

## Pengembangan Perangkat Pembelajaran Abad 21 Berbasis Pendekatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Kota Gorontalo

Sri Handayani<sup>1</sup>, Candra Cuga<sup>2</sup>, Wiwy T. Pulukadang<sup>3</sup>, Krisna S. Latip<sup>4</sup>

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo

Alamat email: [handayanisri@ung.ac.id](mailto:handayanisri@ung.ac.id)

Info Artikel	Abstrak
<p><i>Sejarah Artikel:</i> Diterima (Desember) (2025)</p> <p>Disetujui (Desember) (2025)</p> <p>Dipublikasikan (Desember) (2025)</p>	<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan perangkat pembelajaran abad 21 berbasis pendidikan karakter, mengetahui kelayakan dan proses penggunaan perangkat pembelajaran di kelas V sekolah dasar Kota Gorontalo yang diharapkan mampu menyiapkan peserta didik yang good and smart citizen di masa depan. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model penelitian pengembangan Thiagarajan yaitu 4D (define, design, development, dan dissemination), namun penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap development. Pengembangan perangkat pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran abad 21 sehingga dipercaya mampu meningkatkan keterampilan-keterampilan peserta didik yang dibutuhkan di abad 21. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan pengguna yakni, memperoleh hasil rekapitulasi nilai rata-rata persentase 98,10% dan dinyatakan sangat layak digunakan oleh guru dan peserta didik di sekolah dasar. Adapun hasil uji coba terbatas (uji proses) yang dilaksanakan di kelas V SD Laboratorium UNG memperoleh hasil sangat bagus dari guru maupun peserta didik. Dengan demikian, hasil pengembangan perangkat pembelajaran berbasis pendidikan karakter di sekolah dasar dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 kelas V yang dipercaya mampu menumbuhkembangkan peserta didik yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan berkolaborasi sehingga bermuara pada good and smart citizen.</i></p>
<p><b>Keywords:</b> <i>Pengembangan Perangkat Pembelajaran, Pendekatan Pendidikan Karakter, Good and Smart Citizen.</i></p>	<p><b>Abstract</b></p> <p><i>This research aims to know development of 21st century learning set based on character education. to know the feasibility and the process of using the learning set in class V elementary schools in Gorontalo City which is expected to be able to prepare students who are good and smart citizen in the future. This is a research and development using the Thiagarajan development research model. including define. design. development. and dissemination. but this research is only carried out in the development stage. The development of the learning set is carried out by taking into account the principles of 21st century learning so that it is believed to be able to improve the skills of students needed in the 21st century. Based on the result of validation by experts and users. it</i></p>

*obtained the recapitulation of the average percentage value of 98.10% and declared it very feasible for use by teachers and students in elementary schools. The result of the limited trial (process test) carried out in class V of SD Laboratorium UNG obtains a very good result from both teachers and students. Thus. the result of developing a learning set based on character process education of theme in 6 elementary schools is declared very feasible for a sub-theme 1 learning 3 of class V. This is believed to be able to develop students who are able to think critically, creatively, and collaborate so that it leads to good and smart citizen.*

---

## **Pendahuluan**

Sejak Indonesia mulai merasakan dampak pandemi Covid-19 pada akhir tahun 2019, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMDIKBUD) memberikan beberapa terobosan atau kebijakan baru yang memudahkan guru dan peserta didik pada semua jenjang dalam melaksanakan proses pendidikan. Terobosan yang dimaksud yakni penyederhanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan Penghapusan Ujian Nasional, Kampus Merdeka, penyederhanaan mekanisme pencairan dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS), Program Organisasi Penggerak (POP), Program Guru Penggerak (PGP), transformasi dana pemerintah untuk pendidikan tinggi, relaksasi pemanfaatan dana BOS, bantuan kuota internet, bantuan subsidi upah untuk guru honorer dan tenaga kependidikan, apresiasi pelaku budaya, penyesuaian uang kuliah tunggal (UKT), hingga kurikulum darurat (Mubarok, 2021). Semua kebijakan yang dikeluarkan tidak lain untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia di tengah pandemi. Kementrian mencoba meringankan beban administrasi guru sehingga diharapkan dapat lebih fokus pada kualitas proses pembelajaran. Namun, fakta yang ditemukan di lapangan berbeda.

Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas IV di tiga sekolah Kabupaten Gorontalo yakni SDN 7 Telaga Biru, SDN 3 Telaga Biru, dan SDN 5 Telaga (W/Gr/30/08/2021). Sejak Kemdikbud memberlakukan sistem BDR (belajar dari rumah), beberapa guru di Kabupaten Gorontalo yang dijumpai ternyata tidak menggunakan media apapun dalam pembelajaran, padahal seharusnya dengan keadaan daring seperti ini, guru harus lebih memacu dan memotivasi diri untuk dapat memanfaatkan media berbasis teknologi untuk membuat pembelajaran daring lebih

mudah, menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik belajar di rumah. Tentunya hal ini merupakan salah satu tantangan yang dihadapi guru di abad 21.

Fakta lainnya diperoleh peneliti saat melakukan PLP 1 di SDN 29 Kota Selatan diketahui beberapa guru memperoleh perangkat pembelajaran dari pihak lain. (W/Gr/09/03/2020). Kemudian dalam melakukan proses pembelajaran guru terkadang tidak lagi memperhatikan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan cenderung kembali menggunakan metode konvensional sehingga ini mengakibatkan keterampilan-keterampilan abad 21 yang diharapkan kurang berkembang dengan baik. (O/09/03/2020). Hal ini tentunya disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya adalah guru yang belum mampu menggunakan alat teknologi yang ada sedangkan perangkat pembelajaran yang diharapkan berbentuk dokumen yang dihasilkan melalui teknologi seperti komputer/ laptop sehingga agar tetap dapat memenuhi kewajibannya dalam upaya mencerdaskan anak bangsa maka para guru melakukan hal demikian.

Dewasa ini, pendidikan di Indonesia telah mengadopsi model pendidikan abad 21. Abad 21 ini meminta sumber daya manusia yang berkualitas dari lembaga-lembaga yang dikelola secara profesional sehingga dapat membuahkan hasil yang unggul (Wijaya, dkk, 2016:263). Pendidikan abad 21 di Indonesia terdiri dari empat pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan, yakni pendekatan Saintifik, HOTS, Literasi dan Pendidikan karakter. Dalam penelitian ini perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan pendekatan-pendekatan abad 21 namun dominan pada pendekatan pendidikan karakter untuk menyiapkan peserta didik yang Good and Smart Citizen. Satuan pendidikan tidak hanya berkewajiban mencetak peserta didik yang Smart Citizen, tetapi juga harus menjadi Good Citizen.

Pentingnya pendidikan karakter untuk diberikan kepada peserta didik sejak dini merupakan salah satu bentuk investasi kesuksesan dimasa depan. Freud mengatakan kegagalan penanaman kepribadian yang baik sejak dini akan membentuk pribadi yang bermasalah dimasa dewasanya kelak (Muslich, 2015). Maka semakin tingginya kasus kriminalitas suatu negara menunjukkan kegagalan dalam penanaman kepribadian sejak dini. Oleh karena itu, dalam pengembangan perangkat pembelajaran pada penelitian ini, akan dominan menggunakan pendekatan

pendidikan karakter sebagai upaya menyiapkan peserta didik yang *good and smart citizen* dimasa yang akan mendatang.

Perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media dan bahan ajar yang berorientasi pada prinsip-prinsip pembelajaran abad 21 dengan menggunakan pendekatan pendidikan karakter. Diantara seluruh perangkat pembelajaran, ketiga perangkat tersebut dianggap paling utama dalam proses pembelajaran karena akan menentukan bagaimana model pembelajaran yang akan dilaksanakan, moda penyampaian materi serta materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Diharapkan dengan perangkat yang telah dikembangkan mampu menjadi inspirasi dan memotivasi para pendidik untuk dapat membuat perangkat pembelajaran yang berorientasi pada tujuan pendidikan nasional yakni, mencetak manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan pengguna yakni, memperoleh hasil rekapitulasi nilai rata-rata persentase 98,10% dan dinyatakan sangat layak digunakan oleh guru dan peserta didik di sekolah dasar. Adapun hasil uji coba terbatas (uji proses) yang dilaksanakan di kelas V SD Laboratorium UNG memperoleh hasil sangat bagus dari guru maupun peserta didik. Dengan demikian, hasil pengembangan perangkat pembelajaran berbasis pendidikan karakter di sekolah dasar dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 kelas V yang dipercaya mampu menumbuhkembangkan peserta didik yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan berkolaborasi sehingga bermuara pada *good and smart citizen*.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D Thiagarajan yang terdiri dari empat tahapan yakni (*define, design, development, dan dessimation*), namun penelitian ini hanya dilakukan sampai

pada tahap *development*. Kegiatan dalam metode penelitian ini disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi dan pengujian) (Sugiyono, 2019:754). Lingkup penelitian dan pengembangan penelitian ini berdasarkan tingkatan (level) kebaruannya yakni berada pada level 3 yakni meneliti dan mengembangkan produk yang telah ada, dilanjutkan dengan membuat rancangan pengembangan, membuat produk dan menguji kelayakan produk hasil pengembangan tersebut.

Dalam penelitian ini, juga digunakan pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif untuk menguji kelayakan dan mengetahui proses penggunaan perangkat yang dikembangkan. Uji kelayakan menggunakan pendekatan kuantitatif yakni mengolah data hasil validasi dari beberapa ahli dan pengguna (*user*) sedangkan untuk mengetahui proses penggunaan perangkat yang telah diuji kelayakannya kemudian direvisi, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan mendeskripsikan hasil observasi pada uji coba terbatas dan hasil wawancara terhadap guru dan peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan perangkat yang dikembangkan.

Dalam penelitian ini, produk yang hendak diteliti dan dikembangkan adalah perangkat pembelajaran abad 21 berbasis pendekatan pendidikan karakter namun hanya dilakukan pengembangan pada tiga jenis perangkat pembelajaran, yakni rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media pembelajaran serta bahan ajar interaktif.

Penelitian ini dilakukan di Kota Gorontalo dan memilih salah satu sekolah dasar terbaik di Kota Gorontalo yakni SD Labatorium Universitas Negeri Gorontalo. Penelitian dilakukan dalam kurun waktu 9 bulan terhitung sejak bulan Juli 2021 s/d April tahun 2022.

Teknik yang akan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah studi dokumentasi, validasi, observasi dan wawancara. Penelitian ini akan dikatakan berhasil apabila hasil dari tahap validasi produk telah dinyatakan layak oleh keempat ahli validator dan hasil uji proses perangkat di sekolah dinyatakan dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran serta kriteria pembelajaran abad 21 terpenuhi dengan presentase 61%.

## **Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode 4D dari Thiagarajan (1984) yang terdiri dari, *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Namun penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap *Development* yakni uji kelayakan dan uji coba terbatas produk. Berikut uraian dari setiap tahapan penelitian.

### **Hasil**

#### **1. Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Sebagai temuan awal yang melatarbelakangi penelitian ini adalah informasi yang diketahui peneliti sebelumnya saat PLP 1 di SDN 29 Kota Selatan. Informasi mengejutkan diperoleh dari wawancara tidak terstruktur (tanya-jawab) secara langsung bersama guru wali kelas 2 terkait perangkat pembelajaran yang digunakan, guru tersebut mengatakan bahwa tidak membawa RPP, Silabus dan lainnya ke sekolah, tetapi ada di laptop dan mereka memperoleh RPP serta perangkat pembelajaran lainnya dari pihak lain (W/09/03/2020).

Di kesempatan lainnya peneliti melakukan penelitian awal di beberapa sekolah dasar di Kabupaten Gorontalo Kecamatan Telaga- Telaga Biru. Salah satu sekolah yakni SDN 3 Telaga Biru, berdasarkan hasil wawancara terstruktur yang dilakukan kepada wali kelas IV, ditemukan informasi bahwa guru masih menggunakan RPP sementara dan tidak menggunakan media apapun dalam proses pembelajaran daring. Fakta ini juga tentunya menjadi sebuah temuan yang cukup membuat peneliti merasa simpati dengan kondisi guru-guru di lapangan.

