

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS
SCRAMBEL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 7
SUBTEMA 3 KELAS II SDN 11 KOTO BARU**

Yulia Darniyanti¹, Lika Apreasta², Chica Novelia³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia¹²³
Alamat e-mail: 3chica00novelia@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to produce scrambling-based LKPD for Indonesian language learning, which is motivated by the fact that learning at SDN 11 Koto Baru only focuses on guidebooks. Therefore, there is still a need for LKPD teaching materials that are combined with learning models so that they make students think actively and train students' reading skills. The research in this writing takes the type of Research and Development (R&D) research, ADDIE has steps including Analysis Design, Development, Implementation and Evaluation. The type of data used is qualitative and quantitative data. Development of instruments used in the form of student analysis instruments, practicality instruments, and effectiveness instruments. Data collection techniques use interviews, observation and documentation. Data analysis techniques use validity, practicality and effectiveness analysis techniques. Based on the development that has been carried out on scrambling-based LKPD, Play Material in the Playground for Class II Students at SDN 11 Koto Baru. It can be concluded as follows: 1) Development of a scrambling-based Student Worksheet (LKPD) for Indonesian language learning theme 7 sub-theme 3 using the ADDIE development model which can be tested on Class II students at SDN 11 Koto Baru. 2) Validation of scrambling-based LKPD Material for Playing on the Playground for Class II Students at SDN 11 Koto Baru assessed by four validators. Validation shows that the scrambling-based LKPD obtained a percentage of 84% with a very valid category. 3) The practicality assessed by the class II teacher and students for the scrambling-based LKPD obtained a percentage of 95.7% in the very practical category. 4) Effectiveness is assessed from student results. Student learning outcomes obtained a percentage of 93.9% in the very effective category.

Keywords: Development, LKPD, Scramble, Indonesian

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD berbasis *scrambel* pada pembelajaran bahasa indonesia, yang dilatarbelakangi oleh pembelajaran di SDN 11 Koto Baru hanya terfokus pada buku panduan. Oleh karena itu masih dibutuhkannya bahan ajar LKPD yang di padukan dengan model pembelajaran sehingga membuat peserta didik berpikir secara aktif dan melatih kemampuan peserta didik dalam membaca. Penelitian pada penulisan ini mengambil jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D), ADDIE memiliki langkah-langkah diantaranya yaitu *Analysis Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Jenis data yang digunakan data kualitatif dan kuantitatif. Pengembangan instrumen yang digunakan berupa instrumen analisis peserta didik, instrumen praktikalitas, dan instrumen efektivitas. Teknik pengumpulan data

menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas. Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap LKPD berbasis *scrambel* Materi Bermain di Tempat Bermain Pada Siswa Kelas II di SDN 11 Koto Baru. Dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *scrambel* pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 7 subtema 3 dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dapat diuji cobakan pada Siswa Kelas II di SDN 11 Koto Baru. 2) Validasi LKPD berbasis *scrambel* Materi Bermain di Tempat Bermain Pada Siswa Kelas II SDN 11 Koto Baru di nilai oleh empat validator. Validasi menunjukkan bahwa LKPD berbasis *scrambel* memperoleh persentase 84% dengan kategori sangat valid. 3) Praktikalitas yang dinilai oleh wali kelas II dan peserta didik terhadap LKPD berbasis *scrambel* memperoleh persentase 95,7% dengan kategori sangat praktis. 4) Efektifitas dinilai dari hasil siswa. Hasil belajar siswa memperoleh persentase 93,9% dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, LKPD, *Scrambel*, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-harinya, misalnya belajar, bekerja sama, dan berinteraksi. Bahasa Indonesia mempelajari kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar melalui pendidikan tergantung tujuan dan peranan peserta didik. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di kelas II SDN 11 Koto Baru, terdapat beberapa permasalahan dalam pelaksanaan proses belajar

