

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam Kurikulum Merdeka yang berperan penting dalam pembentukan karakter (Yuniarto et al., 2022). Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep dasar materi, tetapi juga menekankan pentingnya keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran. Keaktifan tersebut dapat diwujudkan melalui kegiatan bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran (Hidayat et al., 2024). Keterlibatan aktif murid menjadi aspek penting karena berpengaruh terhadap pemahaman materi sekaligus internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara sistematis agar mampu mendorong partisipasi aktif murid dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Pada jenjang kelas IV, salah satu materi penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah “Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku”. Materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku membahas tentang keberagaman identitas masyarakat yang meliputi suku bangsa, bahasa daerah, pakaian adat, agama, serta budaya lokal yang ada di sekitar murid. Melalui materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku, murid diajak untuk mengenali dan menghargai keberagaman yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia. Selain itu, murid juga belajar memahami peran setiap individu

dalam masyarakat, pentingnya toleransi antarumat beragama, serta sikap menghormati perbedaan dalam kehidupan bermasyarakat. Materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku diharapkan dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap keberagaman serta menanamkan nilai persatuan dan kesatuan bangsa sejak dini. Capaian pembelajaran dari materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku adalah agar murid mampu membedakan dan menghargai identitas keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaan di lingkungan sekitar (Kemendikdasmen, 2025).

Dalam pelaksanaan pembelajaran materi tersebut, diperlukan perangkat pembelajaran yang mampu mendukung keterlibatan aktif murid. Salah satu perangkat yang berperan penting adalah Lembar Kerja Murid (LKPD). LKPD berfungsi sebagai panduan belajar yang memuat aktivitas, langkah kerja, serta latihan soal yang mengarahkan murid untuk memahami materi secara mandiri dan sistematis L. H. Rahmawati & Wulandari (2020). Pentingnya LKPD terletak pada perannya dalam mendorong murid untuk aktif berpikir kritis, berlatih menemukan konsep, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Ruci et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan LKPD diharapkan mampu mendukung terciptanya pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berpusat pada murid dan berorientasi pada aktivitas belajar yang bermakna.

Seiring dengan perkembangan teknologi di era digital, dunia pendidikan menghadapi tantangan sekaligus peluang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Juneva et al., 2025). Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana dan platform pembelajaran yang inovatif (Furmaisuri et al., 2025). Penerapan

Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang lebih luas bagi guru untuk berinovasi dalam merancang pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik murid, termasuk melalui pemanfaatan teknologi pendidikan (Tunas et al., 2024). Oleh karena itu, perangkat pembelajaran seperti LKPD perlu dikembangkan secara adaptif agar selaras dengan perkembangan teknologi dan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Pengembangan LKPD ke dalam bentuk elektronik atau E-LKPD menjadi salah satu alternatif inovasi bahan ajar digital yang relevan. E-LKPD merupakan inovasi bahan ajar digital yang dirancang agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan menarik (Modanggu, I., & Pratama, M. I. L., 2024). Melalui E-LKPD, guru dapat menyajikan teks, gambar, video, audio, hingga kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop, komputer, atau ponsel (Faidah et al., 2024). Keberadaan E-LKPD diharapkan mampu mendukung keaktifan murid, meningkatkan kemandirian belajar, serta memperkuat pemahaman konsep dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, E-LKPD tidak hanya membantu meningkatkan kemandirian belajar, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital murid (Novianto et al., 2025). Pengembangan E-LKPD dapat dikombinasikan dengan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar murid. Salah satu platform yang relevan digunakan adalah *Gimkit*. *Gimkit* merupakan *game-based learning platform* yang dirancang untuk menggabungkan unsur permainan dan evaluasi pembelajaran (Rahmawati, I. D. et al., 2025). *Gimkit* memiliki fungsi utama untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif murid

melalui sistem poin, *power-ups*, serta hadiah virtual yang memotivasi murid untuk menjawab soal dengan benar, berkompetisi secara sehat, dan belajar sambil bermain (Jelita & Nurhamidah, 2024). Dibandingkan platform lain seperti *Kahoot* atau *Quizizz*, keunggulan yang menjadikannya layak untuk dikembangkan, antara lain adanya fitur *instant feedback* yang menampilkan hasil jawaban secara langsung, variasi mode permainan seperti *Classic Mode*, *Team Mode*, dan *Homework Mode*, serta kemampuan menampilkan laporan hasil belajar murid secara otomatis (Rahmawati, I. D. et al., 2025). Fitur-fitur ini membuat *Gimkit* lebih unggul dalam mengintegrasikan pembelajaran yang kompetitif dan reflektif, serta mempermudah guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara cepat dan akurat.

