



The Development Of Flash Card Learning Media in Increasing Students' Learning Motivation in Indonesian Language Learning in Grade 1 SDN 15 Koto Baru

Muhammad Subhan¹, Dodi Widia Nanda², Fenti Alaysa³

Email: subhanundhari07@gmail.com¹, dodiwidiananda@undhari.ac.id², fentialysa05@gmail.com³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dharmas Indonesia Jl. Lintas Sumatera, KM 18 Koto Baru, Dharmasraya, Sumatera Barat, 27681

ABSTRACT

Based on the author's observations at SDN 15 Koto Baru, especially in class 1, the author found several factors causing students' lack of focus in learning, assumed by several factors in learning, less varied learning media, lack of interest, so that students' learning motivation to participate in the learning process is still low. and paying less attention to the material being conveyed so that students do not really understand what is being conveyed so that students do not really understand what is being conveyed by the teacher. This happens because the learning tools and media used are less attractive, only using media such as blackboards and textbooks. The aim of researchers developing flash card media is to create a learning tool that can increase student motivation through the use of visuals and interactives, facilitate understanding of complex concepts in a way that is easy to understand, and stimulate student interest and motivation in studying subject matter through a fun and interesting learning experience. It can be seen that the students' learning outcomes have reached KKM 70, namely, students' learning outcomes with an average of 80% are categorized as very effective. Meanwhile, students' incomplete learning outcomes with an average of 20% are categorized as ineffective. So that flash card learning media can be applied in the learning process. The results of the analysis included 8 students who completed and 2 who did not complete, with a total of 10 students, the number of students who completed was 8 divided by the number of 2 students multiplied by 100, the result is 80%. In the KBBI, effectiveness is defined as usability, activeness, as well as suitability and the goals to be achieved. Based on the analysis above, it can be concluded that flash card learning media is effective, meaning it can help students improve learning outcomes.

Keywords: Development, flash cards, learning motivation

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu melalui transfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai, guna mempersiapkan mereka menjadi anggota produktif dalam masyarakat. Maskur (2023) menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuan tersebut mencakup penguatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, pengembangan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan, sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional.

Seiring dengan pentingnya pengembangan metode pembelajaran yang efektif, peneliti merekomendasikan penggunaan media pembelajaran Flash Card sebagai alternatif yang bermanfaat untuk tingkat sekolah dasar. Menurut Febrianto et al. (2020), media Flash Card merupakan alat yang mampu memfasilitasi kegiatan belajar yang melibatkan partisipasi siswa secara aktif. Flash Card yang sederhana namun efektif ini memungkinkan guru untuk menampilkan gambar dan deskripsi secara jelas, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Ulfa (2020) mengungkapkan bahwa Flash Cards, sebagai kartu grafis yang memuat teks, simbol, atau gambar, memiliki potensi besar dalam menarik perhatian siswa. Dengan desain yang menarik, Flash Cards dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran. Penggunaan Flash Cards tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka.

Untuk memastikan efektivitas media pembelajaran Flash Card, dilakukan validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Proses validasi melibatkan penilaian terhadap beberapa aspek produk menggunakan skala Likert. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek kualitas bahasa memperoleh nilai rata-rata sebesar 90, dengan kategori valid; aspek media memperoleh nilai 95, juga dengan kategori valid; dan aspek kualitas materi memperoleh nilai 74, yang juga tergolong valid. Penilaian ini menunjukkan bahwa Flash Card memenuhi standar yang ditetapkan dalam konteks pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh Yulianti (2022) memberikan hasil yang sejalan, dengan menunjukkan bahwa aspek kualitas materi media pembelajaran memperoleh skor rata-rata 85,5% dan tergolong sangat layak. Kualitas tampilan media mendapatkan skor 91,2% dengan kategori sangat layak, sedangkan kualitas media pembelajaran secara keseluruhan memperoleh skor 70,1% yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Temuan ini memperkuat bukti bahwa media pembelajaran Flash Card untuk kelas I sekolah dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan hasil validasi dan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Flash Card merupakan media pembelajaran yang efektif dan layak diterapkan di tingkat sekolah dasar. Media ini tidak hanya mempermudah penyampaian materi tetapi juga berpotensi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan Flash Card dapat menjadi solusi yang tepat untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan dan membantu siswa dalam mengembangkan potensi mereka secara maksimal.

