

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Pengembangan**

Pengembangan, dalam pengertian paling mendasar, adalah suatu proses atau metode untuk menciptakan sesuatu. Dalam konteks yang lebih luas, pembangunan mengacu pada upaya pendidikan, baik formal maupun informal, yang secara sadar, terencana, terarah, terorganisir, dan bertanggung jawab. Tujuan dari upaya ini adalah untuk memperkenalkan, membina, membimbing, dan mengembangkan kepribadian yang seimbang, utuh, dan harmonis, serta pengetahuan dan keterampilan yang selaras dengan bakat, keinginan, dan kemampuan individu. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan menuju pencapaian martabat manusia, kualitas optimal, dan potensi, serta pembentukan individu yang mandiri.<sup>22</sup>

Pengembangan adalah upaya untuk meningkatkan keterampilan teknis, pemahaman teoritis, konsep, dan etika sesuai kebutuhan melalui pendidikan dan pelatihan. Pengembangan adalah proses merancang pengalaman belajar secara teratur dan rasional, menentukan segala sesuatu yang akan dilakukan dalam kegiatan belajar, dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan siswa.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Irsad, A. "Analisis SWOT dalam Pengembangan Bisnis (Studi pada Sentra Jenang di Desa Wisata Kaliputu Kudus)." *J. Bisnis* 5.2 (2017): 366-71.

<sup>23</sup> Ritonga, Adelia Priscila, Nabila Putri Andini, and Layla Ikhlamah. "Pengembangan bahan ajaran media." *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1.3 (2022): 343-348.

Menurut Sugiyono dalam metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk serta menilai tingkat keefektifannya<sup>24</sup> Metode Penelitian Pengembangan. Pendekatan penelitian pengembangan berfungsi sebagai alat untuk menciptakan inovasi baru melalui produk yang mampu mengatasi berbagai masalah dalam kehidupan manusia. Secara teoritis, van den Akker menekankan pentingnya metode penelitian pengembangan, di mana pendekatan penelitian sebelumnya seperti eksperimen, survei, dan analisis korelasional tidak mampu memberikan solusi untuk berbagai masalah. Oleh karena itu, dibutuhkan metode penelitian yang dapat menguji dan memanfaatkan potensi fenomena sosial, sehingga mampu menyelesaikan kompleksitas masalah. Dengan cara ini, prosedur penelitian pengembangan dapat menjadi pilihan terbaik untuk mencari kebenaran ilmiah yang secara langsung berdampak pada kehidupan manusia.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan proses terarah dan terorganisir untuk menciptakan dan meningkatkan kualitas seseorang melalui pendidikan dan pelatihan. Proses ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan teknis dan pemahaman teoritis, tetapi juga mencakup pengembangan sikap, etika, dan karakter yang seimbang dan harmonis. Pengembangan menjadi langkah yang tepat dalam solusi ilmiah yang berdampak pada kehidupan manusia dalam bidang pendidikan.

---

<sup>24</sup> S Sugiyono, *Kuantitatif, Pendidikan Pendekatan. "Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung (2016). 297

## B. LKPD

### 1. Pengertian LKPD

Lembar Kerja Siswa (LKPD) adalah salah satu sumber belajar yang diperkenalkan dalam kurikulum 2013. Sebelumnya, lembar kerja siswa dikenal sebagai LKS (lembar kerja siswa). Lembar kerja siswa digunakan untuk membantu guru mengembangkan kemampuan siswa dalam menemukan konsep melalui langkah-langkah kerja dan soal-soal yang dilengkapi dengan solusi. Siswa dapat dilatih untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran. Lebih jauh lagi, siswa juga mendapatkan bimbingan belajar praktis, karena lembar kerja siswa berisi langkah-langkah belajar yang harus diselesaikan oleh siswa sendiri. Oleh karena itu, hasil akhirnya adalah pembelajaran siswa yang optimal.<sup>25</sup>

LKPD merupakan sumber yang digunakan oleh siswa untuk mengatasi masalah. LKPD berisi petunjuk penggunaan, urutan langkah penyelesaian, dan tugas-tugas dalam lembar kegiatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. LKPD dirancang untuk membantu guru dalam proses pengajaran di kelas agar tercipta interaksi yang aktif antara siswa dan pengajar.<sup>26</sup> LKPD adalah dokumen yang berisi tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa agar mereka dapat memahami tujuan yang telah

---

<sup>25</sup> Wahyuni, Ketut Sri Puji, I. Made Candiasa, and I. Made Citra Wibawa. "Pengembangan E-LKPD berbasis kemampuan berpikir tingkat tinggi mata pelajaran tematik kelas IV sekolah dasar." *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 5.2 (2021): 301-311.

<sup>26</sup> Miralda, D., & Marhaeni, N. H, Efektivitas penggunaan LKPD untuk meningkatkan literasi numerasi peserta didik. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(2), (2023) 147-158.

ditetapkan. LKPD juga dapat berperan sebagai panduan untuk membantu siswa melakukan proses belajar dengan cara yang aktif dan mandiri.<sup>27</sup>

LKPD merupakan alat bantu belajar yang berbentuk kertas yang memuat informasi, ringkasan, serta panduan untuk menjalankan tugas pembelajaran yang perlu diselesaikan oleh siswa, sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan.<sup>28</sup> LKPD adalah materi pembelajaran berbentuk cetakan yang berfungsi sebagai sarana belajar, terdiri dari kertas yang mengandung materi, rangkuman, serta petunjuk pelaksanaan tugas yang perlu dilakukan oleh siswa. Konten LKPD bisa berupa teori maupun praktik dan disusun berdasarkan kompetensi dasar yang diharapkan bagi siswa.<sup>29</sup>

