

Pengembangan LKPD Berbasis *Game* Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Ayu Ramadhani¹, Aufa²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

¹ramadhani0306203233@uinsu.ac.id

Abstrak

Penelitian dan pengembangan LKPD berbasis game ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III SD di Yayasan Qothrun Nada. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Game Pada Materi Keadaan Cuaca yang digunakan dalam LKPD. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model *Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation* (ADDIE). Data penelitian dihimpun menggunakan angket validasi ahli desain, materi, soal, angket guru dan siswa. Serta hasil belajar siswa setelah menggunakan LKPD. Hasil penilaian oleh ahli materi diperoleh 94,44 (kategori sangat valid), penilaian oleh ahli media di peroleh 93,33 (kategori sangat valid) sedangkan penilaian instrumen soal dieproleh 93,33 (kategori sangat valid). Penilaian oleh siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 99,15 (kategori sangat baik), penilaian oleh guru di peroleh rata-rata 93,33 (kategori sangat baik). Penggunaan produk LKPD hasil pengembangan dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar yang signifikan dari 37,27 menjadi 87,27 (selisih sebesar 50). Media pembelajaran cetak LKPD dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa tidak terlepas dari penggunaan bahan ajar yang digunakan. LKPD berbasis game ini dapat membantu siswa agar lebih tertarik dengan pembelajaran sehingga dapat menstimulus kemampuan berpikir kritis siswa

Kata kunci: LKPD, Game, Berfikir Kritis

Pendahuluan

Kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik pada abad ini salah satunya adalah *critical thinking* (berpikir kritis) (Rosnaeni, 2021). Dalam pembelajaran IPA kemampuan berpikir kritis diperlukan pada proses pembelajaran karena dapat mendukung siswa dalam pengambilan keputusan, penilaian, dan pemecahan masalah (Sakara et al., 2023). Sedangkan menurut (Tanti, 2022) Berpikir kritis dalam pembelajaran bertujuan untuk mengarahkan siswa untuk memiliki cara berpikir yang terstruktur dan cerdas dalam mengorganisasikan antara konsep untuk memecahkan suatu masalah. Dalam pembelajaran IPA seharusnya siswa lebih berpikir kritis karena dapat langsung mempraktikkan secara langsung.

Data observasi yang diperoleh peneliti pada tanggal 04 maret 2024 ketika mereka di berikan pre test yang diberikan kepada 15 siswa, diperoleh 13 siswa memperoleh nilai 0-50, kemudian 2 siswa 60-75 dengan KKM 65. Dari data tersebut diketahui di Yayasan Qothrun Nada masih belum terorientasi pada kemampuan berpikir kritis. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan media dan bahan ajar yang digunakan oleh guru yang tidak dapat memicu siswa untuk berpikir kritis.

Ketika dilakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas di peroleh bahwa pada saat proses pembelajaran belum menggunakan LKPD. Guru hanya menggunakan buku tematik yang diberikan dari sekolah, akibat keterbatasan dan kurangnya bahan ajar yang tersedia

membuat peserta didik sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Bahan ajar yang dimaksud adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Sejalan dengan permasalahan tersebut penelitian (Najib, 2023), (Widianti & Sari, 2022), (Prabandari et al., 2022) juga memiliki permasalahan yang sama bahwa masih banyak peserta didik merasa bosan dan tidak bersemangat dalam belajar karena keterbatasan LKPD yang mendukung pembelajaran yang membuat kemampuan berpikir kritis siswa kurang terasah dan berdampak pada penurunan hasil belajar.

Kemampuan berpikir kritis siswa rendah dikarenakan mereka terbiasa menghafal materi pelajaran dan untuk mendapatkan nilai yang tinggi sehingga tidak terbiasa menggunakan daya pikir mereka untuk menghasilkan ide atau gagasan kritis yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung untuk menjawab dan menyelesaikan tugas yang diberikan (Mardianto et al., 2021). Dalam proses pembelajaran diperlukan bahan ajar yang menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan lebih tertarik dalam belajar. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan oleh guru adalah LKPD.