Berdasarkan informasi yang ditemukan dari hasil wawancara tersebut, peneliti mengasosiasikan dan membandingkan hasil temuan dengan model pembelajaran saat ini yang telah memasuki model pembelajaran abad 21. Dari beberapa konsep model pembelajaran abad 21 yang dikaji, akhirnya peneliti termotivasi untuk mengembangkan beberapa perangkat pembelajaran dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran abad 21 juga menggunakan pendekatan-pendekatan, model, dan strategi pembelajaran abad 21.

#### **2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti memilih mengembangkan tiga perangkat pembelajaran yakni rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar

serta media pembelajaran. Peneliti memilih materi kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya Subtema 1 Suhu dan Kalor Pembelajaran 3 untuk menyesuaikan dengan konten media yang pernah peneliti buat beberapa waktu lalu sehingga perangkat lainnya dapat menyesuaikan. Selain itu, materi yang dipilih juga mendukung tujuan penelitian yakni mengembangkan perangkat berbasis pendekatan pendidikan karakter untuk menyiapkan siswa yang *Good and Smart Citizen*.

Selanjutnya peneliti menyiapkan instrumen validasi untuk mengetahui kelayakan dan instrumen observasi serta wawancara untuk mengetahui proses penggunaan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Indikator-indikator pada masing-masing instrumen validasi perangkat dirumuskan berdasarkan konsep atau prinsip-prinsip pembelajaran abad 21. Setelah instrumen dan indikator yang ingin dicapai sudah jelas, selanjutnya peneliti mulai membuat ketiga perangkat pembelajaran yang hendak dikembangkan yakni, RPP, bahan ajar dan media pembelajaran.

#### **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dikembangkan mengikuti format RPP kurikulum 2013 (versi lengkap). RPP didesain dengan tampilan yang menarik dari biasanya menggunakan aplikasi Microsoft Word. Desain pembelajaran menggunakan pendekatan abad 21 yakni Saintific learning serta metode pembelajaran abad 21 yakni 4C (*Critical thinking, Communication, Collaboration and Creativity*). Dalam pengembangan indikator, peneliti menggunakan kata kerja operasional yang diharapkan pada pembelajaran abad 21 yakni *Higher Older Thingking Skills* (HOTS). Pada desain pembelajaran ini juga memiliki tujuan menyiapkan peserta didik yang *Good and Smart Citizen*, selain mengharapakan pengetahuan dari materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga negara, peneliti juga berupaya mengembangkan beberapa karakter peserta didik.



*Gambar 1 Desain Cover RPP*

### **Bahan Ajar Interaktif**

Bahan ajar yang dikembangkan berbasis teknologi yakni video pembelajaran interaktif yang didesain semenarik mungkin agar menarik perhatian siswa dan mudah dipahami. Bahan ajar tersebut dibuat menggunakan aplikasi Powerpoint pada laptop dengan konten meliputi teks, gambar, video dan audio. Bahan ajar tersebut dapat diakses oleh siswa secara mandiri pada Androidnya secara gratis kapan pun. Namun bahan ajar interaktif ini juga tetap dapat ditampilkan oleh guru di dalam kelas dengan bantuan laptop, speaker dan Infocus. Bahan ajar interaktif ini juga dilengkapi dengan soal-soal pilihan ganda sebagai evaluasi di akhir materi.



*Gambar 2. Bahan Ajar Video Interaktif*

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk media konkret yang dapat dimainkan secara bersama-sama oleh peserta didik (*cooperative learning*). Media tersebut diberi nama Bundaran Indonesia (BI). Media ini terdiri dari beberapa item



diantaranya alas sebagai item utama yang terbuat dari baliho berbentuk persegi panjang, 24 buah kartu, 2 lembar petunjuk permainan, 2 buah pion dan 2 gasing. Alas media ini dirancang menggunakan aplikasi Photoshop sedangkan kartu dan buku panduan menggunakan aplikasi Microsof word dan Canva.

