



### Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Cerita Bergambar di Sekolah Dasar

**Rahmawati<sup>1</sup>, Firman<sup>2</sup>, Bungawati<sup>3\*</sup>**

<sup>1</sup>PGMI/Institut Agama Islam Negeri Palopo

Email: [rahmaalimuddin15@gmail.com](mailto:rahmaalimuddin15@gmail.com)

<sup>2</sup>PGMI/Institut Agama Islam Negeri Palopo

Email: [firmam\\_999@iainpalopo.ac.id](mailto:firmam_999@iainpalopo.ac.id)

<sup>3</sup>PGMI/Institut Agama Islam Negeri Palopo

Email: [bungawati@iainpalopo.ac.id](mailto:bungawati@iainpalopo.ac.id)

---

**Abstract.** *The aim of the research is to determine the need for developing LKPD in the form of picture stories, to find out the validity of LKPD in the form of picture stories, and to find out the practicality of LKPD in the form of picture stories. This type of research is R&D (Research and Development). The research was conducted at SDN 18 Maroangin. The data collection techniques in this research are observation, documentation, interviews and questionnaires. The results of the validity test of the LKPD in the form of illustrated stories showed that the assessment from learning material experts obtained a score with a percentage of 83.3% in the very valid category. Meanwhile, the assessment from media experts obtained a score with a percentage of 70% in the valid category and the assessment from language experts obtained a score with a percentage of 77.5% in the valid category. The results of the practicality test carried out on 28 class IV students and class teachers at SDN 18 Maroangin, obtained a percentage for the students' practicality score of 85.04% in the very practical category and for teachers the percentage obtained was 85% in the very practical category.*

**Keywords:** *Picture stories; Student worksheets; Teaching materials.*

**Abstrak.** *Tujuan penelitian untuk menganalisis kebutuhan dalam mengembangkan LKPD berbentuk cerita bergambar, untuk mengetahui validitas LKPD berbentuk cerita bergambar, dan untuk mengetahui praktikalitas LKPD berbentuk cerita bergambar. Jenis Penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R & D). Penelitian dilakukan di SDN 18 Maroangin. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni observasi, wawancara dan angket sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil uji validitas LKPD berbentuk cerita bergambar diperoleh hasil dari ahli materi pembelajaran persentase 83,3% dengan kategori sangat valid. Sedangkan penilaian dari ahli media memperoleh persentase 70% dengan kategori valid dan penilaian dari ahli bahasa memperoleh persentase 77,5% dengan kategori valid. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan terhadap 28 peserta didik kelas IV dan seorang guru kelas di SDN 18 Maroangin, diperoleh persentase kepraktisan peserta didik 85,04% kategori sangat praktis dan kepraktisan dari guru diperoleh persentase sebesar 85% kategori sangat praktis. Kesimpulannya bahwa LKPD berbentuk cerita bergambar yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar di sekolah dasar serta mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik.*

**Kata Kunci:** *Cerita Bergambar; Lembar Kerja Siswa; Bahan ajar.*

---

## PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia terus berupaya melakukan perbaikan kualitas pendidikan melalui reformasi pendidikan, pengembangan kurikulum yang relevan dengan era perubahan, serta menyediakan sumber daya yang memadai. Pembelajaran dalam rangka membekali siswa dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut empat keterampilan yakni keterampilan berpikir kreatif, keterampilan berpikir kritis, keterampilan berkomunikasi dan keterampilan berkolaborasi (Aida, 2022). Keterampilan yang diharapkan dapat tercapai melalui pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran di kelas membutuhkan sarana dan prasarana pendukung berupa media pembelajaran sebagai penunjangnya. Media pembelajaran adalah alat bantu belajar yang memuat bahan pelajaran tertentu sebagai sumber belajar. Media pembelajaran akan memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi kepada siswa secara efektif dan efisien (Zahro et al., 2017). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan rasa ketertarikan peserta didik untuk belajar, sehingga ketika peserta didik tertarik dalam belajar mampu meningkatkan prestasi peserta didik (Irawan & Hakim, 2021). Pembelajaran yang tercipta sangat bergantung pada bahan ajar yang memadai. Bahan ajar diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep materi atau konsep yang belum pernah dipelajari sebelumnya (Thoyyibah, H., Wardana, M., & Prasetyo, 2022). Sasaran utama dari bahan ajar yakni memfasilitasi pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Beberapa peserta didik merasa bosan jika harus mengerjakan latihan soal dalam bentuk narasi tanpa ada ilustrasi gambar. Sebaliknya anak usia 7-10 tahun dalam masa perkembangannya lebih senang jika disuguhi objek visual karena visualisasi gambar mampu menarik imajinasi dan rasa ingin tahu anak, selain itu cerita bergambar juga mudah dibaca, bahkan anak yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya (Adipta et al., 2016). Menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat membuat tujuan pembelajaran tercapai dengan lebih ideal. Salah satu media pembelajaran langsung yang direkomendasikan adalah lembar kerja peserta didik (LKPD). LKPD merupakan sarana pembelajaran yang berisi panduan bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan terprogram. LKPD berbentuk sederhana, serbaguna, dan relatif mudah diterapkan. Penggunaan LKPD akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan kesempatan yang penuh kepada peserta didik untuk mengekspresikan kemampuan untuk mengembangkan proses berpikir mereka. Menurut Prastowo (2014), LKPD merupakan materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa sehingga peserta didik diharapkan dapat mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri.

