Pembelajaran yang ingin dicapai	5	100%	Sangat Baik
2.	LKPD mendukung pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan	5	100%	Sangat Baik
3.	LKPD dirancang sesuai dengan level kognitif siswa	4	80%	Baik
4.	Materi dalam LKPD disajikan secara runtut	5	100%	Sangat Baik
5.	LKPD memotivasi peserta didik menggali informasi	5	100%	Sangat Baik
6.	Tingkat kesukaran dalam LKPD disajikan secara runtut	5	100%	Sangat Baik
7.	Aktivitas yang dirancang dalam LKPD mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama.	4	80%	Baik
8.	LKPD mendorong siswa untuk melakukan refleksi terhadap apa yang telah dipelajari	4	80%	Baik
9.	LKPD mendukung pertumbuhan siswa menjadi individu yang berkarakter	4	80%	Baik
10.	LKPD membantu siswa meningkatkan kemampuan yang sudah dimilikinya	5	100%	Sangat Baik
11.	Skenario <i>role playing</i> yang disajikan mudah dipahami dan diikuti oleh peserta didik.	5	100%	Sangat Baik
12.	Skenario <i>role playing</i> relevan dengan materi yang dipelajari dan tujuan pembelajaran.	5	100%	Sangat Baik
13.	LKPD mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dan berpartisipasi dalam kegiatan <i>role playing</i>	5	100%	Sangat Baik
14.	<i>Role playing</i> membantu peserta didik dalam memahami konsep yang sulit dipahami	4	80%	Baik
15.	LKPD berbasis <i>role playing</i> dirancang untuk memperkuat nilai-nilai profil pelajar pancasila yang relevan dengan materi.	5	100%	Sangat Baik
Nilai akhir		70	93%	Sangat Baik

Lampiran 8 Hasil validasi ahli media

No	Aspek penilaian	Skor	Nilai (%)	Kriteria
1.	LKPD menggunakan EYD	5	100%	Sangat Baik
2.	Struktur kalimat dalam LKPD sangat sederhana dan mudah diikuti	5	100%	Sangat Baik
3.	LKPD menggunakan kalimat efektif	5	100%	Sangat Baik
4.	Huruf yang digunakan dapat dipahami oleh siswa	5	100%	Sangat Baik
5.	Simbol yang digunakan dalam LKPD dapat dipahami oleh siswa	4	80%	Baik
6.	Font yang digunakan dalam seluruh teks LKPD sudah cukup besar dan jelas sehingga mudah dibaca oleh siswa	5	100%	Sangat Baik
7.	Ukuran font pada judul, subjudul, dan teks utama dalam LKPD memiliki variasi yang cukup untuk membedakan tingkat pentingnya informasi	5	100%	Sangat Baik
8.	Petunjuk penggunaan dalam LKPD ini disajikan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa	5	100%	Sangat Baik
9.	Petunjuk penggunaan menggunakan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	5	100%	Sangat Baik
10.	Gambar-gambar dalam LKPD mudah dipahami	5	100%	Sangat Baik
11.	Gambar dalam LKPD membantu siswa memahami materi	5	100%	Sangat Baik
12.	<i>Background</i> LKPD menarik perhatian siswa	4	80%	Baik
13.	Sampul LKPD menarik perhatian siswa	4	80%	Baik
14.	Sampul LKPD sesuai dengan tema materi yang dipelajari	5	100%	
15.	Kombinasi warna background, tulisan, dan simbol pada LKPD terlihat harmonis	4	80%	Baik
16.	Warna tulisan kontras dengan warna background sehingga mudah dibaca	5	100%	Sangat Baik
17.	Unsur-unsur visual dalam LKPD disusun secara proporsional	5	100%	Sangat Baik
18.	Variasi ukuran dan jenis huruf digunakan untuk membedakan bagian-bagian penting dalam LKPD	4	80%	Baik
Nilai akhir		85	94%	Sangat Baik

Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran

No	Aspek penilaian	Skor	Nilai (%)	Kriteria
1.	Tujuan pembelajaran yang tercantum dalam LKPD ini dapat dipahami dengan jelas oleh siswa	5	100%	Sangat Baik
2.	Tujuan pembelajaran yang tercantum sudah cukup rinci dan operasional sehingga dapat diukur pencapaiannya	5	100%	Sangat Baik
3.	Tujuan pembelajaran yang tercantum relevan dengan materi pembelajaran yang disajikan dalam LKPD	5	100%	Sangat Baik
4.	Gambar yang digunakan dalam LKPD ini relevan dan mendukung pemahaman siswa	5	100%	Sangat Baik
5.	Gambar yang digunakan sudah cukup variatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa	5	100%	Sangat Baik
6.	materi yang terkait dengan tujuan pembelajaran telah tercakup secara lengkap dalam LKPD	5	100%	Sangat Baik
7.	Cakupan materi dalam LKPD sudah sesuai dengan standar kompetensi yang berlaku	4	80%	Baik
8.	Urutan kegiatan pembelajaran dalam LKPD sudah logis dan mudah diikuti oleh siswa	4	80%	Baik
9.	Terdapat transisi yang jelas antara satu kegiatan dengan kegiatan lainnya dalam LKPD	5	100%	Sangat Baik
10.	Setiap kegiatan pembelajaran dalam LKPD memiliki tujuan yang jelas dan terhubung dengan tujuan pembelajaran secara keseluruhan	5	100%	Sangat Baik
11.	Gambar yang digunakan dalam LKPD ini secara akurat menggambarkan konsep-	5	100%	Sangat Baik

No	Aspek penilaian	Skor	Nilai (%)	Kriteria
	konsep yang dijelaskan dalam materi			
12.	LKPD mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran	5	100%	Sangat Baik
13.	LKPD memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dengan teman dalam menyelesaikan tugas	5	100%	Sangat Baik
14.	Bahasa yang digunakan dalam LKPD sesuai dengan tingkat bahasa siswa	4	80%	Baik
15.	Kalimat yang digunakan dalam LKPD jelas, singkat, dan mudah dipahami	5	100%	Sangat Baik
Nilai akhir		72	96%	Sangat valid

Lampiran 10 Hasil Angket Kemenarikan Uji Coba Lapangan

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	skor	skor maks	nilai (%)
1.	A1	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	3	47	60	78%
2.	A2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	55	60	92%
3.	A3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	52	60	87%
4.	A4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	54	60	90%
5.	A5	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	54	60	90%
6.	A6	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	60	98%
7.	A7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100%
8.	A8	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	60	97%
9.	A9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100%
10.	A10	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	57	60	95%
11.	A11	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	55	60	92%
12.	A12	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	53	60	88%
13.	A13	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	54	60	90%
14.	A14	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	55	60	92%
15.	A15	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	53	60	88%
16.	A16	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	53	60	88%
17.	A17	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	50	60	83%
18.	A18	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	52	60	87%
19.	A19	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	51	60	85%
20.	A20	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	53	60	88%
21.	A21	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	52	60	87%
22.	A22	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	56	60	93%
23.	A23	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	52	60	87%
24.	A24	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	58	60	97%
25.	A25	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55	60	92%
Nilai Akhir																	1358	1500	91%

Lampiran 11 Tampilan LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila
Berbasis Role Playing

Kewirausahaan dalam Kehidupan Sehari-hari

Azizatul Nurul Laili

Identitas Kelompok

Nama Kelompok : _____

Nama Anggota Kelompok:

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga pengembang dapat menyelesaikan bahan ajar LKPD ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yaitu adinul Islam wal Iman.

Adapun bahan ajar yang disusun yakni Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Role Playing dalam modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Tujuan utama dari LKPD ini adalah untuk memperkenalkan konsep kewirausahaan kepada siswa sejak dini. Melalui materi singkat tentang kewirausahaan dan jual beli, serta aktivitas bermain peran dalam transaksi jual beli, siswa diharapkan dapat memahami dasar-dasar berwirausaha dan mengembangkan minat serta keterampilan dalam bidang ini.

