

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MAJAS METAFORA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Mohamad Vijay¹, Indriati Nurul Hidayah*¹, Dolfi Harsadi²

¹ PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

² SD Negeri Kauman 2 Kota Malang, Jl. Kawi 24 d, Klojen, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author: indriati.nurul.fmipa@um.ac.id

DOI: 10.17977/um064v4i122024p1220-1228

Kata kunci

LKPD
Kooperatif
Make a Match
majas Metafora
ADDIE

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa kebutuhan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi majas metafora di kelas IV SD, sebagaimana diidentifikasi melalui hasil observasi dan wawancara di SDN Kauman 2 Malang. Pertama, tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah, yang berdampak pada kurang optimalnya proses belajar. Kedua, kurangnya penggunaan LKPD yang inovatif dinilai menjadi salah satu faktor yang memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk LKPD berbasis kooperatif tipe *Make a Match* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, materi majas metafora, yang tidak hanya valid berdasarkan validasi ahli, tetapi juga praktis berdasarkan respons guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), yang melibatkan berbagai tahap sistematis untuk menghasilkan produk yang berkualitas. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk LKPD memiliki tingkat kevalidan yang tinggi berdasarkan hasil validasi ahli sebesar 88,37 persen, serta tingkat kepraktisan yang sangat baik berdasarkan angket respons guru sebesar 87,5 persen dan respons siswa sebesar 95,39 persen. Berdasarkan hasil tersebut, produk yang dikembangkan dikategorikan valid tanpa revisi signifikan dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, LKPD berbasis kooperatif tipe *Make a Match* ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi majas metafora, sekaligus memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD.

1. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran krusial dalam membentuk dasar pemahaman dan keterampilan berbahasa bagi siswa. Salah satu materi yang penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD adalah pemahaman terhadap majas metafora. Majas Metafora adalah suatu gaya bahasa yang menggunakan perbandingan antara dua benda yang memiliki sifat yang serupa atau mirip (Fadhilah, 2020). Majas metafora menggunakan kata-kata dengan makna kiasan, bukan makna sebenarnya, untuk menyamakan atau membandingkan dua hal (Tarigan, 2013). Permasalahan dalam pembelajaran materi majas metafora di kelas IV SD seringkali terkait dengan kurangnya minat dan pemahaman siswa terhadap konsep tersebut. Menurut Anzar & Mardhatillah (2018), rendahnya minat belajar dan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi bahasa Indonesia, termasuk materi majas, dapat

disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam menerapkan model pembelajaran yang interaktif. Selain itu, kurangnya penggunaan LKPD yang inovatif juga dapat memengaruhi pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi bahasa Indonesia. Tanpa alat bantu yang memadai, siswa mungkin kesulitan untuk memahami konsep-konsep bahasa dengan baik. Menurut Sulasriani, et al. (2023), kurangnya penggunaan alat bantu pembelajaran, termasuk LKPD, dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Penggunaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berperan penting sebagai alat bantu yang dapat memudahkan proses pembelajaran di kelas (Sari, Alfian, & Maulana, 2024). LKPD merupakan perangkat pembelajaran yang dapat digunakan di kelas untuk memudahkan pelaksanaan pengajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan guru kepada siswa, serta mengarahkan mereka dalam melakukan pembelajaran di kelas (Selmin, et al. 2022). Selain LKPD, penerapan model pembelajaran yang interaktif juga berperan penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta minat belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*, yang mampu membantu siswa dalam mengembangkan intelektual serta menyenangkan pada kegiatan pembelajaran (Taufik, et al, 2021). *Make a Match* adalah model pembelajaran yang permainannya dengan mencari pasangan kartu (Wijanarko, 2017). Peraturan permainan tersebut yaitu untuk setiap siswa akan mendapatkan sebuah kartu soal dan jawaban kemudian mereka mencari pasangan dari kartu yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Kelebihan yang dimiliki dari model ini ialah siswa dapat bermain dengan mencari pasangan sambil belajar yang berkaitan dengan konsep atau topik dalam situasi yang menggembirakan. *Make a Match* juga dapat meningkatkan hasil belajar, dan meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa (Sari, 2020).

