

PENGEMBANGAN LKPD MARA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA SISWA KELAS V MATERI BAB V "MENJADI WARGA DUNIA" SD NEGERI 004 SAMBUTAN

Maylis Ding¹, Hety Diana Septika², Muhlis³, Rosita Putri Rahmi Haerani⁴

Universitas Mulawarman¹, Universitas Mulawarman²,
Universitas Mulawarman³, Universitas Mulawarman⁴

Pos-el: maylising494@gmail.com¹, hetyum@gmail.com², muhlis@fkip.unmul.ac.id³,
rosita.putri.rahmi@fkip.unmul.ac.id⁴

ABSTRAK

Berdasarkan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), tujuan penelitian ini adalah untuk menyusun dan menguji kelayakan Lembar Kerja Siswa (LKPD) MARA berbasis materi Bab V "Menjadi Warga Negara Global" untuk siswa kelas V SD Negeri 004 Sambutan. Mengingat belum adanya LKPD berbasis PBL yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia, penelitian ini dilakukan dengan latar belakang tersebut. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D), bersama dengan model ADDIE (yang merupakan singkatan dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Selain uji coba siswa, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner validasi dari para profesional di bidang materi, media, dan bahasa. Dengan kategori sangat layak, LKPD tersebut memperoleh skor 92,5% dari ahli materi, 90% dari ahli media, dan 91,6% dari ahli bahasa, berdasarkan hasil validasi. Berdasarkan hasil uji coba, kelompok kecil mencapai rata-rata 87,5%, sementara kelompok besar mencapai 82,6% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, LKPD MARA berbasis PBL ini dinilai layak dan berhasil diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan partisipasi aktif siswa.

Kata Kunci: LKPD, Problem Based Learning, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

On the basis of Problem-Based Learning (PBL), the purpose of this study is to construct and test the feasibility of the Student Worksheet (LKPD) MARA based on the material Chapter V "Becoming a Global Citizen" for students in the fifth grade at SD Negeri 004 Sambutan. As a result of the lack of LKPD based on PBL that is suitable for the requirements of Indonesian learning students, this study was carried out against this background. Research and Development (R&D) is the methodology that is utilized in this study, along with the ADDIE model (which stands for analysis, design, development, implementation, and evaluation). In addition to student trials, data were gathered through observation, interviews, and validation questionnaires from professionals in the fields of material, media, and language. With a very feasible category, the LKPD received a score of 92.5% from material experts, 90% from media experts, and 91.6% from language experts, according to the results of the validation process. According to the results of the testing, the small group achieved an average of 87.5%, while the large group achieved 82.6% with a very practical category. As a result, the LKPD MARA, which is based on PBL, has been deemed viable and successful for application in the learning of Indonesian in order to enhance the students' capacity for critical thinking and active participation.

Keywords: Student Worksheet, Problem Based Learning, Indonesian Language, Elementary School.

1. PENDAHULUAN

Proses pendidikan rasional di Indonesia sebagian besar terdiri dari pembelajaran dan pengajaran sebagai kegiatan utama yang terkait dengannya. "Lingkungan belajar" didefinisikan sebagai upaya yang diarahkan dan diorganisasikan untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan mereka untuk memperoleh kekuatan spiritual, iman agama, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk sukses. Inilah yang dimaksud dengan istilah "lingkungan belajar". Tahun 2024, Faizah dan Kamal

Menurut Nafi'ah (2018:33), keterampilan membaca, menulis, mendengar, dan berbicara diyakini vital dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kemampuan seseorang untuk mengomunikasikan pikiran, perasaan, dan fakta melalui ucapan disebut sebagai wacana lisan. Beberapa contoh bakat yang dituntut dari anak-anak di sekolah dasar adalah kemampuan berpidato, memperkenalkan diri, berbicara, berpidato, dan membacakan. Tujuan pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa dengan memberikan kesempatan untuk mengapresiasi dan memanfaatkan karya sastra.

Memahami dan belajar merupakan proses yang terjadi dalam diri siswa, dan dapat disimpulkan bahwa keduanya dinamis dan kompleks. Awalnya, mereka mendapatkan informasi dari lingkungan sekitar, kemudian mereka mengolah informasi yang telah mereka peroleh, dan akhirnya, mereka mengevaluasi informasi yang telah mereka peroleh. Tujuan pembelajaran terencana adalah

untuk membantu siswa mencapai potensi maksimal mereka dengan memfasilitasi interaksi antara siswa, guru, dan perangkat pembelajaran yang tepat.

Siswa dapat memperoleh kemampuan yang Strategi pembelajaran berbasis masalah (PBL) membantu menciptakan permintaan akan pembelajaran berbasis masalah (PBL) di masyarakat saat ini yang semakin terglobalisasi. Konsep pembelajaran berbasis masalah (PBL) pertama kali diperkenalkan oleh Profesor Howard Barrows dari Universitas McMaster di Kanada pada awal tahun 1970-an. Gaya pengajaran ini dimulai dengan memberikan tantangan berbasis dunia nyata kepada siswa sebagai titik awal pembelajaran. Masalah tersebut akhirnya diselesaikan melalui proses inkuiri, yang kemudian dilanjutkan dengan penerapan solusi pemecahan masalah. (Hotimah, 2020)

Lembar Kerja Siswa (LKPD) merupakan perangkat pembelajaran yang dapat digunakan sebagai panduan belajar dan menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pada tahun 2022, Herawati dan rekan-rekannya menciptakan sumber belajar yang dikenal sebagai LKPD (Lembar Kerja Siswa). Sumber belajar ini memudahkan siswa untuk memahami dan menavigasi materi yang sedang dipelajari. Untuk mempersiapkan diri menghadapi situasi dan kondisi yang mungkin dihadapi siswa, LKPD telah disusun dan dikembangkan. (Azizul Hakim, 2022)

Siswa sangat dianjurkan untuk mengikuti kegiatan yang membantu mereka mengembangkan keterampilan berbahasa dan empati, seperti pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia juga bermanfaat bagi siswa karena kegiatan yang mereka ikuti selama masa pendidikan harus bermakna dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. (Rafika Elsa Oktaviani, 2021)