Pengembang berharap LKPD ini dapat menjadi sumber belajar yang menarik dan bermanfaat bagi siswa. Dengan menggunakan LKPD ini, siswa tidak hanya belajar tentang kewirausahaan, tetapi juga mengembangkan diri menjadi individu yang berkarakter Pancasila.

Tidak lupa ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung lancarnya penyusunan LKPD ini. Semoga LKPD ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi kemajuan pendidikan di Indonesia.

Makong, 13 Februari 2025

Pengembang

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	1
Daftar Isi	2
Dimensi, Elemen, dan Sub Elemen	3
Tujuan Pembelajaran	3
Deskripsi Proyek	4
Petunjuk Penggunaan	4
Pemahaman Materi	5
Aktivitas Siswa	8
Catatan Guru	17
Daftar Rujukan	18
Profil Pengembang	19

DIMENSI, ELEMEN, DAN SUB ELEMEN

Dimensi	Bergotong rayong
Elemen	Kolaborasi
Sub elemen	Kerja sama
Capaian akhir fase	Menunjukkan ekspresi (harapan) positif kepada orang lain dalam rangka mencapai tujuan kelompok di lingkungan sekitar sekolah dan rumah

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menyelaraskan tindakan sendiri dengan tindakan orang lain untuk melaksanakan kegiatan dan mencapai tujuan kelompok di lingkungan sekitar, serta memberi semangat kepada orang lain untuk bekerja efektif dan mencapai tujuan bersama.
2. Peserta didik dapat memperkenalkan cara mengelola usaha kecil dengan simulasi melalui role-playing
3. Peserta didik dapat menumbuhkan keterampilan komunikasi, kerjasama, dan pengambilan keputusan

DESKRIPSI PROYEK

Dalam proyek ini, kalian akan berperan sebagai wirausahawan dalam sebuah simulasi usaha. Kalian akan membentuk kelompok dan memilih jenis usaha yang ingin dikembangkan. Setiap kelompok akan menjalankan usaha tersebut dalam bentuk permainan peran, di mana setiap anggota kelompok memiliki peran berbeda (penjual, pembeli, dan pengelola keuangan).

PETUNJUK PENGGUNAAN

Beberapa hal yang harus dilakukan oleh peserta didik, sebagai berikut:

1. Buatlah kelompok yang beranggotakan 4-5 orang!
2. Pahami tujuan yang terdapat dalam LKPD!
3. Bacalah setiap intruksi dengan seksama!
4. Jawablah persoalan-persoalan pada lembar kerja sesuai dengan pengalaman dan pemahamanmu selama bermain peran!
5. Tuliskan jawabanmu dengan jelas dan rapi di lembar jawaban yang sudah disediakan!
6. Setelah selesai, kumpulkan lembar kerja ini kepada guru untuk dinilai!

1 Pemahaman Materi

AYO MEMBACA!

Tahukah kamu, membuat kerajinan tangan dari bahan bekas dan menjualnya atau menanam tanaman lalu menjual hasil panenmu termasuk dalam kegiatan kewirausahaan?

Apa itu Kewirausahaan?

Kewirausahaan adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan dan mengembangkan sebuah usaha atau bisnis yang menghasilkan produk atau jasa yang dibutuhkan oleh masyarakat. Seorang wirausahawan adalah orang yang berani mengambil risiko untuk memulai usaha, serta berpikir kreatif dan inovatif dalam menjalankan bisnisnya.

Mengapa Kewirausahaan Penting?

- Menciptakan Lapangan Kerja: Seorang wirausahawan bisa membuka peluang kerja bagi orang lain.
- Mengembangkan Ekonomi: Usaha kecil dan menengah adalah salah satu pendorong ekonomi di suatu negara.
- Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi: Kewirausahaan mendorong orang untuk mencari solusi kreatif atas masalah di masyarakat.




Perhatikan! Kalian pergi ke pasar? Perakapan diatas merupakan gambaran jual beli yang dilakukan oleh manusia sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan hidupnya. Ibu Siti membutuhkan sayuran untuk dimasak sebagai makanan. Ibu Siti berperan sebagai **pembeli**. Penjual sayur berperan sebagai yang menjual kebutuhan atau **penjual**. Kegiatan tower menawar dan promosi harga juga termasuk dalam proses jual beli.

