



Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan

P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 12, No. 2, Oktober 2024

doi: <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2year2024>

<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika>,

email: jurnalpedagogika@gmail.com

PENGEMBANGAN *E*-LKPD BAHASA INDONESIA BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Anariati Nazara^{1*}, Noveri Amal Jaya Harefa², Yanida Bu'ulolo³, Imansudi Zega⁴

^{1*,2,3,4} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Nias, Indonesia

Email: anariatnazara8@gmail.com

Submitted: 6 September 2024

Accepted: 12 Oktober 2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar yang praktis dan efektif berupa produk *E*-LKPD berbasis kearifan lokal pada materi Cerita Fabel di kelas VII SMP Negeri 1 Afulu. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang akan digunakan peneliti adalah model prosedural ADDIE. Adapun tahapan model penelitian ADDIE, yaitu tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi) dan tahap *evaluation* (evaluasi). Instrumen yang digunakan peneliti yaitu angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli desain, angket respon peserta didik dan angket efektivitas hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian produk *E*-LKPD yang telah dikembangkan memperoleh kriteria sangat valid oleh validator materi dengan presentase sebesar 97%, validator bahasa 96% dan validator desain/media 100%. Produk *E*-LKPD dinyatakan sangat praktis diperoleh dari angket respon peserta didik, yaitu uji coba kelompok kecil 94,4%, dan uji coba lapangan sebesar 95,4%. Selanjutnya, *E*-LKPD dinyatakan sangat efektif diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik yang terdiri dari 2 tahap, yaitu uji coba kelompok kecil sebesar 83,3% dan uji lapangan sebesar 91,6%. Dari hasil penelitian di atas, maka *E*-LKPD berbasis kearifan lokal yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia serta memenuhi tujuan penelitian.

Kata Kunci : Pengembangan Bahan ajar, *E*-LKPD, *ADDIE*

DEVELOPMENT OF INDONESIA *E*-LKPD BASED ON LOCAL WISDOM

Abstract: This research aims to develop practical and effective teaching materials in the form of *E*-LKPD products based on local wisdom on Fable Story material in class VII of SMP Negeri 1 Afulu. The research method used is the research and development method or better known as *Research and Development* (R&D). The development model that researchers will use is the ADDIE procedural model. The stages of the ADDIE research model are the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. The instruments used by researchers are validation questionnaires for material experts, language experts, design experts, student response questionnaires and effectiveness questionnaires for student learning outcomes. The research results of the *E*-LKPD product that has been developed obtained very valid criteria by material validators with a percentage of 97%, language validators 96% and design/media validators 100%. The *E*-LKPD product was stated to be very practical, obtained

from student response questionnaires, namely small group trials of 94.4%, and field trials of 95.4%. Furthermore, E-LKPD was declared very effective, obtained from the results of student learning tests which consisted of 2 stages, namely small group trials at 83.3% and field tests at 91.6%. From the results of the research above, the local wisdom-based E-LKPD that was developed meets the criteria of being valid, practical and effective for use in Indonesian language learning and meets the research objectives.

Keywords: Development Of Teaching Materials, *E-LKPD*, ADDIE

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses kegiatan yang dilakukan untuk memotivasi siswa dan guru dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai. serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik dan keterampilan yang dapat menunjukkan kemampuan yang dimiliki dalam memahami materi dengan berlangsung pembelajaran. Pembelajaran sebagai proses yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir siswa dalam memahami dan menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran adalah suatu proses yang diorganisir oleh guru sehingga terjadi interaksi antara siswa dan lingkungan belajar untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan, penguasaan materi baru dan memperoleh perubahan perilaku siswa/peserta didik (Harefa & Hayati 2020 hlm 1)

Proses pembelajaran saat ini kurang memanfaatkan bahan ajar dan penggunaan teknologi yang sudah canggih, sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan siswa merasa bosan dalam pembelajaran. Disebabkan pembelajaran yang hanya terfokus pada buku paket dan siswa hanya terfokus pada penjelasan guru sehingga siswa ada rasa bosan dalam menerima pembelajaran. Dalam mengatasi masalah tersebut seorang guru perlu mempertimbangkan proses pembelajaran yang dilaksanakan, dengan cara menyesuaikan pembelajaran dengan bahan ajar. Permasalahan yang terjadi saat ini, yaitu kurangnya bahan ajar yang inovatif yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar, Qondias (Widari & Harefa. 2023).