mengajar yang telah menerapkan kurikulum merdeka dan konsep merdeka belajar itu sendiri, khususnya di kelas II SDN 11 Koto Baru, sekolah ini menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran, seperti buku guru dan buku peserta didik yaitu berupa LKS sesuai dengan kurikulum merdeka yang diterbitkan oleh Kemendikbudristek. permasalahan lain banyaknya siswa yang masih kesulitan dalam membaca, sehingga membuat peserta didik tidak mengerti dengan materi pembelajaran. Kemampuan membaca peserta didik dapat dilihat pada hasil ulangan harian, pada saat penulis mengajar di kelas II khususnya pembelajaran

bahasa Indonesia, satu persatu peserta didik di minta menghadap guru untuk membacakan tesk bacaan cerita pendek yang ada di buku paket peserta didik. Guru dapat menilai kemampuan membaca dari setiap masing-masing peserta didik.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan di kelas II SDN 11 Koto Baru, kecamatan Koto Baru, kabupaten Dharmasraya, penulis menemukan bahwa ketersediaan bahan ajar yang digunakan dikelas berupa buku pegangan guru dan LKS. Sekolah ini juga sudah memiliki lembar kerja peserta didik (LKPD) namun dalam bentuk LKS. Dan LKS yang tersedia kurang menarik bagi peserta didik karna tampilannya tidak berwarna hanya hitam putih sehingga peserta didik merasa bosan dalam mengerjakannya. Sedangkan LKPD berbasis *scrambel* ini belum pernah dimiliki. Dalam proses pembelajaran tentunya peserta didik akan merasa bosan dalam menyelesaikan lks yang kurang menarik, oleh sebab itu guru dituntut untuk inovatif dalam pembelajaran yang sesuai dengan

karakteristik peserta didik kelas II yang senang akan belajar sambil bermain, dan senang mencoba hal baru dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Berdasarkan masalah diatas untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu bahan ajar berupa “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *scrambel* pada pembelajaran Bahasa Indonesia tema 7 subtema 3 kelas II SDN 11 Kotro Baru” yang menjadi solusi dari beberapa permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Bahan ajar tersebut diharapkan juga bisa mendukung peserta didik dalam kegiatan belajarnya dan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai jenis Research and Develepment (R&D) model ADDIE ini mempunyai 5 bagian yang saling berhubungan dengan yang lainnya yaitu: Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi).

Jenis data yang dipakai berupa suatu data kuantitatif dan kualitatif. Pengembangan Instrumen yang digunakan berupa instrumen validitas dan praktikalitas. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis yang dipakai menggunakan validitas, praktikalitas dan efektivitas.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berdasarkan *scrambel* pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 7 subtema 3 kelas II SDN 11 Koto Baru. Penelitian ini menghasilkan produk didalam bidang pendidikan yaitu pengembangan LKPD berbasis *scrambel* pada materi Bermain di Tempat Bermain untuk kelas II SDN 11 Koto Baru. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Dalam proses pengembangan ini dimulai dari tahap uji validasi, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Setelah dilakukan pengumpulan data maka hasil dari pengumpulan data

tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

Tahap Analysis (Analisis)

Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan yaitu dengan menemukan permasalahan tentang peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada membaca sehingga menyebabkan peserta didik kurang memahami pembelajaran dan tidak fokus dalam proses belajar mengajar. Hasil analisis peserta didik lebih menyukai penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang menarik, karena sebelumnya guru hanya menggunakan bahan ajar atau media yang seadanya.

Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil angket yang dibagikan ke siswa kelas II SDN 11 Koto Baru kita mengetahui bahwa 10% siswa tidak setuju bahwa guru selalu menggunakan bahan ajar saat proses pembelajaran, sedangkan 90% siswa sangat setuju bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar lebih menyenangkan dibandingkan tidak menggunakan bahan ajar, dan siswa bisa dengan

mudah memahami pembelajaran jika menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang hanya mencatat saja dan hanya terfokus berbicara dengan teman. Siswa juga sangat menyukai metode belajar sambil bermain karena metode ini sangat membantu dalam proses pembelajaran. Dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *scrambel* yang menarik akan membuat peserta didik merasakan suasana belajar yang bagus dan asik untuk membantu hasil belajar dan membantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa penulis menemukan bahwa siswa membutuhkan metode pembelajaran yang menyenangkan didukung oleh bahan ajar yang tidak membosankan. Terlihat dari hasil wawancara juga terlihat siswa yang mengeluh bahwa guru hanya terpaku pada buku tanpa menggunakan bahan ajar lainnya untuk mempermudah proses pembelajaran.

Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik

Zuliani dkk.,(2017) Analisis karakteristik awal siswa merupakan

salah satu upaya yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang tuntutan, bakat, minat, kebutuhan, dan kepentingan siswa berkaitan dengan suatu program pembelajaran tertentu. Tahapan ini dipandang begitu perlu mengingat banyak pertimbangan seperti; siswa, perkembangan sosial, budaya, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kepentingan program pendidikan dan pembelajaran tertentu yang akan diikuti siswa. Karakteristik perkembangan akademik ini dijelaskan dengan menggunakan tahap perkembangan kognitif menurut piaget. Kemampuan akademik berkaitan dengan cara kerja otak. Adapun perkembangan kognitif itu meliputi (Marinda, 2020). Tingkat sensori motor pada umur 0-2 tahun, Tingkat pra operasional pada umur 2-7 tahun, Tingkat operasional kongkrit pada umur 7-11 tahun, Tingkat operasional formal 11-16 tahun- berlanjut sampai dewasa.

Siswa kelas II berada ditahap ke-3 yaitu tahap operasional kongkrit dimana diumur ini anak sudah mengenal dan mengetahui simbol-simbol matematis,tetapi belum dapat menghadapi hal hal yang abstrak dan kecakapan. Faktor-faktor yang

berpengaruh dalam perkembangan kognitif yaitu Kematangan, artinya membuka kemungkinan untuk perkembangan, sedangkan kalau kurang hal itu akan membantasi secara luas prestasi kognitif, Pengaruh sosial, artinya termasuk penanaman bahasa dan pendidikan, pentingnya lingkungan sosial adalah pengalaman seperti pengalaman fisik dapat memacu atau menghambat perkembangan struktur kognitif.

Hasil Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum ini penting dilakukan sebelum pengembangan media pembelajaran dijadikan dasar untuk mengetahui materi yang sesuai dengan kurikulum, sehingga dapat digunakan untuk mengintegrasikan bahan ajar yang cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Analisis pada materi pembelajaran ini yaitu materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia tema 7 subtema 3 Bermain di Tempat Bermain.

Kurikulum yang digunakan di SDN 11 Koto Baru adalah kurikulum 2013 yang mana pembelajaran dan pembentukan kompetensi serta karakter peserta didik. Faktor yang mendukung adalah semua tenaga

pendidik dan kependidikan SDN 11 Koto Baru, wali murid, komite sekolah dan warga sekitar selalu membantu berperan baik secara langsung maupun tidak seara langsung. Adapun tujuan dari kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif,kreatif, dan inovatif.

Tahap Design (Perancangan)

Hasil tahap perancangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Lembar Validasi

Pada lembar validasi terdapat petunjuk dalam pengisian, tiga aspek yang dinilai antaranya aspek kelayakan isi, kelayakan bahan ajar, dan bahasa yang akan diisi oleh validator.

Lembar Praktikalitas, Hasil rancangan lembar praktikalitas terdapat pada petunjuk pengisian dan aspek penilaian yang akan dinilai oleh pendidik dan peserta didik. Lembar Efektifitas, Hasil rancangan validasi lembar efektifitas (tes hasil belajar) terdapat petunjuk pengisian dapat dilihat dari lampiran. Selain itu, ketuntasan hasil belajar peserta didik

dengan nilai rata-rata bisa dikatakan efektif. Sedangkan ketidak tuntasan peserta didik dengan rata-rata dikatakan tidak efektif. Hasil Rancangan, Kerangka bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *scrambel* sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti materi tema 7 subtema 3

Tahap Development (Pengembangan)

Tujuan dari tahap pengembangan ini untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Kesesuaian hasil bahan ajar LKPD dengan melihat validasi isi, bahasa, kegrafikan, dan RPP.

