

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 3, Nomor 1, January 2025, P. 1228-1234
 E-ISSN: [2986-6340](#)
 Licenced by CC BY-SA 4.0
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14725846>

Pengembangan LKPD PAI dan Budi Pekerti Pada Materi Membiasakan Perilaku Terpuji Kelas II Menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) di SD Negeri 04 Kubang Putih

Ibnati Zarury¹, Iswantir²

^{1,2}Prodi Pendidikan Agama Islam, FTIK UIN Sjech M Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia)

E-mail : Zaruryibnati@gmail.com, (Iswantir1976@yahoo.com)

Abstract

This research was motivated by the feeling of boredom caused by students in learning, especially in learning LKPD. So, to increase students' enthusiasm and interest in learning and improve their cognitive abilities, LKPD was developed. Development Research or Research and Development is a research method used to produce certain products and test the effectiveness and practicality of these products. So this research aims to design an LKPD using Crossword Puzzles (TTS) as teaching material on the material of Getting Accustomed to Class II Praiseworthy Behavior at SD Negeri 04 Kubang Putih which is valid, practical and effective for use in learning. Developing LKPD using Crossword Puzzles (TTS) utilizes the Canva and Puzzlemaker applications as supporting media to make the LKPD development more interesting. The research that has been carried out and the developments that have been designed are declared very valid with an average of 0.83, then the practicality test is declared very practical with an average value of 0.92 and finally the test carried out on 20 students, the product is declared very effective with an average of -average 0.80.

Keywords: *Development, LKPD, Crossword Puzzles (TTS), Getting used to commendable behavior, SDN 04 Kubang Putih*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rasa bosan yang ditimbulkan oleh siswa dalam pembelajaran, terutama pada pembelajaran LKPD. Maka untuk meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik dan meningkatkan kemampuan kognitifnya, dilakukan pengembangan pada LKPD. Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dan praktikalitas produk tersebut. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk merancang LKPD menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) sebagai bahan ajar pada materi Membiasakan Perilaku Terpuji Kelas II di SD Negeri 04 Kubang Putih yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan LKPD Menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) ini memanfaatkan aplikasi *canva* dan *puzzlemaker* sebagai media pendukung agar lebih menarik terhadap pengembangan LKPD yang dilakukan. Pada penelitian yang telah dilakukan dan pengembangan yang telah dirancang dinyatakan sangat valid dengan rata-rata 0,83, selanjutnya uji praktikalitas dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata nilai 0,92 dan terakhir uji yang dilakukan kepada 20 siswa, produk dinyatakan sangat efektif dengan rata-rata 0,80.

Kata Kunci: *Pengembangan, LKPD, Teka-Teki Silang (TTS), Membiasakan Perilaku Terpuji, SDN 04 Kubang Putih*

Article Info

Received date: 29 December 2024

Revised date: 30 December 2024

Accepted date: 15 January 2025

PENDAHULUAN

Guru yang kreatif dapat memanfaatkan segala yang ada agar interaksi belajar mengajar dapat berlangsung dengan menyenangkan dan membuat peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Guru dapat mengoptimalkan kreativitasnya memotivasi peserta didik baik dari dalam maupun dari luar. Dari dalam misalnya guru harus pandai menjadi pribadi yang dekat dengan peserta didik. Sedangkan dari luar misalnya guru dapat memilih metode yang tepat dan menggunakan media yang sesuai sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar.

Sekarang ini, telah banyak pembelajaran yang dilakukan menggunakan permainan yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajarannya. Salah satunya dapat menggunakan pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) dalam proses belajar mengajar.

Pengembangan LKPD menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) ini diterapkan di kelas II SD dikarenakan perlu peningkatan kreativitas pada pembelajaran terutama di bagian essay/uraian agar potensi kognitif dan semangat belajarnya telah terlatih sejak dini.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 04 Kubang Putih diperoleh bahwa Pada penerapan TTS ini sendiri sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, terutama pada anak kelas II yang lebih membutuhkan variasi untuk menghindarkan rasa bosan pada pembelajaran PAI. Dibutuhkan karena tingkat kebosanan hingga jiwa bermainnya hingga rasa penasarannya masih tinggi, jadi diperlukannya penerapan Teka-Teki Silang (TTS) ini guna meningkatkan pengetahuannya dengan bermain tebak-tebakan (Maryanti, n.d.)

Dengan menggunakan media permainan Teka-Teki Silang (TTS) dapat menciptakan suasana lingkungan belajar menjadi lebih menyenangkan, bermakna dan juga tidak membosankan. Semua siswa terlibat langsung dalam permainan yang mendidik.