Di tingkat sekolah dasar, siswa diharapkan mempelajari bahasa Indonesia, dan guru juga diharapkan memberikan pengajaran bahasa tersebut. Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, setiap komponen ini penting untuk mencapai keberhasilan. (Ali, 2020)

Pengembangan keterampilan berbahasa bukan hanya tujuan pengajaran bahasa Indonesia kepada siswa sekolah dasar, tetapi juga peningkatan pemahaman, pemikiran kritis, dan keterampilan literasi siswa merupakan tujuan dari metode pengajaran ini. Pada sesi membaca Bab V, yang berjudul "Menjadi Warga Negara Global", siswa diharapkan mampu memahami isi, mengidentifikasi konsep-konsep penting, membedakan fakta dan opini, serta memahami penggunaan singkatan dan akronim dalam karya sastra. Di sisi lain, observasi dan interaksi dengan guru kelas V SD Negeri 004 Sambutan menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih mengalami kesulitan memahami materi pelajaran. Beberapa kendala yang dialami siswa saat membaca antara lain menemukan informasi penting, memahami makna teks, dan memberikan penjelasan yang koheren tentang materi yang telah dibaca. Lebih lanjut, guru mengakui bahwa kurangnya media pembelajaran yang menarik dan kontekstual merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya tingkat pemahaman siswa.

Permasalahan ini sejalan dengan pendapat Nafi'ah (2018) yang menyatakan bahwa pemerolehan bahasa Indonesia di sekolah dasar seringkali terhambat karena bahan ajar yang digunakan tidak mendorong perkembangan konseptualisasi siswa secara bertahap. Seringkali, siswa hanya menjawab soal tanpa terlibat dalam pemikiran yang mendalam. Temuan Suyati dan Rozikin (2021) memberikan bukti lebih lanjut untuk temuan ini. Mereka menemukan bahwa materi ajar

yang tidak menarik dapat berdampak negatif pada motivasi siswa, yang pada gilirannya menyebabkan hasil belajar yang buruk.

Lembar Kerja Siswa (LKPD), juga dikenal sebagai LKPD, merupakan alat penting untuk membantu anak-anak belajar secara eksperiensial dan metodis. Di sisi lain, LKPD yang saat ini digunakan di kelas masih dianggap tradisional. LKPD hanya memberikan siswa tinjauan singkat tentang isi dan soal latihan, tetapi tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan analisis atau investigasi. Menurut Tressyalina dkk. (2023), LKPD harus mampu menunjukkan kemampuan membimbing siswa dalam proses pembelajaran informasi melalui kegiatan seperti eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah. Sementara itu, Murni dkk. (2022) menyoroti fakta bahwa penggunaan LKPD yang dirancang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa sekaligus menjelaskan proses pembelajaran..

Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari LKPD adalah meningkatkan kemandirian Peserta Didik, memperkuat pemahaman materi, serta mengurangi ketergantungan pada guru. Dengan kombinasi teks dan gambar, LKPD membantu Peserta Didik menyerap informasi secara verbal dan visual, sekaligus mendorong keterlibatan aktif dalam latihan dari ujian.

Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model yang relevan untuk diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. PBL memungkinkan siswa terlibat langsung dalam menganalisis masalah nyata, mencari informasi tambahan, berdiskusi, dan menghasilkan solusi. Hotimah (2020) menegaskan bahwa PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, PBL dapat membantu siswa

memahami teks secara lebih mendalam, menyimpulkan informasi, dan menghubungkannya dengan fenomena sehari-hari.

Agar implementasi PBL lebih efektif, diperlukan LKPD yang dirancang sesuai sintaks pembelajaran, mulai dari orientasi masalah hingga tahap evaluasi. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa LKPD berbasis PBL belum tersedia di sekolah, sehingga siswa belum mendapatkan pengalaman belajar yang mendorong penyelidikan dan pemecahan masalah secara optimal. Kondisi inilah yang melatarbelakangi pengembangan LKPD MARA berbasis PBL pada penelitian ini.

2. METODE PENELITIAN

Metodologi pembelajaran dan pengembangan, yang juga dikenal sebagai Litbang, digunakan dalam proyek penelitian ini, yang berfokus pada topik pendidikan. Penelitian dan pengembangan (Litbang), juga umum disebut sebagai "riset dan pengembangan" (R&D), dapat didefinisikan sebagai metode untuk memperoleh pengetahuan yang dapat digunakan dalam produksi, pengembangan, dan validasi produk individual bila diperlukan. 2022, Pramono. Berdasarkan informasi yang disajikan, tujuan setiap metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah untuk mengumpulkan data penelitian. Agar peneliti dapat mengumpulkan data dari studi empiris, peneliti perlu mengembangkan atau memperoleh instrumen analisis yang reliabel dan valid. 2021, Konseling

Penelitian dan Pengembangan (Litbang) adalah metodologi yang digunakan dalam proyek penelitian ini karena diperlukan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memulai produksi suatu produk tertentu dan memastikan pengirimannya tepat waktu. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

berbasis Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) untuk siswa kelas lima di Sekolah Nasional Sambutan, Departemen Luar Negeri. Dalam lingkup penelitian ini, model ADDIE digunakan sebagai model pengembangan. Terdapat sekitar dua ratus empat puluh enam siswa dari SD Negeri 004 Sambutan yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas V C sebagai subjek penelitian didasarkan pada fakta bahwa penggunaan LKS berbasis Pembelajaran Berbasis Masalah (PLB), khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, selama ini telah menggunakan LKPD berbasis Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), tetapi hal ini belum terjadi pada Bab V yang membahas topik "Menjadi Warga Sunia". Baik hasil belajar siswa maupun kemampuan bekerja sama, serta kemampuan memberikan kritik yang membangun dan menemukan solusi atas masalah, dapat dikurangi melalui penerapan program pelatihan LKPD berbasis PBL.. Oleh karena itu, fokus utama penelitian kami adalah Bab V, yang berjudul "Menjadi Warga Dunia".