Media Bundaran Indonesia (BI) adalah media pengembangan materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga negara. Media ini menyajikan pasal-pasal dalam UUD 1945 yang menjelaskan tentang hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga negara. Terdapat juga contoh bentuk-bentuk tanggung jawab sebagai anggota keluarga, umat beragama, anggota masyarakat dan warga negara. Berikut gambar media Bundaran Indonesia (BI).





*Gambar 3. Media Pembelajaran Interaktif*

#### 4. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, media yang telah dirancang selanjutnya diuji kelayakannya dengan melakukan validasi kepada para dosen ahli dan para guru wali kelas V selaku pengguna (*user*). Adapun hasil validasi dari masing-masing jenis perangkat pembelajaran tersebut dapat dilihat pada tabel rekapitulasi hasil validasi perangkat pembelajaran berikut ini.

*Tabel 1. Rekapitulasi hasil validasi*

No.	Jenis validasi	Presentase kelayakan (%)	Keterangan
1	Ahli RPP	99,21	Sangat layak
2	Ahli media pembelajaran	98,84	Sangat layak
3	Ahli bahan ajar interaktif	96,38	Sangat layak

<b>4</b>	Ahli konten/materi media	98	Sangat layak
<b>Total skor perolehan</b>		392,43	<b>Sangat layak</b>
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>98,10</b>	

## **Pembahasan**

### **1. Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Pendefinisian dilakukan dengan beberapa langkah. Pertama, dilakukan analisis awal terhadap masalah yang ditemukan dilapangan sebelumnya. Ada beberapa fakta mengejutkan yang ditemukan peneliti dari proses wawancara bersama guru di beberapa sekolah dasar di kabupaten dan kota. Dari hasil analisis tersebut peneliti menyimpulkan bahwa guru memerlukan sosialisasi ataupun pelatihan tentang model dan perangkat pembelajaran saat ini, selain itu perlu adanya pengembangan terhadap perangkat pembelajaran yang ada agar dapat memotivasi dan menginspirasi para guru untuk membuat perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini di abad 21.

Kedua, setelah menganalisis masalah yang ada, selanjutnya mengkaji dan menganalisis berbagai konsep tentang pendidikan dan pembelajaran di abad 21. Terdapat beberapa pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya pendekatan saintifik, HOTS, literasi dan pendidikan karakter (Apandi, 2019). Model pendidikan di abad 21 sangat variatif, guru hanya perlu menyesuaikannya dengan materi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dengan banyaknya model pembelajaran yang tersedia guru dapat memilih agar peserta didik tidak merasa jenuh dengan model pembelajaran yang sering digunakan. Untuk mewujudkan pembelajaran yang variatif maka dibutuhkan model pembelajaran yang bervariasi pula (Pujiasih, 2020). Ada empat prinsip pembelajaran abad 21 yang dikenal dengan 4C yakni communication, collaboration, critical thinking dan creative. Dengan prinsip-prinsip tersebut, maka guru seyogyanya dapat merancang desain maupun perangkat pembelajaran yang sesuai agar dapat mewujudkan tujuan pendidikan saat ini.

Ketiga, berdasarkan hasil analisis masalah dan analisis konsep maka tujuan penelitian dapat ditentukan secara spesifik. Tujuan penelitian menggambarkan tujuan peneliti untuk menjawab masalah yang ditemukan dengan sebuah solusi yang diharapkan mampu membantu para guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran saat ini. Tujuan penelitian ini ada tiga yakni, 1) Bagaimana pengembangan perangkat pembelajaran abad 21 berbasis pendekatan pendidikan karakter di sekolah dasar; 2) Mengetahui kelayakan

perangkat yang dikembangkan; dan 3) Bagaimana proses penggunaan perangkat yang dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam penelitian ini dipilih tiga jenis perangkat yang akan dikembangkan yakni rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar dan media pembelajaran. Ketiga perangkat tersebut dianggap merupakan perangkat pembelajaran yang paling utama dan fungsional dalam proses pembelajaran. Ketiganya juga sangat mempengaruhi desain pembelajaran yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga memiliki tujuan untuk menyiapkan peserta didik yang *good and smart citizen* dengan pendekatan pendidikan karakter serta dengan materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga yang menjadi salah satu materi yang akan disampaikan melalui perangkat yang dikembangkan.

