

**PENGEMBANGAN LKPD MENGGUNAKAN MODEL PjBL UNTUK
MENUMBUHKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU MATERI MAKNA
PANCASILA SISWA KELAS IV SD**

Brigita Nova Lucianti¹, Puji Purnomo²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Sanata Dharma

[1brigitaluci088@gmail.com](mailto:brigitaluci088@gmail.com), [2purnomousd@yahoo.com](mailto:purnomousd@yahoo.com)

ABSTRACT

This research is based on the importance of developing quality LKPD, and prioritizing student-centered learning in order to foster a character of curiosity that is in line with curriculum development. The purpose of this study is to develop LKPD using the project-based learning model on the meaning of Pancasila material for grade IV elementary school. The type of research used is Research and Development (R&D) type ADDIE. The data collection techniques used are interviews and questionnaires. This study uses qualitative and quantitative data analysis techniques. This study used 4 certified grade IV elementary school teacher validators who acted as expert judgment. In addition, 25 students participated in the product trial. The results of this study indicate that 1) The development of LKPD using the project-based learning model for the meaning of Pancasila material for grade IV elementary school was carried out using ADDIE steps including: Analyze, Design, Development, Implement, and Evaluate. 2) The quality of LKPD using the project-based learning model for the meaning of Pancasila material for grade IV elementary school obtained an average validation score of 3.79 with the category "very good". The results of limited trials show that LKPD is effective in developing students' curiosity character with a percentage increase of 70% with an N-Gain Score of 0.84 in the high category and LKPD improves learning outcomes with a level of effectiveness in the high category (N-Gain Score 0.82).

Keywords: *curiosity character, LKPD, project based learning model*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi pada pentingnya pengembangan LKPD yang berkualitas, dan mengutamakan pembelajaran berpusat pada peserta didik guna menumbuhkan karakter rasa ingin tahu yang sejalan dengan perkembangan kurikulum. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan LKPD menggunakan model *project based learning* pada materi makna pancasila kelas IV SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) tipe ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan 4 validator guru SD kelas IV bersertifikasi yang

berperan sebagai *expert judgment*. Selain itu, 25 peserta didik berpartisipasi dalam uji coba produk. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Pengembangan LKPD menggunakan model *project based learning* materi makna Pancasila kelas IV SD dilakukan menggunakan langkah ADDIE antara lain: *Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate*. 2) Kualitas LKPD menggunakan model *project based learning* materi makna Pancasila kelas IV SD memperoleh rata-rata skor validasi 3,79 dengan kategori “sangat baik”. Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa LKPD efektif untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu peserta didik dengan persentase kenaikan 70% dengan hasil *N-Gain Score* 0,84 dalam kategori tinggi dan LKPD meningkatkan hasil belajar dengan tingkat efektifitas dalam kategori tinggi (*N-Gain Score* 0,82).

Kata Kunci: karakter rasa ingin tahu, LKPD, model *project based learning*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal mendasar dan penting dalam kehidupan. Pendidikan adalah jalur utama dalam menjalankan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode-metode tertentu, sehingga individu dapat mengembangkan pemahaman, pengetahuan, dan pola perilaku yang sesuai dengan kebutuhannya (Iskandar dkk., 2023). Pendidikan adalah hak yang harus diterima oleh setiap anggota masyarakat tanpa kecuali. Setiap individu berhak mendapatkan pendidikan memastikan kesejahteraan dan perkembangan masyarakat. Pendidikan ditujukan untuk mengembangkan kemampuan, membentuk karakter, dan memperkaya peradaban bangsa yang bermartabat, demi mewujudkan

kehidupan bangsa yang cerdas (Zahara dkk., 2017).

Pendidikan memiliki hubungan yang kuat dengan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik. Melalui proses ini, peserta didik mendapatkan pengetahuan, pengalaman, serta pemahaman yang baru (Sari & Angreni, 2018). Proses pembelajaran melibatkan berbagai sumber belajar yang mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran. Sumber-sumber ini membantu meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran bagi peserta didik (Iskandar dkk., 2023). Model dan media pembelajaran yang sesuai dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, serta meningkatkan partisipasi dan motivasi peserta didik.

Pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif (Setiyadi, 2018). Upaya untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan, pemerintah Indonesia secara berkala melakukan pengembangan kurikulum yang disesuaikan dengan tuntutan zaman. Salah satu langkah strategis tersebut adalah penerapan Kurikulum 2022 yang sebelumnya dikenal sebagai kurikulum prototipe. Kurikulum 2022 dirancang memperkuat kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi peserta didik.

Kurikulum 2022 atau kurikulum merdeka diterapkan dengan tujuan mengembangkan profil pelajar pancasila peserta didik, sehingga peserta didik memiliki jiwa dan nilai yang sesuai dengan lima sila pancasila serta dapat menjadi bekal untuk kehidupan peserta didik. Kurikulum Merdeka dirancang dengan struktur yang meliputi pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) (Dewi Rahmadayani, 2022). Kurikulum ini dibuat sebagai kerangka yang lebih fleksibel, berfokus pada materi penting sekaligus mengembangkan karakter serta kompetensi peserta

didik. Dengan pendekatan ini, Kurikulum Merdeka tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga mendukung pembentukan karakter peserta didik sebagai individu yang berintegritas, berdaya saing, dan siap menghadapi tantangan global.

Proses pembelajaran memerlukan kecermatan guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang paling sesuai untuk peserta didik. (Mukarromah & Andriana, 2022). Terdapat berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar, salah satunya adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD adalah bahan ajar yang dirancang untuk memandu peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar secara mandiri atau berkelompok. LKPD berisi tugas-tugas terstruktur yang mencakup petunjuk kerja, langkah-langkah kegiatan, serta pertanyaan atau latihan yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman terhadap materi pelajaran (Lenasari dkk., 2019). Dalam mengembangkan LKPD untuk peserta didik, perlu dilakukan beberapa langkah penting, seperti menganalisis kurikulum, menyusun peta kebutuhan, menetapkan tujuan

pembelajaran, menentukan cara penilaian, menyusun materi, serta merancang struktur LKPD (Zumratul dkk., 2023). Penggunaan LKPD memungkinkan peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan baik secara individu maupun dalam kelompok

LKPD dirancang untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam proses belajar dengan memberikan kesempatan yang memudahkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Terdapat penjelasan singkat tentang materi umum, rangkuman inti pembahasan, serta berbagai soal, termasuk pilihan ganda dan isian (Melenia, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran berupa LKPD dapat mendukung peserta didik dalam proses pembelajaran dan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.

Untuk merancang LKPD yang sesuai dengan karakteristik peserta didik perlu adanya model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran dalam LKPD dapat disusun secara sistematis agar memudahkan kegiatan pembelajaran peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan sebagai pedoman untuk menyusun

LKPD adalah model *Project Based Learning*. Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri, kreatif, dan inovatif melalui penerapan pengetahuan dalam bentuk proyek.

Pendekatan yang menggunakan model *Project Based Learning* dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar melalui proyek yang relevan dengan kehidupan nyata. Pendekatan ini melibatkan peserta didik dalam penyelesaian masalah melalui proyek yang relevan dengan materi dan kompetensi (Nurfalah dkk., 2019). Langkah-langkah penyelesaian masalah yang dilakukan peserta didik juga menjadi dasar penilaian dalam model ini. Dengan menggunakan model *Project Based Learning* peserta didik mampu menganalisis dan menentukan keputusan terbaik sebagai solusi atas permasalahan yang dihadapi, termasuk mempertimbangkan dampak positif dan negatif dari keputusan tersebut. Proses ini menekankan pada kerja mandiri maupun kelompok, serta evaluasi berkelanjutan, refleksi, dan penilaian kualitatif untuk mengembangkan kemampuan

berpikir yang dapat menjadikan peserta didik lebih kreatif, cerdas, dan mendorong kerja sama antar individu. Proses pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga peserta didik dan pendidik dapat menikmati pembelajaran (Kurniawan, 2021).