Berdasarkan berbagai pendapat LKPD adalah materi pembelajaran dalam format lembar yang berisi informasi, ikhtisar, dan petunjuk untuk melaksanakan tugas belajar sebagai acuan bagi peserta didik agar dapat belajar dengan aktif dan mandiri demi mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

## 2. Fungsi LKPD

Menurut Prastowo, fungsi LKPD adalah untuk menyajikan materi pembelajaran yang membantu siswa berinteraksi dengan konten yang disediakan, menyediakan pekerjaan yang meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan; membiasakan siswa untuk belajar secara

---

<sup>27</sup> Rika N, Dewi R ",Penerapan Model Mastery Learning Berbantuan LKPD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di Kelas Viii. 3 SMP Negeri 4 Kota Bengkulu"." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 1.1 (2017).

<sup>28</sup> Asmaranti, W., Pratama, G. S., & Wisniarti, W, Desain lembar kerja peserta didik (LKPD) matematika dengan pendekatan saintifik berbasis pendidikan karakter.(2018)

<sup>29</sup> Triana, N. *LKPD Berbasis Eksperimen: Tingkatkan Hasil Belajar Siswa*, Guepedia, 2021, hal.9.



mandiri dan mempermudah pendidik dalam memberikan tugas kepada siswa.<sup>30</sup>

Fungsi LKPD adalah untuk mengurangi peran guru, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, membuat siswa lebih aktif, dan mempermudah proses penyampaian pembelajaran. Sebagai alat untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa belajar, karena presentasi LKPD dirancang agar menarik dan relevan. Sebagai alat untuk aktivitas belajar siswa. Sebagai alat untuk penilaian atau evaluasi.<sup>31</sup>

Selain itu, LKPD berperan sebagai pedoman dalam proses belajar agar siswa bisa melaksanakan pembelajaran dengan cara yang teratur dan mandiri, serta sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan bekerja secara ilmiah, sebab LKPD mengandung kegiatan yang memerlukan observasi, penalaran, dan penyelesaian masalah, serta sebagai media pembelajaran yang memudahkan pemahaman konsep-konsep abstrak melalui aktivitas yang terarah dan sesuai konteks. Ini juga merupakan instrumen pembelajaran aktif yang memudahkan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan menantang bagi para siswa.<sup>32</sup>

Berdasarkan berbagai pendapat fungsi LKPD secara keseluruhan adalah sebagai panduan dan media pembelajaran yang membantu peserta didik belajar secara aktif, mandiri, dan sistematis. LKPD berfungsi untuk

---

<sup>30</sup> Prastowo, Andi. "Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif; Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan. Yogyakarta." (2015).

<sup>31</sup> Aldiyah, Evy. "Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pengembangan sebagai sarana peningkatan keterampilan proses pembelajaran IPA di SMP." *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 1.1 (2021): 67-76.

<sup>32</sup> Amri, Sofan, and Iif Khoiru Ahmadi. "Proses pembelajaran kreatif dan inovatif dalam kelas." *Jakarta: Prestasi Pustaka* (2010)

mempermudah pemahaman materi, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta mengembangkan keterampilan berpikir dan bekerja ilmiah melalui aktivitas yang terarah dan kontekstual. Selain itu, LKPD juga berperan sebagai alat evaluasi dan membantu guru menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menantang.

### 3. Karakteristik LKPD

Karakteristik LKPD meliputi:

- a. Terdapat petunjuk cara pengisian,
- b. Memuat sedikit materi namun lebih banyak berisi soal atau permasalahan,
- c. Membutuhkan penjelasan tambahan dari sumber atau bahan ajar lain
- d. Berisi tugas-tugas baik yang bersifat praktis maupun teoritis.
- e. Berbentuk lembaran tipis sehingga mudah dibawa ke mana-mana.<sup>33</sup>
- f. *Self Instruction* (dapat dipelajari secara mandiri)
- g. *Self Contained* (materi pembelajaran utuh)
- h. *Stand Alone* (dapat berdiri sendiri)
- i. *Adaptive* (mudah disesuaikan)
- j. *User Friendly* (bersahabat dengan pengguna).<sup>34</sup>

Berdasarkan uraian karakteristik di atas, dapat disimpulkan bahwa LKPD yang ideal merupakan materi pembelajaran yang disusun dengan cara praktis, mandiri, dan fleksibel, agar siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran. LKPD seharusnya tidak hanya menyajikan ringkasan materi, tetapi juga menyertakan berbagai tugas dan masalah kontekstual yang mendorong

---

<sup>33</sup> Grace Selvia Surwuy, Afrizal Martin, Nikmah Nurvicalesi, Pengembangan Bahan Ajar, Deli (Serdang: Mifandi Mandiri Digital, 2023) hal.31

<sup>34</sup> Prastowo, Andi. "Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif; Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan. Yogyakarta." (2015).

siswa untuk berpikir kritis dan terlibat aktif dalam proses belajar. Di samping itu, LKPD perlu memiliki sifat yang mendukung pembelajaran mandiri, adaptif, dan ramah pengguna, sehingga siswa dapat menggunakannya secara individu dengan desain yang menarik, bahasa yang mudah dipahami, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