Siswa kelas V SD Negeri 004 Sambutan, yang terletak di Jln. Pelita 4, Sambutan, Samarinda, Kalimantan Timur, merupakan siswa yang melakukan penelitian ini. Bulan Agustus 2025 merupakan bulan di mana Penelitian Pengembangan (R&D) dilaksanakan. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 004 Sambutan karena tidak tersedianya lembar kerja pembelajaran berbasis masalah (PLB) untuk topik Bahasa Indonesia, Bab V, "Menjadi Warga Dunia". Hal inilah yang menjadi alasan penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti merancang LKPD berbasis PBL. Tahap pra-penelitian dan tahap implementasi merupakan dua tahap utama yang termasuk dalam penelitian ini. Tahap pra-penelitian meliputi analisis kebutuhan dan kajian literatur yang relevan. Dengan dimulainya semester ganjil tahun ajaran

2025/2026, tahap implementasi dimulai. Temuan penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa memahami teks yang memberikan penjelasan dengan lebih baik.

Penelitian ini dilakukan melalui penggunaan kuesioner, wawancara, dan observasi yang disusun berdasarkan instrumen penelitian. Lembar observasi, informasi yang dikumpulkan melalui wawancara, dan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data. Secara keseluruhan, terdapat empat jenis kuesioner yang digunakan. Jenis-jenis kuesioner ini meliputi kuesioner validasi yang diberikan oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, serta kuesioner yang mengukur respons mahasiswa sebagai pengguna.

Untuk tujuan penelitian pengembangan ini, pendekatan analisis data deskriptif kuantitatif digunakan. Pemrosesan data numerik yang diperoleh dari pengumpulan data merupakan fokus utama metode ini, yang dilanjutkan dengan penyajian data secara koheren dalam format yang mudah dipahami dan dibagikan. Kepraktisan dan kelayakan bahan ajar dievaluasi melalui uji validitas yang dilakukan oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Kepraktisan bahan ajar dievaluasi melalui tanggapan pengguna terkait keterampilan pengembangan bahan ajar. Setelah proses pengumpulan data selesai, dilakukan pengolahan dan analisis untuk memastikan tercapainya tujuan penelitian. Hal ini dilakukan dengan bantuan hasil validasi ahli serta tanggapan siswa dan guru yang menggunakan bahan ajar. Adapun rumus uji validitas angket adalah sebagai berikut:

$$V_s = \frac{\sum x}{\Sigma} \times 100$$

Keterangan:

V_s = Presentase skor

$\sum x$ = Total skor yang diperoleh dari validator

$$\sum n = \text{Total skor maksimal}$$

Sumber : (Dawa dkk., 2022)

Setelah memperoleh hasil persentase kelayakan produk dan tanggapan terhadapnya, data kemudian dianalisis menggunakan kriteria yang ditetapkan oleh kriteria berikut.

Tabel 1.

Tingkat Kualitas Kelayakan Media Ajar dari Ahli

No	Presentase	Kriteria
1.	0-20%	Tidak Valid
2.	21-40%	Kurang Valid
3.	41-60%	Cukup Valid
4.	61-80%	Valid
5.	81-100%	Sangat Valid

Sumber : (Dawa dkk., 2022)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Poses Pengembangan Media Ajar

Model pengembangan ADDIE digunakan bersama dengan proses Penelitian dan Pengembangan untuk menghasilkan bahan ajar yang biasa disebut LKPD MARA Sambutan. Materi ini berbasis Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM), sebuah kurikulum yang dirancang untuk anak-anak kelas lima, dan didasarkan pada materi yang terdapat pada Bab V SD Negeri 004, yang berjudul "Menjadi Warga Negara Global". Tujuan penelitian, khususnya proses penyiaran dan tingkat kepraktisan media terbuka yang telah ditetapkan, dipertimbangkan dalam pemilihan model ini. Hal ini dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian. Terdapat lima proses yang tergabung dalam paradigma ADDIE. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut: analisis, perancangan (perencanaan), pengembangan (pengembangan), implementasi (implementasi), dan evaluasi (evaluasi). Sebagaimana diuraikan dalam paradigma ADDIE, langkah-langkah yang terlibat dalam produksi media ajar LKPD MARA

adalah sebagai berikut. Penjelasan setiap tahap disajikan sebagai berikut:

1) *Analysis (Analisis)*

Proses analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan media ajar LKPD MARA. Langkah-langkah yang ditempuh meliputi observasi lapangan, telaah pustaka, kajian terhadap materi, serta analisis karakteristik peserta didik. Kajian pustaka dimaksudkan untuk meninjau penelitian-penelitian relevan sebagai landasan dalam menentukan metode dan teknik pengembangan, sekaligus menghimpun berbagai rujukan yang diperlukan dalam penyusunan materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, khususnya pada Bab V: *Menjadi Warga Dunia*. Analisis materi dilakukan untuk menelaah isi serta ruang lingkup pembahasan dalam buku Bahasa Indonesia agar sesuai dengan ke dalam bahan ajar. Selain itu, analisis karakteristik peserta didik diperoleh melalui wawancara dan penyebaran angket guna mengidentifikasi kebutuhan belajar mereka. Hasil pengamatan lapangan bersama guru kelas V C di SD Negeri 004 Sambutan pada tanggal 27 dan 29 Agustus 2025 menunjukkan bahwa siswa menggunakan buku paket Kurikulum Merdeka.

2) *Tahap Desain (Perencanaan)*

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, tahap ini berfokus pada proses perancangan dan desain produk LKPD MARA materi BAB V “Menjadi Warga Dunia” untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Tahap desain merupakan langkah perancangan LKPD MARA yang dilakukan setelah tahap analisis selesai. Perancangan dilakukan dengan menyusun materi BAB V “Menjadi Warga Dunia” lalu menyusun desain dan halaman cover serta menentukan desain dan warna. Membuat draf media ajar menggunakan *Microsoft Word*, yang mencakup pengumpulan materi pembelajaran serta pemilihan

gambar maupun video yang bersifat kontekstual dan konkret.