Proses pembelajaran dengan model *Project Based Learning* melibatkan enam langkah, yakni menentukan pertanyaan mendasar, perencanaan penyelesaian proyek, penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, penyelesaian proyek dengan bimbingan dan monitoring guru, penyusunan laporan dan presentasi proyek, dan evaluasi hasil proyek (Anggraini & Wulandari, 2020). Hasil pembelajaran menggunakan model ini adalah pengembangan berbagai aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Proses pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks praktis, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan berdampak jangka panjang.

Secara alami, setiap individu sudah memiliki karakter rasa ingin tahu yang mendorong mereka untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar dan mencari pemahaman tentang hal-hal yang belum diketahui. Sikap ini mendorong seseorang untuk tidak hanya menerima apa yang telah dipelajari, dilihat, atau didengar, tetapi juga mencari pengetahuan tambahan untuk mengembangkan kreativitas dan mendorong munculnya inovasi (Hariandi dkk., 2023). Aktivitas peserta didik untuk terus mencari informasi dan memperdalam pemahaman mereka tentang berbagai hal merupakan pemahaman dari rasa ingin tahu yang penting ditumbuhkan. Rasa ingin tahu muncul ketika seseorang menjelajahi hal-hal baru yang dianggap menarik dan penuh tantangan.

Bersumber pada hasil wawancara dengan guru kelas IV. Guru menjelaskan bahwa sering menggunakan LKPD dalam mendukung proses pembelajaran. Guru sering menggunakan LKPD buatan orang lain dengan mengambil dari buku paket atau dari internet namun kadang juga membuatnya sendiri. Guru mengungkapkan bahwa kendala dalam pembuatan media

tersebut yaitu ilustrasi yang kurang jelas dan tingkat kesulitan yang bertahap. Penggunaan media LKPD juga masih belum maksimal dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan karakter bahwa peserta didik kurang mempunyai karakter rasa ingin tahu. Guru mengungkapkan bahwa peserta didik belum terpacu untuk berani bertanya saat pembelajaran di kelas. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan (Ramadhani & Supriyadi, 2024) tentang rendahnya keinginan peserta didik untuk mengeksplorasi informasi, kurangnya kemauan dalam menggali lebih dalam tentang dirinya, ketidaktertarikan dalam menjelajahi informasi yang telah diperoleh, serta minimnya keberanian untuk mengajukan pertanyaan. Cara guru untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui kerja kelompok, dengan membagi tanggung jawab kelompok baik contohnya sebagai pemimpin, sebagai presenter, belajar menyelesaikan masalah, dan membuat kesepakatan kelas namun sejauh ini masih kurang berhasil diterapkan. Maka dari itu melalui penelitian ini, guru berharap agar karakter rasa ingin tahu peserta didik kelas IV mampu ditumbuhkan. Guru

belum pernah menyusun LKPD dengan model *Project Based Learning* karena kurangnya pemahaman tentang konsep dan langkah-langkah *Project Based Learning*. Guru sangat membutuhkan LKPD dengan menggunakan model *Project Based Learning* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu sebagai sumber belajar. Peserta didik cenderung belum memiliki kesadaran diri untuk aktif bertanya kepada guru. Hal tersebut diperkuat dengan hasil dari penyebaran angket pertama untuk melihat karakter rasa ingin tahu peserta didik kelas IV, dan mendapatkan rerata 2,19 dengan skala likert 4 yang termasuk dalam kategori rendah.

Permasalahan yang ditemukan pada kelas IV SD Negeri Perumnas Condongcatur, mengindikasikan bahwa diperlukan karakter rasa ingin tahu peserta didik agar mendorong pembelajaran yang aktif dan berkelanjutan, serta menjadi dasar untuk mengembangkan kreativitas dan mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurchayati dkk., 2024). Terbukti bahwa dengan pengembangan perangkat pembelajaran LKPD menggunakan

