

---

## Pengembangan dan Validasi Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Experiential Learning pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Annisa <sup>1</sup>, Nurdin <sup>2</sup>, Ervi Rahmadani <sup>3</sup>

---

### **Correspondensi Author**

Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidiyah, Institut Agama Islam  
Negeri Palopo, Indonesia

### **Email:**

<sup>1</sup>[2102235921@uinpalopo.ac.id](mailto:2102235921@uinpalopo.ac.id)

<sup>2</sup>[nurdinkaso@gmail.com](mailto:nurdinkaso@gmail.com)

<sup>3</sup>[ervirahmadani@uinpalopo.ac.id](mailto:ervirahmadani@uinpalopo.ac.id)

### **Keywords :**

LKPD;

Experiential Learning;

Pendidikan Pancasila.

**Abstrak.** Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memerlukan bahan ajar yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dan bermakna. Hasil observasi awal di kelas V SDN 192 Salobongko Malangke Barat menunjukkan penggunaan media masih terbatas pada video dan presentasi, sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang fokus, dan kesulitan memahami penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadi urgensi penelitian karena pembelajaran yang tidak kontekstual berpotensi melemahkan pembentukan karakter kebangsaan sejak dini. Penelitian ini bertujuan mengembangkan serta mengetahui tingkat kevalidan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Experiential Learning pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) model ADDIE, dibatasi hingga tahap Development karena fokus penelitian pada uji kevalidan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket validasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase dan skala Likert, serta deskriptif kualitatif untuk data hasil wawancara dan observasi. Hasil validasi menunjukkan ahli materi 86,67%, ahli desain 87,50%, dan ahli bahasa 91,67% dengan kategori valid hingga sangat valid. Dengan demikian, LKPD layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung. Implikasi penelitian ini adalah membantu guru menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna, serta menjadi referensi pengembangan bahan ajar Pendidikan Pancasila berbasis pengalaman di sekolah dasar.

**Abstract.** Learning of Pancasila Education in elementary schools requires teaching materials that can enhance students' active and meaningful engagement. Initial observations in Grade V at SDN 192 Salobongko Malangke Barat showed that the use of learning media was still limited to videos and presentations, causing students to be passive, unfocused, and have difficulty understanding the application of Pancasila values in daily life. This condition becomes the urgency of the research because non-contextual learning can weaken the formation of national character from an early age. This study

*aims to develop and examine the validity level of Student Worksheets (LKPD) based on Experiential Learning in Pancasila Education learning. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, limited to the Development stage since the focus is on validity testing. Data were collected through observation, interviews, validation questionnaires, and documentation. Data analysis used quantitative descriptive analysis with percentage formulas and Likert scales, as well as qualitative descriptive analysis for interview and observation data. The validation results showed 86.67% from material experts, 87.50% from design experts, and 91.67% from language experts, categorized as valid to very valid. Thus, the LKPD is declared feasible to use as supporting teaching material. The implication of this study is to help teachers create learning that is active, contextual, and meaningful, and to serve as a reference for developing experience-based Pancasila Education teaching materials in elementary schools.*

---

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
4.0 International License*



## **Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dibekali kemampuan untuk mengembangkan potensi diri serta menerapkan nilai-nilai kehidupan dalam lingkungan masyarakat. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga diarahkan pada pembentukan karakter dan sikap peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menjadi salah satu mata pelajaran yang penting dalam membentuk peserta didik yang memiliki sikap demokratis, bertanggung jawab, serta mampu menghargai keberagaman.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Peserta didik tidak hanya dituntut memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kondisi pembelajaran di sekolah dasar masih menunjukkan adanya berbagai kendala dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan wali kelas V SDN 192 Salobongko Malangke Barat pada tanggal 26 Mei 2024 diketahui bahwa guru lebih sering menggunakan media video pembelajaran dan presentasi PowerPoint sebagai sumber belajar. Akan tetapi, penggunaan media tersebut belum sepenuhnya mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Hal ini terlihat dari masih rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, kurangnya fokus siswa ketika guru menjelaskan materi, serta masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi penerapan nilai-nilai Pancasila.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dan belum mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Selain itu, bahan ajar yang digunakan di sekolah masih didominasi oleh ringkasan materi dan latihan soal sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum optimal. Kondisi ini menyebabkan siswa lebih mudah merasa bosan

dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Jika kondisi tersebut terus berlangsung, maka dapat berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila serta kurang berkembangnya sikap sosial dan karakter peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis experiential learning. LKPD merupakan bahan ajar yang berisi petunjuk, tugas, dan langkah-langkah kegiatan yang membantu peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri. Penggunaan LKPD dapat membantu peserta didik memahami materi melalui aktivitas belajar yang lebih terarah dan sistematis. Selain itu, LKPD juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan belajar.

Model experiential learning yang dikembangkan oleh David Kolb menekankan proses belajar melalui pengalaman langsung. Dalam model ini, peserta didik memperoleh pengetahuan melalui proses mengalami, mengamati, merefleksi, dan menerapkan pengalaman belajar dalam kehidupan nyata. Pembelajaran berbasis pengalaman memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahaman sendiri melalui aktivitas yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penerapan experiential learning dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dinilai sesuai karena materi pembelajaran berkaitan erat dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sosial peserta didik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis experiential learning mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Sulasriani dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis experiential learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Widiastuti Ledgeriana Mugiri (2022) menunjukkan bahwa LKPD digital berbasis experiential learning mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi gelombang bunyi. Selain itu, penelitian Abdullah Yusup (2023) juga menunjukkan bahwa LKPD berbasis experiential learning layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan Higher Order Thinking Skills (HOTS) peserta didik.

Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan LKPD berbasis experiential learning, penelitian tersebut lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran IPA dan fisika serta berfokus pada peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian terkait pengembangan LKPD berbasis experiential learning pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih terbatas. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan LKPD berbasis experiential learning pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 192 Salobongko Malangke Barat. Penelitian ini juga memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya karena fokus penelitian diarahkan pada tahap pengembangan dan validasi produk, bukan pada pengujian efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan bahan ajar yang mampu memberikan pengalaman belajar nyata, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membantu siswa memahami penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui

tingkat kevalidan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis experiential learning pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 192 Salobongko Malangke Barat.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahapan dibatasi sampai Development karena fokus penelitian adalah menguji tingkat kevalidan produk LKPD berbasis Experiential Learning. Pembatasan dilakukan berdasarkan pertimbangan waktu, biaya, dan cakupan penelitian. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di SDN 192 Salobongko, Kecamatan Malangke Barat, Kabupaten Luwu Utara. Lokasi dipilih karena studi awal menemukan kendala pada penggunaan bahan ajar dan rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Subjek validasi terdiri atas 3 validator ahli: ahli materi Pendidikan Pancasila, ahli desain/media pembelajaran, dan ahli bahasa. Pemilihan validator menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria pendidikan minimal S2 dan pengalaman mengajar atau penelitian minimal 3 tahun. Objek penelitian adalah produk LKPD berbasis Experiential Learning pada materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari kelas V SD. Tahap Analysis dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru kelas V, dan analisis kurikulum untuk mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran. Tahap Design meliputi penyusunan kerangka LKPD, tujuan pembelajaran, alur aktivitas Experiential Learning 4 tahap Kolb, desain layout, dan penyusunan instrumen validasi.

Tahap Development dilakukan dengan memproduksi draf LKPD, kemudian divalidasi oleh ketiga validator menggunakan angket. Masukan kualitatif digunakan untuk revisi produk sehingga diperoleh draf final yang layak. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket validasi. Instrumen utama berupa angket validasi tertutup dengan skala Likert 5 tingkat: 5=Sangat Baik, 4=Baik, 3=Cukup, 2=Kurang, 1=Sangat Kurang. Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan tiga aspek: materi, desain/media, dan bahasa, dengan total 20 butir pernyataan yang telah divalidasi isi oleh pembimbing. Data kualitatif berupa saran dan komentar validator dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk keperluan revisi produk. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Tingkat kevalidan dihitung dengan rumus persentase:

$$P = (\Sigma X / \Sigma Xi) \times 100\%$$

Hasil persentase diinterpretasikan menggunakan kriteria: 81%–100% : Sangat Valid, 61%–80% : Valid, 41%–60% : Cukup Valid, 21%–40% : Kurang Valid, 0%–20% : Tidak Valid. Produk dinyatakan layak digunakan jika mencapai kategori Valid atau Sangat Valid.