Pendidikan karakter adalah upaya mewujudkan generasi bangsa yang cerdas dan baik (*smart and good citizenship*) atau memiliki ahlak mulia dan berkepribadian Indonesia (Santika, 2020).

Selanjutnya peneliti membuat instrumen untuk menguji kelayakan perangkat pembelajaran yang hendak dikembangkan. Untuk mencapai tujuan penelitian maka perangkat pembelajaran yang dikembangkan harus memenuhi kriteria atau indikator pembelajaran abad 21. Indikator ditentukan masing-masing sesuai jenis perangkat atau jenis validasi. Instrumen penelitian divalidasi secara teoritik, yakni dengan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing. Pada penelitian ini dilakukan uji validasi kepada empat ahli yakni ahli RPP, ahli media, ahli bahan ajar dan ahli konten/materi.

Langkah berikutnya adalah membuat rancangan awal. Saat kriteria atau indikator perangkat pembelajaran yang akan dibuat telah diketahui maka model atau desain perangkat yang akan dikembangkan dapat diperkirakan akan dirancang seperti apa. Sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran abad 21 maka perangkat yang akan dikembangkan diupayakan harus berpusat pada peserta didik (*student center learning*), kontekstual, memungkinkan peserta didik dapat bekerja sama (*berkolaborasi*), dan terintegrasi dalam kehidupan masyarakat (Syahputra, 2018).

Oleh karena itu, RPP didesain dengan model pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, aktif berkomunikasi, berkolaborasi dan berpikir kritis. RPP yang dikembangkan juga menggunakan pendekatan saintifik yang memiliki lima kata kerja operasional yakni, mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Desain pembelajaran juga mengembangkan beberapa karakter, diantaranya jujur, disiplin, religius, tanggung jawab, toleransi, nasionalis, berani dan kerja sama. Semua karakter tersebut diaplikasikan melakukan kegiatan-kegiatan atau aktivitas dalam proses pembelajaran mulai dari pembukaan hingga penutup.

Bahan ajar dirancang dengan berbasis teknologi yakni powerpoint interaktif yang juga dapat digunakan peserta didik secara mandiri pada android masing-masing. Bahan ajar ditampilkan oleh guru melalui layar proyektor yang disaksikan bersama peserta didik secara seksama. Bahan ajar interaktif tersebut memuat teks, animasi bergerak, gambar, video dan musik. Bahan ajar didesain semenarik mungkin agar dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. Pada materi yang disajikan juga dikaitkan dengan kehidupan masyarakat sehari-hari seperti pengaruh interaksi manusia dan lingkungannya, merangkum teks bacaan yang berjudul roda serta hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga sehingga memenuhi kriteria model pembelajaran abad 21.

Media pembelajaran yang dikembangkan bernama Bundaran Indonesia. Media ini menjelaskan materi hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga yang dikemas dalam bentuk permainan sehingga peserta didik dapat memahami hak, kewajiban dan tanggung jawabnya sebagai warga dengan cara yang lebih menyenangkan. Terlebih dahulu, item utama dari media permainan BI yaitu alas dan kartu didesain semenarik dan sejelas mungkin baru kemudian dicetak, dan item lainnya seperti gasing dan pion tersebut diperoleh dari toko mainan.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Di tahap ini, perangkat pembelajaran yang sudah selesai dirancang kemudian diuji kelayakannya dengan uji validasi kepada para ahli dan beberapa pengguna. Dengan instrumen yang sebelumnya telah disusun indikatornya pada masing-masing jenis perangkat, validasi dilakukan kepada empat ahli yakni ahli media, ahli RPP, ahli bahan ajar dan ahli konten/materi serta tiga guru wali kelas V selaku pengguna pada sekolah yang berbeda, yakni SD Laboratorium UNG, SDN 79 Kota Tengah dan SDN 28 Kota Selatan. Hasil validasi dari keempat ahli dan tiga pengguna tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus dan disajikan dalam bentuk data kuantitatif.