Peneliti menyusun materi BAB V “Menjadi Warga Dunia” untuk kelas V dengan mengacu pada buku kurikulum merdeka terbitan Kemendikbud. Materi tersebut diselaraskan dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) agar penyusunannya lebih terarah serta memudahkan dalam pengembangan materi yang akan disajikan melalui media pembelajaran. Penyesuaian ini dilakukan supaya kompetensi yang perlu dicapai peserta didik dalam mempelajari teks eksplanasi, singkatan dan akronim, fakta dan opini dapat terpenuhi. Berdasarkan buku Bahasa Indonesia terbitan Kemendikbud, materi BAB V “Menjadi Warga Dunia” yang diajarkan di kelas V mencakup Teks Eksplanasi, Singkatan dan Akronim, Fakta dan Opini.

3) *Development (Pengembangan)*

Pembuatan media ajar LKPD MARA, yaitu Lembar Kerja Peserta Didik “Menjadi Warga Dunia”, dilakukan pada tahap pengembangan menggunakan aplikasi *Canva*. *Canva* digunakan untuk mendesain media ajar dalam format pdf. LKPD MARA ini dilengkapi dengan tiga submateri dan didukung dengan media serta warna yang kontras dengan tema pembelajaran yakni “Menjadi Warga Dunia”. Pada bagian submateri pertama yakni Teks Eksplanasi peneliti mengembangkan bagian soal teks Eksplanasi yakni teks “Proses Terjadinya Hujan” yang menjadi teks acuan peserta didik menjawab soal-soal setelah membaca teks tersebut. Teks “Proses Terjadinya Hujan” menjadi pembeda dari LKPD sebelumnya karena isi teks dibuat dan dirancang sendiri oleh penulis dengan membuat teks yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Pada bagian submateri kedua yaitu soal “Singkatan dan Akronim” yang dikembangkan hanya pada soal teks yang dirancang dan dibuat oleh penulis dan

teks ini berfokus pada penggunaan teknologi. Teks “Fakta dan Opini” disusun dengan mengangkat konteks lokal, yaitu Sungai Mahakam, yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik di Kalimantan Timur. Penggunaan konteks lokal ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami konsep fakta dan opini melalui fenomena yang mereka kenal dan alami sehari-hari.

a) Tahap Pra Produksi

Pada tahap ini, persiapan berbagai materi dan perangkat yang dibutuhkan untuk merancang tampilan LKPD MARA merupakan langkah terpenting. Materi yang telah dikembangkan disajikan dalam bentuk draf materi terbuka yang dibuat dengan Microsoft Word. Perangkat keras yang digunakan meliputi laptop, mouse, dan perangkat elektronik lainnya. Selain itu, perangkat lunak yang digunakan meliputi program Canva, yang dapat ditemukan di <https://share.google.com/RdLOUgFdH2gT4NRw3>. Tujuan dari proyek ini adalah merancang tampilan LKPD MARA agar lebih menarik bagi tujuan pembelajaran siswa dan interaktif sebagai media terbuka.

b) Tahap Pra Produksi

Pada tahap produksi, peneliti memulai pembuatan media ajar dengan merujuk pada naskah media ajar (*storyboard*) yang telah disusun sebelumnya. Berikut kisi-kisi desain produk untuk pengembangan media ajar LKPD MARA.

Tabel 2.
Kerangka Desain LKPD MARA

No	Isi Komponen Desain Produk	Keterangan
1	Judul LKPD	Judul LKPD disesuaikan dengan materi yang dikembangkan
2.	Cover dan Layout	Desain Cover dan isi LKPD menggunakan aplikasi Canva dan layout disesuaikan dengan Microsoft Word yaitu A5
3.	Bagian Pendahuluan	Membuat halaman informasi LKPD meliputi: 1) identitas pemilik LKPD, 2) nama

No	Isi Komponen Desain Produk	Keterangan
		anggota kelompok, 3) petunjuk penggunaan LKPD, 4) Tujuan Pembelajaran, 5) Capaian Pembelajaran.
4.	Bagian Isi/aktivitas Pembelajaran	Membuat halaman isi/aktivitas pembelajaran meliputi: 1) Sintaks 1-5 <i>Problem Based Learning</i> “materi teks eksplanasi” 2) Sintaks 1-5 <i>Problem Based Learning</i> “materi singkatan dan akronim” 3) Sintaks 1-5 <i>Problem Based Learning</i> “materi fakta dan opini”
5.	Bagian Penutup	Bagian penutup berisi glosarium

c) Tahap Pasca Produksi

. Pada tahap ini, LKPD berbasis *Problem Based Learning* yang telah selesai dibuat akan ditelaah dan dievaluasi kembali oleh para ahli yang berperan sebagai validator untuk memperoleh masukan serta saran perbaikan. Validator yang terlibat meliputi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Proses validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Melalui hasil angket tersebut, dapat diketahui kelayakan yang dikembangkan sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3
Rincian Validator Media Ajar LKPD MARA

1.	Validator Ahli Materi I	Masduki Zakaria, S.Pd, M.Pd merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman
2.	Validator Ahli Materi II	Saul Ding S.Pd merupakan guru SD Negeri 004 Nyeribungan, Kec.Laham,Kab.Mahakam Ulu Ramaulvi M.Akhyar, S.Kom, M.Kom merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu

		Pendidikan Mulawarman	Universitas Mulawarman
3.	Validator Ahli Media	Ramaulvi S.Kom, merupakan Program Studi Pendidikan Komputer Keguruan dan Ilmu Pendidikan Mulawarman	M.Akhyar, M.Kom Dosen Fakultas Ilmu Universitas Mulawarman
4.	Validator Ahli Bahasa	Kukuh Elyana, S.Pd, M.Pd merupakan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Keguruan dan Ilmu Pendidikan Mulawarman	Dosen Fakultas Ilmu Universitas Mulawarman

4) Implementation (Pelaksanaan)

LKPD MARA yang telah divalidasi dan direvisi pada tahap pengembangan selanjutnya diujicobakan melalui tahap implementasi. Pada tahap ini, LKPD diterapkan langsung kepada peserta didik dalam situasi pembelajaran nyata untuk mengetahui sejauh mana media tersebut berfungsi secara efektif sebagai sarana pendukung belajar. Selain itu, implementasi juga bertujuan untuk melihat respon siswa terhadap penggunaan LKPD dalam kegiatan belajar mereka.