Adapun masalah yang terjadi saat ini berkenaan dengan bahan ajar yang masih belum ada inovasi dan masih berpedoman pada penggunaan buku cetak yang disediakan oleh pemerintah. Penggunaan bahan ajar yang kurang efektif atau tidak sesuai dengan standar kurikulum akan membuat kegiatan pembelajaran kurang maksimal sehingga dalam pembelajaran di sekolah pengembangan bahan ajar sangat diperlukan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik, tuntutan kurikulum, kemampuan, minat dan lingkungan.

Permasalahan ini, juga disebabkan karena guru masih kesulitan menyusun bahan ajar sendiri, kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam membuat bahan ajar yang interaktif. Saat ini masih ada guru yang tidak memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan bahan ajar karena masih kurang mahir mengakses internet, kurangnya referensi buku sebagai bahan ajar, dan kurangnya waktu guru yang harus menyelesaikan tugasnya di sekolah.

Hasil kegiatan selama magang di SMP Negeri 1 Afulu melalui proses pembelajaran, wawancara dan refleksi, peneliti menemukan salah satu permasalahan yang terjadi yaitu kurang motivasi dan semangat belajar dari peserta didik dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik masih kurang bervariasi dari berbagai media yang digunakan. Permasalahan ini dapat di ketahu saat pendidik menjelaskan materi didepan kelas, kemudian pendidik melakukan umpan balik kepada peserta didik namun sebagian dari peserta didik ada yang mengerti tentang materi yang disampaikan dan selebihnya banyak peserta didik yang belum paham dari materi yang di ajarkan, sehingga pendidik mengulangi menjelaskan materi agar peserta didik dapat memahami materi yang dijelaskan. Hal ini, pembelajaran sangat rendah karena siswa jarang membuka buku bahkan siswa lebih baik menyimpan buku ditas dan dilaci meja dari pada dibaca dan tidak dibawa pulang dikarena bukut paket tidak diizinkan untuk dibawa pulang.

Mengatasi hal tersebut, agar pembelajaran dapat berjalan perlu di kembangkan bahan ajar digital yang membantu siswa, agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, menarik, efektif, dan membuat peserta didik memiliki minat dan keaktifan dalam pembelajaran yang dilakukan sehingga guru dapat melakukan pembelajaran yang memudahkan proses pembelajaran luring maupun daring. Menurut Wardani 2022 pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar yang melibatkan interaksi antar guru dan siswa yang bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kompetensi-kompetensi yang dimilikinya melalui pengalaman belajar di sekolah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam mempermudah siswa belajar secara daring dan luring maka perluh dilakukan pemanfaatan penggunaan bahan ajar elektronik yaitu *E-LKPD* interaktif, *E-LKPD* interaktif merupakan salah satu solusi yang dapat membantu siswa belajar dengan mudah digunakan di mana saja dan kapan saja. Pemanfaatan bahan ajar interaktif dengan optimal dapat menarik perhatian siswa, sehingga termotivasi dalam belajar (Aurum & Surjono, 2021). Bahan ajar yang akan dikembangkan berupa *E-LKPD* sebagai panduan untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara

sistematis. *E-LKPD* juga dapat digunakan dengan alasan banyaknya peserta didik yang merasa malas membawa buku yang tebal seperti buku paket karena buku tersebut berat ditambah lagi dalam satu hari terdapat beberapa mata pelajaran Sriwahyuni (Harefa & Harefa 2023).