LKPD dapat digunakan untuk mengoptimalkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dan kegiatan (Rasyidah & Rambe, 2022). Sedangkan menurut (Saringatun, 2021) LKPD memiliki manfaat pada materi-materi tertentu antara lain: Memberikan pengalaman konkret pada peserta didik, Membantu dalam variasi belajar di kelas, Membangkitkan minat peserta didik, Meningkatkan potensi belajar mengajar dan Memanfaatkan waktu secara efektif, ini menunjukkan bahwa keberhasilan atau tidaknya tujuan pendidikan sangat tergantung kepada bagaimana cara merancang, mendesain proses kegiatan pembelajaran. (Rasyid et al., 2024)

Tujuan LKPD sebagai alat bantu mengajar adalah untuk menarik perhatian belajar siswa melalui desain yang ringkas dan menarik. Sedangkan manfaatnya dapat meminimalkan peran guru dan memaksimalkan peran siswa untuk mengekspresikan secara mandiri selama pembelajaran (Bayu & DKK, 2022). Sejalan dengan itu (Sapitri et al., 2021) mengungkapkan bahwa tujuan LKPD sebagai bahan ajar sebenarnya adalah untuk menarik perhatian belajar siswa melalui desain yang ringkas dan menarik. Selama ini sering terdengar keluhan bahwa LKPD hanya berisi latihan soal-soal dan peserta didik diminta untuk mengerjakannya pada saat proses pembelajaran atau untuk pekerjaan rumah (PR). Tentu saja LKPD tidak selalu berisi latihan soal guru bisa berkeaktivitas membuat LKPD dengan memasukkan game ke dalam nya agar siswa tidak merasa jenuh saat belajar dalam hal ini guru perlu menggunakan metode yang tepat saat pembelajaran. Metode pembelajaran yang cocok untuk anak-anak sekolah dasar adalah metode permainan (Wandini, 2019). Permainan yang cocok untuk anak adalah jenis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak. Permainan (*Game*) secara garis besar dibagi kedalam dua kelompok yaitu Pertama permainan rekreatif (permainan yang menumbuhkan imajinasi yang tinggi), contohnya membuat rumah-rumahan dari kertas, membuat bingkai dari kardus dll. Kedua Permainan Edukatif (dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan dan pengalaman belajar), contohnya puzzle, mencari kata, teka-teki silang dll (Darmadi, 2020).

Penelitian ini menggunakan LKPD permainan edukatif, karena permainan edukatif sendiri bersifat mendidik, sehingga permainan ini sangat cocok di gunakan dalam pembelajaran disekolah. Menurut (Hairiyah & Mukhlis, 2019) Permainan Edukatif adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Dalam pembelajaran, metode permainan secara khusus bertujuan untuk mengajarkan pemahaman (konsep), menanamkan nilai, dan memecahkan masalah. Seperti yang di jelaskan oleh (Ibda, 2023): (1) permainan dapat menghilangkan rasa bosan. (2) permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana yang menyenangkan. (3) permainan meningkatkan etos kerja serta persaingan yang sehat. (4) permainan membantu siswa yang

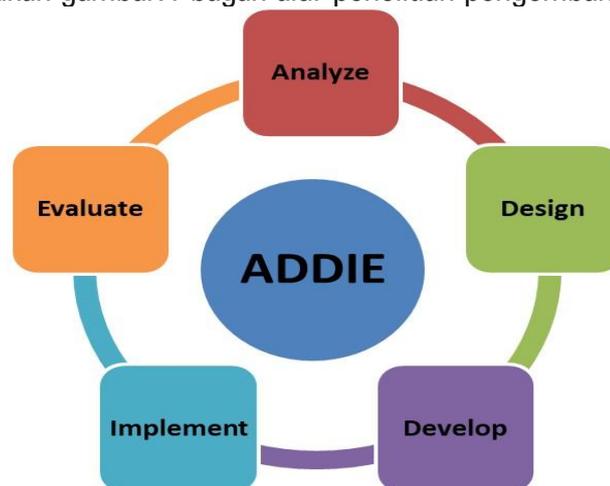
lamban belajar dan memiliki motivasi belajar yang rendah. (5) permainan mendorong guru untuk selalu kreatif.

