

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERMUATAN BUDAYA LOKAL DOMPU BERBASIS GAME

Mahdin¹, Lita Sasmita², Andi Prayudi³, Nabila⁴, Sisca Dwi Aprilia⁵

¹²⁴⁵Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Yapis Dompu, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP Yapis Dompu, Indonesia

e-mail: *yapismahdin@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPAS berbasis Game RPG bermuatan budaya lokal Dompu melalui model pembelajaran *Discovery Learning* guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas VI SDN 5 Woja tahun pelajaran 2025/2026. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket respon siswa, dan soal *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan skor rata-rata 4,55 dari validator ahli. Respon siswa terhadap LKPD memperoleh skor rata-rata 4,65 dengan kategori sangat baik, menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil *post-test* menunjukkan nilai rata-rata 81 dengan kategori baik, yang mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis, khususnya pada indikator mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, dan menarik kesimpulan logis. Dengan demikian, LKPD IPAS berbasis *Game RPG* bermuatan budaya lokal Dompu terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran serta dapat menjadi alternatif inovatif dalam mengintegrasikan nilai budaya lokal dengan pembelajaran abad 21.

Kata kunci: LKPD; Game RPG; Budaya Lokal Dompu; Discovery Learning; Berpikir Kritis

ABSTRACT

This study aims to develop an Integrated Science and Social Studies (IPAS) Student Worksheet (LKPD) based on an RPG (Role-Playing Game) integrated with Dompu local culture through the Discovery Learning model in order to enhance elementary school students' critical thinking skills. The research employed the Research and Development (R&D) method using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The research subjects were 25 sixth-grade students of SDN 5 Woja in the 2025/2026 academic year. The instruments used included expert validation sheets, student response questionnaires, and post-test questions. The findings indicate that the developed product was categorized as highly valid, with an average expert validation score of 4.55. Student responses to the LKPD obtained an average score of 4.65 in the very good category, indicating that the media was able to improve students' motivation and engagement in learning. The post-test results showed an average score of 81, categorized as good, which indicates an improvement in students' critical thinking skills, particularly in identifying problems, analyzing information, and drawing logical conclusions. Therefore, the IPAS LKPD based on RPG with Dompu local culture is proven to be valid, practical, and effective for use in learning and can serve as an innovative alternative for integrating local cultural values into 21st-century learning.

Keywords : Student Worksheet (LKPD); RPG Game; Dompu Local Culture; Discovery Learning; Critical Thinking

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi utama keberlanjutan bangsa, sebagai landasan peningkatan kualitas sumber daya manusia nasional (Dewi et al., 2023), sejalan dengan poin ke-4 Asta Cita. Pada era digital ini, reformasi pembelajaran yang terus berupaya menemukan bahan ajar dan metode yang lebih efektif menjadi kunci untuk mengubah paradigma belajar mengajar (Hidayah et al., 2024). Dalam konteks ini, kreativitas pendidik sangat penting untuk mengembangkan strategi inovatif guna meningkatkan kualitas pendidikan. Tantangan ini meliputi materi dan juga bahan ajar (Trirahayu et al., 2024).

Mata pelajaran IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan utama dari IPAS adalah untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada peserta didik tentang alam sekitar, masyarakat, serta interaksi keduanya (Viqri et al., 2024). Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran IPAS dirancang agar lebih kontekstual, relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, dan mendorong mereka untuk berpikir kritis, kreatif, serta memiliki kemampuan memecahkan masalah (Sintia Safitri et al., 2024).

Salah satu alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah lembar kerja peserta didik (LKPD). LKPD berisi serangkaian kegiatan yang harus

dilakukan oleh peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman mereka dalam membentuk kemampuan dasar sesuai dengan indikator kemampuan hasil belajar yang harus dicapai (Aulia et al., 2023).

LKPD yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis tidak hanya bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi, tetapi juga untuk melatih mereka dalam proses berpikir yang lebih mendalam dan kompleks (Pratiwi et al., 2020). *Discovery Learning*, atau teknik penemuan, adalah strategi pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mencari dan menemukan pengetahuan sendiri, bukan hanya menerima informasi dari pendidik. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk membuat temuan dalam berbagai bentuk, seperti tabel atau grafik, dengan harapan pemahaman konseptual mereka meningkat melalui kemampuan berpikir konseptual dan mengaitkan konsep dalam berbagai representasi (Faridah et al., 2024)(Sulhiah, 2019).