Dalam hal ini, Pengembangan bahan ajar *E-LKPD* merupakan cara memudahkan siswa dalam belajar dengan berbasis kearifan lokal yang ada disekitar daerah tempat tinggal. Kearifan lokal merupakan segala hal yang berkaitan dengan potensi dari suatu daerah yang merupakan hasil pemikiran manusia maupun hasil karya manusia yang mengandung nilai yang berbudi luhur serta diwariskan dari generasi ke generasi sehingga menjadi ciri khas daerah tersebut (Oktavianti et al., 2015; Shufa, 2018). Dalam kearifan lokal ini maka sangat perlu dipelajari oleh peserta didik untuk dapat mengetahui warisan budaya yang perlu dilestarikan dan diterapkan dalam pembelajaran agar siswa dapat mengenal dan menghargai budaya serta sejarah bangsa sendiri.

Alasan peneliti memilih *E-LKPD*, untuk membantu peserta didik supaya lebih mudah dan memiliki minat dalam memahami materi. Penggunaan *E-LKPD* akan mampu membuat peserta didik efektif dan efisien dalam pembelajaran. *E-LKPD* yang sudah dikembangkan atau telah dibuat yang berisi materi tentang fabel yang diberikan kepada peserta didik, sehingga diharapkan akan lebih mudah mempelajari dan memahami materi fabel. Selain itu waktu yang digunakan akan lebih efektif, efisien dan tidak terbuang hanya untuk mencatat materi pelajaran, dan dapat digunakan sebagai pegangan untuk tetap mengingat tentang materi yang telah dipelajari disekolah.

Dengan demikian pembelajaran *E-LKPD* peneliti memberikan semangat dan minat kepada siswa dalam keaktifan pada proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami serta memberikan wawasan baru yang melakukan pembelajaran yang lebih efektif.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, lalu menguji keefektifan produk. Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Alasan penggunaan jenis metode ini didasarkan pada pemikiran bahwa R&D merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 407). Setelah

dihasilkan produk, selanjutnya adalah menguji kualitas produk tersebut.

Penelitian pengembangan E-LKPD ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta untuk menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan ADDIE ini memiliki lima (5) tahapan yang terdiri atas : 1. *Analyze* (analisis), 2. *Design* (perancangan), 3. *Development* (pengembangan), 4. *Implementation* (implementasi), 5. *Evaluation* (evaluasi) Sugiyono, 2015.

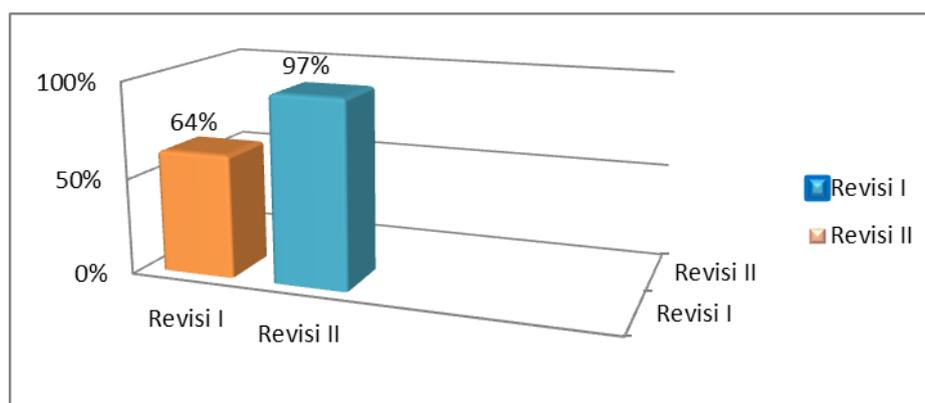
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan pelaksanaan penelitian yaitu untuk mengembangkan bahan ajar berupa E-LKPD, untuk mengetahui kelayakan produk melalui lembaran validasi yang dilakukan oleh 3 ahli. Kemudian untuk mengetahui kepraktisan melalui angket respon peserta didik.

a. Ahli Materi

Validasi E-LKPD yang dilakukan oleh ahli materi diperoleh nilai (97,1%) “sangat layak”. Hasil validasi yang dilakukan sebanyak 2 kali yaitu revisi I dan revisi II maka dinyatakan produk E-LKPD “sangat layak” untuk diuji coba.