Berdasarkan observasi dan wawancara di SDN Kauman 2 Malang, ditemukan beberapa kebutuhan yang perlu dipenuhi dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi majas metafora di kelas IV. Pertama, tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih cukup rendah, sesuai dengan temuan Riny & Safrul (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran yang kurang interaktif dapat mengakibatkan keterlibatan siswa yang rendah dalam pembelajaran. Kedua, kurangnya penggunaan LKPD yang inovatif juga dapat mempengaruhi kualitas pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. LKPD yang kurang menarik mungkin tidak mampu memfasilitasi pembelajaran yang mendalam. Menurut Mukti, et al. (2018) menemukan bahwa penggunaan LKPD yang inovatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Khairunisa, Junaidi, & Ayu (2022) menemukan bahwa LKPD berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* telah memenuhi kriteria valid dan praktis, sehingga layak digunakan pada materi bangun ruang kelas V SD. Selain itu, Melindawati (2022) mengungkapkan bahwa pengembangan LKPD tematik terpadu menggunakan model Think Pair and Share (TPS) terbukti valid dan praktis untuk pembelajaran di kelas V SD, membantu siswa dalam memahami materi secara menyeluruh. Juliani, Mustadi, dan Lisnawati (2021) juga menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Penelitian lainnya, seperti yang dilakukan oleh Topandra & Hamimah (2020), menyoroti keefektifan model *Make a Match* dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan interaksi siswa. Putri dan Taufina (2020) mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa model *Make a Match* meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Penelitian Nurfiati et al. (2020) bahkan menunjukkan bahwa model ini memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi statistik.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini mengembangkan produk LKPD berbasis model kooperatif tipe *Make a Match* dengan integrasi media kartu UNO dan domino. Fokusnya pada pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi majas metafora di kelas IV SD. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Kauman 2 Malang, yang memberikan konteks baru dalam implementasi model *Make a Match* yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperluas penggunaan LKPD sebagai alat pembelajaran yang mendukung kreativitas dan pemahaman siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan LKPD Berbasis Kooperatif tipe *Make a Match* untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Metafora Kelas IV Sekolah Dasar". Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu mengembangkan produk LKPD Berbasis Kooperatif tipe *Make a Match* untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi majas Metafora Kelas IV di SDN Kauman 2 Malang, yang valid berdasarkan validasi ahli, praktis berdasarkan respon guru dan siswa.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) (Sugiyono, 2015). Model ADDIE menggunakan kerangka kerja yang terstruktur untuk pengembangan produk, terdapat revisi, dan evaluasi disetiap tahapannya (Angko, et al., 2013). Tahap analisis (*analyze*) dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi selama PPL II (Praktik Pengalaman Lapangan), wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SDN Kauman 2 Malang. Tahap perancangan (*design*) dilakukan pembuatan storyboard dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap pengembangan (*development*) dilakukan pembuatan produk meliputi, merancang kegiatan yang terdapat dalam LKPD, mendesain media kartu UNO dan Domino yang digunakan untuk pengerjaan LKPD, dan penyusunan keseluruhan LKPD berbasis Kooperatif tipe *Make a Match*. Produk LKPD yang dihasilkan, dilakukan validasi kepada validator untuk mengetahui kevalidan produk sebelum diujicobakan. Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan uji coba produk kepada guru dan siswa kelas IV SDN Kauman 2 Malang untuk mengetahui tingkat kepraktisan. Uji coba siswa dilakukan pada kelompok besar sebanyak 19 siswa. Tahap evaluasi (*evaluation*) diperoleh dari hasil komentar dan saran oleh validator yang digunakan untuk perbaikan produk.

Data penelitian ini berupa data primer yang diperoleh melalui pengumpulan data secara langsung di lapangan dari subjek penelitian. Sumber data tersebut berasal dari validator, serta guru dan siswa kelas IV SDN Kauman 2 Malang. Jenis data yang digunakan berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa data numerik atau angka yang diperoleh dari hasil validasi dan respon pengguna. Data kualitatif yaitu data yang berbentuk deskripsi berupa hasil wawancara dengan guru, komentar dan saran dari validator dan guru, serta hasil observasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini berupa wawancara, angket, observasi, tes dan dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian ini melibatkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kevalidan dan kepraktisan produk LKPD yang dikembangkan. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, komentar, saran, serta observasi yang dilakukan selama proses penelitian. Informasi tersebut digunakan untuk menilai berbagai aspek produk, termasuk kesesuaian materi, desain, dan kesulitan yang mungkin dihadapi oleh

siswa. Di sisi lain, data kuantitatif diperoleh dari angket validasi yang diberikan kepada ahli, serta angket respon yang disebarakan kepada guru dan siswa untuk menilai kepraktisan LKPD.