Observasi yang dilakukan oleh peneliti pada SDN 5 Woja, bahwa dalam pembelajaran IPAS, pendidik seringkali memberikan waktu kepada peserta didik untuk membaca materi secara berkelompok, kemudian dilanjutkan dengan metode ceramah untuk menyampaikan isi materi. Namun, metode ceramah dan pemberian tugas cenderung membuat peserta didik mudah bosan dan pembelajaran menjadi kurang menarik. Akibatnya, peserta didik kurang fokus dalam mencerna materi yang disampaikan. Para peserta didik juga menyampaikan bahwa pada proses pembelajaran mereka ketergantungan pada buku cetak saja sehingga membatasi pemahaman mereka. Mereka mengeluhkan materi-materi yang dipelajari seringkali berisi catatan panjang dalam buku pembelajaran, yang membuat mereka enggan mencatat dan kesulitan memahami materi. Untuk meningkatkan keterlibatan belajar dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran IPAS, LKPD ini dirancang dalam bentuk permainan edukatif berbasis RPG (*Role-Playing Game*) yang dikaitkan dengan kearifan lokal Dompu.

Untuk menjawab rumusan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD IPAS yang kaya akan nilai-nilai dan unsur-unsur kebudayaan lokal Dompu berbasis *Game RPG* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Model *Discovery Learning* yang valid, praktis, dan efektif. Rencana pengembangan media pembelajaran akan mengintegrasikan visualisasi yang lebih menarik melalui *game RPG* dengan

mengangkat tema-tema dan elemen-elemen budaya Dompu, selaras dengan *asta cita* point ke-8.

Dari penelitian relevan tentang pengembangan LKPD IPAS dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis seperti yang teliti oleh Prabandari Dkk pada tahun 2022 (Prabandari et al., 2022), kemudian oleh Sulariani Dkk tahun 2023 (Sulasriani et al., 2023), dan pada tahun 2024 oleh Putri Dkk (Putri et al., 2024). Sedangkan penelitian terkait pengembangan *game RPG* dalam pembelajaran seperti yang dilakukan oleh Arrosyad Dkk tahun 2022 (Arrosyad et al., 2022), selanjutnya oleh Febriani Dkk (Febriani et al., 2023) tahun 2023, dan pada tahun 2024 oleh Yuliana Dkk (Yuliana et al., 2024). Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik meneliti pengembangan LKPD IPAS berbasis *Game RPG* yang berorientasi budaya lokal Dompu. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi budaya lokal Dompu ke dalam LKPD digital berbasis *game*, yang diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif.

Dari masalah yang diperoleh dan fakta lapangan yang ditemukan oleh peneliti, bahwa Pengembangan LKPD berbasis *Game RPG* dianggap lebih tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, mengingat LKPD cetak kurang efektif dalam pembelajaran IPAS. Hal ini didukung oleh ketersediaan fasilitas sekolah seperti jaringan internet (*Wi-Fi*) di dekat ruang kelas V. Selain itu, hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas V menunjukkan bahwa seluruhnya memiliki ponsel pintar pribadi, yang dapat dimanfaatkan untuk mengakses *game RPG* yang berorientasi konten-konten budaya Dompu yang interaktif melalui LKPD ini.

Dalam *game* ini, peserta didik menjadi penjelajah muda dari Kerajaan Dompu yang berupaya menjaga keseimbangan alam Dompu, seperti hutan Tambora dan lahan pertanian, dari berbagai ancaman. Misi-misi dalam permainan terinspirasi dari kearifan lokal Dompu. Pendekatan ini tidak hanya membuat belajar lebih menarik, tapi juga menanamkan kepedulian terhadap lingkungan dan budaya sekitar.

Role-Playing Games (RPG) adalah jenis permainan di mana pemain mengasumsikan peran karakter fiksi dan membuat keputusan yang memengaruhi alur cerita. Pemain biasanya berinteraksi dengan lingkungan permainan, karakter dan menyelesaikan tantangan atau misi yang ditetapkan (Au et al., 2024).

Oleh karena itu, peneliti mengemukakan bahwa pembelajaran IPAS memerlukan inovasi

media yang dapat mempermudah peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dan mendukung penyampaian materi secara efektif, peneliti merumuskan rumusan masalah “Bagaimana mengembangkan LKPD IPAS Bermuatan Budaya Lokal Dompu berbasis Game RPG untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Model *Discovery Learning* yang valid, praktis, dan efektif?”.