Perbandingan dari hasil validasi ahli materi pada produk E-LKPD revisi I mencapai (64%) dan Revisi II mencapai presentase (97%) dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 1.1 Hasil Validasi Kelayakan E-LKPD Oleh Ahli Materi Keseluruhan Revisi I Dan Revisi II

Keterangan :

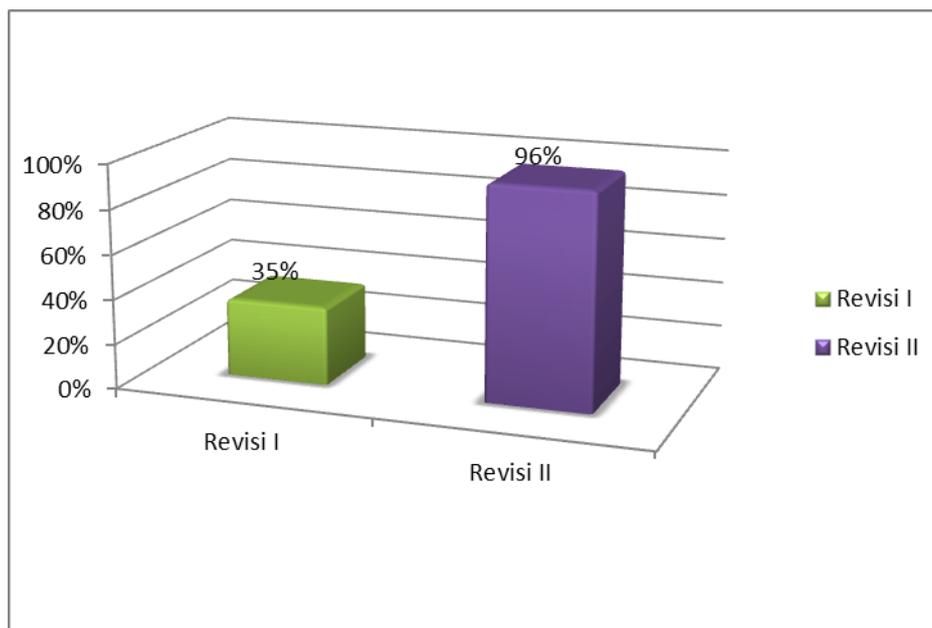
Revisi : 64 %

Revisi : 97%

b. Ahli Bahasa

Validasi *E-LKPD* yang dilakukan oleh ahli bahasa diperoleh nilai (96,4%) “sangat layak”. Hasil validasi yang dilakukan sebanyak 2 kali yaitu revisi I dan revisi II maka dinyatakan produk *E-LKPD* “sangat layak” untuk diuji coba.

Perbandingan secara keseluruhan dari hasil validasi bahasa setiap aspek yang diperoleh dari Revisi I (35%) dan Revisi II (96%) Dan dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik 1.2 Hasil Validasi Bahasa Secara Keseluruhan Revisi I Dan Revisi II

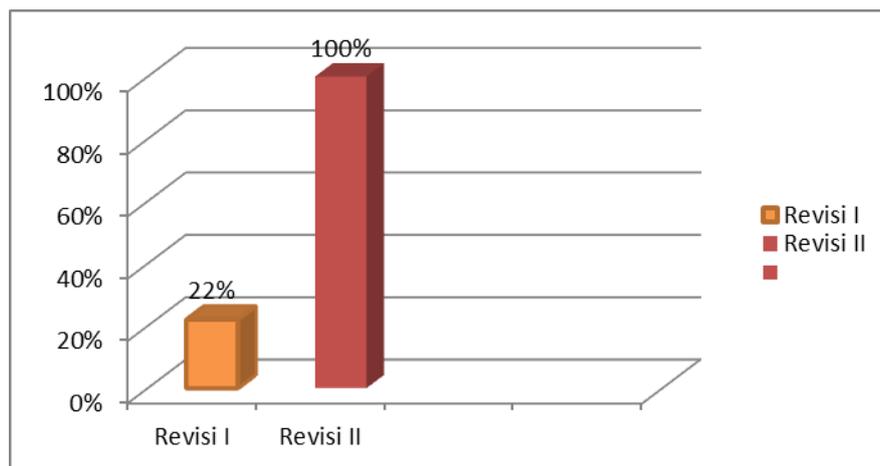
Keterangan:

1. Revisi : 35,7%
2. Revisi : 96,4%

c. Ahli Desain

Validasi *E-LKPD* yang dilakukan oleh ahli desain diperoleh nilai (100%) “sangat layak”. Hasil validasi yang dilakukan sebanyak 2 kali yaitu revisi I dan revisi II maka dinyatakan produk *E-LKPD* “sangat layak” untuk diuji coba.