Data Hasil Validasi

Data Hasil Validitas bahan ajar LKPD berbaiss *scrambel*. Data yang diperoleh dari hasil validitas bahan ajar LKPD yang dilakukan oleh tiga validator, berikut data hasil validitas bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *scrambel*.

Hasil Validasi

Validator	Persentase
Materi	82,2%
Bahasa	80%

Kegrafikan	84,2%
RPP	90%
Rata-rata	84,1%

Berdasarkan dari keempat aspek penilaian validator, didapatkan persentase rata-rata 84,1% adalah dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sistematis, menarik perhatian siswa, gambar yang ada pada media sudah sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Validasi ini juga menunjukkan bahwa kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik, bahasa yang digunakan menjadikan materi yang disajikan mudah dimengerti oleh siswa, dan juga bahasa yang dikembangkan oleh peneliti dapat menumbuhkan motivasi, minat, dan semangat siswa untuk belajar.

Data praktikalitas guru dan siswa

Praktikalitas Guru

Uji coba perorangan ini bertujuan untuk melihat hasil kepraktisan dengan sasaran pendidik (guru). Hasil kepraktisan ini diambil dari angket respon pendidik. Angket respon pendidik diberikan untuk mengetahui kepraktisan pendidik terhadap LKPD berbaisis *scrambel*

yang telah dikembangkan peneliti. Angket praktikalitas diisi oleh guru kelas II SDN 11 Koto Baru. Yang mana di isi langsung oleh ibu Devi Susanti, S.pd dengan perolehan skor 67 presentase nya yaitu 95,7% dengan kategori sangat praktis. Guru kelas menilai bahwa jelasnya petunjuk dalam menggunakan media, adanya kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, dan sesuainya gambar dengan kebutuhan materi yang ada didalam media serta sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain sambil belajar.

Setelah bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *scrambel* dinyatakan valid oleh validator, maka bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *scrambel* sudah dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran ataupun evaluasi pembelajaran di kelas. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan di kelas II SDN 11 Koto Baru dengan jumlah seluruh siswa yaitu 22 siswa. Dalam implementasinya pada proses evaluasi pembelajaran dengan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *scrambel* siswa dapat melakukannya dengan secara mandiri setelah peneliti menjelaskan

cara menggunakannya. Adapun penilaian yang dilakukan oleh peserta didik selaku ahli praktisi adalah sebagai berikut:

Hasil Uji Praktikalitas Siswa

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, terlihat bahwa jumlahnya dengan skor rata-rata keseluruhan 93,9%. Hal ini membuktikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *scrambel* yang peneliti buat masuk dalam kategori “sangat praktis”.

Data efektivitas

Hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan.

Rekapitulasi Nilai Ketuntasan

Pertemuan	Tuntas	Tidak Tuntas
1	15	7
2	17	5
3	21	1
Persentasi	80,3%	19,6%

Berdasarkan bahwa dari 22 orang siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan pada materi 1 dinyatakan 68,1% tuntas, materi 2 dinyatakan 77,2% tuntas, dan materi 3 didapatkan 95,4% tuntas.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada produk pengembangan merupakan langkah tahap terakhir yang akan ditempuh untuk menyempurnakan produk. Produk yang dikembangkan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *scrambel* pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 7 subtema 3 Bermain di Tempat Bermain Pada Siswa Kelas II di SDN 11 Koto Baru.

Pada tahap evaluasi dilakukan oleh peneliti dengan mengolah data penelitian pada uji efektifitas dari hasil tes belajar yang diperoleh siswa setelah melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar LKPD, ketika setelah menggunakan bahan ajar LKPD pada Materi Bermain di Tempat Bermain pada siswa kelas II di SDN 11 Koto Baru. Uji efektifitas ini di uji coba dengan kelompok besar menggunakan 10 soal pilihan ganda pada 3 pertemuan Pembelajaran tema 7 subtema 3 Bermain di Tempat Bermain.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik

(LKPD) berbasis *scrambel* Materi Bermain di Tempat Bermain Pada Siswa Kelas II SDN 11 Koto Baru dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *scrambel* pada pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema 3 dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dapat diuji cobakan di kelas II SDN 11 Koto Baru.

Validasi bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *scrambel* materi Bermain di Tempat Bermain Pada Siswa Kelas II SDN 11 Koto Baru di nilai oleh empat validator. Validasi menunjukkan bahwa bahan ajar LKPD berbasis *scrambel* memperoleh persentase 84,1% dengan kategori sangat valid.

Praktikalitas yang dinilai oleh wali kelas II dan peserta didik terhadap bahan ajar LKPD berbasis *scrambel* memperoleh persentase 95,7% dengan kategori sangat praktis.

Efektifitas dinilai dari hasil siswa. Hasil belajar siswa memperoleh persentase 93,9% dengan kategori sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- [2] Ali, M. (2021). Peningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Dengan Media Gambar Untuk Kelas 2 Pada Sdn 93 Palembang. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 43–51. <https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6796>
- [3] Analisis, M., Model, P., Scramble, P., Hasil, M., Peserta, B., & Sekolah, D. (2023). *Arus Jurnal Pendidikan (AJUP) Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*. 3(3).
- [4] Asmaryadi, A. I., Darniyanti, Y., & Nur, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar e- LKPD Berbasis MIKiR dengan Menggunakan Live Worksheets pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7377–7385. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3521>
- [5] Harefa, N. A. J., & Laoli, B. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 981–992. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.3063>
- [6] Hartika, N., & Ismayanti, R. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi Dan Keuangan*, 1(1), 31–51. <https://doi.org/10.47080/progress.v1i1.128>
- [7] Hermawan, A. (2018). Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut Al-

- Ghazali. *Jurnal Qathruna*, 1(1), 84–98. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/qathruna/article/view/247>
- [8] Hidayah, N. (2015). Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2, 190–204. <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php>
- [9] /terampil/article/view/1291
- [10] Indrawati, D. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIPLICATION STICK BOX PADA MATERI. 06*, 1242–1251.
- [11] Indriani, S., Nurlina, N., & Basri, M. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 363–375. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1>.
- 4488
- [12] Kristyowati, R. (2018). Lembar kerja peserta didik (LKPD) IPA sekolah dasar berorientasi lingkungan. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018*, 0(0), 282–287. <http://journal.unj.ac.id/unj>
- [13] /index.php/psdspd/article/view/10150
- [14] Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- [15] Nasem, N., Rudiyan, R., & Wulandari, Y. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Sumber Energi Melalui Metode Scramble Pada Siswa Kelas Iv Mi Taufiqurrahman I Depok. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>

- org/10.57171/jt.v2i1.277
- [16] Nashirotn, N., & Rohayati, S. (2015). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa di Kelas XI Perbankan SMK Assa'adah Bungah gresik. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 3(2), 51–60.
- [17] Nurlisa, E., Asmara, D. N., & Ratnawati, R. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scramble Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 08 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 117–124. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.2214>
- [18] Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- [19] Pratiwi, C. P. (2020). Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i1.558>
- [20] Qhotimah, C., & Hakim, L. (2018). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Sebagai Bahan Ajar Dengan Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Produk Syariah Di Kelas XI Kompetensi Keahlian Perbankan Syariah. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 06(02), 189–194. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/25749.23> 609
- [21] Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan Keterampilan

Membaca Permulaan
Melalui Media Flashcard
Pada Siswa Kelas I Sdn
Bajayau Tengah 2. *Jurnal*
Prima Edukasia, 2(2), 127.
[https://doi.org/10.21831](https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650)

[22] [/jpe.v2i2.2650](https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650)

[23] Ratnawati,
Trisnawati, P., & Prasetyo,
D. E. (2020).
Pengembangan Lembar
Kerja Siswa (LKS)
Berbasis Model Contextual
Teaching and Learning
Pada Materi Pesawat
Sederhana Di Kelas V SD
Negeri 04 Koto Salak.
Menara ilmu.