Project Based Learning dikatakan efektif dilakukan dalam pembelajaran. Hasil penelitian yang lain pernah dilakukan (Cahyaningtyas dkk., 2023) tentang pengembangan LKPD model *Project Based Learning* dengan subjek penelitian 10 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Janti kota Sidoarjo, terbukti terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Penyampaian materi pembelajaran atau proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan atau pikiran dari seseorang kepada orang lain, penggunaan model pembelajaran yang tepat akan menjadikan peserta didik secara efektif mampu menerima pesan yang disampaikan (Sari & Angreni, 2018). Penelitian ini dibatasi hanya digunakan untuk kelas IV SD pada materi makna pancasila. Peneliti memilih materi makna pancasila dikarenakan materi tersebut jarang digunakan dalam penelitian dan dapat lebih mudah disesuaikan dengan konteks pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning*. Materi makna pancasila memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga dapat dikategorikan sebagai materi yang

kontekstual. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan *Analyze, Design, Develop, Implement,* dan *Evaluate*.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan mengadakan pembaruan penelitian mengembangkan LKPD menggunakan model *Project Based Learning* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu. Peneliti membuat pengembangan LKPD menggunakan model *Project Based Learning* yang berjudul "Pengembangan LKPD Menggunakan Model PjBL untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Materi Makna Pancasila Siswa Kelas IV SD" Berdasarkan hasil wawancara terkait analisis kebutuhan guru, LKPD dirancang dengan mengacu pada syarat kelayakan LKPD serta langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning*. Dengan 5 indikator rasa ingin tahu yaitu keinginan untuk mempelajari sesuatu hal yang baru, sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu, tertarik pada hal baru, antusias, berkonsentrasi (Fadilah & Kartini, 2019).

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini *Research and Development* (R&D) dengan tipe ADDIE. R&D merupakan jenis penelitian yang banyak digunakan untuk merancang serta menguji efektivitas suatu produk. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui serangkaian tahapan, mulai dari mengidentifikasi potensi permasalahan, merancang, hingga mengembangkan solusi yang optimal (Syahfitri dkk., 2023).

Pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE yang digunakan untuk pengembangan produk atau model desain pembelajaran. Tahapan model meliputi *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. 1) *Analyze* adalah tahapan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan produk atau model serta menilai kelayakan produk yang akan dikembangkan. 2) *Design* adalah tahapan dalam mendesain produk yang akan dikembangkan. 3) *Develop* adalah tahapan pengembangan produk yang siap digunakan atau diuji coba. 4) *Implement* adalah tahapan ini merupakan proses implementasi produk yang telah dikembangkan.

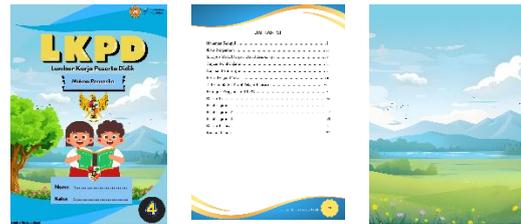
Pada tahap ini, peneliti mendapatkan umpan balik terkait produk yang telah dibuat dan diterapkan. 5) *Evaluate* adalah tahapan untuk menilai produk atau model yang dikembangkan melalui umpan balik dari pengguna. Yang terdiri dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pada tahap ini, peneliti akan mengukur sejauh mana tujuan pengembangan produk telah tercapai (Waruwu, 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian akan menguraikan penerapan setiap tahap dalam prosedur pengembangan model ADDIE, yang meliputi *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Pada tahap *analyze*, bersumber dari hasil analisis kebutuhan yang diperoleh mendapatkan hasil bahwa penggunaan LKPD berbasis *Project Based Learning* belum maksimal karena kendala dalam mencari referensi gambar yang menarik dan tampilan yang kurang menarik. Guru menganggap LKPD yang baik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, menarik, mudah dipahami, dan tidak membosankan. Selain itu, peserta didik kelas IV masih kesulitan bersikap jujur dan memiliki rasa ingin tahu yang

rendah, padahal karakter ini penting untuk mendukung pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan LKPD berbasis *Project Based Learning* untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.