Hasil validasi ahli desain yang diperoleh dari setiap aspek Revisi I dan Revisi II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 1.3 Hasil Validasi Kelayakan *E-LKPD* Berbasis Kearifan Lokal Tiap Aspek Oleh Validator Ahli Desain Revisi I dan Revisi II

Keterangan:

- a. Revisi I : 22%
- b. Revisi II : 100%

Kepraktisan bahan ajar berupa *E-LKPD* diperoleh dari angket respon peserta didik yang dilakukan 2 tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Afulu dari hasil angket yang diperoleh melalui uji coba kelompok kecil mencapai hasil (94,4%) dengan kategori “sangat praktis”. Setelah uji coba kelompok kecil maka dilanjutkan untuk uji coba lapangan dengan presentase yang didapat (95,4%) dengan kategori “sangat layak”.

Berdasarkan hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa *E-LKPD* yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pengembangan yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Researhand Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu:

Tahap analisis(*analysis*) pada tahap ini peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 1 Afulu dengan mengumpulkan informasi untuk dijadikan bahan dalam menghasilkan sebuah produk.

Tahap perencanaan (*design*) merupakan tahap yang dilakukan untuk mempersiapkan produk *E-LKPD* yang akan digunakan dengan aplikasi *liveworsheet* untuk bahan ajar lebih menarik. Perencanaan ini juga dipergunakan untuk perencanaan dan pendesain produk serta materi dan instrumen penilaian.

Tahap pengembangan (*development*) pembuatan *E-LKPD* ini terdiri dari pembuatan produk dengan bantuan aplikasi dan didalamnya dimuat materi yang akan dipelajari.

Tahap implementasi (*implementation*) merupakan suatu tahap yang dilakukan untuk penerapan produk *E-LKPD* yang ditelaah dikembangkan kepada peserta didik di SMP Negeri 1 Afulu Kelas VII. Implementasi bertujuan untuk Kelayakan bahan ajar *handout* oleh validator ahli materi secara keseluruhan pada revisi I dengan skor 26 mencapai persentase 52% dengan kriteria cukup valid dari kelima indikator. Untuk indikator kesesuaian materi dengan KD mencapai 60%, indikator keakuratan materi mencapai 50%, indikator kemutakhiran materi mencapai 60%, indikator mendorong keingintahuan mencapai 50% dari bunyi instrumen, dan indikator teknik penyajian mencapai 50%. Sedangkan penilaian kelayakan materi pada bahan ajar *handout* di revisi II secara keseluruhan mendapatkan skor 44 mencapai persentase 88% dengan kriteria sangat valid dari kelima indikator. Untuk indikator yaitu indikator kesesuaian materi dengan KD mencapai 90%, indikator keakuratan materi mencapai 90%, indikator kemutakhiran materi mencapai 80%, indikator mendorong keingintahuan mencapai 100%, dan indikator teknik penyajian mencapai 80%. Setelah dilakukan validasi bahan ajar *handout* oleh ahli materi, hasil validasi dinyatakan valid dengan pencapaian pada revisi I mencapai 52% dan pada revisi II meningkat dengan pencapaian 88% mendapatkan respon peserta didik terhadap produk yang akan dikembangkan, respon peserta didik digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan terhadap *E-LKPD* yang dikembangkan melalui angket respon peserta didik yang telah peneliti berikan.

Tahap evaluasi (*evaluation*) adalah kegiatan terakhir yang dilakukan pada pengembangan *E-LKPD*. Kegiatan evaluasi ini merupakan kegiatan yang memberikan keterangan tentang layaknya produk *E-LKPD* yang digunakan.