• **Tawar-menawar**: proses negosiasi antara penjual dan pembeli untuk mencapai kesepakatan harga.
• **Promosi**: aktivitas yang dilakukan untuk menawarkan suatu barang dan jasa sehingga bisa menarik minat pembeli.

Berikut dalil Al-Qur'an tentang ayat kewirausahaan perdagangan jual beli:

لَا يَحِلُّ لَكَ الْبَيْعُ وَالشِّرْكُ فِي الْأَرْضِ وَالشِّرْكُ مِنْ قَبْلِ اللَّهِ وَلَا تَحْرُمُوا اللَّهَ

Artinya: Apabila salat (Jum'at) telah dilaksanakan, bertawarlah kamu di bumi, carilah karunia Allah, dan ingatlah Allah sebanyak-banyaknya agar kamu beruntung (Q.S Al-Jum'at Ayat 10)

Pada ayat tersebut, Allah SWT menandakan bahwa setelah selesai shalat jum'at, umat islam boleh bertransaksi di muka bumi untuk melaksanakan urusan duniawi dan berusaha mencari rezeki yang halal setelah menunaikan yang bermanfaat untuk akhirat. Mencari rezeki yang halal dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan jual beli atau berdagang dengan niat mencari rezeki dari Allah SWT, bukan semata-mata untuk memenuhi hawa.

AYO MENYIMAK!

Jual Beli

Jual beli adalah suatu kegiatan yang dilakukan dalam kehidupan manusia dalam rangka untuk mempertahankan kehidupan mereka di tengah-tengah masyarakat. Dalam kegiatan jual beli, ada yang berperan sebagai penjual dan pembeli. Uang digunakan sebagai alat untuk menukar barang dalam jual beli.

Tahukah Kamu,

Jual beli sudah ada sejak zaman dahulu, walaupun bentuknya berbeda. Jual beli juga dibenarkan dan berlaku sejak zaman Rasulullah SAW. Sekarang, jual beli mengalami perkembangan seiring pemikiran dan pemenuhan kebutuhan manusia.



2 Aktivitas Siswa

1. Siswa berdiskusi menentukan produk yang akan dijual
2. Siswa melakukan promosi dan tower menawar
3. Siswa melakukan kegiatan simulasi jual beli

AYO BELAJAR SAMA! BERMAIN!

1 Simulasi Role Playing

Bacalah simulasi role playing berikut untuk memudahkan kamu dalam kegiatanmu hari ini!

Pasar Ceria

Di sebuah desa bernama Desa Makmur, setiap hari minggu ada pasar yang selalu ramai. Pasar ini dinamakan pasar ceria. Semua warga menjual barang jualannya seperti alat tulis, makanan, dan minuman, sayuran, dan buah-buahan. Pemilik usaha akan mengarahkan kegiatan, setiap toko memiliki promosi yang menarik untuk menarik pelanggannya. Tugas penjual adalah menentukan harga jual produk yang akan diperjualbelikan dan akan berinteraksi dengan pembeli. Tugas pembeli adalah membeli barang yang dibutuhkan. Pembeli juga melakukan tower menawar harga barang. Pengelola keuangan akan mencatat setiap transaksi. Setelah berjalan selesai, masing-masing toko menutup tokonya dan menghitung penghasilan jualannya.



2 Aturan Permainan

Bacalah aturan permainan dibawah ini dengan saksama!

1. Setiap pemilik usaha harus menyiapkan lapak sederhana (menggunakan meja) dan menata barang dagangannya.
2. Setiap pembeli diberikan sejumlah uang untuk digunakan membeli sesuai dengan kebutuhan.
3. Pedagang harus menawarkan barang mereka dengan harga yang masuk akal dan melakukan strategi promosi.
4. Pembeli harus mencari barang terbaik sesuai dengan budget mereka.
5. Pengelola keuangan harus mencatat semua barang yang telah terjual.