#### 4. Komponen LKPD

Bahan ajar LKS atau yang sekarang lebih di kenal dengan LKPD terdiri dari enam komponen penting, yaitu judul, petunjuk belajar, capaian pembelajaran atau materi utama, informasi tambahan, tugas atau langkah-langkah, dan penilaian. Sementara itu, dari segi formatnya, LKPD mencakup sekurang-kurangnya delapan elemen, yaitu judul, kompetensi dasar yang ingin dicapai, waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan, peralatan atau bahan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas, informasi singkat, langkah-langkah kerja, tugas yang harus dilaksanakan, dan laporan yang perlu dibuat.<sup>35</sup>

Dalam penelitian lain juga dijelaskan beberapa komponen LKPD sebagai berikut:

- a. Judul, memberikan identitas tentang isi materi yang ada di LKPD, sehingga memudahkan guru dalam penerapannya.
- b. Petunjuk belajar.
- c. Capaian pembelajaran.
- d. Informasi pendukung, hal yang paling penting dalam LKPD adalah materi yang disampaikan dengan menganalisis capaian pembelajaran, dari

---

<sup>35</sup> Prastowo, Andi. "Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif; Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan. Yogyakarta." (2015).

capaian pembelajaran(CP) tersebut selanjutnya direalisasikan dalam bentuk tujuan pembelajaran (TP).

- e. Langkah kerja,
- f. Penilaian, tahapan untuk menilai hasil belajar.<sup>36</sup>

Dari beberapa penelitian dapat disimpulkan bahwa komponen LKPD ada 6 yaitu judul, petunjuk belajar, capaian pembelajaran, materi/informasi pendukung, tugas, penilaian.

## 5. Kelayakan LKPD

Menurut Baiq Wini Januarni penilaian kelayakan bahan ajar meliputi:

### a. Aspek bahasa

Salah satu syarat pembuatan LKPD adalah aspek kebahasaan, yaitu syarat konstruksi, karena berkaitan dengan penggunaan bahasa dan susunan kalimat. Aspek kebahasaan sangat penting karena dapat berfungsi sebagai perantara antara penulis dan peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami informasi dalam LKPD dengan benar sehingga mereka tidak salah menafsirkannya.

### b. Aspek isi

Media yang sesuai dengan materi akan membuat peserta didik memahami topik lebih dalam. Selain itu adanya gambar, warna, dan desain yang menarik serta penulisan yang jelas membantu siswa belajar adalah pendukung kelayakan isi.

---

<sup>36</sup> Wahyuni, Ketut Sri Puji, I. Made Candiasa, and I. Made Citra Wibawa. "Pengembangan E-LKPD berbasis kemampuan berpikir tingkat tinggi mata pelajaran tematik kelas IV sekolah dasar." *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 5.2 (2021): 301-311.

### c. Aspek format

Desain visual yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu mereka memahami alur kegiatan. Selain itu, LKPD konvensional seringkali memiliki sedikit petunjuk dan tidak memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi ide mereka.<sup>37</sup>

Lembar kerja peserta didik, menunjukkan bahwa tiga komponen yaitu penilaian format, kejelasan, isi, dan bahasa yang digunakan. Pemberi<sup>38</sup>an materi, kesesuaian dengan CP, dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami.<sup>39</sup>

Dari beberapa penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 komponen penilaian bahan ajar yaitu pada aspek format, isi, dan bahasa. Mengenai aspek isi LKPD *coding* ini menyesuaikan pada 4 prinsip pembelajaran coding.

## 6. Efektivitas LKPD

Produk LKPD dianggap efektif jika terdapat keterlibatan aktif dari siswa dan guru, respon siswa serta hasil belajar siswa sesuai dengan yang diinginkan. Respon adalah tanggapan terhadap stimulus yang diterima oleh indera. Respon merupakan serangkaian gerakan yang diatur berdasarkan persepsi individu terhadap kejadian-kejadian di sekitar. Aktivitas,

---

<sup>37</sup> Baiq Wini Januarni, et al. "Validasi LKPD IPA Berbasis CBL Terintegrasi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah". *Journal of Authentic Research*, vol. 4, no. 2, Dec. 2025, pp. 2193-01,

<sup>38</sup> Kristiani, Febri, Syafdi Maizora, and Agus Susanta. "EFEKTIVITAS LKPD DENGAN MODEL DISCOVERY LEARNING PESERTA DIDIK KELAS VIII PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* eISSN 2581 (2021): 253X.

<sup>39</sup> Fauziyah, I. N., and W. B. Sabtiawan. "Analisis Validitas Isi Instrumen Penelitian dengan Menerapkan Asesmen Awal Sebelum Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. BIOCHEPHY." *Journal of Science Education* 5.1 (2025): 140-146.

sebagaimana didefinisikan oleh KBBI, merujuk pada kegiatan, keaktifan, atau kesibukan. Dalam konteks pembelajaran, keterlibatan siswa tidak hanya terbatas pada mendengarkan dan mencatat seperti yang umum dilakukan di sekolah-sekolah tradisional. Hasil belajar adalah kemampuan yang diraih siswa setelah melaksanakan aktivitas belajar. Hasil belajar siswa didapatkan melalui perbandingan nilai sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) LKPD diterapkan.<sup>40</sup> Hasil dari tes awal dan tes akhir selanjutnya dianalisis ulang untuk mengetahui seberapa efektifnya dengan menggunakan perhitungan skor N-Gain. Hasil perhitungan skor N-Gain yang didapat kemudian dibandingkan dengan kriteria penilaian efektivitas dari hasil perhitungan skor N-Gain.<sup>41</sup>

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas LKPD dapat didapatkan dari respon peserta didik pada saat pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik dari *pretest* dan *posttest* yang kemudian di analisis menggunakan uji N-Gain.