Berdasarkan rekapitulasi hasil uji validasi di atas yang memperoleh nilai rata-rata 98,10% maka perangkat pembelajaran yang dikembangkan dianggap sangat layak untuk digunakan di sekolah dasar. Namun ada beberapa saran dan perbaikan dari para validator yang harus direvisi oleh peneliti sebelum dilakukan uji coba terbatas. Setelah dilakukan revisi, selanjutnya perangkat pembelajaran dapat untuk diuji coba terbatas untuk mengetahui proses penggunaannya oleh guru dan peserta didik.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada uji coba terbatas diketahui bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan mampu digunakan dengan baik dan mudah oleh guru dan peserta didik. Adapun kekurangan yang ditemukan saat uji coba menjadi saran tindak lanjut untuk penelitian berikutnya.

### **Simpulan**

Menyadari hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga negara merupakan ciri *good and smart citizen*. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berbasis pendekatan pendidikan karakter ini berorientasi untuk menyiapkan peserta didik yang *good and smart citizen* dengan menggunakan prinsip-prinsip pembelajaran abad 21 yang dirancang sesuai kebutuhan dan kompetensi peserta didik. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media interaktif dan bahan ajar, telah divalidasi dan diuji proses yang menghasilkan kriteria kelayakan sangat layak digunakan oleh guru dan peserta didik.

Salah satu materi dalam perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah materi hak, kewajiban dan tanggung jawab warga negara sehingga dipercaya mampu menyiapkan peserta didik menjadi warga negara yang *good and smart citizen*. Selain itu perangkat yang dikembangkan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses

pembelajaran serta mampu membuat peserta didik berpikir kritis, kreatif dan berkolaborasi. Dengan demikian, perangkat pembelajaran yang dikembangkan dipercaya sudah sesuai dengan tuntutan pembelajaran di abad 21.

Adapun kekurangan yang ditemui dari perangkat yang telah dikembangkan adalah masih memisahkan materi dari ketiga muatan pelajaran sehingga membutuhkan alokasi waktu pembelajaran yang lebih lama. Selain itu dari hasil penelitian ditemukan sebuah informasi baru bahwa peserta didik kelas V SD Laboratorium UNG masih belum memahami cara meringkas yang benar sehingga guru masih mencari metode, model atau media yang tepat untuk mengajarkan peserta didik tentang cara meringkas yang benar.

### **Daftar Pustaka**

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. 2020. *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Afandi, A. J. 2016. Implementasi Digital-Age Literacy dalam Pendidikan Abad 21 di Indonesia. *Jurnal FKIP UNS*, 113-120.
- Afandi, M. 2013. *Evaluasi Pembelajaran Pembelajaran Sekolah Dasar Sekolah Dasar*. UNISSULA Press: Semarang.
- Apandi, I. 2019. Pendekatan Saintifik, HOTS, Literasi, dan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Abad 21. Retrieved from Kompasiana.com: <https://www.kompasiana.com/idrisapandi/5d0c8a690d823029f070a5c2/pendekatan-saintifik-hots-literasi-dan-pendidikan-karakter-dalam-pembelajaran-abad-21?page=all>
- Apandi, I. 2020. Pendekatan Saintifik, HOTS, Literasi, dan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Abad 21. Artikel SMPN 19 Palembang.
- Ardiansyah, R., Diella, D., & Suhendi, H. Y. 2020. Pelatihan pengembangan perangkat pembelajaran abad 21 dengan model pembelajaran project based learning berbasis STEM bagi guru IPA. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 31-36.
- Barus, D. 2019. Model-model Pembelajaran yang Disarankan untuk Tingkat SMK dalam Menghadapi Abad 21 . *Digilib. UNIMED.ac.id*.
- Cahyadi, R. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 35-42.
- Cahyono, E. L. 2020. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi HOTS Tingkat Sekolah Dasar. Malang: Psychology Forum Universitas Muhammadiyah Malang.
- Cuga, Candra. 2021. Menumbuhkan Wawasan Kebangsaan Siswa melalui Media Pembelajaran Tematik berbasis Gamefication di Sekolah Dasar Kota Gorontalo.