LKPD merupakan suatu lembar kerja bagi peserta didik yang diupayakan meminimalisir rasa bosan saat kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kemampuan dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Bu'ulolo et al., 2022). Mengintegrasikan cerita bergambar dalam LKPD akan menjadi pilihan yang tepat bagi guru dan peserta didik untuk memudahkan dalam pemahaman materi pelajaran karena dianggap lebih menarik dalam penyajian materi (Wati et al., 2021). Cerita bergambar dianggap mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan membangkitkan imajinasi peserta didik, selain itu cerita bergambar lebih mudah dipahami oleh peserta didik bahkan yang memiliki keterbatasan membaca (Rizki et al., 2021). Melalui cerita bergambar diharapkan mampu membangkitkan imajinasi dan kreativitas peserta didik. Mereka dapat membayangkan sebuah situasi, karakter dan tempat dalam cerita dengan lebih jelas. Selain berfungsi sebagai media yang efektif, juga mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. LKPD cerita bergambar mampu mengakomodasi peserta didik yang lebih responsif terhadap visualisasi. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa LKPD berbasis cerita bergambar dapat mengembangkan segala aspek kemampuan peserta didik (Amelia & Muzakki, 2021). LKPD berbentuk cerita bergambar menjadi berbeda karena dilengkapi dengan gambar pekerjaan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis menemukan fakta bahwa lembar kerja peserta didik berbentuk cerita gambar sangat perlu bagi siswa di SDN 18 Maroangin, khususnya kelas IV. Ketika pembelajaran disajikan dengan menarik pasti rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran akan meningkat. Maka dari itu lembar kerja peserta didik berbentuk cerita bergambar adalah cara yang dianggap menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas di kelas bagi peserta didik. Walaupun sekolah

belum memiliki sarana dan prasarana untuk melakukan pembelajaran dengan baik seperti di perkotaan, paling tidak melalui cerita bergambar pada pembelajaran ini, siswa diharapkan mudah belajar secara konkret sebab lembar kerja peserta didik yang dikembangkan disajikan dalam bentuk cerita bergambar dapat mengajarkan siswa di kelas seolah-olah belajar secara langsung dengan lingkungan.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*). Model pengembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Lokasi pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SDN 18 Maroangin yang terletak di Desa Batu, Kec. Tellu Wanua, Kota Palopo. Pemilihan lokasi berkaitan dengan masalah yang ada di lokasi tersebut terkait dengan kesulitan menentukan lembar kerja peserta didik berbentuk cerita bergambar pada pembelajaran subtema jenis-jenis pekerjaan di kelas IV. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Tujuan penelitian untuk mengetahui kebutuhan dalam mengembangkan LKPD berbentuk cerita bergambar, untuk mengetahui validitas LKPD berbentuk cerita bergambar, dan untuk mengetahui praktikalitas LKPD berbentuk cerita bergambar.

Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas IV SDN 18 Maroangin. Sedangkan objek dalam penelitian ini yaitu pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbentuk cerita bergambar pada pembelajaran subtema jenis-jenis pekerjaan di kelas IV SDN 18 Maroangin. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi dan angket. Teknik analisis data yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data hasil wawancara dan observasi dianalisis secara kualitatif sedangkan data hasil angket dianalisis secara kuantitatif.