Identifikasi masalah yang didapat yaitu, kurangnya daya tarik siswa terhadap pengerjaan soal pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), minimnya kemampuan kognitif peserta didik dan minimnya kemampuan kognitif peserta didik. Terkait dengan rumusan masalah, apakah Teka-Teki Silang (TTS) yang dirancang pada LKPD terhadap materi Membiasakan Perilaku Terpuji pada mata pelajaran PAI Kelas II di SD Negeri 04 Kubang Putih itu valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran?

Dengan tujuan penelitian Untuk merancang LKPD Teka-Teki Silang (TTS) sebagai bahan ajar pada mata pelajaran PAI kelas II di SD Negeri 04 Kubang Putih yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan merupakan proses rekayasa dari serangkaian unsur yang disusun secara bersama-sama untuk membentuk suatu produk. (Priyanto, 2009)

Pengembangan diawali dengan proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam suatu proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ialah suatu bahan ajar yang dapat dirancang khusus sesuai karakteristik peserta didik dengan banyaknya soal;soal didalamnya sebagai bentuk latihan dalam memahami konsep materi dan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik, membantu peserta didik menemukan konsep, menjadi alternatif cara penyajian materi pelajaran yang menekankan kreatifitas peserta didik, serta dapat memotivasi peserta didik. (Permatasari, 2023)

Teka-teki silang atau biasa disingkat TTS adalah suatu permainan dimana pemainnya harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak) dengan huruf yang membentuk sebuah kata sesuai petunjuk yang diberikan. Pembelajaran dalam bentuk teka teki dapat membuat siswa lebih giat dalam belajar dan lebih fokus dalam melakukan pembelajaran yang dapat membuat hasil belajar peserta didik meningkat dan memuaskan, selain itu siswa serta dapat bekerja sama dengan kelompok yang nantinya akan mampu melatih kekompakan mereka pada saat proses kegiatan belajar dilakukan dan mampu meningkatkan cara berpikir siswa agar mampu lebih kritis pada saat pembelajaran. (Journal et al., 2024)

Perilaku terpuji merupakan perilaku yang harus dimiliki oleh setiap individu, terutama sebagai manusia yang beragama perlu memposisikan sebagai manusia yang bermanfaat bagi masyarakat sosial. Kewajiban memiliki perilaku terpuji inilah yang harus ditanamkan sejak usia sekolah sehingga pada saatnya ia dibutuhkan di masyarakat sudah memiliki bekal yang cukup terutama dalam menjaga tatakrama kesopanan baik dalam berbicara, bersikap, maupun membantu dalam kebaikan bagi orang lain di sekitarnya. Maka seorang manusia perlu memiliki sikap yang mulia di mata masyarakat bukan hanya sebatas ucapan semata namun juga dapat mencontohkannya melalui nilai-nilai kebaikan yang bermanfaat bagi kehidupannya.(Keislaman & Karawang, n.d.)

Penelitian ini menghasilkan produk yaitu sebagai salah satu bentuk pengembangan LKPD PAI berupa Teka-Teki Silang (TTS) pada pokok bahasan Membiasakan Perilaku Terpuji di kelas II SD Negeri 04 Kubang Putih yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. LKPD yang disajikan terdiri dari judul yang terdapat pada cover awal, Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang akan dicapai, materi pokok mengenai Membiasakan Perilaku Terpuji, petunjuk belajar terkait arahan pembelajaran, dilengkapi tugas menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) serta penilaian yang memiliki kolom nilai, catatan dan paraf pendidik.

2. LKPD menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) ini dilengkapi nomor-nomor kecil yang tidak berurutan di setiap kolomnya. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik untuk menemukan jawaban pada kolom yang telah disediakan dan dapat menyesuaikannya dengan beberapa kolom pertanyaan pada lembar kerja terkait dengan pokok bahasan Membiasakan Perilaku Terpuji.
3. LKPD yang dikembangkan sebagai bentuk lembar kerja Teka-Teki Silang (TTS) pada anak kelas II SD dikembangkan dengan kreativitas ilustrasi pendukung dan pada Teka-Teki Silang (TTS) mengkombinasikan kreasi susunan kolom yang beragam, bentuk dan ukuran huruf serta angka yang serasi, serta warna dan gambar (ilustrasi) yang terkait pada pokok bahasan Membiasakan Perilaku Terpuji sebagai bentuk kata kunci.
4. Menempatkan rangsangan-rangsangan berupa gambar atau ilustrasi, pencetakan, huruf tebal, miring, garis bawah atau warna.