Kota Gorontalo: Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Gorontalo.

- Dahlan, A. 2015. Definisi Perangkat Pembelajaran. Retrieved from Eurika Pendidikan <https://eurekapedidikan.com/definisi-perangkat-pembelajaran>
- Halifah, A. 2019. Karakteristik Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada SMA Biologi di Kota Makassar. Prosiding Seminar Nasional Biologi dan Pembelajarannya (pp. 292-295). Makassar: ojs.unm.ac.id.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). Retrieved from KBBI : <https://kbbi.web.id/ajar>
- Khaelan. 2012. Membangun Karakter Guru menjadi Good and Smart Citizen. PKn Progresif.
- Marwan Pulungan, N. U. 2020. Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Pada Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013. [ejournal.unsri.ac.id](http://ejournal.unsri.ac.id), 29-36.
- Masitah. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Memfasilitasi Guru Menumbuhkan Rasa Tanggung jawab Siswa SD terhadap Masalah Banjir. Preceeding Biology Education Conference (pp. 40-44). Surabaya: [jurnal.ung.ac.id](http://jurnal.ung.ac.id).
- Mubarok, A. M. 2021. Kebijakan Kemendikbud 2020 Jadi Angin Segar Pemerintahan Jokowi. Retrieved from Sindonews.com: <https://edukasi.sindonews.com/read/291254/144/kebijakan-kemendikbud-2020-jadi-angin-segar-pemerintahan-jokowi-1609851697?showpage=all>
- Muchtarom, M. 2017. Pendidikan Karakter Bagi Warga Negara Sebagai Upaya Mengembangkan Good Citizen. [jurnal.fkip.uns.ac.id](http://jurnal.fkip.uns.ac.id), 545.
- Muclish, M. 2015. Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisi Multidimensional. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurdyansyah, N. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Retrieved from Universitas Muhammadiyah Sidoarjo: <http://eprints.umsida.ac.id/1607/>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Republik Indonesia. Nomor 65 Tahun 2013. Tentang. Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. 03.-A.-Salinan-Permendikbud-No.-65-th-2013-ttg-Standar-Proses
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal
- Pujiasih, E. 2020. Membangun generasi emas dengan variasi pembelajaran online di masa pandemi covid-19. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 42-48.



- Pulukadang, W. T. (2020). Modul Pembelajaran Terpadu. Kota Gorontalo: Ideas Publishing.
- Richardo, R. 2016. Program Guru Pembelajar: Upaya Peningkatan Profesionalisme Guru di Abad 21. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika. Semarang: jurnal.fkip.uns.ac.id.
- Risladiba. 2020. Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Tradisi Masyarakat Dayak Hindu Budha Bumi Segandu Untuk Mewujudkan Good and Smart Citizen. Jurnal Yaqzhan.
- Rohani, R. 2019. Diklat: Media Pembelajaran. Retrieved from Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri: <http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diklat%20Media%20Pembelajaran%20R%202019.pdf>
- Santika, I. 2020. Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. Indonesian Values and Character Education Journal, 8-19.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Suradi, L. 2020. Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Nilai dan Pendidikan Hukum dalam Mewujudkan Warga Negara yang Cerdas dan Baik (Smart and Good Citizen). SUPREMASI: Jurnal Pemikiran, Penelitian Ilmu-ilmu Sosial, Hukum dan Pengajarannya, 112-121.
- Syahputra, E. 2018. Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. . Seminar Nasional SINASTEKMAPAN (pp. 1277-1283). www.researchgate.net.
- Tuliabu, P. E. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Menyiapkan Siswa sebagai Warga Global di Sekolah Dasar. Kota Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Utami, K. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tenatik dalam Peningkatan Karakter, Motivasi dan Prestasi Belajar Ssiwa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Karakter.
- Wijaya, E. S. 2016. Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tyuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. Seminar Nasional Penddikan Matematika (pp. 263-278). repository.unikama.ac.id.
- Wulan, E. ,. 2014. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: Pustaka Setia Bandung.