Untuk menganalisis data validasi, digunakan Skala Likert dengan rentang nilai 1 hingga 5, yang memungkinkan peneliti untuk mengukur seberapa sesuai produk dengan kriteria yang telah ditentukan. Hasil angket respon guru dan siswa dianalisis menggunakan Skala Guttman, dengan pilihan jawaban "ya" atau "tidak" untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang kepraktisan LKPD dalam pembelajaran. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan hasil yang lebih objektif dan dapat diukur dengan jelas, sehingga dapat diinterpretasikan dalam bentuk persentase.

Perhitungan persentase dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah skor yang diperoleh

n = Skor maksimal

Hasil validasi yang diperoleh diinterpretasikan berdasarkan tabel berikut untuk menentukan kategori kevalidan produk (Tabel 1). Begitu juga, hasil angket respon guru dan siswa dikategorikan untuk menilai tingkat kepraktisan produk (Tabel 2).

Tabel 1. Kategori angket validasi ahli

Persentase %	Kategori
85,01 - 100	Valid tanpa revisi
70,01 - 85	Valid dengan sedikit revisi
50,01 - 70	Belum valid dengan banyak revisi
01,00 - 50	Tidak valid

Sumber: Akbar (2015)

Tabel 2. Kategori angket respon guru dan siswa

Persentase %	Kategori
85,01 - 100	Sangat praktis
70,01 - 85	Praktis
50,01 - 70	Kurang praktis
01,00 - 50	Tidak praktis

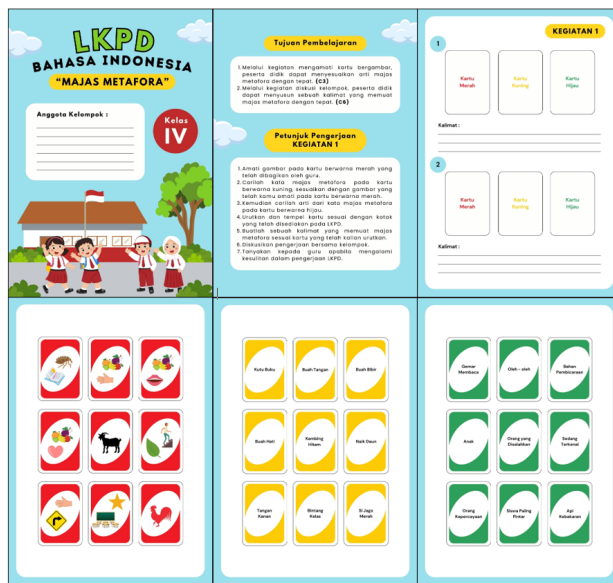
Sumber: Akbar (2015)

Dengan menggunakan kategori ini, peneliti dapat menginterpretasikan hasil pengumpulan data untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang kualitas produk yang dikembangkan, baik dari segi kevalidan maupun kepraktisan dalam konteks pembelajaran di kelas.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk LKPD Berbasis Kooperatif tipe *Make a Match* untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Metafora Kelas IV SDN Kauman 2 Malang. Data penelitian yang dihasilkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Produk LKPD yang dihasilkan memuat materi majas metafora dengan capaian pembelajaran yaitu peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik. Kegiatan dalam LKPD menggunakan model Kooperatif tipe *Make a Match* berupa permainan mencocokkan kartu. Media kartu yang digunakan menyerupai kartu UNO dan Domino seperti yang ada dalam kehidupan siswa sehari - hari.

