
Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Scramble* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 08 Sitiung Kabupaten Dharmasraya

Elmi Nurlisa¹, Dwi Novri Asmara², Ratnawati³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia
Email: elminurlisa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran di SD 08 Sitiung Kabupaten Dharmasraya hanya terfokus pada buku panduan. Untuk itu masih dibutuhkannya bahan ajar LKPD yang dipadukan dengan model pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik berpikir secara aktif dan melatih kemampuan peserta didik dalam memahami huruf dan teks bacaan. Tujuan pengembangan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan LKPD berbasis *scrambel* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini merupakan penelitian Research dan Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap yaitu: (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek uji coba adalah peserta didik kelas II SD Negeri 08 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. Instrumen penelitian berupa lembar validasi, praktikalitas dan efektifitas. Instrumen penilaian ini di validitas oleh tiga validator, validator isi, validator konstruk dan validator bahasa, kemudian lembar praktikalitas LKPD ditentukan oleh praktisi. Serta efektifitas LKPD ditentukan dari hasil belajar peserta didik kelas II. Hasil validitas LKPD yang dilakukan oleh tiga validator diperoleh nilai validitas rata-rata 81% dalam kategori sangat valid, nilai praktikalitas guru memperoleh rata-rata 92% dan nilai praktikalitas peserta didik memperoleh rata-rata 89,8 % dalam kategori sangat praktis, dan nilai efektifitas memperoleh rata-rata 80% dalam kategori sangat efektif.

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

Abstract

This research is motivated by learning that only focuses on guide books, so there is still a need for LKPD teaching materials that are combined with learning models so that they can help students think with accuracy and speed of thinking in answering questions, as well as direct collaboration. This type of the research is a Research and Development (R&D) using the ADDIE development model which consists of several stages (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of the research were the fifth grade students of SD 08 Sitiung. The instruments of the data collection uses assessment instruments in the form of validation, practicality and effectiveness sheets. This assessment instrument was validated by three validators, content validators, language validators and construct Validators, then the LKPD practical sheet was determined by practitioners. As well as the effectiveness of students worksheets determined by the learning outcomes of fifth grade students of SD 08 Sitiung based on using LKPD. The results of validation carried out by three validators obtained an average validity value of 80% in the valid category, the practicality score gained an average of 92% in a very practical category, and the effectiveness value gained an average score of 80% in the very effective category.

Keyword: *Development, LKPD, Scrambel, Learning, Language.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar dapat disebut sebagai proses pembentukan kemampuan yang paling mendasar setiap peserta didik, dimana tiap peserta didik belajar dengan aktif karena adanya dorongan dalam diri dan adanya suasana yang memberikan kemudahan bagi perkembangan dirinya secara optimal. Pendidikan Sekolah Dasar memiliki tujuan sebagai bahan acuan yang ingin dicapai. Tujuan pendidikan Sekolah Dasar untuk pembentukan dasar sikap pribadi sebagai manusia seutuhnya sesuai dengan tingkat perkembangan dirinya (Laily, 2014).

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti berpendapat bahwa untuk mengembangkan potensi peserta

didik harus mewujudkan suasana belajar yang aktif dan terencana sesuai dengan kurikulum untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik, salah satunya yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas peserta didik.

Bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar pendidikan di semua jenis jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pada jenjang pendidikan tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan sekolah dasar dalam hal membaca di kelas rendah hasilnya masih kurang. Guru memegang peranan penting dalam bidang pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada pengajaran membaca. Dengan membaca peserta didik akan memperoleh pengetahuan yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan daya nalar, sosial, dan emosinya. Salah satu yang terpenting dikuasai dan dikembangkan di sekolah adalah membaca.

Berdasarkan hasil observasi pada saat Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang dilaksanakan pada tanggal 4 Agustus 2020 sampai tanggal 18 Desember 2020, penulis melihat sebagian besar peserta didik di kelas II SDN 08 Sitiung mengalami beberapa permasalahan seperti kesulitan dalam membaca, sehingga peserta didik sulit dalam memahami materi pembelajaran. Peserta didik tidak lancar dalam membaca dapat dilihat dari tiga indikator yaitu membaca dengan mengeja dan pengucapan kata masih dibantu dengan guru. Dengan ditemukan permasalahan tersebut, penulis mengembangkan bahan ajar LKPD berbasis scramble pada pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk mencapai hasil yang optimal dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada kemampuan membaca, maka diperlukan penggunaan model pembelajaran yang lebih bervariasi, yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Salah satu solusi untuk permasalahan tersebut yaitu dengan penggunaan model scramble. Dengan menggunakan model scramble pembelajaran bisa lebih variatif dan meningkatkan keterampilan peserta didik.