## C. Pembelajaran *Coding*

### 1. Pengertian *Coding*

*Coding* adalah tindakan mengubah keinginan atau tujuan manusia menjadi format yang bisa dipahami oleh komputer menggunakan bahasa pemrograman. Istilah *coding* juga mencakup aktivitas memberikan perintah

---

<sup>40</sup> Ningrum, Siska Nita Kusuma, and Winarsih Winarsih. "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Sub-Materi Interaksi antar Komponen Ekosistem." *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 9.3 (2020): 406-413.

<sup>41</sup> Suryanto, Mardian Hadi, et al. "PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA SD PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10.3 (2025): 578-591.

kepada komputer seperti robot, chip, atau perangkat kecil agar menjalankan solusi yang telah dirancang melalui pendekatan komputasional. Walaupun secara konseptual pemrograman dan coding memiliki cakupan yang berbeda, di berbagai sumber belajar di sekolah, kedua istilah tersebut sering dipakai secara bergantian dan dianggap memiliki arti yang serupa.<sup>42</sup>

*Coding* adalah proses menulis instruksi untuk komputer dengan menyusun perintah menggunakan bahasa pemrograman. Kegiatan ini tidak hanya terbatas pada penguasaan bahasa pemrograman, tetapi juga mampu mengasah berbagai keterampilan lunak. Salah satu di antaranya adalah kemampuan berpikir secara logis dan terstruktur, yang merupakan bagian dari keterampilan berpikir komputasional. Melalui pembelajaran pemrograman, anak-anak dapat memahami cara menggunakan algoritma dasar, berinovasi dalam berpikir, serta menemukan dan menyelesaikan masalah dengan pendekatan yang baru. Kemampuan seperti berpikir logis, terstruktur, kreatif, berani mengambil risiko, dan lain-lain adalah deretan soft skills yang bisa dikembangkan melalui aktivitas belajar pemrograman.<sup>43</sup>

Jadi *coding* dalam pembelajaran sekolah dasar adalah jenis soal yang melatih siswa untuk mengikuti serangkaian intruksi (kode) yang bertujuan untuk melatih cara berpikir logis, sistematis dalam menyelesaikan masalah. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, *coding* berupa teka-teki,

---

<sup>42</sup> Naskah Akademik Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial Pada Pendidikan Dasar dan Menengah, Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran Dan Pusat Standar Dan Kebijakan Pendidikan Badan Standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan, kementerian pendidikan dasar dan menengah republik Indonesia, 2025

<sup>43</sup> Hignasari, L. Virginayoga. "Pembelajaran coding dan peluang usaha kursus coding di era digital pasca pandemi covid-19." *Jurnal Ilmiah Vastuwidya* 5.2 (2022): 82-89.

permainan, atau tugas intruksi langkah-langkah tertentu yang bisa membantu siswa memahami konsep.

## 2. Pembelajaran *Coding*

Pembelajaran *coding* pada dasarnya merupakan proses memberikan instruksi atau perintah kepada komputer untuk melakukan suatu tugas tertentu berdasarkan algoritma yang telah disusun sebelumnya. Dalam konteks pendidikan dasar, *coding* tidak hanya berfokus pada kemampuan teknis pemrograman, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir komputasional yaitu kemampuan memahami masalah, mengenali pola, menyusun langkah penyelesaian masalah.<sup>44</sup>

Dalam naskah akademik menurut Seymour Papert (1980) yang dikenal sebagai pelopor dalam pendidikan berpikir komputasional, pemrograman, dan koding, dalam bukunya *Mindstorms: children, computers, and powerful ideas* berpendapat bahwa pembelajaran *coding* adalah keterampilan penting bagi anak-anak. dan komputer alakah sebagai alat yang sangat berguna untuk mengubah konsep abstrak menjadi sesuatu yang lebih nyata.<sup>45</sup>

Praktik di sekolah-sekolah di Indonesia menunjukkan bahwa pembelajaran *coding* dilakukan dalam tiga format yang berbeda tergantung

---

<sup>44</sup> Dwijayani, "PRECODING ACTIVITIES TO IMPROVE STUDENT'S COMPUTATIONAL THINKING SKILLS."

<sup>45</sup> Naskah Akademik Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial Pada Pendidikan Dasar dan Menengah, Pusat Kurikulum dan Pembelajaran dan Pusat Standar dan Kebijakan Pendidikan Badan Standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan, kementerian pendidikan dasar dan menengah republik Indonesia, 2025



pada konteks sekolah. Format tersebut adalah integrasi ke dalam mata pelajaran yang sudah ada, dijadikan sebagai mata pelajaran pilihan, atau dimasukkan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Namun, hingga kini, masih terdapat sedikit sekolah yang mengintegrasikan koding dan kemampuan berpikir algoritmik dalam pembelajaran intrakurikuler mereka dan menjadikannya sebagai dasar pentingnya mengajarkan kemampuan berpikir komputasional sebagai bagian dari hasil belajar. *Coding* kini dianggap sebagai hal penting untuk diimplementasikan dalam pendidikan di sekolah-sekolah Indonesia. Oleh karena itu, cara pelaksanaannya bisa diintegrasikan ke dalam pembelajaran intrakurikuler, baik sebagai mata pelajaran terpisah maupun sebagai bagian dari mata pelajaran lainnya. Secara umum, kebijakan pelaksanaan yang bersifat bertahap, tidak wajib atau bersifat pilihan, serta fleksibel harus diterapkan agar pelaksanaan ini bisa disesuaikan dengan kesiapan dan kemampuan masing-masing sekolah.<sup>46</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *coding* di tingkat pendidikan dasar tidak hanya menekankan aspek teknis dari pemrograman, tetapi pada peningkatan kemampuan berpikir komputasional seperti menganalisis masalah, menemukan pola, dan merancang langkah-langkah penyelesaian dengan cara yang terstruktur. Melalui aktivitas pemrograman, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, inovatif, dan analitis untuk menyelesaikan berbagai tantangan.