METODE

Penelitian dalam skripsi ini mengambil jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada maupun produk baru dan dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dimaksud tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau di labotarium, tetapi bisa juga berupa perangkat lunak (software) seperti program computer untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas, perpustakaan, atau pun lainnya.

Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam bidang Pendidikan, penelitian dan pengembangan atau Research and development (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam Pendidikan dan pembelajaran (Keislaman, 2022).

Meskipun terdapat banyak jenis model pengembangan, model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) merupakan salah satu metode desain produk pembelajaran yang sering digunakan dalam penelitian dan

pengembangan.

Gambar 1 Model ADDIE



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penyebaran angket pada kelas I sekolah dasar dengan jumlah peserta didik 10 orang yang dilakukan peneliti pada tanggal 08 Maret 2024 peneliti menemukan fakta bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran Flash card mata pelajaran bahasa Indonesia.

Tabel 1 Data Validitas E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal IPAS

No	Pertanyaan	Jawaban		
		Ya	Tidak	Ragu-Ragu
1.	Apakah ananda antusias mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas ?	7	1	2
2.	Apakah ananda mengalami kesulitan dalam mempelajari materi suku kata la-li-lu-le-lo dan cara bergerak binatang?	8		2
3.	Apakah ananda memiliki buku teks atau buku pegangan lain untuk materi suku kata la-li-lu-le-lo dan cara bergerak binatang ?	10		
4.	Apakah ananda mencari bahan lain selain buku dan lingkungan sekolah yang dimiliki untuk membantu anda memahami materi yang diajarkan. Misalnya, media pembelajaran, internet dan lainnya ?	6	2	2
5.	Bagaimana jika penyajian dalam bahan ajar didominasi dengan media pembelajaran <i>flash card</i> . Apakah ananda terbantu untuk memahami materi suku kata la-li-lu-le-lo dan cara bergerak binatang?	8	1	1
6.	Apakah ananda membutuhkan media yang dapat digunakan untuk mempelajari materi suku kata la-li-lu-le-lo dan cara bergerak binatang ?	9		1
7.	Apakah ananda setuju jika dikembangkan media pembelajaran <i>flash card</i> "suku kata la-li-lu-le-lo dan cara bergerak binatang" untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga materi tersebut mudah dipahami.	7		3

Berdasarkan tabel 1 hasil tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan sebuah produk berupa pengembangan media pembelajaran flash card dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas I SDN 15 Koto Baru. Saat peneliti melakukan penyebaran angket di kelas I SDN 15 Koto Baru, peserta didik tidak bersemangat dan kurang memahami materi pembelajaran, dikarenakan didalam proses pembelajaran pendidik sangat monoton pada saat menjelaskan pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 2 Analisis Karakteristik Peserta Didik.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia ?	a. Iya (8) b. Tidak (2)
2.	Apakah belajar Bahasa indoensia itu membosankan ?	a. Iya (2) b. Tidak (8)
3.	Apakah kamu menyukai materi suku kata la-li-lu-le-lo dan cara bergerak binatang ?	a. Iya (7) b. Tidak (3)
4.	Apakah kamu menyukai pembelajaran bergambar ?	a. Iya (10) b. Tidak
5.	Bagaimana pembelajaran Bahasa Indonesia jika tidak menggunakan media pembelajaran <i>flash card</i> ?	a. Mudah dan menyenangkan (8) b. Sulit (-) c. Santai (2)
6.	Apakah guru sering menggunakan penjelasan saja pada saat pembelajaran?	a. Iya (7) b. Tidak (3)
7.	Kesulitan seperti apa yang ananda hadapi saat proses pembelajaran ?	a. Materi susah untuk dipahami (6) b. Materi sangat mudah untuk dipahami (4)
8.	Apa yang anda lakukan ketika belum paham dengan materi pembelajaran?	a. Bertanya dengan guru (7) b. Diam saja (3)
9.	Apakah anda menyukai media pembelajaran <i>flash card</i> ?	a. iya (7) b. tidak (3)

Berdasarkan dari tabel 2 tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran flash card dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas I SDN 15 Koto Baru, yang sudah didesain dengan menarik untuk menumbuhkan keinginan belajar peserta didik supaya pada saat melakukan pembelajaran diharapkan peserta didik mampu memahami materi suku kata la-li-lu-le-lo dan cara bergerak binatang.

Tabel 3 Validasi Oleh Ahli

Aspek	Nilai	Kategori
Materi	74	Valid dengan sedikit revisi
Bahasa	90	Valid
Media	95	Valid
Rata - rata	86,33	

Berdasarkan tabel 3 hasil uji validitas yang terdapat pada tabel diatas hasil validasi

yang dilakukan oleh validator dikategorikan sangat valid.