Tahap design, dirumuskan untuk menyusun produk yang akan dikembangkan. Sebelum memulai proses perancangan, dilakukan kajian terhadap Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), karakter rasa ingin tahu, serta materi tentang makna pancasila. Rancangan LKPD yang disusun bagian awal meliputi kata pengantar, daftar isi, ringkasan model pembelajaran *Project Based Learning*, penjabaran capaian pembelajaran fase B, tujuan pembelajaran, penjabaran profil pelajar pancasila, penjelasan indikator profil pelajar pancasila, dan petunjuk penggunaan LKPD. Isi LKPD terdiri dari tiga kegiatan pembelajaran yang menggunakan model *Project Based Learning*. Sedangkan bagian akhir LKPD mencakup daftar pustaka dan biodata penulis. Berikut ini adalah beberapa bagian dari dalam LKPD.



Gambar 1 Produk LKPD

Pada tahap *develop*, produk dikembangkan melalui serangkaian langkah pembelajaran yang mengintegrasikan sintaks model *Project Based Learning*. Produk LKPD yang telah dirancang diuji validasinya oleh beberapa validator, yaitu guru kelas IV SD yang sudah bersertifikasi dari berbagai sekolah. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kualitas, kelayakan, dan kesesuaian LKPD dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Tabel 1 Hasil Validasi Instrumen Produk LKPD

Validator	Skor	Kategori
<i>Guru SDN Perumnas Condongcatur</i>	3,90	<i>Sangat baik</i>
<i>Guru SDN 1 Sumberagung</i>	3,75	<i>Sangat baik</i>
<i>Guru SDN 1 Surokonto Wetan</i>	3,66	<i>Sangat baik</i>
<i>Guru SDN 1 Sukorejo</i>	3,87	<i>Sangat baik</i>
Rerata	3,79	Sangat baik

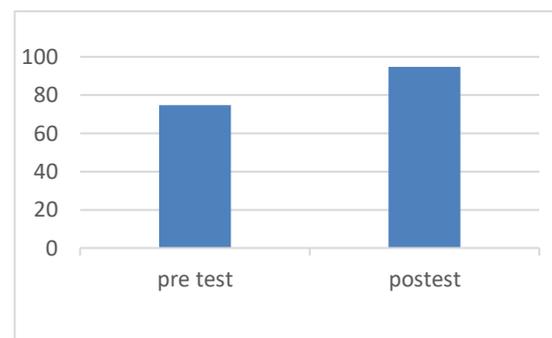
Hasil validasi produk LKPD dengan guru 1 dengan rata-rata skor 3,9; guru 2 dengan rata-rata 3,75; guru 3 dengan rata - rata 3,66; guru 4 dengan rata-rata 3,87. Sehingga dari hasil validasi yang dilakukan oleh 4 guru kelas IV SD yang berbeda

memperoleh rata-rata skor 3,79 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Pada tahap *implement*, dilakukan uji coba terbatas pada 25 peserta didik SDN Perumnas Condongcatur. Saat uji coba, peserta didik terlihat sangat antusias dalam melakukan aktivitas belajar sesuai dengan kegiatan di LKPD. Peserta didik menunjukkan keinginan yang kuat untuk mempelajari sesuatu yang baru, terlihat dari rasa ingin tahu yang tinggi serta semangat dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan. Ketertarikan peserta didik terhadap hal-hal baru juga mendorong untuk lebih aktif bertanya, mengeksplorasi, dan mencari pemahaman yang lebih mendalam. Sikap antusias ini tidak hanya mencerminkan kegembiraan dalam belajar, tetapi juga membantu peserta didik untuk lebih berkonsentrasi dalam menyelesaikan tugas, sehingga menumbuhkan karakter rasa ingin tahu yang akan bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Pada tahap *evaluate*, dilakukan evaluasi untuk mengukur pengaruh LKPD dengan menggunakan model PjBL untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu materi makna

pancasila. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan dengan menggunakan hasil uji validasi LKPD yang diperoleh dari empat guru kelas IV SD sebagai validator. Evaluasi sumatif berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 25 peserta didik kelas IV setelah mereka mengikuti uji coba terbatas. Dilakukan juga *pretest* dan *posttest* AKM untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi makna pancasila. Hasil pretes dan postes dapat dilihat pada gambar berikut.