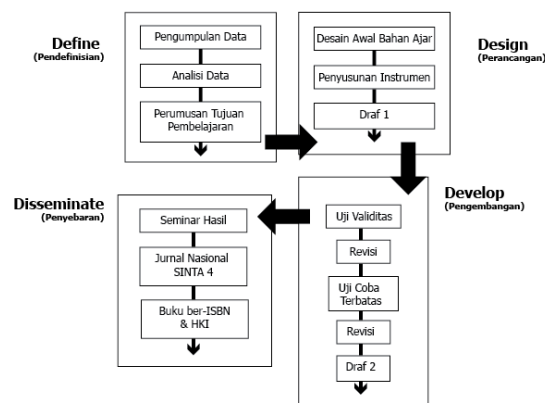
METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk pendidikan yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* (Fathirma'ruf et al., 2020). Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Game RPG, dilengkapi dengan modul ajar, instrumen validasi ahli, angket respon peserta didik, serta soal post-test yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan LKPD berbasis Game RPG. Penggunaan model 4-D dipilih karena mampu memberikan alur kerja yang sistematis, dimulai dari tahap analisis kebutuhan hingga tahap penyebaran produk yang siap digunakan oleh guru dan peserta didik.

Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas VI SDN 5 Woja dengan jumlah subjek sebanyak 25 orang siswa pada tahun pelajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki kebutuhan nyata terhadap media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, jumlah siswa yang relatif terjangkau memudahkan proses uji coba produk sehingga hasil penelitian dapat lebih terkontrol dan fokus. Waktu penelitian dirancang menyesuaikan dengan kalender akademik sekolah agar kegiatan dapat berjalan tanpa mengganggu proses pembelajaran reguler.

Prosedur penelitian dilakukan secara bertahap mengikuti alur model 4-D. Tahap pertama adalah *Define* (pendefinisian), yang mencakup analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta identifikasi kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Tahap kedua adalah *Design* (perancangan), yang berfokus pada penyusunan rancangan awal LKPD berbasis Game RPG beserta instrumen pendukung lainnya. Selanjutnya adalah tahap *Develop* (pengembangan), yaitu melakukan

pengembangan produk, validasi oleh para ahli, revisi berdasarkan masukan, serta uji coba terbatas kepada peserta didik. Tahap terakhir adalah *Disseminate* (penyebaran), yang meliputi kegiatan penyebarluasan produk dalam skala terbatas agar dapat digunakan oleh guru dan peserta didik sebagai alternatif media pembelajaran. Alur keempat tahapan tersebut divisualisasikan dalam Gambar 1. Diagram Alir sebagai pedoman sistematis pelaksanaan penelitian.



Gambar 1. Diagram Alir

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru serta siswa di SDN 5 Woja. Dari hasil observasi diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPAS selama ini masih didominasi metode ceramah dan penugasan sederhana, sehingga siswa cenderung pasif. Siswa mengaku sering bosan karena materi dalam buku paket terlalu padat dan minim aktivitas yang menyenangkan. Selain itu, guru menyampaikan kesulitan dalam menemukan media pembelajaran yang relevan dengan konteks lokal Dompu. Fakta lain menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas VI memiliki telepon pintar pribadi, dan sekolah telah menyediakan akses Wi-Fi yang dapat menunjang penggunaan media berbasis digital. Kondisi ini menjadi dasar bahwa pengembangan LKPD berbasis Game RPG merupakan solusi yang realistis dan relevan.

B. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan rancangan awal LKPD digital berbasis Game RPG. Perancangan ini dimulai

dengan menentukan struktur LKPD yang terdiri atas tujuan pembelajaran, materi singkat, aktivitas berupa misi game, lembar pengamatan, dan refleksi pembelajaran yang semuanya disusun mengikuti sintaks Discovery Learning. Alur game dirancang agar siswa berperan sebagai penjelajah muda Dompu yang menjalankan misi menjaga kelestarian alam dan budaya lokal, seperti merawat hutan Tambora, melestarikan pertanian tradisional, serta menjaga tradisi masyarakat Dompu. Visualisasi game menggunakan ikon dan karakter khas daerah, termasuk busana adat serta panorama lokal. Instrumen penelitian yang melengkapi LKPD antara lain instrumen validasi ahli untuk menilai kelayakan produk, angket respon siswa untuk mengukur motivasi dan keterlibatan, serta soal post-test untuk menilai peningkatan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, modul ajar bagi guru juga disusun agar implementasi LKPD dapat berjalan sesuai alur pembelajaran yang telah dirancang. Dengan demikian, produk yang dihasilkan tidak hanya sekadar lembar kerja, tetapi juga pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa. Game RPG LKPD dapat dilihat pada gambar 2 berikut :