## Hasil Dan Pembahasan

### *Tahap Analysis*

Tahap analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 192 Salobongko melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan triangulasi untuk memperoleh simpulan kebutuhan yang valid.

Tabel 1. Triangulasi Data

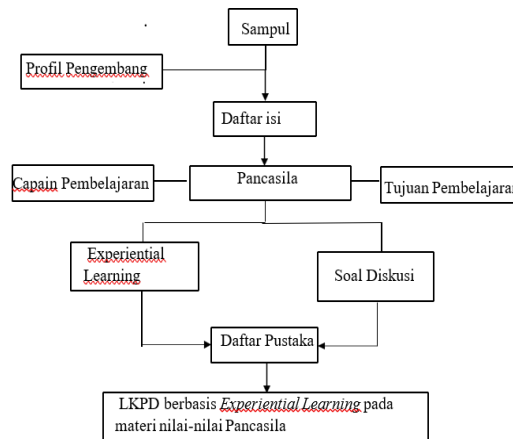
Aspek	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	Simpulan Kebutuhan
Proses pembelajaran	Pembelajaran Masih dominan metode ceramah, siswa pasif	Siswa cepat bosan jika hanya melihat slide dan mendengarkan penjelasan guru saja(W1,26/05/2024).	Foto kegiatan menunjukkan aktivitas siswa pasif	Dibutuhkan pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif
Bahan ajar	LKPD belum digunakan secara optimal	Peserta didik lebih mudah memahami materi ketika diberikan kegiatan praktik atau pengalaman nyata.(W1,26/05/2024)	Dokumen LKPD yang ada masih berupa ringkasan materi dan soal	Perlu pengembangan LKPD inovatif berbasis PengalamanS
Keaktifan siswa	Sebagian siswa kurang fokus saat penjelasan guru	Guru menyatakan siswa lebih aktif saat ada kegiatan praktik	Rekap tugas siswa menunjukkan partisipasi rendah	Dibutuhkan LKPD berbasis pengalaman langsung
Pemahaman materi	Siswa kesulitan memahami konsep abstrak nilai Pancasila	Guru menyebut siswa mudah memahami melalui contoh nyata	Hasil tugas siswa pada materi abstrak masih rendah	Perlu pendekatan Experiential Learning
Kebutuhan media	Media terbatas pada buku paket dan power point.	Guru membutuhkan bahan ajar variatif yang menarik	Dokumentasi hanya menggunakan buku paket	Dibutuhkan media pembelajaran pendukung

Hasil triangulasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, bahan ajar belum memfasilitasi pengalaman langsung, dan siswa membutuhkan LKPD yang kontekstual. Temuan ini sejalan dengan kondisi di lapangan yang sering ditemukan pada implementasi Kurikulum Merdeka, di mana guru belum sepenuhnya beralih dari peran sebagai penyampai informasi menjadi fasilitator belajar. Kondisi ini memperkuat urgensi pengembangan LKPD yang mengaktifkan siswa melalui pengalaman langsung, sesuai prinsip experiential learning David Kolb.

### **Tahap Design**

Berdasarkan hasil analysis, dilakukan perancangan draf LKPD pada tahap design. Struktur LKPD disusun mengikuti 4 tahap siklus Kolb: Concrete Experience, Reflective Observation, Abstract Conceptualization, dan Active Experimentation. Materi “Penerapan Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari” dipecah menjadi kegiatan observasi lingkungan sekolah, diskusi reflektif, penyimpulan nilai sila, dan rencana aksi sederhana. Desain visual dibuat menarik untuk siswa SD dengan penggunaan ikon, warna kontras, dan bahasa komunikatif.