### 3. LKPD berbasis *Coding*

---

<sup>46</sup> Naskah Akademik Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial Pada Pendidikan Dasar dan Menengah, Pusat Kurikulum dan Pembelajaran dan Pusat Standar dan Kebijakan Pendidikan Badan Standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan, kementerian pendidikan dasar dan menengah republik Indonesia, 2025

LKPD merupakan alat bantu belajar yang berbentuk kertas yang memuat informasi, ringkasan, serta panduan untuk menjalankan tugas pembelajaran yang perlu diselesaikan oleh siswa, sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan.<sup>47</sup> *Coding* adalah proses menulis instruksi untuk komputer dengan menyusun perintah menggunakan bahasa pemrograman. Kegiatan ini tidak hanya terbatas pada penguasaan bahasa pemrograman, tetapi juga mampu mengasah berbagai keterampilan lunak. Salah satu di antaranya adalah kemampuan berpikir secara logis dan terstruktur, yang merupakan bagian dari keterampilan berpikir komputasional.<sup>48</sup>

LKPD yang berbasis *coding* adalah lembar kerja yang ditujukan untuk membantu siswa dalam belajar melalui kegiatan *coding*, sehingga dapat meningkatkan kemampuan logika, struktur pemikiran, dan komputasi mereka. LKPD ini tidak hanya berisi ringkasan materi dan petunjuk tugas seperti lembar kerja lainnya, tetapi juga menyertakan aktivitas menulis instruksi atau algoritma sederhana yang bertujuan untuk memahami konsep pelajaran dengan cara yang lebih aplikatif dan interaktif. Dengan cara ini, LKPD yang berbasis *coding* berperan sebagai alat bantu belajar yang mengombinasikan pendekatan teoritis dan praktik untuk mendorong siswa dalam berpikir kritis dan menyelesaikan masalah. *Coding* merupakan aktivitas pemrograman yang tidak menggunakan perangkat digital, melainkan

---

<sup>47</sup> Asmaranti, W., Pratama, G. S., & Wisniarti, W. Desain lembar kerja peserta didik (LKPD) matematika dengan pendekatan saintifik berbasis pendidikan karakter. 2018

<sup>48</sup> L Virginayoga Hignasari, "PEMBELAJARAN CODING DAN PELUANG USAHA KURSUS CODING DI ERA DIGITAL PASCA PANDEMI COVID-19," *Jurnal vastuwidya* 5, no. 2 (2022).

yang menekankan pengenalan pola, penalaran logis, dan penyusunan langkah-langkah sistematis untuk memecahkan masalah.<sup>49</sup>

Meskipun penelitian yang secara spesifik fokus pada pengembangan LKPD yang menggunakan coding masih sangat jarang, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan konsep coding dalam proses belajar dapat meningkatkan pemahaman konsep serta kemampuan berpikir logis siswa. Oleh karena itu, pengembangan LKPD yang berlandaskan coding dapat dianggap sebagai suatu inovasi baru yang menggabungkan manfaat LKPD dalam mendukung kemandirian belajar dengan potensi coding dalam meningkatkan kemampuan berpikir komputasional. Dengan cara ini, produk ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika dengan lebih mendalam melalui kegiatan eksplorasi dan pemecahan masalah.

#### 4. Prinsip Pembelajaran *Coding*

- a. Dekomposisi (*Decomposition*)
- b. Pengenalan Pola (*Pattern Recognition*)
- c. Abstraksi (*Abstraction*)
- d. Berpikir algoritma (*Algorithmic Thinking*)<sup>50</sup>

**Tabel 2.1**  
**Prinsip Pembelajaran *Coding***<sup>51</sup>

| No. | Prinsip Berpikir Komputasional                 | Penerapan dalam Coding             |
|-----|------------------------------------------------|------------------------------------|
| 1.  | Dekomposisi ( <i>Decomposition</i> )           | Pembagian proyek pemecahan masalah |
| 2.  | Pengenalan Pola ( <i>Pattern Recognition</i> ) | Menemukan pola berulang            |
| 3.  | Abstraksi ( <i>Abstraction</i> )               | Menyederhanakan hal komputasional  |

<sup>49</sup> Fadila, Attasya, et al. "Identifikasi Persepsi Siswa Kelas Iv Terhadap Lkpd Bangun Datar Berbasis Realistic Mathematics Education Dan Coding Unplugged Di Sdn 105 Pekanbaru." *Jurnal Mahasiswa: Jurnal Ilmiah Penalaran dan Penelitian Mahasiswa* 7.4 (2025): 01-17.

<sup>50</sup> Wing Jeannette M, Computational Thinking, *COMMUNICATIONS OF THE ACM* 49 No.3 Maret 2006. hal.33-35

<sup>51</sup> Ester Margareth Wagiu, *Modul 2 Berpikir Komputasional sebagai Dasar Koding dan Kecerdasan Artifisial*, Direktorat Guru Pendidikan Dasar (2025) h.17

|   |                                                   |                             |
|---|---------------------------------------------------|-----------------------------|
| 4 | Berpikir algoritma ( <i>Algorihmic Thinking</i> ) | Menyusun langkah sistematis |
|---|---------------------------------------------------|-----------------------------|

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran coding ada 4 yaitu memecahkan masalah, mengenali pola, menyederhanakan hal kompleks dan menyusun langkah. 4 prinsip ini akan peneliti gunakan sebagai pedoman dalam menyusun LKPD berbasis *coding* yang akan dikembangkan.