Tahap analisis (*analyze*) dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi selama PPL II (Praktik Pengalaman Lapangan), wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SDN Kauman 2 Malang. Tahap perancangan (*design*) dilakukan pembuatan storyboard dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap pengembangan (*development*) dilakukan pembuatan produk meliputi, merancang kegiatan yang terdapat dalam LKPD, mendesain media kartu UNO dan Domino yang digunakan untuk pengerjaan LKPD, dan penyusunan keseluruhan LKPD berbasis Kooperatif tipe *Make a Match*. Hasil akhir produk LKPD disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil akhir produk LKPD

Pada tahap pengembangan (*development*) juga dilakukan validasi produk kepada validator yang merupakan dosen Universitas Negeri Malang dan guru SDN Kauman 2 Malang. Pada tahap ini digunakan untuk mengetahui kevalidan produk LKPD meliputi aspek kepraktisan, isi, kesesuaian materi, dan bahasa. Hasil validasi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil validasi ahli

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Nilai Validasi	Kategori
Kepraktisan	48	50	96%	88,37%	Valid tanpa revisi
Isi	27	30	90%		
Kesesuaian materi	24	30	80%		
Bahasa	35	40	87,5%		

Hasil validasi ahli sebesar 87,37% menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kevalidan dalam kategori valid tanpa perlu revisi. Materi yang disajikan dalam LKPD telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kognitif siswa, sehingga mendukung pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamdi dan Hamtini (2016) serta Selviana, Iskandar, dan Nury (2023), yang menyatakan bahwa kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kognitif siswa sangat penting untuk mengurangi beban kognitif. Dengan demikian, siswa dapat memproses informasi lebih efektif, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Selain itu, penyusunan materi yang sesuai dengan karakteristik siswa membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap implementasi (implementation) dilakukan uji coba produk kepada guru dan siswa kelas IV SDN Kauman 2 Malang untuk mengetahui tingkat kepraktisan. Kegiatan uji coba kepada guru dilakukan melalui penggunaan LKPD dan dilanjutkan dengan pengisian angket untuk mengukur tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Hasil angket respon guru terhadap produk yang dikembangkan disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil angket respon guru

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Kepraktisan	35	40	87,5%	Sangat praktis

Hasil angket respon guru menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 87,5%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Skor ini diperoleh dari total nilai 35, dibandingkan skor maksimal 40, yang menunjukkan penerimaan positif terhadap produk LKPD yang dikembangkan. Guru menilai bahwa LKPD ini mudah digunakan, memiliki panduan yang jelas, dan mampu membantu dalam menyampaikan materi secara efektif. Selain itu, fitur-fitur dalam LKPD, seperti penggunaan model kooperatif tipe Make a Match, dianggap mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Putri & Taufina (2020), yang menekankan bahwa media pembelajaran yang praktis tidak hanya mempermudah guru, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, produk LKPD ini memiliki potensi besar untuk diterapkan secara luas sebagai alat bantu pembelajaran di kelas.

Uji coba produk dilakukan pada kelompok besar dengan melibatkan 19 siswa kelas IV SDN Kauman 2 Malang. Proses uji coba dimulai dengan pembukaan pembelajaran oleh peneliti, yang diikuti dengan penyampaian materi mengenai majas metafora secara interaktif. Setelah itu, siswa dibagi menjadi empat kelompok untuk mendukung pembelajaran berbasis kooperatif. Setiap kelompok diberikan LKPD yang telah dikembangkan, dan peneliti memberikan penjelasan terperinci mengenai langkah-langkah pengerjaan LKPD.

Siswa tampak antusias dan fokus saat mendengarkan penjelasan, kemudian mulai bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas yang terdapat dalam LKPD. Aktivitas ini tidak hanya mendorong siswa untuk memahami materi secara mendalam tetapi juga meningkatkan keterampilan kolaborasi mereka. Setelah pengerjaan LKPD selesai, peneliti meminta siswa untuk mengisi angket respon sebagai bagian dari pengumpulan data untuk mengukur tingkat kepraktisan produk yang diuji coba.



Gambar 2. Dokumentasi uji coba kelompok besar

Hasil pengisian angket memberikan wawasan penting tentang sejauh mana LKPD membantu siswa dalam memahami materi dan mendorong keterlibatan aktif mereka selama pembelajaran. Dokumentasi kegiatan uji coba kelompok besar, termasuk interaksi siswa dan

aktivitas pengerjaan LKPD, disajikan dalam Gambar 2 sebagai bukti pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan mampu menarik perhatian siswa sekaligus memfasilitasi proses pembelajaran secara efektif.