Meskipun penelitian terkait inovasi pengembangan LKPD berbasis *game* sebenarnya sudah banyak dilakukan, walaupun demikian yang membahas tentang pengembangan LKPD berbasis *game* pada materi keadaan cuaca belum ada, untuk itu peneliti tertarik untuk mengkaji serta mengembangkan media pembelajaran yang dianggap cocok untuk kondisi di lapangan dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Game* Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD. Hal ini di perkuat berdasarkan tes awal yang dilakukan yayasannya Qothrun Nada belum menggunakan LKPD pada proses pembelajaran. Penelitian ini mengharapkan pembelajaran LKPD berbasis *game* pada materi keadaan cuaca dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan tujuan bahan ajar yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam menganalisis, menyimpulkan dan merincikan materi maksimal agar peserta didik memahami materi yang mereka pelajari.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk berupa LKPD berbasis *game* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SD. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan utama penelitian, yaitu menghasilkan produk pendidikan yang valid, praktis, dan efektif. Instrumen penelitian diperlukan pada setiap tahap penelitian, baik penelitian eksplorasi, pengembangan model konseptual, maupun pengujian model untuk memvalidasi keefektifan penelitian (Alia Rohani & Anas, 2022). Peneliti menggunakan berbagai teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, angket dan tes.

Instrumen pengumpulan data yang di susun dalam penelitian ini yaitu lembar lembar validasi oleh ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar angket respon pendidik dan respon peserta didik. Rancangan penelitian ini menggunakan model ADDIE yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation* (Sugiyono, 2020). Dibawah ini merupakan gambar.1 bagan alur penelitian pengembangan model ADDIE



Gambar.1. Alur Penelitian Model ADDIE

Analysis (analisis), berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi dan lingkungan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi awal pada pembelajaran pada siswa kelas III di Yayasan Qothrun Nada. Kemudian menganalisis materi, identifikasi kebutuhan dan permasalahan saat proses pembelajaran dengan melakukan wawancara kepada wali kelas.

Design (desain) merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan pada tahap ini LKPD dirancang untuk mempermudah peneliti dalam merancang LKPD. Pada tahap perancangan produk berupa LKPD yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), perumusan indikator, tujuan pembelajaran dan pembuatan draf LKPD berbasis *game* materi keadaan cuaca. Dimana di dalam LKPD tersebut terdapat *game* berupa mencari kata, teka-teki silang dan juga Puzzle.

Development (Pengembangan) adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Pada tahap ini melakukan tahap validasi media. Seperti melakukan validasi uji terhadap kelayakan produk yang dikembangkan kepada para ahli diantaranya yaitu ahli materi, dan ahli media, ahli bahasa, pendidik dan peserta didik untuk mendapatkan pendukung kelayakan suatu produk yang telah dikembangkan dengan menggunakan skala likert dengan kriteria 5=sangat praktis, 4=praktis, 3=kurang praktis, 2=tidak praktis, 1=sangat tidak praktis. Rumusnya adalah: $\frac{\sum R}{N} \times 100\%$

Keterangan

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum R$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Kriteria validasi yang digunakan untuk menentukan uji kevalidan dan kepraktisan penelitian media adalah: 01,00%-50,00% (tidak valid/perlu di revisi), 50-70% (kurang valid/perlu direvisi), 70,01%-85,00% (valid/tidak perlu revisi), 85-100% (sangat valid/tidak perlu direvisi)

Sedangkan analisis data yang dilakukan untuk menguji keefektifan terhadap hasil belajar menggunakan indeks gain (*normalized game*) dengan rumus:

$$\text{Gain Ternormalisasi (g)} = \frac{\text{Skor Postest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Postest}}$$

Kategori peningkatan hasil kemampuan berpikir kritis mempunyai beberapa kriteria yaitu: 1) bila skor gain $\geq 0,7$ dinyatakan dengan capaian tinggi, 2) bila skor gainnya $0,30 < d < 0,7$ dinyatakan dengan capaian sedang, 3) bila skor gainnya $< 0,3$ dinyatakan dengan capaian rendah.

Implementation adalah kegiatan menggunakan produk. Setelah media dikatakan layak oleh validator pada tahap ini akan dilakukan dengan menggunakan pre test dan juga post test yang diharapkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dapat mempengaruhi peserta didik dalam meningkatkan berpikir kritis. *Evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sesuai dengan spesifikasi atau belum.