#### **D. Pemahaman Konsep**

##### **1. Pengertian Pemahaman Konsep**

Pemahaman menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) didefinisikan sebagai sebuah proses, metode, atau tindakan untuk mengerti dan menjelaskan sesuatu. Secara luas, pemahaman dapat dilihat sebagai kemampuan individu untuk memahami dan menafsirkan arti dari informasi atau materi yang sudah dikenalnya sebelumnya. Pemahaman mencerminkan sejauh mana siswa dapat menerima, menyerap, dan menginterpretasikan materi pelajaran yang disampaikan oleh pengajar, baik melalui aktivitas membaca, mengamati, mengalami secara langsung, maupun melalui hasil pengamatan yang dilakukan.<sup>52</sup>

Konsep dapat dilihat sebagai gambaran mental yang ada dalam pikiran seseorang, yang berupa gagasan, ide, atau pengetahuan, dan dapat dinyatakan melalui kata-kata, simbol, atau tanda-tanda tertentu. Salah satu metode untuk mengevaluasi aspek kognitif siswa adalah dengan menentukan sejauh mana mereka memahami konsep yang telah dipelajari. Konsep adalah

---

<sup>52</sup> Wardana dan Djamiluddin Ahdar, Belajar dan Pembelajaran (Pare Pare: Kaaffah Learning Center, 2021).

ide atau gagasan yang memiliki arti lengkap dan digunakan untuk menjelaskan suatu objek tertentu. Konsep ini terbentuk melalui konstruksi subjektif individu, sesuai dengan cara mereka menginterpretasikan dan memahami berbagai objek atau fenomena berdasarkan pengalaman pribadi yang diperoleh dari proses persepsi objek tersebut.<sup>53</sup>

Pemahaman konsep matematika merupakan pemahaman kemampuan siswa dalam menguasai, memahami, dan mengungkapkan kembali materi dengan tepat, bukan hanya mengingat, Dalam konteks ini pemahaman bisa diartikan sebagai suatu proses yang melibatkan kemampuan untuk memberikan penjelasan, menyampaikan deskripsi, memberikan contoh, serta uraian yang lebih luas dan memadai, serta menciptakan deskripsi dan penjelasan yang lebih orisinal. Sebuah konsep adalah sesuatu yang dapat divisualisasikan dalam pikiran. Siswa dianggap mampu memahami konsep matematika jika mereka dapat merumuskan strategi untuk menyelesaikan masalah, menerapkan perhitungan dasar, menggunakan simbol untuk merepresentasikan konsep, dan mengubah satu bentuk ke bentuk yang lain.<sup>54</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, bisa disimpulkan bahwa penguasaan konsep matematika adalah kemampuan siswa dalam memahami, menguraikan, dan menggunakan ide-ide matematika dengan cara yang berarti. Penguasaan ini mencakup kemampuan untuk mengaitkan pengetahuan yang sudah ada dengan situasi yang berbeda, mengungkapkan

---

<sup>53</sup> Sopiandiyah, Deni, et al. "Konsep dan implementasi kurikulum MBKM (merdeka belajar kampus merdeka)." *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* 4.1 (2022): 34-41.

<sup>54</sup> Ahmad, Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013

konsep dengan bahasa sendiri, serta memberikan contoh dan aplikasi yang sesuai.

## 2. Indikator Pemahaman Konsep

Menurut Ahmad Susanto indikator-indikator pemahaman konsep adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan strategi penyelesaian
- b. Menerapkan perhitungan sederhana
- c. Menggunakan simbol untuk mempresentasikan konsep
- d. Mengubah satu bentuk ke bentuk lainnya.<sup>55</sup>

Ela Pranata dalam jurnalnya merujuk pada KTSP tahun 2006 Indikator-indikator pemahaman konsep adalah sebagai berikut:

- a. Menyatakan ulang sebuah konsep
- b. Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya)
- c. Memberikan contoh dan non-contoh dari konsep
- d. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis
- e. mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep
- f. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu
- g. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.<sup>56</sup>

Kowiyah, Mulyawati & Umam dalam jurnalnya indikator-indikator pemahaman konsep adalah sebagai berikut:

---

<sup>55</sup> Ahmad, Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

<sup>56</sup> Pranata, Ella. "Implementasi model pembelajaran group investigation (gi) berbantuan alat peraga untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika." *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 1.1 (2016): 34-38.

- a. Mengidentifikasi dan memberikan contoh serta non-contoh dari suatu konsep.
- b. Mengidentifikasi karakteristik suatu konsep dan mengenali syarat-syarat yang menentukan konsep tersebut.
- c. Membandingkan dan membedakan antar konsep.
- d. Mengidentifikasi konsep secara lisan maupun tulisan.
- e. Menggunakan model, diagram, dan simbol untuk merepresentasikan konsep.
- f. Mengubah bentuk satu representasi ke bentuk representasi lainnya.<sup>57</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka peneliti mengambil indikator pemahaman konsep yang dikemukakan oleh Ahmad Susanto sebagai berikut:

- a. Merumuskan strategi penyelesaian
- b. Menerapkan perhitungan sederhana
- c. Menggunakan simbol untuk mempresentasikan konsep
- d. Mengubah satu bentuk ke bentuk lainnya