Kelayakan bahasa validasi ahli materi terhadap produk *E-LKPD*. Revisi I setelah hitung mendapatkan presentase (64%) dari 5 aspek, yaitu relevansi mencapai (62%), keakuratan (68%), kelengkapan sajian (62%) kesesuaian sajian (68%) dan terakhir cara penyajian (62%). Sedangkan revisi ke II setelah hitung mendapatkan presentase (97%) dari relevansi mencapai (97%), keakuratan (100%), kelengkapan sajian (93%) kesesuaian sajian (100%) dan terakhir cara penyajian (93%). Hasil dari revisi II mencapai kriteria sebesar (97%) dengan kriteria layak untuk diuji cobakan.

Kelayakan validasi ahli bahasa terhadap produk *E-LKPD*. Revisi I setelah hitung mendapatkan presentase (35%) dari 2 aspek, yaitu kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa

Indonesia yang baik dan benar mencapai presentase (33%) dan keterbatasan dan kekomunikasian (37%). Sedangkan revisi ke II setelah hitung mendapatkan presentase (96%) dari kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar (91%) dan terakhir keterbatasan dan kekomunikasian (100%). Hasil dari revisi II mencapai kriteria sebesar (96%) dengan kriteria “sangat layak”.

Kepraktisan bahan ajar berupa *E-LKPD* diperoleh dari angket respon peserta didik yang dilakukan 2 tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Afulu dari hasil angket yang diperoleh melalui uji coba kelompok kecil mencapai hasil (94,4%) dengan kategori “sangat praktis”. Setelah uji coba kelompok kecil maka dilanjutkan untuk uji coba lapangan dengan presentase yang didapat (95,4%) dengan kategori “sangat layak”.

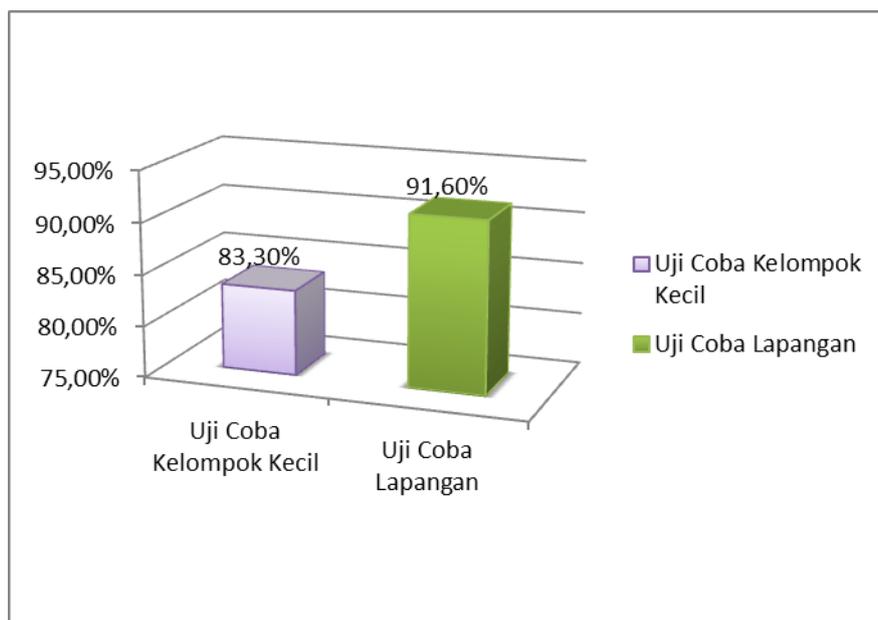
Analisi perhitungan tes hasil belajar peserta didik yang dilakukan menunjukkan ketuntasan hasil belajar pada materi cerita fabel telah memenuhi KKM. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dikatakan efektif apabila peserta didik memenuhi ketuntasan klasikal. Pada uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 orang peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM dengan presentase ketuntasan 83,3% dan pada uji coba lapangan yang terdiri dari 24 peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM dengan presentase 90,8% dengan kategori yang didapat sangat baik.