Dengan demikian, integrasi antara E-LKPD dan *Gimkit* diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Murid dapat belajar tentang keberagaman identitas masyarakat melalui kegiatan berbasis permainan yang menantang dan memotivasi, sementara guru memperoleh kemudahan dalam memantau perkembangan belajar murid.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Telang 1, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku, masih menghadapi sejumlah kendala. Pembelajaran masih didominasi oleh metode yang kurang bervariasi dan kegiatan tanya jawab sederhana. Guru cenderung mengacu pada buku paket sebagai satu-satunya bahan ajar, sehingga kegiatan belajar berlangsung monoton dan kurang menarik. Akibatnya, sebagian murid menunjukkan sikap pasif, cepat kehilangan fokus, dan tidak bersemangat dalam mengikuti

pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa sebagian murid mengalami kesulitan memahami materi karena penyajian bahan ajar yang kurang bervariasi dan masih berfokus pada teks serta penjelasan lisan tanpa dukungan visual yang memadai. Kondisi tersebut terjadi karena keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam mengembangkan dan menyiapkan bahan ajar yang lebih inovatif dan interaktif. Selain itu, sebagian murid memiliki kemampuan membaca yang masih berkembang, sehingga membutuhkan media pendukung yang lebih konkret dan interaktif untuk memahami konsep. Guru menambahkan bahwa kegiatan pembelajaran telah diupayakan agar bervariasi, misalnya melalui kerja kelompok dan permainan sederhana, namun belum disertai dengan bahan ajar digital yang dapat menarik minat murid secara maksimal.

Hasil wawancara dengan tiga murid yang mewakili tingkat kemampuan kognitif tinggi, rendah, sedang, menunjukkan bahwa murid lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas visual dan permainan edukatif. Murid merasa bosan apabila kegiatan belajar hanya berfokus pada membaca dan menulis dari buku paket. Mereka lebih antusias apabila diberikan kesempatan untuk belajar melalui bahan ajar digital yang menampilkan gambar, video, serta latihan soal interaktif. Selain itu, murid juga menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran akan lebih menarik apabila dilengkapi dengan permainan berbasis teknologi yang menantang dan menyenangkan.

Dari hasil penyebaran angket yang dilakukan peneliti, diperoleh informasi bahwa 20 dari 23 murid memiliki minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran yang melibatkan bahan ajar digital interaktif. Murid lebih termotivasi apabila

pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif dan kegiatan interaktif yang memberikan pengalaman belajar berbeda dari metode konvensional. Hasil ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi bahan ajar digital yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan murid agar pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih menarik dan bermakna.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Telang 1 adalah keterbatasan variasi bahan ajar dan rendahnya inovasi dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Guru masih bergantung pada buku teks dan LKPD konvensional yang kurang menarik minat belajar murid. Akibatnya, pembelajaran belum sepenuhnya berpusat pada murid dan belum mampu menumbuhkan partisipasi aktif serta motivasi belajar yang tinggi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran berupa pengembangan E-LKPD Interaktif terintegrasi *Gimkit* yang disesuaikan dengan karakteristik murid dan kebutuhan pembelajaran Kurikulum Merdeka. Dengan mengangkat materi “Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku”, produk ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan minat belajar murid melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Penelitian terdahulu mendukung urgensi pengembangan ini Magareta (2025; Meisya, 2024; Yuanta et al., 2025; Yuliati et al., 2024). Penelitian Rovika Meisya (2024) berjudul “Pengembangan E-LKPD IPAS berbasis *game* edukatif dengan pendekatan *Socio Scientific Issue* untuk meningkatkan motivasi belajar dan sikap ilmiah murid” menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis permainan edukatif efektif meningkatkan motivasi belajar murid. Penelitian Yuliati & Wibawa (2024)

berjudul “Pengembangan Media Belajar Interaktif LKPD Berbasis Liveworksheet pada Mata Pelajaran PKN Kelas 6 SD.” menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis web dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep murid. Sementara itu, penelitian Frienda Yuanta, Nur Listiana Dwi Hutami Suroso, Diah Ayu Wulandari, et al. (2025) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Gimkit* Materi Perkalian Kelas V Sekolah Dasar” membuktikan bahwa penggunaan media *Gimkit* memiliki dampak positif terhadap keterlibatan murid dalam pembelajaran. Selanjutnya, penelitian Silvi Magareta (2025) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Gimkit* Berbasis Literasi Digital pada Mata Pelajaran Ips di SD Negeri 160 Palembang” juga membuktikan bahwa media *Gimkit* berbasis literasi digital mampu meningkatkan keterlibatan, keaktifan, dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran di sekolah dasar. Keempat penelitian tersebut menunjukkan efektivitas penggunaan bahan ajar digital berbasis permainan, namun penelitian ini memiliki kebaruan dari segi platform dan konteks penerapan. Penggunaan platform *Gimkit* yang terintegrasi dalam satu desain bahan ajar E-LKPD menjadikannya berbeda dari penelitian sebelumnya, serta penerapannya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku” merupakan bentuk inovasi yang belum banyak dikembangkan.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi dan kebaruan dalam pengembangan bahan ajar digital yang sesuai dengan karakteristik murid abad ke-21. Melalui pengembangan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit*, diharapkan pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih menarik, menyenangkan, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar murid. Dengan latar belakang

inilah, peneliti melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan E-LKPD Interaktif Terintegrasi *Gimkit* pada Materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN Telang 1.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang ditemukan maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* pada materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Telang 1?
2. Bagaimana tingkat keefektifan pengembangan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* pada materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Telang 1?
3. Bagaimana tingkat kemenarikan pengembangan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* pada materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Telang 1?