Hasil

Pengembangan Produk LKPD Berbasis Game

Hasil penelitian dan pembahasan pengembangan produk LKPD berbasis *game* melalui beberapa tahapan:

1. Tahap *Analyze*

Tahap ini adalah tahap awal dalam model *ADDIE*, tahapan yang dianalisis yaitu:

a. Menganalisis kebutuhan

Hasil yang didapatkan dari pengamatan dan wawancara yang dilaksanakan, maka dapat disimpulkan beberapa karakteristik peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung yakni:

- 1) Peserta didik kurang memperhatikan guru, hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik lebih asik bermain dengan teman sebangkunya. Ada juga yang sibuk bermain dengan game yang di bawa nya dari rumah sehingga ketika mereka di tanya mereka tdak bisa menjawab, atau ketika mereka di suruh menjelaskan kembali mereka tidak bisa sehingga kurang memicu kemampuan berpikir kritisnya.
- 2) Proses pembelajaran dikelas, sebagian peserta didik hanya mendengarkan, mencatat kemudian mengerjakan tugas yang diberikan guru.

- 3) Bahan ajar yang digunakan belum optimal pada proses pembelajaran. Ketika wali kelas dan kepala sekolah di wawancara diketahui bahwa Yayasan Qothrun Nada belum menggunakan LKPD pada proses pembelajaran, guru memberi tugas hanya dari buku yang didapat dari sekolah dan kepala sekolah membenarkan hal itu beliau mengatakan bahwa “ *yayasan Qothrun Nada memang belum menggunakan LKPD namun saat ini memang sedang ada pelatihan untuk itu*”.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa dikarenakan bahan ajar yang digunakan belum optimal, maka dibutuhkan bahan ajar. Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) berbasis *game* dapat mengatasi permasalahan yang ada yang bertujuan untuk memberikan semangat dan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat menggunakan kemampuan berpikir kritisnya secara maksimal.

b. Analisis Materi

Materi yang dipilih adalah materi pada pembelajaran kurikulum 2013 kelas III Yayasan Qothrun Nada, yaitu tema 1 Subtema 1 terkhususnya dalam mata pelajaran IPA materi Keadaan Cuaca yang akan disajikan kembali oleh peneliti dalam bentuk LKPD berbasis Game.

2. Tahap Design

Hasil rancangan (draf) kerangka LKPD:

a. Pengkajian Materi

Berdasarkan tahap analisis materi yang digunakan untuk menyusun LKPD adalah materi Subtema 1 Keadaan Cuaca untuk kelas III SD. Materi keadaan cuaca terkhusus tema 1 dengan pembahasan cuaca ini terdiri dari pengertian cuaca, jenis-jenis cuaca dan juga aktivitas yang dapat dilakukan ketika dalam keadaan cuaca tertentu.

Langkah-langkah penyusunan dalam mendesain LKPD ini adalah mengumpulkan materi dan menyusun RPP.

b. Rancangan Awal

Bentuk LKPD yang digunakan terkait metode pembelajaran berbasis game ini menggunakan kertas ukuran standar ISO yaitu A4. Pembuatan LKPD dimulai dengan pembuatan desain cover dan desain isi pada LKPD, gambar yang terdapat dalam LKPD bersumber dari canva, kegiatan belajar menggunakan LKPD yang diawali dengan pemaparan materi cuaca, kemudian terdapat soal yang dirancang dalam bentuk game yang di buat semenarik mungkin agar siswa tertarik. Game yang digunakan dalam LKPD ini seperti mencari kata, teka-teki silang dan puzzle. Soal pada game ini di berkaitan dengan materi keadaan cuaca.

c. Perangkat Pembuatan

Peralatan yang digunakan dalam pembuatan LKPD ini adalah perangkat software dan hardware. Perangkat software yang digunakan dalam pembuatan LKPD ini adalah canva, sedangkan perangkat hardware yang digunakan adalah mesin printer.

d. Tahap Development

Hasil rancangan yang sudah dilaksanakan peneliti adalah:

a. Hasil perancangan Instrumen Penelitian

1) Lembar Validasi

Lembar validasi memuat petunjuk pengisian dan diisi oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli soal. Berikut rekapitulasi skor rata-rata uji validitas LKPD:

