



Pengembangan LKPDD IPAS Berbasis *Role Playing* pada Kelas IV Materi Kegiatan Jual Beli SDN Sukolilo Barat 1

Indrastuti Ratih Fidela^{1*}, Widya Trio Pangestu¹

¹Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura, Madura, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2645>

Article Info:

Received : 16 Juni 2026
Revised : 25 Juni 2026
Accepted : 07 Juli 2026
Published : 14 Juli 2026

Correspondence:

Indrastuti Ratih Fidela

Phone: +6287854984697

Abstract: Research was motivated by low fourth-grade IPAS learning outcomes at SDN Sukolilo Barat 1, where the first-semester summative average was only 34% due to conventional methods and limited innovative materials. Conversely, needs analysis showed 85% of students prefer playful activities. This study aims to develop a valid, effective, and engaging role-playing-based student worksheet (LKPD) for fourth-grade IPAS on buying and selling activities. Using the Research and Development (R&D) method with the 4D model, data were collected via interviews, observations, questionnaires, and 10 pre-test and post-test essay questions. Product feasibility was validated by material, learning resources, and instructional design experts. Product trials involved 9 small-group and 15 large-group students using a one-group pre-test-post-test design, analyzed via Paired Sample T-test and Normalized Gain (N-Gain). The study successfully developed a role-playing-based LKPD on economic activities aligned with the Merdeka Curriculum. Through a learning-by-doing approach, this LKPD accommodates diverse learning characteristics (kinesthetic, visual, audio-visual) to improve cognitive outcomes and create interactive, meaningful learning experiences.

Keywords: Student Worksheet; IPAS; Role Playing; Learning Outcome; Merdeka Curriculum.

Citation: Fidela, I. R., & Pangestu, W. T. (2026). Pengembangan LKPDD IPAS Berbasis Role Playing pada Kelas IV Materi Kegiatan Jual Beli SDN Sukolilo Barat 1. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 2627–2642. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2645>

Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya sistematis dalam menciptakan lingkungan dan pengalaman belajar yang kondusif agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensi internalnya. Merujuk pada Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, proses edukasi dirancang secara terencana untuk menstimulasi siswa agar memiliki ketahanan spiritual, karakter yang kuat, inteligensi, serta kecakapan hidup yang kontributif bagi masyarakat (Rahman dkk., 2022). Keberhasilan pendidikan ini ditandai dengan adanya perubahan positif pada cara berpikir, bersikap, dan bertindak peserta didik. Di tingkat sekolah dasar, salah satu mata pelajaran yang memegang peran kunci dalam membentuk kesadaran sosial dan kemampuan adaptasi

konseptual adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS tidak sekadar mentransfer materi keilmuan, melainkan berfokus pada pembentukan karakter peserta didik agar menjadi warga negara yang akuntabel melalui pemahaman dinamika interaksi manusia dengan lingkungannya (Anshori, 2016).

Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran IPAS idealnya dirancang secara aktif dan kritis, bukan pasif atau searah. Guru dituntut untuk menyediakan strategi pembelajaran yang variatif serta media atau bahan ajar inovatif, seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret guna membangkitkan atensi dan keterlibatan siswa (Gemnafle & Batlolona, 2021; Nasution dalam Festiawan, 2020). Namun, kondisi ideal tersebut belum

sepenuhnya selaras dengan realitas di lapangan. Berdasarkan studi pendahuluan melalui observasi, wawancara, dan angket yang dilaksanakan di kelas IV UPTD SDN Sukolilo Barat 1 pada Januari 2026, ditemukan sejumlah permasalahan mendasar dalam pembelajaran IPAS yaitu yang pertama adalah keterbatasan sumber belajar, dimana guru dan peserta didik hanya mengandalkan buku paket konvensional dari pemerintah sebagai satu-satunya sumber belajar. Selain itu Monotonnya Metode Pembelajaran, Proses instruksional masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan konvensional pada buku tulis tanpa integrasi bahan ajar atau LKPD interaktif. Guru mengonfirmasi jarang memanfaatkan media cetak maupun digital di luar buku utama. Hasilnya dampak pada hasil belajar & motivasi, kesenjangan ini berimplikasi langsung pada rendahnya pemahaman konsep siswa, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai sumatif semester 1 mata pelajaran IPAS yang hanya mencapai 34%. Selain itu, hasil angket kebutuhan mengungkapkan bahwa 70% siswa merasa bosan dengan ketergantungan pada buku teks tunggal.