Perlunya di kembangkan LKPD di SD Negeri 08 Sitiung dikarenakan dalam proses pembelajaran, sekolah tersebut menggunakan buku guru, buku siswa dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dijadikan sebagai pedoman dalam belajar. Untuk itu penulis mengembangkan bahan ajar berupa LKPD. Perubahan nama LKS dan LKPD disebabkan oleh perubahan paradigma atau pandangan pendidikan tentang guru dan peserta didik. Jika dulu guru adalah sebagai pengajar dan peserta didik dibelajarkan, pembelajaran cenderung berpusat ke guru dan aktivitas peserta didik cenderung pasif. Maka sekarang pendidikan kita menekankan bagaimana agar peserta didik aktif dan pembelajaran berpusat kepada peserta didik itu sendiri. LKS dan LKPD dilihat dari segi nama sama, sama-sama berupa lembar kerja, akan tetapi jika dilihat dari segi isi jelas berbeda. LKS merujuk pada lembar kerja yang berasal dari penerbit, materi dalam buku LKS belum tentu sesuai dengan kondisi keadaan sekolah dan peserta didik. Sementara LKPD dibuat oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan, LKPD yang dikembangkan oleh guru hendaknya sesuai dengan kondisi dan situasi dari sekolah dan peserta didik.

Kedudukan LKPD di sekolah merupakan sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi efektif antara peserta didik dengan pendidik. LKPD berfungsi sebagai panduan belajar peserta didik dan juga akan memudahkan peserta didik dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar. Penyusunan LKPD bertujuan untuk melengkapi bahan ajar karena belum tersedianya bahan ajar LKPD yang berfungsi sebagai petunjuk kegiatan pembelajaran. Pengembangan LKPD ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran scramble.

Pembelajaran scramble digunakan karena bisa dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik. Dalam pembelajaran dengan model ini peserta didik tidak hanya diminta untuk menjawab soal tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Sintaks pembelajaran scramble dapat diterapkan dengan mengikuti tahap-tahap berikut: (1) guru menyajikan materi sesuai topik, (2) guru membagikan lembar kerja, (3) guru memberi durasi tertentu untuk pengerjaan soal, (4) peserta didik mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru, (5) guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan peserta didik, (6) jika waktu pengerjaan soal habis peserta didik wajib mengumpulkan lembar kerja kepada guru, (7) guru melakukan penilaian, dan (8) guru memberi apresiasi dan rekognisi kepada peserta didik yang berhasil dan memberi semangat kepada peserta didik yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul

“Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) berbasis scrambel pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 08 Sitiung Kabupaten Dharmasraya.”

Spesifikasi produk yang diharapkan terdiri atas: 1. Judul : Tema 7 Subtema 4 Kebersamaan di Tempat Wisata. 2. Petunjuk dalam LKPD. 3. Informasi pendu kung: informasi diperoleh dari buku guru, buku siswa dan internet. 4. Tugas: tugas berupa soal-soal yang di desain dengan menggunakan model scramble. 5. Penilaian: skor penilaian dilihat dari aspek kognitif, psikomotor dan afektif. 6. LKPD menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah untuk dimengerti oleh peserta didik. 7. Isi LKPD disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan. 8. LKPD yang dikembangkan menggunakan jenis font Bookman Old dan Time New Roman dengan ukuran font 12, menggunakan spasi 1,5, menggunakan ukuran margin kertas yaitu: batas atas (2,54 cm), batas kiri (2,54 cm), batas kanan (2,54 cm) serta batas bawah (2,54cm), menggunakan gambar dan warna yang menarik serta desain tampilan yang sederhana dengan mendesain menggunakan Microsoft word 2010. 9. LKPD menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya materi LKPD seperti buku dan internet. 10. LKPD menggunakan gambar-gambar yang menarik dan sesuai sehingga LKPD bisa membantu peserta didik dalam memahami konsep.

Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Dengan demikian, dapat dipahami juga bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi (Pane & Dasopan, 2017).