### **3. Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep**

Pemahaman konsep bisa dipengaruhi oleh dua jenis faktor yang utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berkaitan dengan aspek fisik individu, termasuk kesehatan, kemampuan fisik, kondisi personal siswa, serta kemampuan berpikir, semangat, dan pandangan terhadap matematika. Di sisi lain, faktor eksternal meliputi lingkungan

---

<sup>57</sup> Khoerul Umam, "Conceptual Understanding and Mathematical Representation Analysis of Realistic Mathematics Education Based on Personality Types," *Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (2019).

belajar, seperti cara mengajar, dukungan dari orang lain, dan fasilitas yang ada di institusi pendidikan.<sup>58</sup>

Selain itu menurut Safitri faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman konsep yaitu cara atau proses belajar yang dilakukan, peserta didik yang mengalami pembelajaran yang disusun dengan cara yang interaktif dan menantang biasanya dapat memahami sebuah konsep dengan lebih baik. Minat belajar siswa, minimnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran tertentu mengakibatkan kesulitan dalam menggali materi, sehingga mereka tidak dapat memahami konsep-konsep tertentu. Kemampuan kognitif siswa, siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi cenderung lebih cepat dalam memahami sebuah ide dibandingkan dengan siswa yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata.<sup>59</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik, kemampuan kognitif, motivasi, minat belajar, serta sikap siswa terhadap matematika. Sementara itu, faktor eksternal mencakup proses pembelajaran, metode mengajar, dukungan lingkungan, dan fasilitas pendidikan atau media pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan pemahaman konsep tidak hanya bergantung pada kemampuan siswa, tetapi juga pada kualitas pembelajaran dan lingkungan belajar yang mendukung.

---

<sup>58</sup> Nurhangesti, Mutiara. "Faktor-Faktor Pemahaman Konsep Matematika: Kajian Literatur." *Jurnal Media Akademik (JMA)* 2.12 (2024).

<sup>59</sup> Safitri, Safitri, et al. "Faktor penting dalam pemahaman konsep siswa SMP: Two-tier test analysis." *Natural Science Education Research* 4.1 (2021): 45-55.



## E. Penjumlahan dan Pengurangan.

### 1. Pengertian Penjumlahan dan Pengurangan

Penambahan dan pengurangan adalah fondasi dasar dari operasi matematika yang penting untuk diajarkan sejak dini karena menjadi landasan bagi pemahaman konsep-konsep matematika yang lebih lanjut. Keduanya tidak hanya dilihat sebagai cara untuk menghitung angka, tetapi juga sebagai metode untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.<sup>60</sup>

Penjumlahan adalah langkah untuk mengkombinasikan dua atau lebih angka supaya mendapatkan jumlah keseluruhan. Dalam pembelajaran yang realistik, konsep ini dipahami melalui contoh konkret yang menunjukkan penggabungan objek atau nilai. Pengurangan merupakan langkah yang melibatkan mengurangi satu angka dengan angka lain untuk menemukan perbedaan. Dalam konteks pembelajaran realistik, ini bisa dijelaskan melalui aktivitas sehari-hari seperti mengambil, mengurangi, atau kehilangan sesuatu. Penjumlahan secara umum diartikan sebagai langkah menggabungkan dua angka atau lebih untuk mendapatkan jumlah akhir, sedangkan pengurangan adalah kebalikan dari penjumlahan, yang melibatkan pengurangan satu angka dari yang lain untuk mendapatkan nilai selisih.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Zahari, Cut Latifah, and Muhammad Razali. "Penjumlahan dan Pengurangan Penanaman Konsep Bilangan Bulat dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6.2 (2022): 2040-2047

<sup>61</sup> Saputri, Antika Rizka, and Rintis Rizkia Pangestika. "Analisis Kesulitan Siswa dalam Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Siswa Kelas II di SD Negeri 1 Pangenrejo." *Jurnal Pendidikan Dasar* 6.1 (2025): 157-158.

Ruang lingkup materi dalam penelitian ini meliputi operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20. Materi mencakup kegiatan menentukan banyak benda, melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan bantuan benda konkret atau gambar, serta menyelesaikan masalah sederhana yang berkaitan dengan operasi hitung sampai 20. Sesuai dengan CP fase A, peserta didik menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100. Peserta didik dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20. Peserta didik menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak (pecahan yang diperkenalkan adalah setengah dan seperempat).<sup>62</sup>

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli penjumlahan dan pengurangan Penjumlahan dan pengurangan adalah konsep dasar dalam operasi matematika yang berperan sebagai dasar untuk memahami konsep-konsep matematika berikutnya. Keduanya tidak hanya sekadar merupakan prosedur, tetapi juga memiliki arti konseptual dan relevansi dalam kehidupan sehari-hari. Penjumlahan menunjukkan proses penggabungan angka untuk mendapatkan jumlah total, sedangkan pengurangan adalah proses sebaliknya yang digunakan untuk menemukan selisih atau sisa. Oleh karena itu, penting

---

<sup>62</sup> Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Matematika Fase A (SD/MI)*, (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022).

untuk mengembangkan pemahaman terhadap kedua konsep ini melalui pembelajaran yang relevan dan bermakna.