Subjek uji coba adalah peserta didik kelas V C yang berjumlah 26 orang dengan materi “menjadi warga dunia”. Untuk memperoleh tanggapan siswa setelah penggunaan LKPD, setiap peserta didik diminta mengisi angket yan terdiri dari 10 butir pertanyaan.

5) Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap LKPD berbasis PBL yang telah disusun, dengan mempertimbangkan hasil revisi serta masukan dari proses validasi dan penilaian sebelumnya. Revisi yang dihasilkan menjadi produk akhir LKPD berbasis PBL untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bab V “Menjadi Warga Dunia” kelas V.

Kelayakan LKPD MARA Berbasis Problem Base Learning

1) Validasi Ahli

Lembar Kerja Siswa (LKPD) MARA akan dievaluasi keefektifannya melalui proses validasi pakar. Kegiatan ini dilakukan oleh tiga kelompok evaluator yang berbeda: dua pakar topik, satu pakar media, dan satu pakar bahasa. Mengenai substansi LKPD, setiap validator memberikan penilaian berdasarkan bidang keahliannya. Hasil penilaian digunakan sebagai dasar untuk memutuskan apakah LKPD layak diterapkan dalam pembelajaran, atau perlu atau tidaknya penyesuaian.

Tabel 4.

Hasil Penilaian Validator Ahli Materi 1 & 2

Keterangan	Skor	
	Validator 1	Validator 2
Jumlah Skor	60	56
Skor Maksimal	60	60
Persentase	100%	93,33%
Rata-rata Persentase	100%	100%
Kategori	Sangat Layak	Sangat Layak

Tabel 5.

Hasil Penilaian Validator Ahli Media

Keterangan	Skor
	Validator
Jumlah Skor	94
Skor Maksimal	100
Persentase	94%
Rata-rata Persentase	100%
Kategori	Sangat Layak

Tabel 6.

Hasil Penilaian Validator Ahli Bahasa

Keterangan	Skor
	Validator
Jumlah Skor	89
Skor Maksimal	95
Persentase	93%
Rata-rata Persentase	100%
Kategori	Sangat Layak

Hasil validasi dari ahli menunjukkan bahwa kriteria validasi media ajar memiliki skor angket rata-rata

antara 90-100%, yang masuk dalam kategori sangat baik dan sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

2) Kepraktisan Respon Pengguna (Pesserta didik)

Setelah materi pembelajaran selesai, siswa diminta mengisi kuesioner untuk mendapatkan hasil mereka. Rata-rata hasil kuesioner pada siswa dalam percobaan skala kecil mencapai persentase $P = 91,42\%$, sedangkan persentase yang diperoleh dalam percobaan skala besar adalah $P = 84,95\%$. Mengingat skor rata-rata berada pada rentang 81 hingga 100, yang termasuk dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, temuan ini menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa memberikan penilaian yang sangat baik.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang dikenal sebagai Lembar Kerja Siswa (LKPD) yang berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu Bab V, yang berjudul "Menjadi Warga Dunia, Kelas V". Sasaran dari Lembar Kerja Siswa (LKPD MARA) ini adalah siswa sekolah dasar yang berada di tingkat lima. Kemampuan memahami materi penjelasan, mengenali singkatan, dan membedakan fakta dan opini merupakan fokus utama dari bab Bahasa Indonesia. Karena memungkinkan siswa untuk menyelidiki peristiwa dunia nyata yang terjadi di sekitar mereka melalui diskusi kelompok dan kolaborasi, materi ini sangat berguna untuk pengembangan melalui paradigma Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL). Secara keseluruhan, pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah menyatukan banyak komponen sebagai titik fokus kegiatan.

Menurut Sanjaya (2020), Hal ini sesuai dengan konsep pembelajaran yang berpusat pada siswa yang diartikulasikan dalam Kurikulum Independen.

Kebebasan siswa untuk belajar secara bebas dan menghasilkan pengetahuan awal diilustrasikan oleh nilai-nilai ini. Untuk tujuan pengembangan media pembelajaran Lembar Kerja Siswa (LKPD MARA) untuk anak-anak sekolah dasar kelas lima, metodologi penelitian dan pengembangan yang didasarkan pada paradigma ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) digunakan. Ketika mengembangkan Lembar Kerja Siswa (LKPD MARA), baik kebutuhan siswa maupun kebutuhan guru dipertimbangkan. Selama proses analisis, ditemukan bahwa Lembar Kerja Siswa yang telah digunakan di masa lalu tidak memiliki sintaksis PBL. Hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model Pembelajaran dan Pengembangan Bahasa Indonesia (LKPD MARA) sesuai dengan hal ini

Altariza dkk. (2024) melakukan penelitian dengan menggunakan model ADDIE juga. Berikut adalah lima tahap yang membentuk model pengembangan ini: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Tahap pertama adalah tahap analisis, dan tujuan utamanya adalah untuk mengumpulkan data awal yang akan menjadi dasar bagi penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, sesuai dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Altariza, Dessy Setyowati, dan Adi Setiawan (2024), tahap ini menggabungkan sejumlah studi yang dirancang untuk memberikan gambaran umum tentang media yang perlu dihasilkan. Selama di SD Negeri 004 Sambutan, para peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V C. Dengan berpartisipasi dalam kegiatan ini, data mengenai analisis kebutuhan dan analisis kurikulum dikumpulkan. Berdasarkan temuan studi kurikulum, ditetapkan bahwa sekolah tersebut menganut Kurikulum Mandiri, yang menekankan pada tujuan dan keberhasilan pembelajaran. Sementara itu, analisis kebutuhan menunjukkan

melalui wawancara bahwa Lembar Kerja Siswa (LKPD) berbasis PBL telah digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia; namun, pada Bab V, "Menjadi Warga Negara Global," LKPD berbasis PBL belum tersedia.