No	Validasi	Rata-rata	Kategori
1	Uji Validitas Materi	94,66%	Sangat Valid
2	Uji Validitas Media	93,33%	Sangat Valid
3	Uji Validitas Soal	93,33%	Sangat Valid

2) Lembar Praktikalitas

Lembar praktikalitas diisi oleh pendidik dan peserta didik. Angket respon pendidik dan peserta didik terdiri dari 15 butir pernyataan. Berikut rekapitulasi skor rata-rata uji praktikalitas LKPD:

No	Validasi	Rata-rata	Kategori
1	Pendidik	99,15%	Sangat Valid
2	Peserta didik	93,33%	Sangat Valid

3) Lembar efektivitas

Uji coba penilaian keefektivan dilakukan dengan siswa mengerjakan soal pretest dan posttest. Pada uji coba penilaian keefektivan skor yang diperoleh keseluruhan siswa yaitu mendapat nilai $g < 0,81$ dengan kategori tinggi. Dan juga mendapatkan gain sebanyak 81,46% dan dinyatakan efektif. Hal ini bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

No	Nama	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal 100-Pre	N-Gain Score	N-Gain Persen
		Ptetest	Postest				
1	Abbad	40	85	45	60	0,75	75.00
2	Adeeva	30	90	60	70	0,86	85.71
3	Adnan	50	95	45	50	0.90	90.00
4	Afkar	40	90	50	60	0,83	83.33
5	Aisyah	50	90	40	50	0,8	80.00
6	Azka	20	85	65	80	0,81	81.25
7	Fatih	50	85	35	50	0,7	70.00
8	Jingga	20	80	60	80	0,75	75.00
9	Kalista	30	85	55	70	0,79	78.57
10	Rasya	50	95	45	50	0,9	90.00
11	Shakila	30	80	50	70	0,71	71.43
12	Nabila	700	100	30	30	1.00	100.00
13	Nafisa	40	85	45	60	0,75	75.00
14	Nazla	40	80	40	60	0,67	66.67
15	Zaida	60	100	40	40	1.00	100.00
		37,272 73	87,272 73			0,8146	81,4643

b. Hasil Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah LKPD dikatakan Valid oleh validator, maka LKPD bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. LKPD berbasis *game* ini dilaksanakan di kelas III Yayasan Qothrun Nada, Kabupaten Deli serdang pada tanggal 29 Mei sampai 7 Juni 2023 dengan jumlah 15 peserta didik.

Implemetasi pembelajaran penggunaan LKPD, pada kegiatan pembelajarannya dilakukan oleh peserta didik secara kelompok. Pada awalnya pendidik menjelaskan cara penggunaan LKPD berbasis *game* tersebut. Peserta didik diminta membaca teks yang tersedia pada LKPD untuk lebih memahami konsep pembelajaran. Selain itu pendidik memberikan latihan pada peserta didik tentang konsep yang di jelaskan pada pertemuan pertama materi yang berkaitan dengan LKPD supaya peserta didik lebih bisa mengingat pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya.

c. Hasil Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahapan terakhir ADDIE ialah evaluasi. Hasil tahap ini dilaksanakan dengan menganalisa data penelitian yang diperoleh. Analisis hasil efektivitas dilihat pada hasil belajar peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan. Kepraktisan serta LKPD berbasis *game* ini.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan pengamatan dan wawancara di Yayasan Qothrun Nada untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik. Temuan utama menunjukkan bahwa siswa kurang memperhatikan guru selama pembelajaran, lebih sering bermain dengan teman sebangku atau bermain *game* dari rumah, sehingga menghambat kemampuan berpikir kritis mereka. Pembelajaran di kelas cenderung pasif dengan siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan tugas tanpa interaksi mendalam. Bahan ajar yang digunakan juga belum optimal karena sekolah belum menggunakan LKPD. Berdasarkan masalah ini, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan bahan ajar tambahan dalam bentuk LKPD berbasis *game* untuk meningkatkan semangat dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan awal LKPD berbasis *game* dan memvalidasinya melalui para ahli materi, ahli desain, ahli bahasa, dan guru praktisi. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD berbasis *game* sangat valid untuk digunakan dengan validasi materi memperoleh skor 94,66%, validasi media 93,33%, dan validasi soal 93,33%. Validasi ini menegaskan bahwa LKPD berbasis *game* memiliki kualitas tinggi dan siap untuk dikembangkan lebih lanjut.