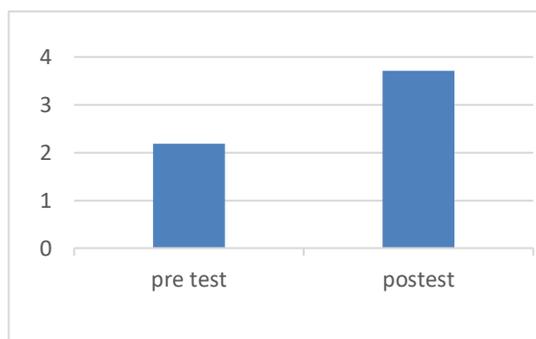
Gambar 2 Diagram Skor Pretest dan Posttest dengan AKM

Dalam *asesmen kompetensi minimum* (AKM) pada materi makna Pancasila, hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik adalah 74,8. Nilai ini mencerminkan pemahaman awal peserta didik terhadap materi sebelum mendapatkan pembelajaran dengan LKPD. Setelah proses pembelajaran berlangsung, dilakukan *posttes* untuk

mengukur peningkatan pemahaman peserta didik. Hasil posttes menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 94,8. Dengan hasil yang ditunjukkan maka pembelajaran yang diberikan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai makna pancasila.

Langkah yang ditempuh berikutnya yaitu menguji efektivitas produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan dan untuk mengukur efektifitas keberhasilan belajar peserta didik dengan *N-Gain Score*. Pemerolehan tingkat keefektifan dibuktikan dengan rata-rata *N-Gain score* $g > 0,7$, yaitu 0,8267. Maka keefektifan LKPD masuk dalam kategori tinggi.

Karakter rasa ingin tahu yang dikembangkan dilakukan dengan penyebaran angket yang dilakukan sebelum dan sesudah uji coba terbatas untuk mengetahui peningkatan karakter selama proses pembelajaran menggunakan LKPD. Hasilnya angket dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3 Diagram Angket Pretest dan Posttest Karakter Rasa Ingin Tahu

Berdasarkan data yang diperoleh, terjadi peningkatan pada karakter rasa ingin tahu peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning*. Sebelum implementasi rata-rata nilai rasa ingin tahu peserta didik 2,19, sementara setelah implementasi meningkat menjadi 3,71. Peningkatan ini menunjukkan adanya kenaikan karakter rasa ingin tahu peserta didik dan hasil tersebut termasuk dalam kategori tinggi.

Langkah selanjutnya yaitu menghitung *N-gain score* yang diperoleh untuk menilai efektifitas peningkatan karakter rasa ingin tahu peserta didik. Melalui analisis *N-gain score*, peneliti dapat mengukur tingkat efektivitas penggunaan LKPD dalam meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Penggunaan LKPD pada materi makna pancasila menunjukkan rata-rata *N-Gain score* $g > 0,7$, yaitu

0,8411. Hal ini menunjukkan bahwa keefektifan LKPD berada dalam kategori tinggi. Dengan demikian, penggunaan LKPD terbukti efektif dalam meningkatkan karakter rasa ingin tahu peserta didik.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya. Hal ini ditunjukkan dengan didapatinya bahwa model *Project Based Learning* berimplikasi positif dalam menumbuhkan karakter rasa ingin tahu pada peserta didik. Selain itu, secara langsung guru menumbuhkan karakter rasa ingin tahu melalui model *Project Based Learning* dalam pembelajaran dapat menumbuhkan sikap mental yang kritis, kreatif, dan inovatif (Ramadhani & Supriyadi, 2024). Selain itu, terdapat penelitian mengenai adanya peningkatan karakter rasa ingin tahu pada peserta didik setelah dilakukan pembelajaran dengan model *Project Based Learning*. Hal tersebut dapat terjadi karena peserta didik dapat memaknai kegiatan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* dengan baik, sehingga terjadi peningkatan karakter (Setiono dkk., 2020).