Pengertian Membaca Permulaan

Menurut Akhadiyah dalam (Rahman & Haryanto, 2014) membaca permulaan yaitu membaca yang diberikan pada kelas I dan II dengan menekankan pada kemampuan dasar membaca, peserta didik dituntut agar dapat menterjemahkan bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan. Intisari dari pengertian ini yaitu peserta didik kelas I dan II dituntut agar dapat mengenali, melafalkan atau menyuarakan huruf, suku kata, dan kata-kata ke dalam bentuk lisan dengan tepat. Djago Tarigan dan Henry Guntur Tarigan (2006) mengatakan bahwa pengajaran kemampuan membaca permulaan dengan tujuan memperkenalkan cara membaca dengan teknik-teknik tertentu sampai dengan anak mampu mengungkapkan gagasan dalam bentuk tulisan, dengan kata lain kalimat sederhana. Kemampuan membaca permulaan membutuhkan latihan dalam membaca huruf, suku kata, kata, dan kalimat yang benar.

Model Pembelajaran Scrambel

Model pembelajaran scramble merupakan suatu model pembelajaran dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang di sertai dengan alternatif jawaban yang tersedia, namun dengan susunan yang acak dan peserta didik bertugas mengkoreksi (membolak balik huruf) jawaban. Peserta didik diharapkan mampu mencari jawaban yang tepat dan benar (Hartika & Ismayanti, 2018). Sesuai dengan sifat jawabannya scramble terdiri atas bermacam-macam bentuk yakni:

- a. Scramble kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya:
t-p-e-i-a-n = peteni
k-b-e-r-j-a-e = bekerja
- b. Scramble kalimat, yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat dan benar. Contohnya:
Pergi – aku – bus – ke – naik – bandung = aku pergi ke bandung naik bus.
Pergi – sekolah – ke – siti = Siti pergi ke sekolah
- c. Scramble wacana, yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna. Melalui pembelajaran model scramble, peserta didik dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat atau wacana yang acak susunanya dengan susunan yang bermakna.

Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah bahan ajar yang berupa lembaran yang berisikan tentang ringkasan materi, dan petunjuk dari tugas-tugas yang mengacu pada kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik. LKPD memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan pencapaian yang ditempuh (Qhotimah & Hakim, 2014). LKPD memuat kegiatan disertai petunjuk serta langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan untuk memaksimalkan pemahaman dan mencapai indikator pencapaian hasil belajar (Novelia et al., 2017). Berdasarkan pengertian yang telah disampaikan di atas, peneliti berpendapat bahwa LKPD merupakan salah satu sumber belajar jika dipandang secara umum dan merupakan salah satu bentuk bahan pembelajaran jika dipandang secara khusus, yang dalam penyusunannya disusun secara sistematis, berisi latihan-latihan soal yang harus dikerjakan, rangkuman materi, dan harus dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran yang ada.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang digunakan penulis adalah jenis penelitian pengembangan atau R & D, karena penulis akan mengembangkan produk bahan ajar berupa LKPD berbasis scramble pada materi pembelajaran bahasa Indonesia. Sesuai dengan pendapat ahli yakni Sugiyono (2015:407) berpendapat bahwa, metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut (Prananda, 2020) menyatakan bahwa metode penelitian R & D adalah suatu metode yang dapat digunakan pada produk tertentu untuk melihat masalah terhadap analisis kebutuhan. Data yang diambil oleh peneliti ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif yaitu data yang diambil dari hasil validasi, yang dilakukan oleh validator dan data praktikalitas, serta data efektivitas yang diambil dari tes soal, hasil respon guru dan hasil respon peserta didik, terhadap pengembangan LKPD berbasis scramble pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Model yang digunakan dalam pengembangan LKPD ini yaitu menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dikembangkan oleh Robert M. Branch. Pendekatan ADDIE dalam model desain pembelajaran ini merupakan model umum yang digunakan sebagai pedoman dalam membuat rancangan yang efektif.

Jenis data penelitian yang diambil pada penelitian ini adalah data kuantitatif diambil dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator dan data praktikalitas serta data efektifitas yang diambil dari hasil respon guru dan hasil respon peserta didik terhadap pengembangan LKPD pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Data kuantitatif adalah data dari penjelasan kata verbal dan tidak dapat dianalisis dalam bentuk bilangan atau angka tetapi berupa gambaran mengenai objek penelitian. Data kualitatif ini digunakan untuk penjabaran hasil dari penjumlahan skor penilaian tersebut yang berupa tes hasil belajar pada peserta didik pada uji efektifitas.