Gambar 2. Game RPG LKPD

C. Tahap Develop (Pengembangan)

1. Hasil Validasi Ahli

Produk yang dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh tiga orang ahli, yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Keterlibatan ketiga validator ini penting untuk memastikan bahwa LKPD berbasis Game RPG yang dirancang benar-benar memenuhi standar kualitas baik dari sisi isi, tampilan, maupun implementasi dalam proses belajar mengajar. **Ahli materi** berperan menilai kesesuaian isi LKPD dengan kompetensi dasar

(KD) dan indikator capaian pembelajaran pada mata pelajaran IPAS, serta mengevaluasi ketepatan integrasi budaya lokal Dompu ke dalam konten pembelajaran. **Ahli media** menilai aspek teknis, seperti desain visual, keterbacaan teks, kemenarikan ilustrasi, navigasi pada game, dan tingkat interaktivitas yang diberikan kepada siswa. Sementara itu, **ahli pembelajaran** mengevaluasi keterpaduan LKPD dengan model Discovery Learning, kepraktisan penggunaan bagi guru maupun siswa, serta kejelasan instruksi dalam alur pembelajaran.

Proses validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian berbentuk angket berbasis skala Likert dengan rentang skor **1–5**, di mana skor 1 berarti “sangat kurang” dan skor 5 berarti “sangat baik”. Masing-masing ahli diminta memberikan penilaian terhadap indikator-indikator yang sudah ditentukan, kemudian skor dirata-ratakan untuk memperoleh nilai akhir. Hasil validasi ini menjadi acuan utama dalam menentukan tingkat kelayakan produk, sekaligus bahan revisi sebelum dilakukan uji coba lapangan.

Hasil validasi yang ditampilkan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa LKPD berbasis Game RPG memperoleh nilai rata-rata 4,55 dengan kategori “**sangat valid**”. Artinya, dari sudut pandang ahli, produk ini dinilai layak digunakan dalam pembelajaran dengan revisi minor pada aspek tertentu, seperti penyederhanaan kalimat instruksi agar lebih mudah dipahami siswa sekolah dasar, serta penambahan beberapa ilustrasi visual agar tampilan lebih menarik. Dengan demikian, tahap validasi ahli tidak hanya berfungsi sebagai bentuk pengujian kualitas, tetapi juga menjadi proses penyempurnaan produk agar benar-benar siap diterapkan dalam pembelajaran nyata.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli LKPD Berbasis Game RPG

Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Kategori	Keterangan
Kesesuaian Materi	4,7	Sangat Valid	Sesuai KD IPAS, memuat budaya lokal Dompu, indikator berpikir kritis jelas
Tampilan & Desain	4,6	Sangat Valid	Tampilan menarik, ilustrasi lokal khas, interaktif
Keterpaduan Model	4,5	Sangat Valid	Sesuai sintaks Discovery Learning
Kepraktisan Instruksi	4,4	Valid	Perlu penyederhanaan kalimat pada beberapa bagian

Rata-rata Total	4,55	Sangat Valid	Layak diuji coba dengan revisi kecil
------------------------	-------------	---------------------	--------------------------------------

2. Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba produk dilakukan pada 25 orang siswa kelas VI SDN 5 Woja sebagai subjek penelitian. Uji coba ini bertujuan untuk melihat sejauh mana LKPD berbasis Game RPG dapat diterapkan dalam pembelajaran nyata serta bagaimana respon siswa terhadap penggunaannya. Proses uji coba dilaksanakan di dalam kelas dengan pendampingan guru mata pelajaran IPAS dan peneliti. Siswa diarahkan untuk mengakses LKPD melalui perangkat gawai masing-masing, kemudian mengikuti alur game sesuai instruksi yang sudah disediakan. Selama kegiatan berlangsung, peneliti mengamati aktivitas siswa, tingkat keterlibatan, serta interaksi yang muncul baik antara siswa dengan game maupun antar siswa dalam diskusi kelompok.