Perancangan ini bertujuan mengatasi kejenuhan siswa yang ditemukan pada tahap analysis. Dengan pendekatan pengalaman langsung, siswa tidak hanya menerima informasi secara teoritis tetapi terlibat aktif membangun pemahamannya sendiri. Pendekatan ini didukung penelitian Dewi Sulasriani dkk. 2023 yang menunjukkan bahwa LKPD berbasis experiential learning meningkatkan keaktifan siswa karena bersifat kontekstual dan bermakna.



**Gambar 1.** Diagram alur LKPD berbasis *Experiential Learning*

### **Tahap Development**

Tahap pengembangan menghasilkan produk LKPD yang kemudian divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, bahasa, dan desain. Hasil validasi disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Hasil Validasi Produk LKPD

Aspek Validasi	Persentase	Kategori
Ahli Materi	86,67%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	91,67%	Sangat Valid
Ahli Desain	87,50%	Valid
Rata-rata	88,61%	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran validator, seperti perbaikan tata bahasa, konsistensi desain, dan penyempurnaan materi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan LKPD berbasis experiential learning mampu menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih bersifat konvensional. Penggunaan LKPD membantu peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka terlibat langsung dalam aktivitas belajar.

Pendekatan experiential learning memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar secara nyata. Peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoritis tetapi juga mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menekankan penerapan nilai-nilai karakter dalam kehidupan bermasyarakat. Dari aspek desain, penggunaan tampilan visual yang menarik dan aktivitas pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Data hasil angket menunjukkan bahwa seluruh peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan bahan ajar yang memuat gambar, aktivitas kelompok, dan pengalaman langsung.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa produk memiliki kualitas yang baik dari aspek materi, desain, dan bahasa. Validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi LKPD telah sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Validasi ahli desain menunjukkan bahwa tampilan LKPD menarik dan sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar. Sementara itu, validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa LKPD berbasis pengalaman mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam

pembelajaran. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan karena diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dengan fokus pada pengembangan karakter melalui pengalaman belajar langsung. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya sampai tahap validasi produk sehingga belum dilakukan uji efektivitas secara langsung dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan tahap implementasi dan evaluasi untuk mengetahui efektivitas LKPD terhadap hasil belajar peserta didik

### **Kesimpulan**

Penelitian ini menghasilkan LKPD berbasis experiential learning pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung di sekolah dasar. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan bahan ajar yang interaktif, menarik, dan berbasis pengalaman langsung untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman materi pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD memperoleh nilai validasi ahli materi sebesar 86,67%, ahli desain sebesar 87,50%, dan ahli bahasa sebesar 91,67% dengan kategori valid hingga sangat valid. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan tingkat kevalidan LKPD telah tercapai. Implikasi penelitian ini yaitu LKPD berbasis experiential learning dapat membantu guru menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan tahap implementasi dan evaluasi untuk mengetahui efektivitas produk dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### **Daftar Pustaka**

- Amalia, A., & Hariyono, E. (2022). Penerapan experiential learning pada materi perubahan iklim untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i1.934>
- Amelia, C. (2019). Problematika pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 775–779.
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran pendidikan Pancasila fase C*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android berbantuan Smart Apps Creator dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745–1756. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Mugiri, W. L. (2023). Efektivitas LKPD berbasis experiential learning terhadap keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(2), 210–218.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.
- Sulasriani, D., Rahmawati, F., & Kurniawan, A. (2023). Penggunaan LKPD IPAS berbasis experiential learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 112–121.
- Utami, F. B. (2020). Pengaruh penerapan model experiential learning terhadap sikap

sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 88–97.

Wiratman, A., Ajiegoena, A. M., & Widianti, N. (2023). Pembelajaran berbasis keterampilan proses sains: Bagaimana pengaruhnya terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar? *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1–12.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7274>