Hasil angket uji coba kelompok besar terhadap produk LKPD yang telah dikembangkan disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil angket respon siswa

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Kepraktisan	145	152	95,39%	Sangat praktis

Hasil angket uji coba kelompok besar menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 95,39%, yang masuk dalam kategori sangat praktis. Pada aspek ini, siswa memberikan respon positif dengan jumlah skor jawaban "ya" sebesar 145 dari skor maksimal 152. Hal ini mengindikasikan bahwa LKPD yang dikembangkan sangat mudah digunakan oleh siswa dalam pembelajaran. Kemudahan ini mencakup kejelasan instruksi, relevansi isi dengan kebutuhan siswa, dan menariknya desain LKPD. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Yuni et al. (2018), yang menunjukkan bahwa penggunaan LKPD dapat secara signifikan membantu siswa memahami materi pembelajaran sekaligus memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas. Selain itu, tingginya tingkat kepraktisan ini juga menunjukkan bahwa LKPD mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan, dan interaktif bagi siswa, sehingga mendukung proses pembelajaran secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan LKPD tidak hanya memenuhi kebutuhan pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam memahami materi.

Tahap evaluasi (evaluation) dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan komentar dan saran dari validator dan guru sebagai bahan untuk perbaikan produk. Validator memberikan penilaian bahwa LKPD yang dikembangkan sudah sangat baik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. LKPD ini memanfaatkan kombinasi gambar dan warna yang relevan untuk menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman konsep, dan membuat pembelajaran lebih menarik. Gambar yang digunakan mampu memberikan visualisasi yang efektif terhadap materi majas metafora, termasuk memberikan makna yang jelas pada setiap contoh. Pendapat ini sejalan dengan penelitian Muslina et al. (2018), yang menyatakan bahwa penggunaan gambar dan warna dapat meningkatkan perhatian siswa serta memotivasi mereka untuk belajar. Hal ini juga didukung oleh Armansyah et al. (2019), yang menemukan bahwa media visual berperan penting dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Komentar dari guru juga memberikan masukan yang positif, di mana LKPD dinilai tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok. Guru menilai bahwa LKPD ini dapat menjadi alat yang efektif dalam memfasilitasi pembelajaran kooperatif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mawaddah et al. (2022), yang menunjukkan bahwa LKPD yang dirancang secara praktis dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan serta kolaborasi siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, tahapan evaluasi ini memperkuat keunggulan produk LKPD yang dikembangkan, baik dari segi isi, desain, maupun kemampuannya dalam mendukung keterampilan kolaborasi siswa.

4. Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk LKPD Berbasis Kooperatif tipe *Make a Match* untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia materi Majas Metafora di kelas IV SDN Kauman 2 Malang. Validitas produk, berdasarkan hasil validasi ahli, sebesar 88,37%. Kepraktisan produk, berdasarkan hasil angket respon guru, sebesar 87,5%, sementara hasil angket respon siswa

kelompok kecil mencapai 95,39%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk LKPD dikategorikan valid tanpa revisi dan sangat praktis. Penelitian ini memberikan dampak positif bagi siswa, karena produk LKPD yang dikembangkan dapat memudahkan mereka dalam memahami materi tentang majas metafora serta menulis kalimat yang mengandung majas metafora. Berdasarkan simpulan tersebut, penulis memberikan beberapa saran, yaitu agar produk LKPD ini dimanfaatkan oleh guru sebagai variasi perangkat pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Selain itu, produk LKPD ini diharapkan dapat menambah koleksi perangkat pembelajaran di sekolah dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Produk ini juga bisa menjadi contoh bagi peneliti lain dalam mengembangkan perangkat pembelajaran dengan materi yang berbeda.