Untuk memperoleh data respon siswa, peneliti menggunakan angket tertutup berbasis skala Likert (1–5). Skor 1 menunjukkan kategori “sangat kurang setuju” sedangkan skor 5 menunjukkan kategori “sangat setuju”. Angket ini mencakup beberapa indikator, antara lain: ketertarikan siswa terhadap media, kemudahan memahami instruksi, tingkat keterlibatan atau partisipasi siswa selama pembelajaran, serta peningkatan motivasi belajar. Siswa diminta mengisi angket secara mandiri setelah menyelesaikan aktivitas pembelajaran menggunakan LKPD berbasis Game RPG.

Hasil pengisian angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon yang positif. Mayoritas siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena mereka dapat belajar sambil bermain. Selain itu, tampilan visual dan cerita yang memuat budaya lokal Dompu dianggap menarik dan membuat mereka merasa lebih dekat dengan materi yang dipelajari. Respon positif ini tercermin dari skor rata-rata yang berada pada kategori “sangat baik”, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2. Data tersebut menegaskan bahwa LKPD berbasis Game RPG tidak hanya dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa, tetapi juga mampu memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam memahami materi IPAS.

Tabel 2. Respon Siswa terhadap LKPD Berbasis Game RPG

Indikator Respon	Skor Rata-rata	Kategori
Ketertarikan pada media	4,8	Sangat Baik
Kemudahan memahami instruksi	4,5	Baik
Keterlibatan/partisipasi aktif	4,6	Sangat Baik

Peningkatan motivasi belajar	4,7	Sangat Baik
Rata-rata Total	4,65	Sangat Baik

3. Hasil *Post-Test* Kemampuan Berpikir Kritis

Untuk melihat efektivitas LKPD berbasis Game RPG dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, peneliti melaksanakan tes hasil belajar (*post-test*) setelah siswa menyelesaikan pembelajaran menggunakan media. Instrumen *post-test* disusun dalam bentuk soal uraian dan pilihan ganda yang berorientasi pada indikator berpikir kritis, yaitu: (1) kemampuan mengidentifikasi masalah, (2) kemampuan menganalisis informasi, (3) kemampuan mengevaluasi alternatif solusi, dan (4) kemampuan menarik kesimpulan logis. Tes diberikan kepada seluruh siswa kelas VI SDN 5 Woja sebanyak 25 orang dalam waktu 60 menit.

Pelaksanaan *post-test* dilakukan setelah seluruh siswa menyelesaikan misi dalam game yang terintegrasi dengan LKPD. Guru terlebih dahulu memberikan arahan singkat mengenai teknis pengerjaan, kemudian siswa mengerjakan soal secara individual. Data hasil *post-test* kemudian dianalisis untuk melihat rata-rata pencapaian setiap indikator. Skor akhir dikategorikan ke dalam skala kualitatif (sangat baik, baik, cukup, kurang) untuk memudahkan interpretasi hasil.

Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa meningkat cukup signifikan. Rata-rata nilai keseluruhan mencapai 81, yang termasuk dalam kategori “baik”. Pada indikator mengidentifikasi masalah, siswa mampu memahami konteks permasalahan yang disajikan dalam soal dengan rata-rata skor 82. Pada indikator menganalisis informasi, nilai rata-rata siswa adalah 80, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat mengolah data yang diperoleh dari LKPD dan game untuk menjawab pertanyaan dengan tepat. Indikator mengevaluasi solusi memperoleh nilai rata-rata 78, yang masih lebih rendah dibandingkan indikator lainnya; hal ini menunjukkan bahwa siswa masih perlu dilatih untuk mempertimbangkan berbagai alternatif penyelesaian masalah secara kritis. Sementara itu, pada indikator menarik kesimpulan logis, siswa memperoleh nilai rata-rata tertinggi, yaitu 83, yang berarti sebagian besar sudah mampu merumuskan kesimpulan berdasarkan fakta dan argumen yang benar.