Menariknya, data angket juga menunjukkan bahwa 85% peserta didik memiliki ketertarikan yang sangat tinggi terhadap aktivitas bermain. Karakteristik ini menunjukkan adanya peluang besar yang belum terakomodasi oleh pihak sekolah. Guna menjembatani jurang antara kebutuhan siswa dan metode konvensional tersebut, diperlukan sebuah inovasi perangkat ajar yang menerapkan prinsip *learning by doing* sekaligus menghadirkan atmosfer kelas yang rekreatif tanpa menghilangkan esensi akademik. Salah satu alternatif solusi yang relevan adalah integrasi model pembelajaran *role playing* (bermain peran) ke dalam pengembangan bahan ajar (Utami dkk., 2024). Melalui *role playing*, siswa ditempatkan sebagai subjek aktif yang mengeksplorasi peran sosial, melatih keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, serta mempermudah internalisasi konsep-konsep abstrak lewat pengalaman konkret yang kontekstual (Rosarian & Dirgantoro, 2020).

Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan perangkat ajar yang adaptif dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) inovatif berbasis *role playing* pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi kegiatan jual beli, guna mengatasi kejenuhan belajar sekaligus meningkatkan pemahaman konsep peserta didik di kelas IV SDN Sukolilo Barat 1.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik

(LKPD) IPAS berbasis *role playing* pada materi kegiatan jual beli untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, yang terdiri atas empat tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Pemilihan model 4D didasarkan pada prosedurnya yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan bahan ajar.

Tahap *define* dilakukan melalui analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, serta perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *design* meliputi penyusunan rancangan awal LKPD, pemilihan format, penyusunan materi, serta penyusunan instrumen penelitian. Selanjutnya, pada tahap *develop* dilakukan validasi produk oleh ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli desain pembelajaran, dilanjutkan dengan revisi produk, uji coba kelompok kecil, revisi, serta uji coba kelompok besar. Tahap *disseminate* dilakukan melalui penyebarluasan produk secara terbatas di SDN Sukolilo Barat 1.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Sukolilo Barat 1. Uji coba kelompok kecil melibatkan 9 peserta didik, sedangkan uji coba kelompok besar melibatkan 15 peserta didik. Desain uji efektivitas menggunakan *one-group pre-test-post-test design* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan LKPD.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan wawancara digunakan pada tahap awal (*define*) untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran IPAS di kelas, menganalisis kebutuhan siswa, serta mengamati karakteristik belajar siswa di SDN Sukolilo Barat 1; kemudian angket digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan produk melalui validasi oleh para ahli (materi, bahan ajar, dan desain pembelajaran), serta untuk melihat respons atau kemenarikan produk saat diujicobakan kepada siswa; dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa nilai sumatif awal siswa, foto kegiatan pembelajaran, serta bukti fisik selama proses penelitian dan uji coba produk di lapangan; dan tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*) berupa soal uraian digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan LKPD dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli, angket respons peserta didik, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta tes hasil belajar berupa 10 soal uraian yang diberikan pada saat *pre-test* dan *post-test*.

Data dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk mengolah hasil validasi ahli, keterlaksanaan pembelajaran, dan respons peserta didik. Analisis kuantitatif digunakan untuk

menguji efektivitas LKPD melalui uji normalitas, *Paired Sample t-test*, dan uji *Normalized Gain (N-Gain)* dengan bantuan program SPSS versi 20. Hasil analisis digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan LKPD yang dikembangkan.

Hasil dan Diskusi

Peneliti telah melakukan kegiatan penelitian yang berawal dari kegiatan wawancara pada tanggal 6 Januari 2026, Kegiatan Observasi pada tanggal 10 Januari, Penyebaran angket kebutuhan peserta didik 13 Januari, Uji coba instrument pada tanggal 20 Mei, Uji Coba kelompok Kecil 22-23, Uji coba kelompok besar 25-25 Mei 2026, dengan jenis penelitian pengembangan. Subjek yang diterapkan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Sukolilo Barat 1. Produk penelitian yang dikembangkan oleh peneliti adalah LKPD IPAS berbasis *role playing* pada kelas IV materi kegiatan jual beli SDN Sukolilo Barat 1. Peneliti mengharapkan produk yang dikembangkan teruji valid, efektif, dan menarik berdasarkan indikator yang telah dicantumkan. Berikut ini merupakan hasil yang diperoleh dalam penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan oleh peneliti.

Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini berbicara mengenai tahap awal yang dilaksanakan oleh peneliti guna mengetahui kebutuhan awal sebagai acuan yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar LKPD

Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum IPAS kelas IV di SDN Sukolilo Barat 1 menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan Capaian Pembelajaran (CP) mengenai interaksi sosial jual beli dengan realitas pembelajaran yang teoritis dan didominasi metode ceramah, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa di bawah KKTP. Sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan menjembatani kesenjangan tersebut, dikembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *role playing*. Pendekatan interaktif ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran bermakna yang tidak hanya memvisualisasikan alur ekonomi secara nyata, tetapi juga mengintegrasikan dimensi Profil Pelajar Pancasila, seperti gotong royong dan bernalar kritis, kesemuanya selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka.

Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik terhadap 24 peserta didik kelas IV SDN Sukolilo Barat 1 (rata-rata usia 11 tahun) menunjukkan kebutuhan akan jembatan visual dan aktivitas konkret karena berada pada fase transisi

perkembangan kognitif. Masalah utama yang ditemukan di lapangan adalah rendahnya fokus siswa akibat pembelajaran satu arah, heterogenitas gaya belajar (*visual, audiovisual, kinestetik*), serta ketergantungan pada buku teks konvensional tanpa penunjang LKPD interaktif. Sebagai solusi inklusif, dikembangkan LKPD cetak berbasis *role playing* berbentuk panduan kolaboratif terstruktur. Media ini dirancang untuk mengikat fokus siswa melalui keterlibatan aktif, sekaligus memfasilitasi keragaman gaya belajar melalui kombinasi ilustrasi desain, dialog interaktif, dan mobilitas fisik simulasi jual beli.

Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengidentifikasi dan menyusun materi pokok secara sistematis agar selaras dengan kurikulum serta karakteristik konkret peserta didik kelas IV. Tahapan ini merujuk pada Buku Paket IPAS Fase B Kelas IV Bab 7, "*Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?*". Melalui analisis ini, substansi materi yang diintegrasikan ke dalam LKPD berbasis *role playing* dipastikan tetap terarah demi optimalisasi ketercapaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang ditetapkan.

Merumuskan TP

Peserta didik dapat menjelaskan kegiatan jual beli melalui LKPD yang diberikan secara tepat (C2)

Peserta didik dapat mengklasifikasikan macam-macam kegiatan jual beli melalui kegiatan berdiskusi kelompok secara sistematis (C3)

Peserta didik dapat menganalisis kegiatan jual beli melalui kegiatan bermain menggunakan LKPD dengan tertib (C4)

Peserta didik dapat mempresertasikan hasil pelaporan kegiatan jual beli yang sudah dikerjakan pada lembar LKPD secara berkelompok dengan baik (P2)

Design (Perancangan)

Penyusunan Standar LKPD

Penyusunan standar LKPD ini menjadi acuan bagi pendidik untuk merancang aktivitas pembelajaran yang aplikatif, interaktif, dan menyenangkan guna meningkatkan keterlibatan serta pemahaman materi peserta didik.

Pemilihan Bahan Ajar

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SDN Sukolilo Barat 1 pada 6 Januari 2026, analisis kebutuhan bahan ajar diselaraskan dengan tahap perkembangan kognitif operasional konkret Piaget (usia 7-11 tahun) yang membutuhkan objek nyata, heterogenitas gaya belajar siswa, serta sarana prasarana sekolah yang memadai. Mengacu pada pertimbangan tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan

bahan ajar berupa LKPD IPAS berbasis *role playing* sebagai solusi konkret dan inklusif untuk memfasilitasi kebutuhan belajar siswa.

Pemilihan Format

Pendahuluan
 Halaman awal yaitu cover dari LKPD
 Identitas kelompok
 Kata Pengantar
 Daftar isi
 Petunjuk penggunaan
 Capaian pembelajaran, Tujuan pembelajaran, dan Alokasi waktu
 Isi berisi sintaks *role playing* yang dikembangkan dalam LKPD
 Pengamatan gambar situasi ekonomu
 Menjodohkan peran ekonomi
 Sekenario *role playing*
 Identifikasi masalah
 Simulasi *role playing*
 Penguatan wawasan

Rancangan Awal

Peneliti mengumpulkan informasi mel;ui berbagai sumber sebagai referensi dalam menyusun rancangan awal pada produk. Produk LKPD ini dirancang melalui aplikasi canva. Pengembangan yang dirancang yaitu LKPD IPAS berbasis *role playing* materi kegiatan jual beli.

Develop (Pengembangan)

Validasi Ahli

Produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu LKPD IPAS berbasis *role playing* pada kelas IV materi kegiatan jual beli SDN Sukolilo Barat 1. Peneliti menyusun instrumen validasi terlebih dahulu sebelum melakukan validasi produk. Instrumen validasi ahli menggunakan skala likert dengan skor rentang 1-4. LKPD berbasis *role playing* dibuat untuk diserahkan kepada validator ahli. Peneliti memvalidasikan produk kepada validator desain pembelajaran, validator bahan ajar, dan juga validator materi.