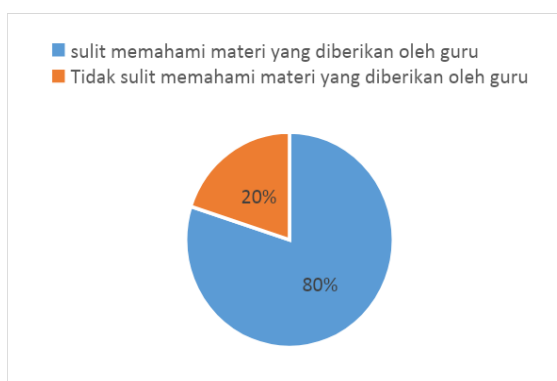
Tahapan penelitian dilakukan mulai dari tahap *analyze* yakni melakukan analisis kebutuhan terhadap guru dan peserta didik. Tahap *design*, melakukan perancangan prototype LKPD, mengumpulkan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap *Development*, mengembangkan produk, melakukan uji validasi terhadap tiga orang ahli yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Tahap *Implementation*, melakukan uji coba produk kemudian meminta respon peserta didik dan guru terkait dengan kepraktisan LKPD yang dikembangkan. Tahap terakhir yakni *Evaluation*, dengan melakukan evaluasi setiap tahapan untuk penyempurnaan produk.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti yakni tahap *analyze*, melakukan analisis kebutuhan untuk melihat kebutuhan peserta didik kelas IV khususnya pada subtema jenis-jenis pekerjaan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket peserta didik dan wawancara guru. Berdasarkan analisis kebutuhan peneliti berpendapat bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang relevan dengan materi. Hal itu terlihat berdasarkan hasil angket, sebagian besar siswa sulit memahami materi yang dijelaskan oleh guru melalui metode ceramah.

**Gambar 1.** Diagram Persentase angket respon peserta didik.



Berdasarkan diagram tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru yang menggunakan buku teks. Hal ini menjadi petunjuk bagi peneliti untuk mengembangkan sebuah inovasi dalam merancang bahan ajar yang lebih menarik bagi peserta didik untuk membantu dan memecahkan masalah terkait kesulitan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik.

Pada tahap *Design*, menyusun materi yang diperoleh dari berbagai sumber. Sumber utama yang digunakan yakni buku siswa. Sumber lain yakni dari beberapa LKPD yang ada sebelumnya dan sumber-sumber lain dari internet. Pemilihan aplikasi yang digunakan yakni *Ms. Word* karena dianggap lebih mudah untuk digunakan. *Pemilihan gambar yang sesuai dengan tema melalui sumber online*. Mendesain sampul yang menarik sesuai dengan subtema jenis-jenis pekerjaan. Menggabungkan antara materi dan gambar yang relevan.

Gambar 2. Desain LKPD.



Pada tahap *Development*, menyempurnakan LPKD yang dikembangkan. Setelah tahap pengembangan LKPD rampung, selanjutnya melakukan uji kevalidan. Validasi dari ketiga ahli tolok ukur bagi peneliti untuk melakukan revisi LKPD berbentuk cerita bergambar yang telah dikembangkan mulai dari kelengkapan materi, kesesuaian gambar, visualisasi media, pemilihan bahasa yang sesuai dengan KBBI. Adapun hasil validasi oleh setiap validator dapat dilihat pada Tabel 1,2 dan 3.

**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli Materi.

No	Aspek yang dinilai	Persentase (%)	Kategori
1.	Materi	95	Sangat Valid
2.	Penyampaian Materi	75	Valid
3.	Soal	80	Valid
<b>Rata-rata</b>		<b>83,3</b>	<b>Sangat Valid</b>

Hasil validasi yang diberikan oleh validator ahli materi dapat dilihat bahwa pada aspek materi diperoleh 95%, aspek penyampaian materi memperoleh persentase 75%, soal memperoleh persentase 80%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 83,3% dengan kategori sangat valid.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Media.