Secara keseluruhan, temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan LKPD berbasis Game RPG mampu memberikan dampak positif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Peningkatan ini sejalan dengan

pendapat Pratiwi et al., (2020) yang menekankan bahwa LKPD dapat melatih siswa berpikir lebih mendalam, serta mendukung penelitian Arrosyad et al., (2022) yang menyatakan bahwa RPG dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pemecahan masalah. Dengan demikian, post-test tidak hanya menjadi bukti empiris keberhasilan produk, tetapi juga memperlihatkan bahwa integrasi budaya lokal Dompu melalui media berbasis game memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Tabel 3. Hasil Post-Test Kemampuan Berpikir Kritis

Indikator Berpikir Kritis	Nilai Rata-rata	Kategori
Mengidentifikasi masalah	82	Baik
Menganalisis informasi	80	Baik
Mengevaluasi solusi	78	Cukup Baik
Menarik kesimpulan logis	83	Baik
Rata-rata Total	81	Baik

D. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap penyebaran (*disseminate*) merupakan fase akhir dalam model pengembangan 4-D yang bertujuan memperluas pemanfaatan produk ke khalayak yang lebih luas. Setelah melalui tahap validasi dan uji coba terbatas, LKPD berbasis Game RPG bermuatan budaya lokal Dompu ini tidak hanya disebarakan kepada guru dan siswa di SDN 5 Woja, tetapi juga diarahkan untuk menghasilkan luaran akademik dan legal yang lebih formal.

Pertama, hasil penelitian ini disiapkan untuk dipublikasikan pada jurnal nasional terakreditasi Sinta 4 sebagai bentuk diseminasi ilmiah, sehingga temuan dan produk yang dihasilkan dapat diakses oleh peneliti maupun praktisi pendidikan di berbagai daerah. Kedua, produk LKPD beserta modul pendukungnya dikembangkan lebih lanjut menjadi buku ajar ber-ISBN yang dapat digunakan secara luas oleh guru sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal. Dengan adanya buku ber-ISBN, produk penelitian tidak hanya menjadi media pembelajaran, tetapi juga rujukan akademik resmi yang dapat didistribusikan ke perpustakaan dan lembaga pendidikan.

Selain itu, inovasi LKPD berbasis Game RPG ini juga diarahkan untuk mendapatkan perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dalam bentuk hak cipta. Pendaftaran HKI dilakukan sebagai bentuk pengakuan resmi atas kebaruan dan orisinalitas produk yang dihasilkan, serta untuk menjamin perlindungan hukum terhadap hak cipta peneliti. Dengan demikian, tahap diseminasi tidak hanya berorientasi pada pemanfaatan di sekolah,

tetapi juga pada pengakuan akademik, distribusi luas, dan perlindungan hukum atas karya yang dihasilkan.

Pembahasan

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa LKPD berbasis Game RPG bermuatan budaya lokal Dompu valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Keberhasilan pengembangan ini tidak terlepas dari tiga aspek utama: desain media yang interaktif, integrasi budaya lokal, dan pendekatan pedagogis yang sesuai.

Pertama, desain media berbasis game RPG terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena mereka tidak hanya membaca dan mencatat, melainkan terlibat langsung dalam petualangan yang menantang. Hal ini sesuai dengan temuan Arrosyad et al., (2022) bahwa RPG dapat meningkatkan keterlibatan belajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Kedua, integrasi budaya lokal Dompu menjadi keunggulan tersendiri dari produk ini. Dengan menampilkan misi dan cerita yang berkaitan dengan kearifan lokal, siswa tidak hanya mempelajari konsep IPAS, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian terhadap lingkungan serta tradisi daerah mereka. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Yuliana et al., (2024) yang menyatakan bahwa pengintegrasian budaya lokal dalam media pembelajaran dapat meningkatkan makna belajar dan menumbuhkan identitas budaya siswa.

Ketiga, penerapan model *Discovery Learning* memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pengetahuannya secara mandiri. Aktivitas menemukan, menalar, dan menyimpulkan yang tertanam dalam LKPD sejalan dengan teori belajar konstruktivistik, di mana siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini konsisten dengan penelitian Sulhiah, (2019) yang menegaskan bahwa *Discovery Learning* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konseptual.