Tahap pengembangan melibatkan penyempurnaan LKPD berdasarkan hasil validasi. Peneliti juga merancang instrumen penelitian seperti lembar validasi, lembar praktikalitas, dan lembar efektivitas. Validasi materi, media, dan soal semuanya menunjukkan skor yang sangat valid. Lembar praktikalitas menunjukkan skor yang sangat valid dari pendidik (99,15%) dan peserta didik (93,33%). Penilaian efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan dengan nilai gain sebesar 81,46%, dinyatakan efektif.

Pada tahap evaluasi, peneliti menilai keefektifan LKPD berbasis *game* melalui pengamatan dan analisis hasil belajar siswa. Penggunaan LKPD berbasis *game* terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dengan nilai rata-rata posttest meningkat dari 37,27 pada pretest menjadi 87,27, mencapai KKM yang ditetapkan. Evaluasi ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis *game* efektif sebagai bahan ajar pendamping, memberikan dampak positif pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SD.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh peserta didik kelas III SD, LKPD berbasis *game* ini terbukti efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Angket yang diisi oleh peserta didik menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran saat menggunakan LKPD berbasis *game*. Metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran (Arindiono & Ramadhani, 2013), sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa juga terlihat dari hasil belajar mereka yang menunjukkan peningkatan signifikan setelah menggunakan LKPD berbasis *game*. Sebelum penggunaan LKPD berbasis *game*, banyak siswa yang kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Namun, setelah diperkenalkan dengan LKPD berbasis *game*, mereka lebih mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah yang diberikan. Hal ini dikarenakan LKPD berbasis *game* memberikan tantangan yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam dan kritis.

Selain itu, LKPD berbasis game juga membantu dalam menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Dengan adanya elemen permainan dalam LKPD, siswa merasa seperti bermain sambil belajar, sehingga mengurangi rasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperkuat kerja sama dan komunikasi antar siswa, karena banyak game yang memerlukan kerja sama tim. Dengan demikian, penggunaan LKPD berbasis game tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan sosial dan emosional siswa..

Pengembangan LKPD berbasis game ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena soal-soal yang terdapat di dalam LKPD ini mengacu pada indikator berpikir kritis seperti memberikan penjelasan sederhana, membangun kemampuan dasar, menyimpulkan, membuat penjelasan lanjut, serta mengatur strategi dan taktik (Amrullah et al., 2024). Setiap soal dalam LKPD dirancang untuk menstimulasi berbagai aspek kemampuan berpikir kritis siswa, dengan memberikan tantangan yang mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah secara mendalam. Proses ini tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual siswa tetapi juga membentuk pola pikir kritis yang esensial dalam proses pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

Dari hasil penelitian, terlihat bahwa nilai pretest siswa sebelum menggunakan LKPD berbasis game belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa kelas III Yayasan Qothrtun Nada hanya mendapat skor dengan rata-rata 37,27. Ini menunjukkan bahwa sebelum diperkenalkan dengan metode pembelajaran berbasis game, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Kesulitan ini mungkin disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan tidak mampu mendorong siswa untuk berpikir secara kritis dan analitis.

Setelah peserta didik menggunakan LKPD berbasis game dengan materi keadaan cuaca, nilai siswa kelas III Yayasan Qothrtun Nada meningkat secara signifikan dan mencapai KKM dengan nilai rata-rata posttest 87,27. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas LKPD berbasis game dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan ini membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, keberhasilan ini juga menunjukkan bahwa pendekatan berbasis game dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan siswa, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Kesimpulan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah LKPD berbasis game untuk pembelajaran IPA kelas III SD. Melalui serangkaian validasi oleh ahli materi, ahli desain, ahli bahasa, serta guru sebagai praktisi, LKPD berbasis game ini dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar pendamping dalam pembelajaran. Validasi oleh ahli materi memastikan bahwa konten yang disajikan sesuai dengan kurikulum dan mampu meningkatkan pemahaman konsep-konsep IPA. Validasi oleh ahli desain memastikan bahwa tampilan dan interaktivitas LKPD menarik dan memudahkan siswa dalam menggunakannya. Validasi oleh ahli bahasa memastikan bahwa bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa kelas III SD, sementara validasi oleh guru sebagai praktisi memastikan bahwa LKPD ini praktis dan efektif digunakan dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, LKPD berbasis game ini

tidak hanya valid dari segi akademis tetapi juga praktis dan menarik bagi siswa, sehingga dapat diandalkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di kelas III SD.