Tahap perencanaan merupakan tahap kedua dalam proses ini. Pada tahap ini, para peneliti mulai merancang media LKPD yang nantinya akan dikonversi menjadi LKPD berbasis PBL untuk tujuan pengajaran bahasa Indonesia pada Bab V, yang berjudul "Menjadi Warga Negara Global". Proses perencanaan meliputi pembuatan papan cerita, yaitu kumpulan sketsa yang disusun secara metodis berdasarkan alur cerita. Ide dapat dikomunikasikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami oleh orang lain ketika disajikan dalam bentuk papan cerita. Para peneliti juga dapat memvisualisasikan rencana media yang akan dibuat dengan lebih baik dengan bantuan papan cerita. Berdasarkan temuan penelitian yang dikumpulkan pada tahap sebelumnya, para peneliti selanjutnya melanjutkan untuk membuat Lembar Kerja Siswa (LKPD).

Penciptaan dan pengembangan produk merupakan tahap ketiga. Pada tahap ini, Lembar Kerja Siswa (LKPD) MARA sedang dikembangkan melalui tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Berbagai perangkat, komputer, mouse, dan program Canva untuk desain tampilan termasuk dalam perangkat keras yang digunakan. Selain itu, tahap ini mencakup tahap pengembangan, yang mencakup pembuatan produk LKPD melalui proses uji kelayakan atau validasi. Tujuan validasi adalah untuk menentukan apakah produk layak digunakan. Selain itu, validasi memberikan dasar untuk penyempurnaan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh tim validator. Adapun langkah-langkah validasi media menurut (2022:297) yaitu:

- 1) Menghubungi ahli guna meminta ketersediaan sebagai validator

- 2) Menyerahkan media ke validator guna memperoleh penilaian terhadap produk
- 3) Memberikan lembar angket validitas pada ahli materi, media dan bahasa
- 4) Melakukan perbaikan media sesuai saran dan masukkan dari ahli media.

Pada bagian ini peneliti mengembangkan materi pembelajaran, penyusunan materi pembelajaran pada LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V BAB V "*Menjadi Warga Dunia*" dilakukan dengan menyesuaikan isi pembelajaran, kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang berlaku dalam kurikulum. Pada bagian submateri pertama yakni Teks Eksplanasi peneliti mengembangkan bagian soal teks Eksplanasi yakni teks "*Proses Terjadinya Hujan*" yang menjadi teks acuan peserta didik menjawab soal-soal setelah membaca teks tersebut. Teks "*Proses Terjadinya Hujan*" menjadi pembeda dari LKPD sebelumnya karena isi teks dibuat dan dirancang sendiri oleh penulis dengan membuat teks yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada bagian submateri kedua yaitu soal "*Singkatan dan Akronim*" yang dikembangkan hanya pada soal teks yang dirancang dan dibuat oleh penulis dan teks ini berfokus pada penggunaan teknologi. Teks "*Fakta dan Opini*" disusun dengan mengangkat konteks lokal, yaitu Sungai Mahakam, yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik di Kalimantan Timur. Penggunaan konteks lokal ini bertujuan agar Peserta Didik lebih mudah memahami konsep fakta dan opini melalui fenomena yang mereka kenal dan alami sehari-hari. Selain menyajikan kalimat fakta dan opini, teks hasil pengembangan juga memuat nilai karakter seperti kepedulian lingkungan dan tanggung jawab terhadap kelestarian sungai.

Materi dirancang secara terstruktur agar mampu mendorong peserta didik

berpikir kritis, aktif berdiskusi, dan menemukan sendiri konsep pembelajaran melalui proses pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Isi materi tidak hanya berfokus pada penjelasan teori, tetapi juga diperkaya dengan berbagai aktivitas belajar yang menuntun Peserta Didik untuk memecahkan persoalan seputar penggunaan bahasa yang komunikatif dalam interaksi global. Selain itu, penyusunan materi disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai kegiatan yang bersifat visual, kontekstual, dan interaktif.

Tahap selanjutnya, yang dikenal sebagai tahap implementasi, dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas. Uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dilakukan di lapangan. Eksperimen lapangan dilakukan dalam dua tahap. Tujuh siswa kelas lima dengan nilai C berpartisipasi dalam eksperimen kelompok kecil. Setelah menyelesaikan lembar kerja siswa tentang pembelajaran berbasis proyek (PBL) pada bab V, "Menjadi Warga Negara Global", instruktur meminta siswa untuk mengisi kuesioner berdasarkan pengalaman pribadi mereka. Temuan eksperimen yang dilakukan dengan kelompok kecil menunjukkan skor 91,42%, yang memenuhi kriteria sangat dapat diterima. Perlu juga disebutkan bahwa uji coba kelompok besar, yang melibatkan dua puluh enam siswa, berhasil. Setelah kegiatan selesai, setiap peserta diminta untuk menyelesaikan transportasi yang dipasarkan. Akibatnya, uji coba kelompok besar mendapatkan skor 84,95%, yang juga dianggap cukup dapat diterima.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama pembelajaran dengan menggunakan LKPD berbasis PBL, siswa terlihat aktif berdiskusi, menganalisis permasalahan, serta bekerja sama dalam menemukan solusi bersama

kelompoknya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Nainggolan & Mutiah, (2020:72) yang menyatakan manfaat model PBL dalam proses pembelajaran yakni sebagai berikut: 1) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. 2) Dapat meningkatkan kerja sama tim, kepemimpinan dan ketrampilan sosial. 3) Dapat memotivasi siswa untuk lebih proaktif untuk belajar.

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi, yang bertujuan untuk melakukan perbaikan pada setiap proses pengembangan LKPD berbasis PBL materi bab V "*Menjadi Warga Dunia*". Pada tahap ini, revisi dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari tim validator agar media pembelajaran lebih layak digunakan di kelas.