1.3 Tujuan Penelitian pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Mengembangkan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* pada materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Telang 1 yang valid.
2. Mengembangkan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* pada materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Telang 1 yang efektif.

3. Mengembangkan E-LKPD interaktif terintegrasi *Gimkit* pada materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Telang 1 yang menarik.

1.4 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu, sebuah produk berupa E-LKPD Interaktif Terintegrasi *Gimkit* pada materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Telang 1, dengan spesifikasi berikut :

1. Produk pengembangan ini diberi nama E-LKPD Interaktif Terintegrasi *Gimkit* pada Materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku.
2. Produk dikemas dalam bentuk E-LKPD yang terdiri dari komponen:
 - a. Halaman utama, memuat identitas yang mencakup mencakup nama sekolah, mata pelajaran Pendidikan Pancasila, kelas, materi pembelajaran, judul E-LKPD.
 - b. Petunjuk Penggunaan, berisi arahan bagi murid mengenai cara menggunakan E LKPD interaktif.
 - c. Kompetensi, menampilkan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka.
 - d. Materi Pembelajaran, mencakup pengertian identitas masyarakat, unsur-unsurnya (suku, budaya, agama, bahasa daerah, pakaian adat, dan tradisi), serta contoh identitas yang dekat dengan kehidupan murid.
 - e. Kegiatan Pembelajaran, terdiri atas aktivitas mengamati video pembelajaran, mencocokkan informasi, memilih jawaban benar, dan mengikuti permainan *Gimkit* sebagai penguatan pemahaman melalui kuis

berbasis poin, tantangan, dan elemen permainan lainnya.

- f. Evaluasi, berisi penilaian untuk mengukur pemahaman murid berdasarkan E LKPD.

3. Pengembangan produk ini memanfaatkan tiga platform utama, yaitu:

- a. *Canva*, digunakan untuk merancang desain tampilan E-LKPD agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh murid.
- b. *Liveworksheets*, digunakan untuk mengubah hasil desain menjadi lembar kerja digital yang interaktif, sehingga murid dapat mengerjakan latihan langsung secara online.
- c. *Gimkit*, digunakan sebagai media permainan edukatif untuk kegiatan kuis dan evaluasi pembelajaran berbasis *game* interaktif.

4. Produk ini dapat diakses menggunakan berbagai perangkat elektronik seperti telepon genggam, laptop, atau komputer yang terhubung dengan jaringan internet.

1.5 Batasan Penelitian

Pengembangan E LKPD terintegrasi *Gimkit* dalam penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu :

1. Produk hanya dikembangkan pada materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dan diuji cobakan pada Kelas IV.
2. Produk digunakan untuk 2 pertemuan dengan waktu 1 pertemuan 2x35 menit.
3. Produk hanya dapat digunakan jika perangkat (tablet, laptop atau *chrome book* dan *smartphone*) yang digunakan terkoneksi jaringan internet.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Murid

Memberikan kesempatan murid untuk menggunakan sebuah bahan ajar yang lebih menarik yaitu E LKPD terintegrasi *Gimkit* dalam pembelajaran, memberikan suasana baru yang menarik perhatian murid, dan meningkatkan antusias belajar murid pada saat pembelajaran.

2. Guru

Meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan sebuah E LKPD terintegrasi *Gimkit* dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi guru dalam mengembangkan bahan ajar.

3. Sekolah

Pengembangan E LKPD terintegrasi *Gimkit* dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan bahan ajar di SD tersebut untuk meningkatkan minat belajar murid.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian dan pengembangan E LKPD terintegrasi *Gimkit* ini adalah untuk memberikan batasan-batasan istilah sehingga tidak terjadi salah penafsiran. Berikut adalah istilah yang ada dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses sistematis untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk agar lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, khususnya dalam bidang pendidikan.
2. Model pengembangan ADDIE adalah suatu model desain pembelajaran yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan,

implementasi, dan evaluasi. Model pengembangan ADDIE digunakan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran yang sistematis, terarah, dan sesuai kebutuhan pembelajaran.

3. E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Murid) merupakan versi digital dari LKPD yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. E-LKPD berfungsi sebagai panduan aktivitas belajar interaktif yang memadukan materi, latihan, dan evaluasi secara menarik.
4. *Gimkit* adalah *platform game-based learning* yang menyajikan kuis interaktif dengan sistem poin dan fitur *power-ups*. Melalui *Gimkit*, murid dapat belajar sambil bermain secara kompetitif dan kolaboratif, sekaligus memperoleh umpan balik langsung atas hasil belajarnya.
5. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai menanamkan nilai-nilai kebangsaan, semangat gotong royong, serta kepedulian terhadap lingkungan sosial dan alam sekitar.
6. Materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku membahas tentang keberagaman identitas masyarakat yang meliputi suku bangsa, bahasa daerah, pakaian adat, agama, serta budaya lokal yang ada di sekitar murid.