Ucapan terima kasih

Alhamdulillah, berhasilnya penulisan jurnal ini tak luput dari kontribusi beberapa pihak. Oleh karenanya penulis mengucapkan terimakasih kepada pemangku kebijakan UIN Sumatera Utara yang telah memberikan dukungan dan bantuannya sehingga penelitian ini bisa diselesaikan. Kepada sumber data: Yayasan Qothrun Nada. Kepada ibu Aufa selaku dosen pembimbing yang sudah memberikan semangat serta arahnya sehingga penulis bisa menyelesaikan jurnal ini. Kepada kedua orang tua penulis ayahanda Sri Irawadi dan Ibunda Suhada Siregar yang selalu menjadi penyemangat penulis yang tak henti-hentinya memberikan dukungan doa, maupun finansialnya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan jurnal ini. Kepada adikku satu-satunya Dimas Prasetyo yang telah memberikan semangat serta sudah berlapang dada agar penulis terlebih dahulu menyelesaikan kuliahnya. Kepada ibu penulis, ibu Sri Nur Afrida, Sri Nurhayati dan Sri Nurbaiti yang telah memberikan semangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini.

References

- Alia Rohani, & Anas, N. (2022). Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Comic Page Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1287–1295. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3134>
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28–32. ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856%0D
- Bayu, J. Jayadinata, & DKK, A. K. (2022). Pengembangan LKPD Berbantuan Liveworksheet Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 106–123. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i2.11613>
- Darmadi. (2020). *Asiknya Belajar Sambil Bermain*. GuePedia.
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Sekolah Dasar Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265–282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Ibda, H. D. (2023). *Media Game Digital SD/MI Berbasis Karakter*. Mata Kata Inspirasi.
- Mardianto, Sipahutar, M. G., Suhardi, & Nirwana. (2021). Strategi dan Media Pembelajaran PAI. *Jurnal ITTIHAD*, V(1), 12–22.
- Najib, M. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Seni Budaya dan Prakarya Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokal. *Elementary: Jurnal ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 26–40.
- Prabandari, L., Fuadi, D., Sumardi, S., Minsih, M., & Prastiwi, Y. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan LKPD IPA Berbasis Eksperimen Sains untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(4), 694–704. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.26108>
- Rasyid, A., Lubis, R., Ananda, R., Dahlan, Z., Islam, U., Sumatera, N., & Medan, U. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Reading Aload dan Gaya Belajar terhadap Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Siswa MIS Darul Yunus. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 615–624.
- Rasyidah, N., & Rambe, R. N. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Guided Inquiry pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Jeumpa*, 9(2), 739–747. <https://doi.org/10.33059/jj.v9i2.6384>

- Rosnaeni. (2021). *Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21*. 5(5), 4334–4339.
- Sakara, E., Syahfitri, F., Azzahra, L. L., & Pane, M. (2023). Pendekatan Berpikir Kritis Siswa Kelas VI pada Pembelajaran IPA di MIS. *On Education*, 05(03), 5826–5832.
- Sapitri, Rapika, D., Syaukani, & Ananda, R. (2021). Pengembangan LKPD Matriks Berbasis HOTS untuk Siswa Kelas XI SMAN 2 Tanah Putih. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 259–269.
- Saringatun, M. (2021). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Teori dan Implementasi*. Pradina Pustaka.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. ALFABETA.
- Tanti, jumaisyaroh S. N. M. Y. (2022). *Pengaruh Gi dan probkem posing terhadap kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kkritis siswa*. 2, 678–682.
- Wandini, R. R. (2019). *Permainan Ular Tangga dan Kartu Pintar Pada Materi Bangun Datar*. VIII(1).
- Widianti, A. Y., & Sari, P. M. (2022). *Pengembangan Lkpd Berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan Maze Chase-*. 8(2), 617–626.