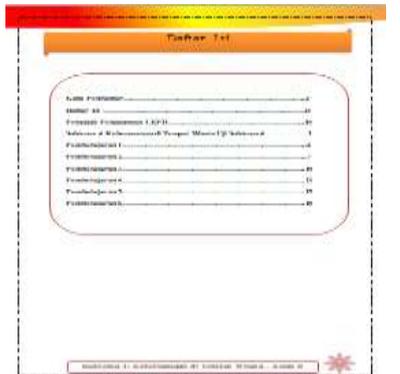
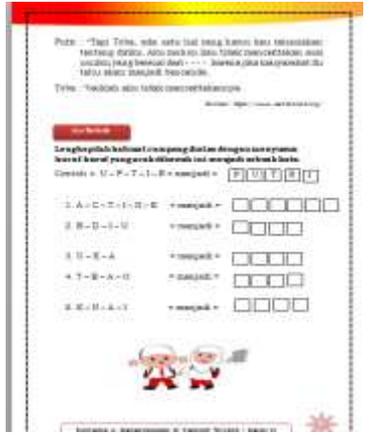
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba terhadap pengembangan LKPD berbasis scramble pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 08 Sitiung Kabupaten Dharmasraya memenuhi standar yang diinginkan yaitu valid, praktis, dan efektif. Maka dari itu, berikut ini akan dijelaskan hasil setiap kategori LKPD. Proses pengembangan pada penelitian ini di mulai dari analisis kurikulum sampai proses validasi media. Hasil dari Analisis kurikulum dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 08 Sitiung sebagai tempat uji coba bahan ajar menggunakan K13. Standar Kompetensi: menggali informasi dari dongeng, menceritakan kembali teks dongeng, menentukan dan menirukan kata sapaan dalam dongeng secara lisan dan tulis. Analisis Peserta didik sesuai dengan teori kognitif oleh Jean Piaget bahwa peserta didik kelas II SD berada pada fase operasional kongkrit (umur 7-11 tahun), pada tahap ini peserta didik mampu mengurutkan objek dan situasi-situasi yang dihadapi. Peserta didik juga mampu mengingat dan berpikir secara logis. Analisis Materi keterlaksanaan proses pembelajaran yang baik diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah pengetahuannya pemahaman terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap Perancangan (Design)

Hasil tahap rancangan yang telah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: Hasil penyusunan instrumen penelitian melalui lembar validitas, lembar instrumen praktikalitas, lembar instrumen efektifitas. Sedangkan hasil rancangan kerangka LKPD ini disusun secara urut yang terdiri dari halaman judul, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, identitas LKPD, materi pengantar, kegiatan pembelajaran. Adapun komponen-komponen tersebut akan dibahas lebih rinci dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan LKPD

<p>Halaman Sampul (cover)</p> 	<p>Kata Pengantar</p> 	<p>Daftar isi</p> 
<p>Satuan Pendidikan</p> 	<p>Petunjuk Penggunaan LKPD</p> 	<p>Pengantar Materi</p> 
<p>Latihan 1</p> 	<p>Latihan 2</p> 	<p>Latihan 3</p> 

Uji Kemampuan



Tahap Pengembangan (Development)

Data Validitas LKPD

Data diperoleh dari hasil validitas LKPD yang dilakukan oleh tiga validator. Data hasil validitas LKPD disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Data Validitas Uji Coba Produk LKPD

Aspek yang dinilai	Validator			Jumlah	Sekor Max	Persentase	Kategori	
	I	II	III					
Isi	24	22	24	70	84	83,3%	Sangat Valid	
Konstruksi	21	18	22	61	72	84,7%	Sangat Valid	
Bahasa	18	18	18	54	72	75%	Valid	
Rata-rata							81%	Sangat Valid

Dari Tabel 2, dapat dilihat bahwa hasil validitas yang dilakukan oleh ketiga validator memberikan hasil rata-rata nilai 81% (Sangat Valid) sehingga LKPD bisa diterapkan di Sekolah Dasar.

Data Validitas RPP

Tabel 3. Data Validitas RPP

Validator	Aspek yang dinilai	Sekor Max	Persentase	Kategori
	Isi/materi			
Nennita Wahyu, S.Pd	17	20	85%	Sangat valid
Irwan Andriansyah, S.Pd	Konstruksi	12	75%	Valid
	9			
Aprimadedi, M.Pd	Bahasa	12	75%	Valid
	9			
Rata-rata			78,3%	Sangat valid

Berdasarkan data hasil penilaian validitas RPP oleh tiga validator di atas dapat dijelaskan hasil rata-rata skor keseluruhan yaitu 78,3 % dengan kategori sangat valid.