No	Aspek yang dinilai	Persentase (%)	Kategori
1.	Kelayakan Kegrafikan	75	Valid
2.	Kelayakan Penyajian	70	Valid
3.	Fisik Media	65	Valid
<b>Rata-rata</b>		<b>70</b>	<b>Valid</b>

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan aspek kelayakan kegrafikan memperoleh persentase 75%, aspek kelayakan penyajian memperoleh persentase 70%, dan fisik media memperoleh persentase 65% berada pada kategori valid. Rata-rata setiap dari ketiga aspek yang dinilai mendapat perolehan 70% berada pada kategori valid. Selanjutnya validator memberikan saran bagi peneliti untuk memperbaiki media pada bagian tertentu.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Bahasa.

No	Aspek yang dinilai	Persentase (%)	Kategori
1.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	75	Valid
2.	Komunikatif dan Interaktif	80	Valid
<b>Rata-rata</b>		<b>77,5</b>	<b>Valid</b>

Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa aspek bahasa memperoleh persentase 75%, soal memperoleh persentase 80%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 77,5% dengan kategori valid. Selanjutnya validator memberikan saran bagi peneliti untuk memperbaiki media pada bagian tertentu seperti pemilihan kata harus sesuai dengan KBBI dan lebih fokus menghindari kesalahan makna kalimat.

Tahap, *Implementation*, mengujicobakan produk LKPD kepada siswa secara terbatas. Hasil uji coba terbatas kepada 28 orang peserta didik menunjukkan bahwa, LKPD berbentuk cerita bergambar yang dikembangkan rata-rata memperoleh nilai persentase sebesar 85,04% berada pada kategori sangat praktis. Selanjutnya respon guru terhadap pengembangan LKPD dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Praktikalitas Guru Kelas IV.

No	Persentase (%)	Kategori
1	90	Sangat Praktis
2	80	Praktis
<b>Rata-rata</b>		<b>85</b>
		<b>Sangat Praktis</b>

Respon oleh praktisi dalam hal ini guru kelas IV SDN 18 Maroangin memberikan respon yang positif. Penilaian terhadap LKPD berbentuk cerita bergambar dengan subtema jenis-jenis pekerjaan diperoleh persentase sebesar 85,00% berada pada kategori sangat praktis sehingga bahan ajar LKPD sudah sesuai dengan kebutuhan target yakni peserta didik.

### **Pembahasan**

Hasil analisis kebutuhan menjadi petunjuk bagi peneliti untuk mengembangkan sebuah bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Keterbatasan bahan ajar menjadi salah satu faktor yang menjadi penyebab ketidakmampuan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru yang hanya mengacu pada buku teks. Peserta didik memberikan pernyataan bahwa bahan ajar yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diberikan terutama materi jenis-jenis pekerjaan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Holipah et al., 2023) menyatakan bahwa salah satu penyebab peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru yaitu kurangnya inovasi dan kreativitas guru untuk merancang dan menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Peserta didik menginginkan bahan ajar yang memuat visualisasi yang menarik.

Hasil validasi yang dilakukan pada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media termasuk kategori valid maka LKPD berbentuk cerita bergambar yang telah dibuat dapat diujikan untuk menilai kelayakannya didalam proses pembelajaran. Hal ini diartikan bahwa produk media pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran bagi guru dan peserta didik. Media pembelajaran bagi guru memberikan pedoman atau arah untuk mencapai tujuan maka dalam pemanfaatannya, media pembelajaran sejalan dengan tujuan dan standar kompetensi yang diharapkan (Nurrita, 2018). Membantu pemahaman akan sesuatu maka diperlukan sebuah media dan dalam dunia pendidikan yang lebih dikenal dengan media pembelajaran sebagai penunjang dalam meningkatkan pemahaman peserta didik akan materi yang nantinya akan disampaikan. Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal yang salah satunya adalah dengan kemudahan memperoleh media (Midya Yuli Amreta, 2021).