Media LKPD yang divalidasi dari aspek pembelajaran, bahasa, dan evaluasi dengan total 13 butir penilaian menunjukkan hasil sebagai berikut. Validator 1 selaku ahli materi memberikan skor penuh, yaitu 60 dari skor maksimal 60, sehingga diperoleh persentase 100% dengan kategori "Sangat Valid". Sementara itu, Validator 2 memberikan skor 56 dari 60, yang setara dengan persentase 93,33% dan juga termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

Media LKPD selanjutnya divalidasi oleh ahli media dengan penilaian yang mencakup aspek tampilan, format, serta manfaat, melalui 8 butir pertanyaan yang diberikan kepada validator. Dari hasil penilaian tersebut, ahli media memberikan skor 95 dari skor maksimal 100. Perolehan ini setara dengan persentase 95% dan masuk dalam kategori "Sangat Valid". Pada tahap validasi ini, tidak ditemukan adanya catatan revisi terhadap LKPD berbasis PBL materi Bab V "*Menjadi Warga Dunia*".

Untuk mencapai media LKPD yang telah divalidasi oleh pakar bahasa, digunakan unsur-unsur penilaian yang meliputi komponen kualitas tampilan,

aspek format, dan aspek kegunaan. Hal ini sejalan dengan penelitian Khoiriah dan Suryani (2023:2772) yang menyatakan bahwa keseragaman bahasa dengan siswa, ketepatan tata bahasa dalam LKPD, penggunaan kalimat yang jelas dan mudah dipahami, ketepatan ejaan, ketepatan tanda baca, serta penekanan huruf dan angka merupakan unsur-unsur yang dievaluasi oleh pakar bahasa.

Dalam validasi ini terdapat saran dan perbaikan yakni pemilihan kata yang kurang tepat, contoh kalimat akronim diperbaiki, tipografi penulisan dan pilihan kata yang kurang tepat. Peneliti melakukan perbaikan sesuai saran dari validator ahli media, setelah melakukan perbaikan validator ahli media memberi skor 89 dengan skor 95 maksimal. Ini menghasilkan nilai presentase 93% yang menempatkan dalam kategori "Sangat Valid". Penilaian yang sudah dilakukan oleh tim validasi di atas sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Keislaman dkk, (2024:1859) yang menyatakan bahwa media LKPD berbasis PBL dikatakan sangat valid dan layak oleh validator ahli materi, desain dan bahasa. Dengan penilaian dari ahli materi 96%, ahli desain 92%, dan ahli bahasa 95% yang dinyatakan valid dan sangat layak digunakan.

Beberapa kelebihan LKPD MARA yang dapat diidentifikasi antara lain: Interaktif dan adaptif: LKPD ini dirancang untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar Peserta Didik, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Materi disajikan dengan kombinasi teks, gambar, dan pertanyaan reflektif sehingga lebih menarik. Meningkatkan keterampilan berpikir tinggi (Higher Order Thinking Skills): Aktivitas seperti analisis kasus, membuat kesimpulan, dan refleksi diri menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif Peserta Didik. Mempermudah evaluasi: Guru dapat menilai pemahaman Peserta Didik secara berlapis melalui pertanyaan terbuka dan

reflektif yang ada di setiap bagian LKPD. Fleksibilitas penggunaan: LKPD ini dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun daring, sehingga relevan dengan kondisi pembelajaran saat ini.

Meski memiliki banyak kelebihan, LKPD MARA juga memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan: Ketergantungan pada kesiapan guru: Keberhasilan penggunaan LKPD ini sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memfasilitasi pembelajaran dan memandu Peserta Didik menggunakan LKPD dengan benar. Keterbatasan waktu: Beberapa aktivitas reflektif dan interaktif membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan metode konvensional, sehingga alokasi waktu pembelajaran harus diperhitungkan dengan cermat. Variasi kemampuan Peserta Didik: Peserta Didik dengan kemampuan dasar rendah mungkin memerlukan bimbingan lebih intensif untuk menyelesaikan seluruh aktivitas dalam LKPD. Kebutuhan media pendukung: Beberapa kegiatan interaktif membutuhkan alat atau media tambahan, seperti gambar, tabel, atau perangkat digital, yang mungkin tidak selalu tersedia di semua sekolah.

Selain berdampak signifikan bagi penelitian pendidikan, penemuan LKPD MARA juga berimplikasi substansial bagi praktik pembelajaran: Para guru diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan LKPD MARA untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong berpikir kritis di kalangan siswa, dan menyesuaikan kegiatan dengan kebutuhan spesifik setiap siswa. Siswa: Siswa memperoleh manfaat dari kemampuan berpikir tingkat tinggi yang lebih baik, kemampuan belajar mandiri, dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Siswa juga memperoleh manfaat dari peningkatan motivasi belajar. Selain itu, LKPD ini memberikan dukungan bagi pembelajaran kontekstual yang relevan dengan situasi kehidupan yang khas.

Ketika menyangkut media pendidikan dan pengembangan: Temuan penelitian ini dapat menjadi titik acuan bagi pengembangan LKPD lain yang mengambil pendekatan yang reflektif dan adaptif. Pengembang media pendidikan memiliki kemampuan untuk memodifikasi model ini agar dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran atau tingkat pendidikan. Untuk tujuan melakukan penelitian tambahan: LKPD MARA menyajikan opsi untuk melakukan penelitian tambahan tentang kemanjuran pembelajaran berbasis LKPD dalam jangka waktu panjang, dampaknya terhadap prestasi akademik, dan pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan tingkat keterlibatan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan prosedur dan hasil proses penyusunan Lembar Kerja Siswa (LKPD) Pembelajaran Berbasis Masalah (MARA) untuk Bab V "Menjadi Warga Negara Global" bagi siswa kelas V SD semester II, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Media pembelajaran LKPD dikembangkan menggunakan model Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan pendekatan ADDIE. Pendekatan ini terdiri dari lima langkah, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Validasi dari tenaga profesional industri dan umpan balik dari siswa digunakan untuk menentukan kelayakan media terbuka. Pakar Subjek I mendapatkan peringkat seratus persen dalam kategori "Sangat Sesuai", Pakar Subjek II mendapatkan peringkat sembilan puluh tiga koma tiga persen dalam kategori "Sangat Layak", Pakar Media mendapatkan peringkat sembilan puluh lima persen dalam kategori "Sangat Layak", dan Pakar Bahasa mendapatkan peringkat sembilan puluh tiga persen dalam kategori "Sangat Layak". Hasil studi yang dilakukan dalam skala yang lebih kecil dengan partisipan

menghasilkan peringkat 91,42% dalam kategori "Sangat Layak", sementara hasil uji coba yang dilakukan dalam skala yang lebih besar menghasilkan peringkat 84,95% dalam kategori "Sangat Layak".