3 Pembagian peran

Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota. Tentukan siapa yang akan menjadi:

Penjual : _____
Pembeli : _____
Pengelola Keuangan : _____

4 Menentukan Jenis Usaha

Setiap kelompok akan mendapatkan jenis usaha yang sudah disiapkan oleh guru yang dibagikan secara acak. Diskusikan dengan anggota kelompokmu terkait nama toko dan jenis barang apa yang kamu jual!

Tuliskan pilihan usaha kelompok kalian:

Nama toko : _____
Jenis barang yang Dijual : _____



5 Menentukan harga jual

Nama Anggota Kelompok : _____

Berdiskusilah dengan teman kelompokmu untuk menentukan harga barang yang akan dijual!

	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____

AYO MENJAWAB!



Jawablah pertanyaan dibawah ini dan berdiskusilah dengan teman sekelompokmu.

- Pertanyaan:**
 - 1.Apa yang kamu pahami tentang kewirausahaan?
 - 2.Sebutkan beberapa contoh kegiatan wirausaha yang kamu ketahui!
 - 3.Apa saja yang perlu dipersiapkan sebelum memulai sebuah usaha?
 - 4.Apa yang kamu pahami dari jual beli?
 - 5.Mengapa kita perlu belajar tentang kewirausahaan?

Jawaban:




[illegible]



Lembar Refleksi

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan sebenar-benarnya!

❖ Kegiatan apa saja yang sudah kalian lakukan hari ini? ❖	❖ Kondisi apa saja yang kalian hadapi hari ini? ❖
❖ Apa yang kalian lakukan untuk menyelesaikan kendala tersebut? ❖	❖ Dari pengalamannya saat bermain peran tadi, pemahaman apa saja yang kalian dapatkan? ❖

Bagaimana perasaanmu pada kegiatan proyek ini? Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C:

A. Membosankan



B. Mengantuk



C. Sangat Menantang



[illegible]

CATATAN GURU

DAFTAR RUJUKAN

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022) Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2020) Fikih Madrasah Ibtidaiyah. Direktorat KIKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.

Maulida, I., Maniyah, N., Nelfich, M. A., Febrianti, I., & Pekalongan, I. (2021). Prosiding SEMAI Seminar Nasional FOM 2021 Pengembangan Pendidikan Keewirausahaan di Sekolah Dasar. Prosiding SEMAI

Rachmadonyani, P., & Wicaksono, V. D (2018, August). Pendidikan kewirausahaan bagi anak usia sekolah dasar in Prosiding Seminar Nasional inovasi Pendidikan.

Darmadi. (2018) Asyiknya Belajar Sambil Bermain. Lampung: Tengah: Guepedia.

<https://segarogroupindonesia.com/kumpulan-supplier-sayur-jakarta-yang-direkomendasikan/>

PROFIL PENGEMBANG



Azcatun Nurul Laili, seorang calon pendidik yang berdedikasi, lahir di Bitar pada tanggal 11 Agustus 2002. Saat ini, ia beralamat di Kanigoro, Bitar. Semangatnya dalam dunia pendidikan tercermin dari keputusannya untuk menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, salah satu perguruan tinggi Islam ternama di Indonesia.