Tabel 4 Praktikalitas Pendidik

Nama	Keterangan	Skor	Kategori
Igus Miranti, S. Pd	Wali kelas I	86%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 4 Hasil dari respon Pendidik Igus Miranti, S. Pd guru kelas I SDN 15 Koto Baru dengan jumlah skor 28 dibagi jumlah yang didapatkan 24 dan dikali 100 jadi hasilnya 86% dengan kategori sangat praktis.

Tabel 5 data praktikalitas pengembangan media pembelajaran *flash card*.

No	Nama Praktisi	Hasil $P=f/n \times 100\%$	Kategori	Keterangan
1.	Igus Miranti, S. Pd	$p = 28/24 \times 100\%$ $p = 86\%$	Sangat praktis	Wali kelas I SDN 15 Koto Baru
2.	Aqsha	$p = 40/37 \times 100\%$	Sangat praktis	Peserta didik
3.	Habib	$p = 92\%$ $p = 40/38 \times 100\%$	Sangat praktis	Peserta didik
4.	Tristan	$p = 95\%$ $p = 40/37 \times 100\%$	Sangat praktis	Peserta didik
5.	Nurul	$p = 92\%$ $p = 40/37 \times 100\%$	Sangat praktis	Peserta didik
6.	Farin	$p = 92\%$ $p = 40/40 \times 100\%$	Sangat praktis	Peserta didik
7.	Dafin	$p = 100\%$ $p = 40/40 \times 100\%$	Sangat praktis	Peserta didik
8.	Hanin	$p = 100\%$ $p = 40/40 \times 100\%$	Sangat praktis	Peserta didik
9.	Arjun	$p = 100\%$ $p = 40/40 \times 100\%$	Sangat praktis	Peserta didik
10.	Levina	$p = 100\%$ $p = 40/40 \times 100\%$	Sangat praktis	Peserta didik
11.	Daffa	$p = 100\%$ $p = 40/40 \times 100\%$	Sangat praktis	Peserta didik
Jumlah Keseluruhan		96%	Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi wali kelas dan peserta didik kelas I SDN 15 Koto Baru dengan hasil 96% dikategorikan sangat Praktis. Karena pengembangan media pembelajaran flash card sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I SDN 15 Koto Baru yang dikembangkan dapat

digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran. Dengan demikian hasil penelitian praktikalitas media pembelajaran yang telah dirancang peneliti mendapat rata-rata nilai 96% dikategorikan sangat praktis sehingga dapat digunakan dan bisa diterapkan di Sekolah Dasar (SD).

Tabel 6 Data Uji Coba Media Pembelajaran *Flash card*

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1	Tuntas	8	80%
2	Tidak tuntas	2	20%

Berdasarkan tabel 6 diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 70 yaitu, ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 80% dikategorikan sangat efektif. Sedangkan ketidak tuntas hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 20% di kategorikan tidak efektif. Sehingga media pembelajaran flash card dapat diterapkan di dalam proses pembelajaran. Hasil analisis peserta didik semuanya tuntas 8 orang dan yang tidak tuntas berjumlah 2 orang dengan jumlah peserta didik 10 orang, jumlah peserta didik yang tuntas 8 orang dibagi jumlah peserta didik 2 orang dikali 100 hasilnya 80%. Dalam KBBI efektivitas didefinisikan daya guna, keaktifan, serta adanya kesesuaian dan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flash card efektif artinya dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran Flash Card untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SDN 15 Koto Baru, dapat disimpulkan bahwa media ini dirancang dengan efektif, memenuhi standar validitas, praktikal, dan menunjukkan hasil yang positif. Rancangan Flash Card sudah sesuai dengan kebutuhan siswa, menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami. Validitas media ini juga terbukti baik, dengan penilaian yang menunjukkan aspek bahasa, media, dan materi berada dalam kategori valid. Praktikalitas penggunaan Flash Card terbukti memudahkan guru dalam proses pembelajaran sehari-hari, tanpa membutuhkan peralatan tambahan yang rumit. Efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa juga terbukti signifikan, dengan siswa menunjukkan minat dan keterlibatan yang lebih besar dalam pelajaran. Secara keseluruhan, Flash Card merupakan alat yang bermanfaat dan efisien untuk mendukung pembelajaran di kelas I SDN 15 Koto Baru.