Data Validitas Soal Tes Peserta Didik

Tabel 4. Validitas Soal Tes Peserta Didik

Validator	Jumlah Penilaian	Skor Max	Persentase	Kategori
I	16	20	80%	Sangat Valid
II	16	20	80%	Sangat Valid
Rata-rata			80%	Sangat Valid

Berdasarkan data hasil penilaian validitas soal tes peserta didik oleh dua validator di atas dapat dijelaskan hasil rata-rata skor keseluruhan yaitu 80% dengan kategori sangat valid.

Data Praktikalitas

Data praktikalitas pada uji coba produk LKPD yang telah dibuat oleh peneliti, dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Data Hasil Praktikalitas LKPD

Nama praktisi	Jumlah Penilaian	Skor Max	Persentase	Kategori
Nennita Wahyu, S.Pd	37	40	92%	Sangat praktis
Irwan	37	40	92%	Sangat praktis
Rata-rata			92%	Sangat praktis

Berdasarkan analisis data penilaian kepraktisan LKPD oleh praktisi memperoleh rata-rata 92% dengan kategori sangat praktis.

Data Efektifitas Hasil Belajar

Data hasil efektifitas LKPD diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik berupa tes objektif setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan LKPD berbasis model scrambel dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Data hasil Efektifitas LKPD

No	Tuntas/ Tidak Tuntas	Jumlah	Persentase (%)
1	Tuntas	17	77,2 %
2	Tidak Tuntas	5	

Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah bahan ajar dinyatakan layak oleh tim validator ahli, maka bahan ajar dapat diimplementasikan yaitu dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji coba ini akan dijadikan acuan untuk merevisi kembali bahan ajar yang dikembangkan. Uji coba produk dilaksanakan di SD 08 Sitiung Kabupaten Dharmasraya dengan subyek penelitian peserta didik kelas II. Uji coba produk diikuti oleh peserta didik kelas II yang berjumlah 22 orang pada tanggal 8 – 11 Juni 2021.

Tahap Evaluasi

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan oleh peneliti dengan data hasil penelitian yang diperoleh yaitu, analisis kevalidan, kepraktisan dan efektifitas LKPD. Revisi produk pengembangan merupakan langkah yang ditempuh guna menyempurnakan produk yang dikembangkan, dalam hal ini adalah LKPD berbasis model scrambel materi pembelajaran Bahasa Indonesia tema 7 subtema 4.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap Lembar Kerja Peserta Didik melalui model scambel pada materi Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri 08 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. Dapat disimpulkan bahwa hasil validitas LKPD berbasis scambel pada materi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang dinilai oleh tim validator ahli yang berjumlah tiga validator memperoleh persentase rata-rata 81% pada kategori sangat valid artinya LKPD dapat diterapkan pada peserta didik kelas II. Praktikalitas yang dinilai dari hasil angket praktikalitas menunjukkan bahwa LKPD melalui model scambel pada materi Pembelajaran Bahasa Indonesia memperoleh persentase rata-rata 92% yaitu pada kategori sangat valid. Sedangkan angket respon peserta didik memperoleh rata-rata 89,8% yaitu pada kategori sangat praktis. Dari hasil tersebut dapat ditafsirkan bahwa LKPD dapat digunakan oleh peserta didik kelas II dengan praktis dan mudah. Efektifitas LKPD berbasis scambel pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh dari hasil belajar peserta didik mempunyai persentase 77,2% maka termasuk kategori efektif, artinya LKPD dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Simpulan menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan, mengacu pada tujuan penelitian. Berdasarkan kedua hal tersebut dikembangkan pokok-pokok pikiran baru yang merupakan esensi dari temuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartika, N., & Ismayanti, Restu Ayu. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan*, 1(1), 31–51.
- Laily, I. F. (2014). Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar Idah Faridah Laily. *Kemampuan Membaca Pemahaman*, 3(1).
- Novelia, R., Rahimah, D., & Fachruddin, M. S. (2017). *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, Vol. 1, No. 1, Agustus 2017 eISSN 2581-253X. 1(1), 20–25.
- Pane, A., & Dasopan, Muhammad Darwis. (2017). Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Belajar Dan Pembelajaran*, 03(2), 333–352.
- Prananda, G. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. 1.*
- Qhotimah, C., & Hakim, L. (2014). *Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (Lkpd) Sebagai Bahan Ajar Dengan Pendekatan Sainifik Pada Mata Pelajaran Produk Syariah Di Kelas Xi Kompetensi Keahlian Perbankan Syariah 6(103)*, 189–194.
- Rahman, B., & Haryanto. (2014). 1. *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas i Sdn Bajayau Tengah 2, 2*, 127–137.