Hasil presentase uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada uji coba kelompok kecil
Uji coba lapangan

No	Uji Coba	Ketuntasan Peserta didik	KKM	Jumlah Peserta Didik	Kriteria
1	Uji Kelompok Kecil	Peserta didik yang tuntas	65	5	Sangat baik dan efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas		1	
		Presentase ketuntasan belajar		83,3%	
2	Uji Lapangan	Peserta didik yang tuntas	65	22	Sangat baik dan efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas		2	
		Presentase ketuntasan belajar		91,6%	

Perbandingan uji coba kelompok kecil dan uji lapangan dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik 1.4 keefektifan *E-LKPD* uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Pengembangan *E-LKPD* Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Afulu telah berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE.
2. *E-LKPD* berbasis kearifan lokal pada materi cerita fabel di kelas VII SMP Negeri 1 Afulu sangat layak digunakan. Hasil kelayakan yang diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh ahli. Validasi ahli materi memperoleh tingkat pencapaian presentasi sebesar (97,1%) maka didapatkan hasil bahwa produk tersebut dikategorikan sangat layak, validasi ahli bahasa memperoleh tingkat pencapaian sebesar (96,4%) dengan kategori sangat layak dan validasi ahli desain memperoleh tingkat pencapaian sebesar (100%) dengan kateregori sangat layak.
3. Kepraktisan yang diperoleh di *E-LKPD* sangat praktis berdasarkan uji coba perorangan diperoleh hasil (94,4%), uji coba lapangan diperoleh hasil ((95,4%)
4. *E-LKPD* berbasis kearifan lokal pada materi cerita fabel di kelas VII SMP Negeri 1 Afulu sangat efektif untuk digunakan dengan pencapaian KKM 65. Dengan hasil uji coba keefektifan yang dilakukan pada uji coba perorangan dan uji coba lapangan sehingga memperoleh kategori sebesar 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Harefa, E. P., & Harefa, N. A. J. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Inkuiri pada Materi Menganalisis Struktur Teks Negosiasi di Kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 235–242. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.173>
- Wardani, W. P., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Aksara Bali Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 173–182. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44586>
- Priscila Ritonga, A., Putri Andini, N., Iklimah, L., & Pendidikan Guru, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.
- Tressyalina, T., Noveria, E., Arief, E., Wulandari, E., & Ramadani, N. T. (2023). Analisis Kebutuhan E-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Teks Eksposisi. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(1), 23–31. <https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i1.1>
- Syafutri, H. D., & Hidayati, F. (2016). Fabel sebagai Alternatif Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sastra Anak. *Universitas Sebelas Maret*, 1, 123–134. <https://pbsi.uad.ac.id/wp-content/uploads/Husni-Dwi-Syafutri-Fatma-Hidayati.pdf>
- Harefa, N. A. J., & Laoli, B. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 981–992. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.3063>
- Gustiwati, reni Z. (2019). Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Fabel di Kelas Awal Integrasi Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Anak Usia. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(2), 151–158. <http://pedagogi.ppj.unp.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/661>
- JURNAL BASICEDU. (2022). Research & Learning in Elementary Education . *Jurnal Basicedu*, 6(Nomor 3), 5226–5236.
- Sugiyono. (2022) *Metode Penelitian dan Pengembangan Reasearch and Develompment*. Alfabeta, Bandung.
- Rizah, L., Abdul Muktedir, & Puspa Djuwita. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Kearifan Lokal Materi Cerita Rakyat SDN 33 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 5(2), 285–294. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v5i2.16385>
- Telaumbanua, A., Noveri, & Harefa, A. J., & Ehao, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Komik pada Materi Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 02(01), 143–152. <https://ojs.unias.ac.id/index.php/to/article/view/152>
- Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Perindo Persada.
- Idhamani, A. P. (2020). Dampak Teknologi Informasi terhadap Minat Baca Siswa. *UNILIB : Jurnal Perpustakaan*, 11(1), 35–41. <https://doi.org/10.20885/unilib.vol11.iss1.art4>

Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.

(Nirmayani, 2022)Nirmayani, L. H. (2022). Kegunaan Aplikasi Liveworksheet Sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru-Guru SD di Masa Pembelajaran Daring Pandemi Covid 19. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2295>