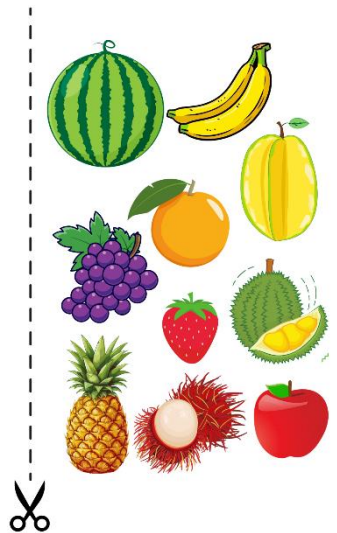
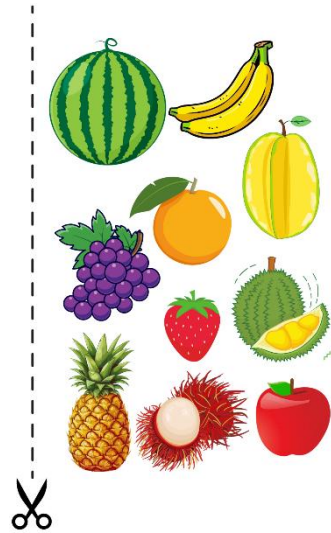
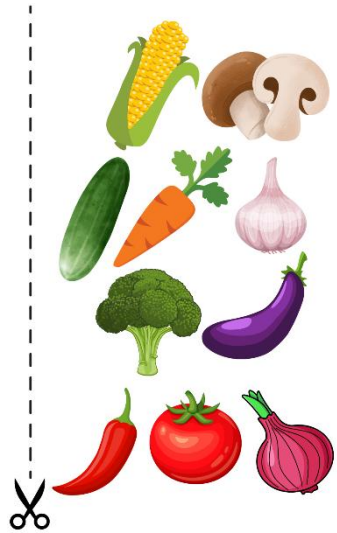
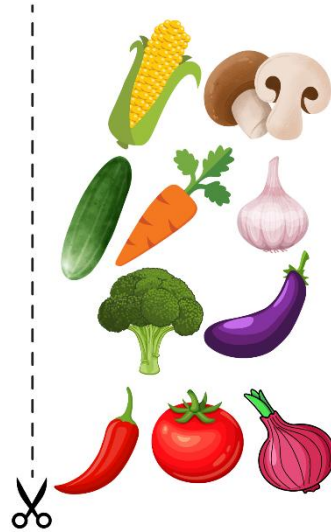
Sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, pengembang memiliki ketertarikan yang mendalam terhadap pengembangan Lembar Kerja yang inovatif dan efektif. Salah satu wujud dari ketertarikannya adalah penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini.

LKPD ini dirancang dengan tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Dengan latar belakang pendidikan dan semangatnya, Pengembang berharap LKPD ini dapat menjadi salah satu sumber belajar yang bermanfaat bagi kemajuan pendidikan di Indonesia.

Pengembang dapat dihubungi melalui nomor telepon 082335130320 atau melalui email lailizah51@gmail.com. Ia terbuka untuk menerima saran, masukan, dan kolaborasi demi pengembangan dunia pendidikan yang lebih baik.

49





LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Profil Pelajar Pancasila
Berkeadilan, Berkehidupan, Berkeadilan

**Kewirausahaan dalam
Kehidupan Sehari-hari**

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) ini dikembangkan sebagai bagian dari Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan tema kewirausahaan. LKPD ini dirancang untuk siswa kelas 5 SD/MI dengan berbasis role playing yang interaktif dan menyenangkan.

LKPD ini diharapkan dapat menjadi panduan yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa dalam memahami konsep kewirausahaan. Melalui aktivitas bermain peran yang kreatif dan materi yang disajikan secara sederhana, siswa diharapkan dapat mengembangkan minat dan bakat dalam berwirausaha sejak dini.

Pengembang menyadari bahwa LKPD ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan saran dan masukan yang membangun dari para guru, siswa, dan pihak-pihak terkait lainnya demi penyempurnaan LKPD ini di masa mendatang.

Semoga LKPD ini dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya merumuskan jiwa kewirausahaan pada generasi muda Indonesia. Dengan semangat kewirausahaan, kita dapat membangun masa depan yang lebih baik bagi bangsa dan negara.

Lampiran 12 Dokumentasi

Dokumentasi Aktivitas *Role Playing*

Dokumentasi Siswa Diskusi Kelompok



Dokumentasi Implementasi LKPD



Dokumentasi Siswa Menggunakan LKPD di Kelas V C

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Azizatun Nurul Laili
 NIM : 210103110126
 Tempat, Tanggal Lahir : Blitar, 11 Agustus 2002
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Tahun Masuk : 2021
 Alamat Rumah : Jl. Banjarsari RT/RW 02/02 Link. Kanigoro, Kec.
 Kanigoro, Kab. Blitar
 No. Handphone : 082335130320
 E-mail : lailiizzah51@gmail.com
 Riwayat Pendidikan :

1. TK Al-Hidayah Karangsono 01
2. MI Maftahul Ulum Karangsono 01
3. Mts Maftahul Ulum Karangsono 01
4. MAN 3 Jombang
5. S-1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah