

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR PADA MATERI SUKU KATA KELAS I

Normia Sere¹, Kartini², Agustinus Toding Bua³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 15-2-2025

Disetujui: 28-2-2025

Kata kunci:

LKPD;

Media kartu kata bergambar;

Suku kata;

Pembelajaran;

ADDIE.

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis media kartu kata bergambar pada materi suku kata untuk siswa kelas 1-C SDN 006 Tarakan. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa siswa mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran, dan banyak di antara mereka yang belum mengenal huruf serta tidak lancar membaca. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan memiliki kelayakan yang baik berdasarkan validasi dari ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan. Selain itu, respon siswa terhadap LKPD ini juga positif, yang menunjukkan bahwa media ini menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan media kartu kata bergambar, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, serta lebih mudah memahami materi suku kata. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas 1 SD.

Abstract: *This research aims to develop a Student Activity Sheet (SAS) based on picture word cards media on syllable material for 1-C grade students at SDN 006 Tarakan. Based on initial observations, it was found that students experienced boredom during the learning process, and many of them were not yet familiar with letters and were not fluent in reading. This is due to the lack of variation in the learning media used. Therefore, this research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of five stages: Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The research results show that the developing student worksheets has good feasibility based on validation from media experts, material experts, and education practitioners. In addition, students' responses to this developing student worksheets were also positive, indicating that this media is engaging and can enhance students' interest in learning. By using illustrated word cards, it is hoped that students can be more active and engaged in learning, as well as more easily understand syllable material. This research is expected to contribute to the development of innovative and effective learning media, as well as improve the quality of learning in the first grade of elementary school.*

Alamat Korespondensi:

Normia Sere,
Universitas Boreno Tarakan
Jl. Amal Lama No. 1 Kel, Pantai Amal, Kec. Tarakan Timur, Kota Tarakan
E-mail: Normiasarie11@gmail.com
082271242439

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh setiap insan manusia karena pendidikan adalah salah satu upaya dalam menanggulangi ketidaktahuan setiap insan agar menjadi pribadi yang berkarakter. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dan sadar mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spritual, dapat mengendalikan diri, kepribadian yang baik dan berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan dan kecerdasan yang diinginkan dirinya, serta semua orang dan negaranya. Sehubungan dengan ini maka pendidikan merupakan usaha yang dilakukan seseorang dalam memenuhi kebutuhan akan pendidikan, hal ini harus dilandasi arah dan tujuan kurikulum agar dapat mengukur kemampuan diri siswa dan konsumsi pendidikan.

Salah satu perangkat pembelajaran yang harus dikembangkan yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Dimana LKPD bisa membuat peserta didik untuk mengkontruksi pengetahuannya, maka dari itu peserta didik bisa mengembangkan potensi berpikirnya dan berkontribusi aktif pada saat proses belajar di kelas. Sehubungan dengan itu, LKPD juga bertujuan untuk menemukan konsep pada saat proses pembelajaran dan juga disesuaikan oleh kebutuhan peserta didik agar mempermudah untuk menggali kemampuan berpikirnya peserta didik.

Pemakaian LKPD juga bisa menumbuhkan minat peserta didik terhadap belajar melalui diskusi kelas dan pengerjaan di kelas (Hisni dkk, 2022). Pembelajaran adalah proses interaksi antar siswa dan pendidikan, guru sebagai pendidik yang memberikan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran pada siswa dengan kata lain pembelajaran merupakan hal yang membantu siswa agar dapat memperoleh ilmu dengan baik. Hal ini sejalan dengan (Yolandasari, 2020).

LKPD merupakan bahan ajar cetak yang berisikan panduan dapat digunakan peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya (Prastika dan Masniladevi, 2021).

Berdasarkan pada referensi Kosasih (2020) dan Nana (2019) bahwa, fungsi LKPD sebagai alat penunjang, pendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif dengan menciptakan suasana yang memacu aktivitas belajar dan memudahkan pemahaman peserta didik. LKPD juga berperan sebagai media pembelajaran yang meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran serta sumber kegiatan untuk pendekatan belajar yang lebih aktif dan inovatif. Selain itu, dapat disimpulkan pula tujuan LKPD dalam pembelajaran yaitu merancang materi pelajaran yang menarik tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan baru. Pendekatan ini juga mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran secara efektif.

LKPD memiliki beberapa manfaat, yaitu: Keaktifan peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan LKPD

dalam proses pembelajaran, konsep yang ada dalam materi pembelajaran dapat dikembangkan peserta didik melalui penggunaan LKPD, LKPD merupakan media pembelajaran yang berisi langkah-langkah kegiatan pembelajaran, sehingga dengan menggunakan LKPD peserta didik dapat terbantu dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan proses, pendidik dan peserta didik dapat menjadikan LKPD sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran, peserta didik akan memperoleh catatan dari materi yang telah dipelajari dengan menggunakan LKPD dalam proses pembelajaran, penggunaan LKPD membuat proses belajar mengajar dapat berjalan secara sistematis dan adanya LKPD dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menambah informasi yang berkaitan dengan konsep yang dipelajari (Rukmalasari, 2019).

Adapun kelemahan dari LKPD sebagai berikut: LKPD tidak dapat digunakan terlalu sering, karena jika digunakan terlalu sering fungsi dari LKPD ini akan buruk, peserta didik akan merasa bosan dan dapat menurunkan motivasi serta minat dalam belajar. LKPD kurang cocok apabila digunakan untuk peserta didik yang memiliki daya serap dan analisis yang rendah. Penggunaan LKPD yang dikembangkan kurang baik dan tidak memenuhi standar yang akan mengakibatkan peserta didik tidak tertantang dalam menemukan konsep pelajaran secara mandiri (Salsabila, 2023).

Menurut Suparlan (2020) media pembelajaran memiliki fungsi, di antaranya adalah dengan fungsi utama dalam

membantu guru dalam menyampaikan materi ajar sesuai dengan kondisi lingkungan pada kegiatan pembelajaran. Menurut Levie dan Lentz bahwa terdapat beberapa fungsi pembelajaran di antaranya: Fungsi atensi adalah fungsi menariknya perhatian siswa terhadap konsentrasi belajar berkaitan dengan media pembelajaran visual yang ditampilkan. Fungsi afektif adalah menariknya perhatian konsentrasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran gambar. Fungsi kompensatoris yaitu media visual yang berguna untuk mengetahui sejauh mana teryariknya siswa dalam membaca (Suparlan, 2020).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D). adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Benny menyatakan bahwa salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE. Sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama yaitu, *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Kelima fase atau tahap dalam model ADDIE, perlu dilakukan secara sistemik dan sistematis (Anggraini dan Zulfah, 2020). Analisis validasi ahli media, materi, bahasa dan

praktisi pada pengembangan LKPD berbasis media kartu kata bergambar pada materi suku kata ini mendapatkan data yang diperoleh dari para ahli media, materi, bahasa dan praktisi kemudian dianalisis menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Purwanto (2013). Berdasarkan dari angket validasi dan dihitung dengan presentase pada rumus berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan rumus:

NP = Nilai persen yang diharapkan

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Hasil dari rumus diatas dicocokkan dengan kriteria yang sesuai dengan tabel berikut.

Tingkat pencapaian	Kriteria
81 -100%	Sangat Layak
61- 80%	Layak
41- 60%	Cukup Layak
20-40%	Tidak Layak
<0-20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Modifikasi (Purwanto) (2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk LKPD berbasis Media Kartu Kata Bergambar pada materi suku kata untuk siswa kelas 1-C. Hasil penelitian ini akan di sajikan secara runtut sesuai dengan Rumusan masalah penelitian diantaranya:1). Bagaimana kelayakan dari LKPD Berbasis Media Kartu Kata Bergambar materi suku kata kelas 1-C SDN 006 Tarakan ditinjau melalui validasi

media, materi, bahasa dan praktisi: 2). Bagaimana kemenarikan dari LKPD Berbasis Media Kartu Kata Bergambar materi suku kata kelas 1-C SDN 006 Tarakan yang ditinjau dari respon siswa; ADDIE merupakan akronim untuk Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate.

Model ADDIE dipilih karena sesuai dengan masalah yang melatar belakangi penelitian ini. Adanya analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis peserta didik serta dengan kondisi yang ada maka diharapkan dengan model ini dapat dikembangkan LKPD dengan media kartu kata bergambar yang berisi materi suku kata yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah. Selain itu model ADDIE dipilih oleh peneliti dikarenakan model ADDIE memiliki desain yang runtut, serta adanya tahap validasi dan uji coba yang menjadikan produk pengembangan menjadi lebih sempurna (Okfera, 2019).

Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain intruksional berpusat pada pembelajaran individu memiliki fase langsung dan jangka panjang sistematis dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia (Hidayat et al.2021), Model pengembangan ADDIE ini memiliki lima tahapan dalam pelaksanaannya, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), pengembangan, (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluate*).

Adapun penjabaran hasil penelitian pada masing-masing tahap tersebut dijabarkan sebagai berikut: (1) Tahapan selanjutnya adalah membuat perencanaan yang sesuai dengan masalah dan kebutuhan yang ditemukan dilapangan melalui tahapan desain (Design). Sebelum merancang media pembelajaran peneliti memetakan materi pembelajaran pada BAB 6 yaitu materi suku kata, yang memiliki tujuan pembelajaran mengenal huruf dan suku kata serta mengaitkan di kehidupan sehari-hari, pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan mata pembelajaran yang memiliki tujuan agar peserta didik dapat berbicara secara lisan maupun tulisan sesuai dengan makna yang berlaku, menjiwai serta bangga menggunakan bahasa Indonesia, menjiwai dan menggunakan karya seni sastra dengan pengetahuan yang lebih luas, dan juga menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berpikir dan keterampilan sikap (Garris pelangi, 2020).

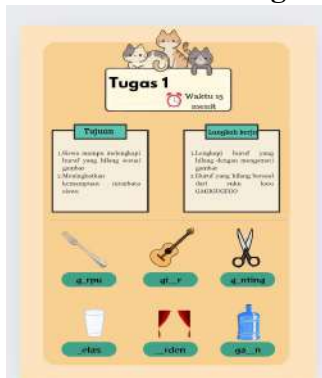
Pada pembelajaran bahasa Indonesia tentunya memiliki capaian pembelajaran (CP) yang dapat diartikan sebagai kompetensi belajar yang harus di capai seseorang siswa pada setiap mata

pelajaran di satuan pendidikan dasar dan menengah, capaian pembelajaran mencakup berbagai kompetensi dan mata pembelajaran yang disusun secara komprehensif dalam bentuk narasi (Maharaj dkk, 2017). Selain itu juga terdapat tujuan pembelajaran (TP) merupakan rumusan perilaku yang ditetapkan agar tampak pada diri siswa sebagai hal dari perbuatan belajar yang dilakukan. Setelah merancang pemetakkan materi pembelajaran dilanjutkan rancangan media pembelajaran.

Pada tahap selanjutnya kemudian masuk pada tahap membuat rancangan dan kerangka media pembelajaran LKPD berbasis Media Kartu Kata Bergambar, kemudian menetapkan desain tampilan LKPD Berbasis Media Kartu Kata Bergambar. Desain dari LKPD berbasis media kartu kata bergambar dibuat pada aplikasi canva, desain awal dari media pembelajaran LKPD berbasis media kartu kata bergambar terdiri dari beberapa desain berikut merupakan desain awal LKPD berbasis media kartu kata bergambar. Berikut ini desain sebelum dan sesudah direvisi:



Gambar 1. Desain awal bagian materi



Gambar 2. Desain awal bagian penugasan 1



Gambar 3. Desain awal bagian penugasan 2



Gambar 4. Desain awal kartu bergambar



Gambar 5. Desain akhir bagian materi



Gambar 6. Desain akhir bagian materi



Gambar 7. Desain akhir bagian penugasan

Media pembelajaran LKPD Berbasis Media Kartu Kata Bergambar yang dikembangkan oleh peneliti di validasi ahli media dilakukan oleh dosen jurusan pendidikan matematika pada tanggal 8 Juli 2024 dengan inisial AM Universitas Borneo Tarakan validasi dilakukan

sebanyak 1 tahap, validator juga memberikan komentar dan saran yaitu: (1) untuk menggantikan font pada media pembelajaran LKPD dan Kartu kata bergambar bukan hanya di styrofoam tapi di tambahkan juga tempat yang kokoh agar tidak merusak media dan menambahkan

suku kata pada setiap gambar. Kemudian peneliti merevisi kembali tempat tumpuan media yaitu dengan menggunakan sterofoam yang lebih keras dari sebelumnya.

Berdasarkan hasil validasi ahli media yang telah dilakukan didapatkan skor total sebesar 37 dengan presentase akhir sebesar: 82%

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{37}{45} \\ &= 82\% \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan tersebut dapat di ketahui bahwa presentase kevalidan yang diperoleh sebesar 82 %. Presentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dikatakan valid dan masuk kategori layak, karena media mendapatkan penilaian 82 % yaitu hasil balidasi termasuk dalam kategori sangat layak jika mencapai 81%-100%, maka dengan hal tersebut media dikatakan sangat layak. Hal ini, karena media pembelajaran LKPD berbasis Media Kartu Kata Bergambar sangat menarik perhatian siswa, mudah dipahami, tema pada media menarik, pengoprasian media mudah digunakan, serta penggunaan warna pada media tepat dan mudah dipahami siswa.

Hasil Validasi bahasa diperoleh presentase 88%, karena media LKPD berbasis media kartu kata bergambar memiliki bahasa yang mudah dipahami dan ketetapan bahasa, dan kesesuaian konteks yang mudah dipahami siswa.

Hasil Validasi Ahli materi di peroleh 82% karena memiliki ketepatan struktur huruf, keefektifan huruf pada media, kemampuan mendorong motivasi

dan kreativitas, sesuai dengan perkembangan pola pikir siswa serta konsisten dengan penggunaan huruf yang sesuai. Validasi praktisi diperoleh menunjukkan presentase 86%. Karena media LKPD berbasis media kartu kata bergambar mampu mencapai tujuan pada pembelajaran, mampu menarik perhatian siswa, memicu motivasi dan kreativitas siswa. Presentase validasi media, bahasa, materi dan praktisi tersebut termasuk ke dalam kategori sangat layak. Sanjaya (2020) menyatakan bahwa dalam penyusunan suatu media pembelajaran harus dapat menarik minat siswa dan valid atau sah.

Hasil uji coba produk kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan bahwa siswa tertarik dalam menggunakan media LKPD Berbasis Media Kartu Kata Bergambar dan memberikan respon positif terhadap setiap aspek yang dinilai. Ketertarikan siswa terhadap media LKPD Berbasis Media Kartu Kata Bergambar dilihat dari presentase angket ketertarikan siswa secara keseluruhan. Ketertarikan siswa menunjukkan bahwa diperoleh presentase sebesar 95% pada uji coba kelompok terbatas dan 100% pada uji coba kelompok luas. Presentase pada uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok luas tersebut dapat termasuk kedalam sangat menarik, berdasarkan hasil presentase tersebut dapat dikatakan bahwa dengan kehadiran media LKPD Berbasis Media Kartu Kata Bergamabr dapat membuat siswa tertarik dan senang dalam belajar karena dapat merasakan belajar sambil bermain pada saat dilakukannya uji coba siswa lebih antusias dalam belajar

menggunakan media LKPD Berbasis Media Kartu Kata Bergambar hal ini sejalan dengan menurut pendapat Aliyah S (2022) menyatakan bahwa media kartu banyak membantu untuk membuat anak belajar sambil bermain dan melakukan eksplorasi dan manipulasi huruf pada media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, dapat diketahui bahwa media pembelajaran LKPD berbasis Media Kartu Kata Bergambar layak dan menarik di gunakan didalam proses belajar mengajar terutama pada pembelajaran siswa kelas I-C kelayakan media pembelajaran LKPD Berbasis Median Kartu Kata Bergambar didasarkan pada hasil validasi ahli media, bahasa, materi dan praktisi.

PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran LKPD berbasis media kartu kata bergambar ini dapat disimpulkan: (1) Kelayakan hasil pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis Media Kartu Kata Bergambar pada materi suku kata untuk siswa kelas I-C SDN 006 Tarakan terbukti Sangat layak dan Sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari ahli validasi media sebesar 82%, ahli materi 82%, ahli bahasa 88%, ahli praktisi 86% berdasarkan hasil tersebut maka, media pembelajaran LKPD Berbasis media kartu kata bergambar pada materi suku kata kelas I-C SDN 006 Tarakan menunjukkan bahwa LKPD berbasis media kartu kata bergambar ini memenuhi kriteria kelayakan. (2)

Angket ketertarikan respon siswa terhadap LKPD berbasis media kartu kata bergambar ini juga menunjukkan tingkat ketertarikan siswa terhadap media pengembangan LKPD Berbasis media kartu kata bergambar pada kategori sangat tertarik terbukti dengan presentase angket ketertarikan siswa pada uji coba kelompok terbatas mencapai 95% dan kelompok luas mencapai 100% Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang bervariasi dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa.

Saran

Saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru: Disarankan agar guru menggunakan LKPD berbasis media kartu kata bergambar dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan tidak monoton.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya: Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran yang berbeda atau untuk materi lain, serta mengeksplorasi fitur tambahan yang dapat meningkatkan interaktivitas dan efektivitas LKPD.
3. Bagi Sekolah: Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti LKPD ini, dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan

bagi guru agar dapat memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran.

4. Bagi Pengembang Media: Pengembang media diharapkan untuk terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, serta mempertimbangkan umpan balik dari pengguna untuk perbaikan di masa mendatang.

REFERENSI

- Anggraini, N., & Zulfah. (2020). Pengembangan LKPD Berbasis *Open-Ended* Kelas XI SMA pada Tahapan *Pleminary Research*. *Mathema Journal*, 2(2), 23-33.
- Aliyah, S., (2022). Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Media Flash Card Pada Siswa Kelas Rendah MI Nurul Huda Japuran Lor.
- Rukmalasari, R. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Predict-Observe-Explain* (POE) SMA Negeri 1 Barr. In Seminar Nasional Biologi.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Hisni, M., Hidayah, A., Asdini, S. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis
- Etnomatematika Budaya Banjar Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurmadikta (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika)*, 2(1), 23-30.
- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 33-34.
- Okfera, N. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Biologi Terintegrasi Imtaq pada Materi Pokok Struktur dan Fungsi Organ pada Sistem Sirkulasi untuk Siswa Kelas XI SMA di Kota Pekanbaru. Universitas Islam Riau.
- Yolandasari, M. B. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda
- Sanjaya. 2010. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Grup
- Salsabila. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Science, Technology, Engineering and Mathematics* (STEM) pada Materi Tekanan Zat di SMPN 1 Tapaktuan. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Suparlan. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*.
- Purwanto. 2013 Evaluasi hasil belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Prastika, Y., & Masniladevi. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan dan Tidak

Beraturan Berbasis *Live Work Sheets* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 4–14