Saran

Adapun saran dalam pengembangam media pembelajaran *flash card* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas I SDN 15 Koto Baru adalah sebagai berikut:

1. Saran bagi pendidik, diharapkan pengembangan media pembelajaran *flash card* nantinya dapat digunakan lebih lanjut didalam proses pembelajaran dikelas.
2. Pengembangan media pembelajaran flash card dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, semoga nantinya bagi peneliti yang berminat melakukan penelitian pengembangan yang serupa, dapat mengembangkan produk lebih sempurna dan bentuk produk lebih menarik dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Anggreani, C., & Satrio, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pengenalan Hewan. *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah*, 7(April),

- 170–180. <http://snllb.ulm.ac.id/prosiding/index.php/snllb-lit/article/view/731%0Ahttps://snllb.ulm.ac.id/prosiding/index.php/snllb-lit/article/viewFile/731/738>
- Cahyanti, N. R., William, N., & Nurmallasari, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2170–2182. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6160>
- Febiani Musyadad, V., Supriatna, A., & Gosiah, N. (2020). UPAYA Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sdn Kertamukti. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 85–96. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.279>
- Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(29), 92–98. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2273>
- Fikriyah, S., Mayasari, A., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2022). Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Dalam Menyikapi Bullying. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 11–19. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i1.306>
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Irawan, R. W., Nugrahani, F., & Sudiyana, B. (2023). Pengembangan Media Flash Card dalam Penguatan Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Deskriptif Siswa SMP. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 6(2), 32–42. <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v6i2.3515>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Keislaman, K. (2022). The Concept of Research in Education. *Routledge Library Editions: Philosophy of Education: 21 Volume Set*, 21(1989), 137–153. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- Khalbu, T., Amalia, T., Ulfa, K., Riswanda, J., Maretha, D. E., Nurokhman, A., Samiha, Y. T., Sariwulan, R. M., Habisukan, U. H., Anggun, D. P., Destiansari, E., Fuadiyah, S. diatul, & Rahmawati, D. (2018). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas Vii Smp/Mts. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2018*, 1(1), 75–85. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1, 38–49. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>
- MASKUR, M. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik

- Sekolah Dasar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(3), 190–203. <https://doi.org/10.61116/jkip.v1i3.172>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673–682. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>
- Mustaqim, I. (2020). Pengaruh Kompetensi Dosen, Kurikulum Dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 1(1), 63–75. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v1i1.67>
- Nasution, M. D., & Oktaviani, W. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 1(2), 46–55. <https://doi.org/10.30596/jmes.v1i1.4390>
- Nina, Q. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Gaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8558–8564. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2597>
- Oktaviani, L., & Ayu, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 437–444. <http://www.ppm.ejournal.id/index.php/pengabdian/article/view/731>
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09(03), 575–583.
- Kresnadi, H., Halidjah, S., Pranata, R., & Syahrudin, H. (2023). Pemanfaatan Chromebook Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Negeri 18 Sungai Kakap. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 1–15. <https://doi.org/10.31932/jpdp.V9i1.2028>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. Merdeka Mengajar. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Luh, N., Ayu, P., & Pratiwi, D. (2023). Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Profil Pelajar Pancasila Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA N 1 Singaraja A R T I C L E I N F O. 11(1), 143–150. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/EKU>
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)

- Putri, E. H., & Midawati, M. (2020). Sejarah Batik Tanah liek dan Pekerjaan Perempuan Perajin Batik di Kabupaten Dharmasraya. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 8(1), 13. <https://doi.org/10.24127/hj.v8i1.2472>
- Putri, E. H., & Midawati, M. (2020). Sejarah Batik Tanah liek dan Pekerjaan Perempuan Perajin Batik di Kabupaten Dharmasraya. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 8(1), 13. <https://doi.org/10.24127/hj.v8i1.2472>
- Putra, W. P., Gunamantha, I. M., & Sudiana, I. N. (2023). PENGEMBANGAN E-LKPD HOTS DALAM MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN IPA SD. 7(1)
- Rahayu, S., Ladamay, I., Ulfatin, N., Kumala, F. N., Watora, S. A., Pgri, U., & Malang, K. (2021). Pengembangan Lkpd Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis High Order Thinking Skill (Hots) (Vol. 13, Issue 2).
- Saputra, R., & Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, F. (N.D.). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Sd Berbasis Kebutuhan Peserta Didik.
- Saputra, R., & Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, F. (N.D.). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Sd Berbasis Kebutuhan Peserta Didik.