Secara umum, hasil penelitian ini mendukung dan memperluas temuan sebelumnya. Jika penelitian Prabandari et al., (2022), Sulasriani et al., (2023), dan Putri et al., (2024), fokus pada pengembangan LKPD untuk melatih berpikir kritis, penelitian ini menambahkan unsur inovatif berupa integrasi game RPG berbasis budaya lokal. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi kebaruan dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

Dari sisi implementasi, keberadaan fasilitas sekolah dan kepemilikan gawai pribadi siswa menjadi faktor pendukung keberhasilan penggunaan media ini. Namun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan, seperti perbedaan kecepatan belajar siswa dalam menyelesaikan misi game serta perlunya bimbingan guru agar pemanfaatan game tetap terarah pada tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, LKPD IPAS berbasis Game RPG bermuatan budaya lokal Dompu bukan hanya meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, menumbuhkan apresiasi budaya, serta menyesuaikan diri dengan kebutuhan belajar abad 21.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKPD IPAS berbasis Game RPG bermuatan budaya lokal Dompu melalui model Discovery Learning telah berhasil dilakukan dengan hasil yang memuaskan. Tahap validasi menunjukkan bahwa produk dinyatakan sangat valid dari segi isi, tampilan media, dan kesesuaian dengan model pembelajaran. Uji coba terbatas terhadap 25 siswa kelas VI SDN 5 Woja menunjukkan respon yang sangat positif, di mana siswa merasa lebih termotivasi, tertarik, serta aktif terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, hasil post-test memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan rata-rata nilai 81 (kategori baik). Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal Dompu dalam media pembelajaran berbasis Game RPG mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menyenangkan, sekaligus bermakna bagi siswa.

Dengan demikian, produk LKPD ini dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran IPAS yang valid, praktis, dan efektif, serta berkontribusi dalam pelestarian budaya lokal. Ke depan, penelitian ini dapat diperluas pada lingkup sekolah yang lebih besar serta diuji efektivitasnya pada mata pelajaran lain, sehingga memberikan dampak lebih luas dalam peningkatan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2022). Pengembangan Digital Transformasi Role Playing Games (RPG) Base Learning pada Pendidikan Kemuhammadiyah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3462–3472. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.26>

26

- Au, C. H., Chou, C.-Y., & Ho, K. K. W. (2024). From a Role-playing Game (RPG) to Abrand: Strategic Implications From an Over-two-decade Case. *Journal of Organizational Computing and Electronic Commerce*, 34(3), 190–212. <https://doi.org/10.1080/10919392.2024.2340786>
- Aulia, N., Tahir, M., & Indraswati, D. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis POE (Predict Observe Explain) Pada Mata Pelajaran IPS di SDN 2 Lendang Kunyit. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 647–653. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1294>
- Dewi, S. Y. S., Karma, I. N., & Hakim, M. (2023). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Light Up Cergam Dengan Pendekatan Discovery Learning Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1961–1968. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5910>
- Faridah, E. Z., & Pujangga, A. (2024). Model Discovery Learning Pada Pembelajaran IPA Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *Incare : International Journal of Educational Resources*, 4(6), 554–566. <https://doi.org/10.59689/incare.v4i6.840>
- Fathirma'ruf, F., & M. Said, B. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konstruktivistik Model Teaching with Analogies (TWA) pada Mata Kuliah Database Management System (DBMS) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(5). <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020752388>
- Febriani, S. W., Sandie, S., & Darma, Y. (2023). Game Edukasi Matematika Berbantuan RPG Maker MV Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 8(1), 172. <https://doi.org/10.25157/teorema.v8i1.9936>
- Hidayah, Y., & Hamonangan, R. P. (2024). Kesadaran Digital Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 12–23. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1810>
- 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>
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 379–388. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.362>
- Putri, M., & Raharjo, M. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Liveworksheets dengan Model Discovery Learning pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(1), 17–32. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i1.2653>
- Sintiya Safitri, I., Noviyanti, S., Chan, F., Malika Nurluthvia, K., & Patoman Simatupang, A. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 77–81. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.331>
- Sulasriani, D., Samawi, A., Sunarti, L., & Laksanawati, E. (2023). Penggunaan Lkpd Ipas Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Peserta Didik Kelas IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5077–5092. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8419>
- Sulhiah, S. (2019). Pengaruh Metode Discovery terhadap Prestasi Analogi Matematis Peserta Didik SMKN 1 Sakra. *FONDATIA*, 3(2). <https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i2.350>
- Trirahayu, S., Egatri, D., Pramudiyanti, P., & Dewi, P. S. (2024). Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) IPAS Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(3), 1307–1316. <https://doi.org/10.54082/jupin.503>
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>
- Yuliana, R., Salsabila, E., & Aziz, T. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran RPG berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 5(3), 2168–2177. <https://doi.org/10.46306/lb.v5i3.834>