## **2. Kelayakan Materi Penjumlahan dan Pengurangan.**

Pada penilaian materi dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) mencakup tiga komponen utama: isi, penyajian, dan bahasa. Komponen isi berkaitan dengan relevansi materi terhadap capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP). Komponen penyajian mencakup kejelasan urutan kegiatan dan keterkaitannya. Terakhir, komponen bahasa mencakup penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, keterbacaan, dan kejelasan.<sup>63</sup>

Penilaian suatu materi pada LKPD terdiri dari tiga jenis: isi, kriteria, dan konstruk. Penilaian isi menunjukkan kesesuaian isi instrumen dengan materi, indikator, dan tujuan pembelajaran yang diukur. Penilaian kriteria menunjukkan sejauh mana hasil instrumen sesuai atau berkorelasi dengan kriteria tertentu, baik secara simultan maupun dalam memprediksi hasil di masa mendatang. Penilaian konstruk menunjukkan kemampuan instrumen untuk mengukur konsep atau keterampilan yang mendasarinya, sesuai dengan teori.

Menurut penelitian, LKPD yang dikembangkan memenuhi persyaratan penilaian materi yang baik, seperti kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, penyajian sistematis, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa.

---

<sup>63</sup> Arigiyati, Tri Astuti, Benedictus Kusmanto, and Sri Adi Widodo. "Validasi instrumen modul komputasi matematika." *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika* 2.1 (2018): 23-29.

### **3. Kelayakan Modul Pembelajaran untuk Pembelajaran Materi Penjumlahan dan Pengurangan**

Ada lima elemen yang harus dinilai dalam pembelajaran. Elemen-elemen tersebut meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan, teknik pembelajaran, model pembelajaran dan penilaian pembelajaran.<sup>64</sup>

Dalam penelitian lain terdapat penilaian isi dan penyajian. Penelitian ini lebih memfokuskan pada tampilan format modul pembelajaran yang digunakan, sehingga cenderung pada tampilan visual.<sup>65</sup>

Berdasarkan beberapa penelitian ini, penilaian pembelajaran terdiri dari lima elemen utama: pengembangan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, teknik pembelajaran, model pembelajaran, dan metode penilaian pembelajaran. Kelima elemen ini digunakan untuk mengevaluasi keseluruhan pelaksanaan pembelajaran, dari perencanaan hingga penilaian.

#### **F. Karakteristik Peserta Didik Kelas 1**

Peserta didik adalah komponen penting dalam proses belajar mengajar sebab mereka adalah fokus utama dalam aktivitas pendidikan. Setiap siswa memiliki ciri-ciri, keterampilan, dan tingkat perkembangan yang bervariasi, sehingga staf guru harus memahami karakteristik siswa agar proses belajar bisa berjalan dengan baik. Peserta didik di kelas 1 SD/MI umumnya berusia antara 6 hingga 7 tahun, yang merupakan periode peralihan dari pendidikan anak usia

---

<sup>64</sup> Fauziyah, I. N., and W. B. Sabtiawan. "Analisis Validitas Isi Instrumen Penelitian dengan Menerapkan Asesmen Awal Sebelum Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. BIOCHEPHY." *Journal of Science Education* 5.1 (2025): 140-146.

<sup>65</sup> Suhaepi, Epi. "Evaluasi pemanfaatan e-modul dalam program PembaTIK untuk meningkatkan kompetensi guru berbasis TIK." *Jurnal Ilmiah Global Education* 6.2 (2025): 981-993.

dini ke sistem pendidikan dasar yang lebih terstruktur, sehingga mereka masih memerlukan proses pembelajaran yang nyata, menyenangkan, dan banyak kegiatan praktis. Menurut Piaget tahap operasional konkret dimulai pada usia tujuh tahun hingga sebelas tahun. Pemikiran operasional konkret mencakup penerapan operasi. Penalaran logis menggantikan penalaran yang bersifat intuitif, namun hanya dalam konteks yang konkret. Kemampuan untuk mengelompokkan sesuatu sudah ada, tetapi mereka belum mampu menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat abstrak.<sup>66</sup>

Anak-anak di tingkat sekolah dasar ini memiliki sifat yang berbeda dengan anak-anak yang lebih muda. Mereka suka bermain, aktif bergerak, bekerja dalam tim, dan menikmati pengalaman langsung. Oleh karena itu, sebaiknya guru menciptakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan, mendorong siswa untuk bergerak, belajar dalam kelompok, serta memberi kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses belajar.<sup>67</sup>

Setiap fase umur yang dilalui oleh anak akan memperlihatkan ciri-ciri yang berbeda dari fase sebelumnya dan fase yang akan datang. Jika perlakuan yang diberikan tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak, maka hal ini hanya akan membuat anak berada dalam keadaan yang tidak baik. Pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dapat membantu meningkatkan kemampuan dan minat anak.<sup>68</sup>

---

<sup>66</sup> Mu'min, Sitti Aisyah. "Teori perkembangan kognitif Jean Piaget." *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* (2013): 89-99.

<sup>67</sup> Meriyati, *Memahami Karakteristik Anak Didik* (Bandar Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung, 2015), 23.

<sup>68</sup> Mulyati, Mumun. "Menciptakan pembelajaran menyenangkan dalam menumbuhkan peminatan anak usia dini terhadap pelajaran." *Alim* 1.2 (2019): 277-294.

Berdasarkan penjelasan tersebut, bisa disimpulkan bahwa siswa kelas 1 SD/MI memiliki karakteristik yang sesuai dengan tahap perkembangan usianya, yaitu berada dalam transisi dari pendidikan anak usia dini ke pendidikan dasar. Dalam fase ini, anak biasanya senang bermain, aktif bergerak, menyukai kerjasama, dan lebih mudah menangkap pelajaran yang bersifat konkret serta melibatkan pengalaman langsung. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memahami karakteristik siswa agar dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan kemampuan serta minat belajar siswa.