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/Kpd.V1i1.24>
- Alfiani, N., Musyafahah, Q., & Listyarini, I. (2023). Analisis Problem Based Learning Berbantu Lkpd (Lembar Kerja Peserta Didik) Pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 Kelas Iii. *Journal Of Alifbata: Journal Of Basic Education (Jbe)*, 3(2), 15–21. <https://doi.org/10.51700/Alifbata.V3i2.507>
- 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>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3d. *Jurnal Education And Development*, 9(4), 433–438.
- Astuti, W., Arifah, S., & Nurhamami, S. S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Peserta Didik Kelas V Sdn Wonokusumo Vi/45. *Journal On Education*, 5(2), 3114–3119. <https://doi.org/10.31004/Joe.V5i2.971>
- Azizul Hakim, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd)

- Berbasis Gambar Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tema Lingkungan Muatan Bahasa Indonesia Kelas V Sd Di Kecamatan Sakra Barat. *Modeling: Jurnal Program Studi Pgmi*, 9(1), 233–244.
- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (Pbl): Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *Widya Accarya*, 12(1), 61–69. <https://doi.org/10.46650/Wa.12.1.1056.61-69>
- Elsafayanti, F., Ahiri, J., & Basri, A. M. (2022). Perbandingan Hasil Belajar Akuntansi Peserta Didik Yang Di Ajar Dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Peserta Didik Kelas X Smk Negeri 1 Kendari. *Accounting: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(2), 63–73. <https://doi.org/10.36709/Jpa.V2i2.23>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Febrita, I., & Harni. (2020). Penerapan Pendekatan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1435. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/608>
- Halisa, S. N., Septika, H. D., Mulawarman, U., Mulawarman, U., Mulawarman, U., Ajar, B., & Lokal, K. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Kalisa (Flipbook Kearifan Lokal Samarinda) Pada Teks Deskripsi. 8(1), 92–104.
- Herawati, Ismet, & Kistiono. (2022). *Jurnal Muara Pendidikan Vol . 7 No . 2 (2022) Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan E-Issn 2621-0703 P-Issn 2528-6250*. 7(2), 165–177.
- Herlina, P., Hamdu, G., & Nugraha, A. (2023). Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Interaktif Berbasis Education For Sustainable Development (Esd) Di Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 504–513.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Konseling, B. D. A. N. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling*. 5(3), 111–118. <https://doi.org/10.22460/Q.V1i1p1-10.497>
- Kuesioner, W. D. A. N. (N.D.). *Teknik Pengumpulan Data*. 3(1), 39–47.
- Kusuma, Y. Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460–1467. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753>
- Laila Faza Naimah, Rizky Aprilia, Fitriani Nuraisah, Mei Purweni, Asep Purwo Yudi Utomo, & Didi Pramono. (2023). Analisis Kalimat Fakta Dan Opini Dalam Teks Artikel Pada Buku Ips Kelas X Sma Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 1(2), 157–172. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i2.294>
- Lubis, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Melalui Teknik

- Wawancara Imajinatif Dengan Tokoh Idola. *Eunoia (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(1), 53. <https://doi.org/10.30821/Eunoia.V1i1.1002>
- Maria, D. D. Y. K., Sam'ani, S. N. P., Putri, A. A. A., & Sarah, S. (2023). Analisis Pengaruh Penggunaan Bahasa Akronim Dan Singkatan Dari Twitter Pada Kehidupan Sehari-Hari. *Artikulasi: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.17509/Artikulasi.V3i2.68512>
- Meilasari, S., Damris M, D. M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Bioedusains: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207. <https://doi.org/10.31539/Bioedusains.V3i2.1849>
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahapeserta Didik*, 1(2), 140–153.
- Murni, M., Utaminingsih, S., & Ismaya, E. A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Pada Kemampuan Berpikir Kritis Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita Pgsd*, 6(4), 471. <https://doi.org/10.24114/Jgk.V6i4.38736>
- Muslimah. (2020). Pentingnya Lkpd Pada Pendekatan Scientific Pembelajaran Matematika. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 3(3), 1471–1479.
- Ningrum, S., Indiati, I., & Nugroho, A. A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education (Madu)*, 7(2), 8460–8464.
- Nisa, K., & Mulyati, Y. (2023). *Jurnal Tuah Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Problematika Akronim Dan Singkatan Dalam Bahasa Indonesia: Kajian Pembentukan Kata*. 5(1), 27–39. <https://jtuah.ejournal.unri.ac.id/index.php/jtuah/>
- Noviansyah, R., & Napitupulu, R. H. M. (2022). Pengaruh Pola Pembayaran Marketplace Dengan Cara Cashless Pada Agen Jne Area Jakarta Utara. *... Research Journal ...*, 7(1), 243–258. <http://ejournal-pancasakti.ac.id/index.php/mrj/article/view/119%0ahttps://ejournal-pancasakti.ac.id/index.php/mrj/article/download/119/109>
- Pokhrel, S. (2024). No Titleλενη. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesiakelas Iii Sekolah Dasar, 15(1), 37–48.
- Pramudita, M. F., & Septika, H. D. (2024). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Nearpod Pada Materi Teks Eksposisi Kelas V Sdn 007 Sungai Pinang Tahun Pembelajaran 2023 / 2024. 7(2), 576–584.
- Suryaningsih, W., Arafah, A. A., Septika, H. D., & Rahmi, P. (2024). *Jurnal Pendidikan Mipa*. 14, 430–438.