Daftar Rujukan

- Angko, N., & Mustaji. (2013). Pengembangan bahan ajar dengan model ADDIE untuk mata pelajaran Matematika kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal Kwangsan*, 1(1), 1–15.
- Anzar, S. F., & Mardhatillah, M. (2018). Analisis kesulitan belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat tahun ajaran 2015/2016. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1).
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia interaktif sebagai media visualisasi dasar-dasar animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229.
- Fadhilah, U. (2020). Analisis gaya bahasa (majas) dan makna pada cerpen “Tombak Sang Penenun” karya Benny Arnas (kajian stilistika). *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Hamdi, M., & Hamtini, T. (2016). Designing an effective e-content development framework for the enhancement of learning programming. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(4), 131–141.
- Juliani, A., Mustadi, A., & Lisnawati, I. (2021). “Make a Match Model” for Improving the Understanding of Concepts and Student Learning Results. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 3(1), 48–56. DOI: [10.23917/ijolae.v3i1.10269](https://doi.org/10.23917/ijolae.v3i1.10269)
- Khairunisa, N., Junaidi, I. A., & Ayu, I. R. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi bangun ruang kelas V SD Negeri 32 Palembang. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 212–221. DOI: [10.37216/badaa.v4i2.638](https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.638)
- Mawaddah, R., Triwoelandari, R., & Irfani, F. (2022). Kelayakan LKS pembelajaran IPA berbasis STEM untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa SD/MI. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 1–14.
- Melindawati, S. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) tematik terpadu dengan model kooperatif tipe Think Pair and Share (TPS) di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1471–1485. DOI: [10.31949/jcp.v8i4.3082](https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3082)
- Mukti, F., Connie, & Medrianti, R. (2018). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) pembelajaran fisika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA Sint Carolus Kota Bengkulu. *Jurnal Kumparan Fisika*.
- Muslina, M., Halim, A., & Khaldun, I. (2018). Kelayakan media animasi hukum Newton II tentang gerak pada bidang miring dan katrol di SMA Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 1(1), 64–72.
- Nurfiati, N., Mandailina, V., Mahsup, M., Syaharuddin, S., Abdillah, A., & Fitriani, E. (2020). Effect of *Make a Match* Learning Model on Student Learning Outcomes on Statistical Materials. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(1), 1–8. DOI: [10.31764/justek.v3i1.3509](https://doi.org/10.31764/justek.v3i1.3509)
- Putri, D. A., & Taufina, T. (2020). Meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui model *Make a Match* di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 610–616. DOI: [10.31004/basicedu.v4i3.403](https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.403)
- Riny, M., & Safrul, S. (2022). Pengaruh model pembelajaran STAD menggunakan PowerPoint interaktif terhadap kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8666–8674.
- Sari, M. W., Alfian, M., & Maulana, M. I. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis LKPD Find the Letter untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(11), 1172–1178. DOI: [10.17977/um064v4i112024p1172-1178](https://doi.org/10.17977/um064v4i112024p1172-1178)
- Sari, S. P. (2020). Penggunaan metode *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24.

- Selmin, Y., Bunga, Y. N., & Bare, Y. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis inkuiri terbimbing materi sistem organisasi kehidupan. *Spizaetus: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 3(1), 41–57.
- Selviana, M., Iskandar, L., & Nury, Y. (2023). LKPD Elektronik Berbasis HOTS untuk Siswa Kelas III dengan Tema Praja Muda Karana Subtema Aku Suka Berpetualang pada Pembelajaran 2 Di Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 1(3), 145–151. DOI: 10.17977/um084v1i32023p145-151
- Sugiyono. (2015). *Metodologi penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulasriani, D., Samawi, A., Sunarti, L., & Laksanawati, E. (2023). Penggunaan LKPD IPAS berbasis experiential learning untuk meningkatkan hasil belajar materi pengaruh gaya terhadap benda peserta didik kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5077–5092.
- Tarigan. (2013). *Pengajaran gaya bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Taufik, W., Helendra, H., Syamsurizal, S., & Alberida, H. (2021). Studi literatur: Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap kompetensi belajar peserta didik. *Biodik*, 7(4), 29–38.
- Topandra, M., & Hamimah, H. (2020). Model Kooperatif Tipe *Make a Match* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1256-1268. DOI: [10.31004/jptam.v4i2.592](https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.592)
- Wijanarko, Y. (2017). Model pembelajaran *Make a Match* untuk pembelajaran IPA yang menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 1(1), 52–59.
- Yuni, E., Ernawati, M. D. W., & Malik, A. (2018). Pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik berbasis proyek pada materi termokimia di kelas XI SMA. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 10(1), 6–11.