Hasil uji praktikalitas menjadi bukti bahwa guru dan peserta didik memberikan respon yang baik terhadap bahan ajar yang dikembangkan berupa LKPD berbentuk cerita bergambar. Dapat disimpulkan bahwa media LKPD berbentuk cerita bergambar tersebut memenuhi kriteria kepraktisan produk. Hasil uji praktikalitas dengan melibatkan 28 orang peserta didik sebagai responden untuk memberikan respon terhadap LKPD berbentuk cerita bergambar yang dikembangkan oleh peneliti dengan nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 85,04% dengan kategori sangat praktis dan seorang pendidik yakni guru kelas IV dengan nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 85% dengan kategori sangat praktis. Secara umum respon peserta didik dan pendidik sangat baik. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa LKPD berbentuk cerita bergambar yang dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi tingkat kepraktisan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat kita simpulkan bahwa sebuah LKPD berbentuk cerita bergambar yang berkualitas adalah LKPD berbentuk cerita bergambar yang telah memenuhi kriteria bahan ajar yang terlihat dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sebuah bahan ajar untuk dapat digunakan. Bahan ajar berfungsi untuk mendukung kegiatan pembelajaran di dalam kelas menjadi sarana untuk memudahkan guru dalam mentransfer ilmu pengetahuan saat proses pembelajaran berlangsung (Istiqomah et al., 2023). Bahan ajar yang memuat beragam gambar mengarahkan guru dalam membangkitkan kemampuan awal peserta didik dengan memicu peningkatan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik (Pathul et al., 2022).

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Pengembangan LKPD berbentuk cerita bergambar ini dapat digunakan atau diterapkan di sekolah berdasarkan hasil penelitian dengan melihat hasil uji validitas LKPD berbentuk cerita bergambar diperoleh bahwa penilaian dari ahli materi pembelajaran memperoleh nilai dengan persentase 83,3% dengan kategori sangat valid. Sedangkan penilaian dari ahli media memperoleh nilai dengan persentase 70% dengan kategori valid dan penilaian dari ahli bahasa memperoleh nilai dengan persentase 77,5% dengan kategori valid. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan terhadap 28 peserta didik kelas IV dan guru

kelas di SDN 18 Maroangin, diperoleh persentase untuk nilai kepraktisan peserta didik 85,04% kategori sangat praktis dan kepraktisan untuk guru diperoleh persentase sebesar 85% kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa LKPD berbentuk cerita bergambar layak digunakan di sekolah serta mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Bagi peneliti yang berminat melanjutkan ke tahap pengujian efektivitas produk ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kekurangan dan keterbatasan penelitian, sehingga penelitian yang dilakukan dapat menyempurnakan produk LKPD yang telah dikembangkan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adipta, H., Maryaeni, & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai sumber bacaan siswa sd. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(5), 989–992. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6337%0Ahttp://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6337/2706>
- Aida, N. (2022). Pengembangan LKPD Berbentuk Cerita Bergambar Menggunakan Model Picture and Picture Pada Pembelajaran Tematik Tema Benda-Benda Sekitar Kita di Kelas V. In *EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 02, pp. 136–149).
- Amelia, D. J., & Muzakki, A. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Cerita Bergambar Digital Pada Siswa Kelas IV SD. In *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* (Vol. 7, Issue 1, pp. 216–232). <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16168>
- Bu'ulolo, I., Mendrofa, R. N., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Cerita Bergambar di Kelas VIII SMP Swasta Kristen Agios Nikolaos. In *Formosa Journal of Applied Sciences* (Vol. 1, Issue 4, pp. 461–472). <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i4.1334>
- Holipah, S. H., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Miniatur Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), 1677–1686. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5381>
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Istiqomah, K., Setyaningrum, V., & Atmaja, D. S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Chatbot Berbasis Artificial Intelligence Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 14(1), 50–56. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14\(1\).12455](https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14(1).12455)
- Midya Yuli Amreta. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Bulat Menggunakan Media Lego Warna Bertingkat Di Sekolah Dasar. In *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* (Vol. 1, Issue 1, pp. 01–10). <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v1i1.552>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pathul, J., Subhani, A., & Haritani, H. (2022). Pengembangan Media Gambar Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Sekolah. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 5(2), 429–443.
- Prastowo, A. 2014. *Panduan Penyusunan LKPD*. Yogyakarta: Diva Press.

- Rizki, D. A. A., Istiningsih, S., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan LKPD Online Berbasis Kontekstual Untuk Kelas III SDN 9 Mataram. In *Renjana Pendidikan Dasar* (Vol. 1, Issue 4, pp. 312–322).
- Thoyyibah, H., Wardana, M., & Prasetyo, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Pintar dan Cepat Berhitung Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(3), 664–672.
- Wati, R. S., Nurlaeli, N., & Husni, M. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(1), 31–40. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i1.7774>
- Zahro, U. L., Serevina, V., & Astra, M. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Fisika Dengan Menggunakan Strategi Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring (React) Berbasis Karakter Pada Pokok Bahasan Hukum Newton. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 2(1), 4–9. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v2i1.4906>