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada, pengembangan LKPD menggunakan model *Project Based*

Learning untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu. Pengembangan LKPD ini didasarkan pada kebutuhan peserta didik akan pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan berbasis proyek, sehingga peserta didik dapat lebih aktif mengeksplorasi, bertanya, serta mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta memiliki motivasi yang tinggi dalam mencari tahu lebih lanjut terkait materi yang dipelajari.

D. Kesimpulan

Pengembangan LKPD menggunakan model *Project Based Learning* materi Makna Pancasila dapat menumbuhkan karakter rasa ingin tahu peserta didik kelas IV, yang dikembangkan menggunakan lima tahapan model ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Berdasarkan validasi bersama dengan empat guru sekolah dasar sebagai validator LKPD menggunakan model *Project Based Learning* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu materi makna pancasila peserta didik kelas IV SD memperoleh rata-rata 3,79 dengan kategori kualitas LKPD “sangat baik”.

Selain itu produk LKPD menggunakan model *Project Based Learning* menumbuhkan karakter rasa ingin tahu peserta didik kelas IV SD. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan skor rata-rata sebelum uji coba terbatas sebesar 2,19 dengan kategori rendah menjadi meningkat setelah dilakukan uji coba terbatas yaitu sebesar 3,71 dengan kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil tersebut terbukti terjadi peningkatan karakter rasa ingin tahu dengan persentase kenaikan sebesar 70% . Peneliti juga melakukan analisis N-Gain Score untuk mengukur peningkatan karakter rasa ingin tahu peserta didik, dengan perolehan skor sebesar 0,84 yang termasuk dalam kategori “tinggi”. Selain itu, LKPD berbasis model *Project Based Learning* juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang dibuktikan melalui analisis *N-Gain Score* dengan perolehan skor 0,82, yang termasuk dalam kategori “tinggi.” Dengan demikian, maka LKPD ini layak untuk diujicobakan secara lebih meluas.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project

Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299.

Dewi Rahmadayani, A. H. (2022). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.

Fadilah, I., & Kartini. (2019). Identifikasi Sikap Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Pembelajaran Fisika Di Man 1 Batanghari. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 217–231.

<https://doi.org/10.32533/03205.2019>

Hariandi, A., Monalisa, A., & Monika, M. S. (2023). Penerapan Pendidikan Karakter Rasa Ingin Tahu Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2394–2399.

Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur’Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(3), 557.

Kurniawan, D. (2021). Implementation Of Project Based Learning (PjBL) To Increase Student Activity In Elementary School. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES) ...*, 4(5), 1262–1268.

Lenasari, N., AB, J. S., & Lestari, Y. D. (2019). Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Lampung Pada Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV

- SD. Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(2), 111–118.
- Melenia, A. F. (2024). Konsep Dasar Pengembangan Bahan Ajar. *Al-Ahnaf: Journal of Islamic Education, Learning and Religious Studies*, 1(1), 33–43.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.
- Nurcahyati, S. A., Haji, S., & Agustinsa, R. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 6 Seluma. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 126–141.
- Nurfalah, F. S., Haryanti, Y. D., & Susilo, S. V. (2019). Bahan Ajar Tematik Berbasis Model Project Based Learning Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 485–491.
- Ramadhani, D. F., & Supriyadi. (2024). Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(20), 399–413.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83.
- Setiyadi, D. (2018). Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Berbantuan Lembar Kerja Siswa Lambang Bilangan Romawi Melalui Strategi TANDUR di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Hasil Penelitian (Semarang: Prodi Pendidikan Dasar Kons. Pendidikan Matematika*, 1, 954–962.
- Syahfitri, J., Panjaitan, C. J., & Anggreni, F. (2023). Pengembangan Media Petualangan Cerdas Berbasis Permainan dengan Model ADDIE. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 8(1), 1–18.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Zahara, A., Harun, M. Y., & Abdi, A. W. (2017). Hubungan Sikap Spiritual Dan Sikap Sosial Dengan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 18 Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 2, 1–11.
- Zumratul, T., Ermiana, I., & Tahir, M. (2023). Pengaruh Penggunaan LKPD Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 143–148.