Revisi Produk

Hasil penilaian, catatan, dan masukan dari ahli dievaluasi sebagai dasar revisi untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Perbaikan ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar LKPD berbasis *role playing* yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Uji Coba Pengembangan

Uji coba produk LKPD IPAS berbasis *role playing* dilakukan setelah dinyatakan layak oleh validator. Pengujian lapangan di kelas IV SDN Sukolilo Barat 1 ini

dilaksanakan dalam dua tahap yang berkesinambungan, yaitu uji kelompok kecil melibatkan 9 peserta didik, dilanjutkan dengan uji kelompok besar yang mencakup 15 peserta didik.

Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap penyebarluasan (*disseminate*) dilakukan secara luring melalui diseminasi produk LKPD berbasis *role playing* kepada kepala sekolah serta peninjauan bersama guru di SDN Sukolilo Barat 1 dan UPTD SDN Tanjung Jati 1. Selain itu, penyebarluasan secara daring dilakukan melalui platform Scribd.com agar produk pengembangan ini dapat diakses secara global dan dimanfaatkan oleh pendidik di seluruh Indonesia.

Kevalidan LKPD IPAS Berbasis *Role Playing*

Produk yang dikembangkan berupa LKPD IPAS berbasis *role playing* divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, ahli bahan ajar, dan ahli materi sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Proses validasi bertujuan memastikan bahwa produk telah memenuhi aspek isi, penyajian, bahasa, dan desain pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa persentase penilaian dari ahli desain pembelajaran sebesar 92,5%, ahli bahan ajar sebesar 98,334%, dan ahli materi sebesar 92,857%. Seluruh nilai tersebut berada pada kategori sangat valid, sehingga LKPD dinyatakan layak digunakan dengan revisi kecil sesuai masukan validator.

Tabel 1. Hasil Analisis Validasi Ahli

Validasi Ahli Desain Pembelajaran	$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100$ $Vah = \frac{37}{40} \times 100$ $Vah = 92,5\%$
Validasi Ahli Bahan Ajar	$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100$ $Vah = \frac{59}{60} \times 100$ $Vah = 98,334\%$
Validasi Ahli Materi	$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100$ $Vah = \frac{78}{84} \times 100$ $Vah = 92,857\%$

Tabel. 2 Kategori Validitas Ahli

Kriteria	Kategori Validitas
$81,25\% \leq Vah \leq 100\%$	Sangat Valid
$62,50\% \leq Vah \leq 81,25\%$	Valid
$43,75\% \leq Vah \leq 62,50\%$	Kurang Valid
$25\% \leq Vah \leq 43,75\%$	Tidak Valid

Tingginya tingkat kevalidan menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka, karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar, serta mengintegrasikan aktivitas *role playing* secara sistematis dalam proses pembelajaran. Revisi yang

dilakukan berdasarkan saran validator, seperti penyempurnaan petunjuk pengerjaan dan penyesuaian alokasi waktu, semakin meningkatkan kualitas produk sebelum diterapkan di kelas.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Kaffa dan Miaz (2022) yang menyatakan bahwa LKPD berbasis role playing memiliki tingkat validitas yang tinggi karena mampu mengintegrasikan aktivitas belajar yang kontekstual dan berpusat pada peserta didik.

Keefektifan LKPD IPAS Berbasis Role Playing

Keefektifan LKPD dianalisis melalui hasil *pre-test* dan *post-test* pada uji coba kelompok besar menggunakan *Paired Sample t-test*. Sebelum pengujian

hipotesis dilakukan, data dinyatakan berdistribusi normal sehingga memenuhi persyaratan analisis parametrik.

Hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 (<0,05) dengan nilai *t*-hitung = 11,129 lebih besar daripada *t*-tabel = 2,145. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, sehingga penggunaan LKPD IPAS berbasis *role playing* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, selisih rata-rata nilai sebesar 34 poin memperlihatkan peningkatan kemampuan kognitif setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan LKPD yang dikembangkan

Tabel 3. Hasil Uji T-Test

	Paired Differences					t	df	Sig (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest-posttest	-34,000	11,832	3,055	-40,552	-27,448	-11,129	14	,000

Tabel 4. Hasil N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	15	,33	1,00	,6783	,18548
Vallid V (listwise)	15				

Efektivitas produk juga diperkuat melalui analisis Normalized Gain (N-Gain) yang memperoleh nilai rata-rata **0,6783**, termasuk dalam kategori **sedang**. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar berada pada tingkat efektivitas yang baik dan mencerminkan bahwa LKPD mampu membantu peserta didik membangun pemahaman konsep kegiatan jual beli secara bertahap melalui pengalaman belajar langsung.

Peningkatan hasil belajar ini didukung oleh karakteristik model *role playing* yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui simulasi, diskusi, serta pengalaman nyata. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik lebih aktif membangun pengetahuan dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Sopandi dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan *role playing* mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dengan nilai **N-Gain** pada kategori sedang.

Kemenarikan LKPD IPAS Berbasis Role Playing

Aspek kemenarikan produk diukur melalui angket respons guru dan peserta didik setelah proses pembelajaran selesai. Hasil analisis menunjukkan bahwa respons guru memperoleh persentase 100%,

sedangkan respons peserta didik memperoleh persentase 91,667%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 95,883% yang termasuk kategori sangat menarik.

Tabel. 5 Hasil Angket Respon Guru Dan Peserta Didik

Perhitungan Hasil Angket Respon Guru
$Arg = \frac{Tse}{Tsh} \times 100$
$Arg = \frac{40}{40} \times 100$
$Arg = 100\%$
Perhitungan Hasil Angket Respon Peserta Didik
$Arpd = \frac{550}{600} \times 100$
$Arpd = 91,7\%$
Keterangan
<i>Arg</i> / <i>pd</i> : Hasil angket respon guru/peserta didik
<i>Tse</i> : Total skor empiris yang diperoleh
<i>Tsh</i> : Total skor yang maksimal

pengembang menghitung nilai rata-rata gabungan dari hasil angket respon guru dan peserta didik menggunakan rumus rata-rata gabungan (Akbar, 2018:72)

$$X = (Arg + Arpd)/2 \times 100\%$$

$$X = (100 + 91,667)/2 \times 100\%$$

= 95,883%

Tingginya respons positif tersebut menunjukkan bahwa LKPD mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kegiatan bermain peran yang disajikan dalam LKPD juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti setiap tahapan pembelajaran.

Temuan ini menguatkan bahwa bahan ajar yang mengintegrasikan aktivitas kontekstual mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, LKPD berbasis *role playing* tidak hanya memenuhi aspek kevalidan dan keefektifan, tetapi juga memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi sehingga berpotensi digunakan sebagai alternatif bahan ajar IPAS pada materi kegiatan jual beli di sekolah

Kesimpulan

Pengembangan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPAS berbasis *role playing* pada materi kegiatan jual beli di kelas IV SDN Sukolilo Barat 1 telah melalui serangkaian uji coba dan dinyatakan memenuhi kriteria valid, efektif, dan sangat menarik. Secara kualitas produk, LKPD ini dinilai sangat valid berdasarkan validasi dari tiga ahli, yaitu ahli desain pembelajaran (92,5%), ahli bahan ajar (98,334%), dan ahli materi (92,857%). Selain valid, bahan ajar ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan. Keberhasilan ini didukung oleh hasil Uji-t yang menunjukkan adanya pengaruh nyata, capaian nilai N-Gain yang masuk dalam kategori sedang, serta lembar keterlaksanaan pembelajaran yang terpenuhi dengan baik. Dari aspek kemenarikan, produk ini mendapatkan respon yang sangat positif. Hal tersebut dibuktikan oleh persentase angket respon guru yang mencapai 100% dan angket respon peserta didik sebesar 91,667%, sehingga menghasilkan rata-rata nilai kemenarikan sebesar 95,883%

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah, guru, dan seluruh peserta didik SDN Sukolilo Barat 1 yang telah memberikan izin, bantuan, serta dukungan selama proses penelitian berlangsung. Peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing, keluarga, serta semua pihak yang telah memberikan motivasi, arahan, dan kontribusi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Referensi

- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Center for Innovation in Teaching the Handicapped, Indiana University.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Rahman, Munandar, Fitriani, Karlina, & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2, 1-8. Diambil dari <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/al-urwatul>
- Akbar, S. (2022). Instrumen perangkat Pembelajaran (A. Holid, G. Slamet, & M. Sudrajat, Ed.; 6 ed.). PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Anshori. (2016). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pendidikan Karakter. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Sekretariat Negara (2003).
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071-2082. doi:<https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts In Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146. doi:<https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Sopandi, M. N., Sakura, H., Arga, P., Nurfurqon, F. F., & Siliwangi, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 07.
- Kaffa, Z., & Miaz, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Role Playing pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8228-8238.