Research and Development (RnD) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk yang sedang dikembangkan. Penelitian yang digunakan bersifat analisis kebutuhan, tujuannya untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah lembaran-Lembaran yang berisi latihan yang dikerjakan peserta didik ketika diperintahkan oleh gurunya dalam proses belajar mengajar. Lembar Kerja Peserta Didik memuat langkah-langkah serta petunjuk kepada siswa untuk menyelesaikan latihan pada LKPD tersebut. LKPD juga merupakan salah satu sarana yang bertujuan untuk mempermudah dan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga akan terbentuk hubungan yang baik antara siswa dan guru, serta mampu meningkatkan aktifitas siswa untuk peningkatan prestasi belajar. (Widiy Wahyuni et al., 2023)

Teka-teki silang dalam pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media tersebut digunakan agar siswa tertarik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Disamping itu dengan menggunakan teka teki silang dalam pembelajaran akan mempermudah peserta didik untuk mengingat dan memahami konsep-konsep yang terkandung dalam materi pelajaran. Teka-teki silang dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas terutama untuk menguatkan pencantolan konsep ke dalam memori. (Ii & Sejarah, 2002)

Produk yang akan dikembangkan adalah LKPD menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) yang akan digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Pengembangan LKPD PAI dan Budi Pekerti menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) ini diterapkan karena salah satu penunjang semangat belajar peserta didik dan mampu menjadikan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan membantu menurunkan tingkat kebosanan anak terhadap pembelajaran. Meskipun demikian, produk ini memiliki manfaat untuk menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan semangat belajar. Pertimbangan inilah yang membuat peneliti ingin menerapkan Teka-Teki Silang (TTS) dalam kegiatan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang nantinya akan membantu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Upaya yang akan dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan LKPD menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) harus melakukan langkah-langkah pengerjaan mulai dari tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran. Setelah itu baru melakukan uji validasi produk, uji praktikalitas produk dan uji efektifitas produk terhadap "Pengembangan LKPD PAI dan Budi Pekerti pada Materi Membiasakan Perilaku Terpuji Kelas II Menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) di SD Negeri 04 Kubang Putihah."

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD) merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan yaitu model 4D. Model 4D terdiri dari empat tahapan yaitu *define, design, develop, dan disseminate*.

Tahapan pendefinisian peneliti mulai wawancara guru PAI di SD Negeri 04 Kubang Putihah pada tanggal 28 Februari 2024 yang mana peneliti lebih dulu melihat kondisi dan situasi peserta didik serta menganalisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) PAI yang digunakan di sekolah.

Tahap perancangan bisa dikerjakan setelah tahap pendefinisian (*define*) telah selesai dikerjakan. Karena pada tahap ini merupakan tindak lanjut dari tahap sebelumnya. Pada tahap ini materi diketik di *word* yang kemudian akan dilakukan *copy paste* kedalam *desain* model yang telah dibuat sebelumnya. Untuk perancangan desain yang menarik, peneliti memanfaatkan salah satu aplikasi yang dikenal dengan *canva*.

Tahap pengembangan (*Delovep*) dilakukan dengan prosedur dalam tahap penilaian (*assesment*). Tahap penilaian dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap validasi, tahap praktikalitas dan tahap efektifitas.

Tahap Diseminasi (*desseminate*) setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media LKPD. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media LKPD menggunakan TTS secara terbatas kepada guru PAI dan siswa kelas II di SD Negeri 04 Kubang Putih.

Untuk memperoleh hasil produk yang berkualitas dan siap pakai maka perlu dilakukan uji validitas produk.

Tabel 1. Uji Validasi

No	Validator						Nilai V
	Dr. Salmi Wati, M.Ag		Dr. Supratm an Zakir, M.Pd, M.Kom		Dr. Deswala ntri, SS, M.Pd		
	Sk or/ r	S	Sk or/ r	S	Sk or/ r	S	
Item 1	5	4	4	3	4	3	0,83
Item 2	5	4	4	3	4	3	0,83
Item 3	5	4	4	3	5	4	0,91
Item 4	5	4	4	3	5	4	0,91
Item 5	5	4	4	3	4	3	0,83
Item 6	5	4	4	3	5	4	0,91
Item 7	4	3	4	3	4	3	0,75
Item 8	4	3	4	3	4	3	0,75
Item 9	5	4	4	3	4	3	0,83
Item 10	5	4	4	3	5	4	0,91
Item 11	5	4	4	3	4	3	0,83
Item 12	4	3	4	3	4	3	0,75
Item 13	5	4	4	3	4	3	0,83
Item 14	5	4	4	3	4	3	0,83
Item 15	5	4	4	3	4	3	0,83
Item 16	5	4	4	3	4	3	0,83
JUMLAH							13,42
RATA-RATA							0,83
KATEGORI							Valid

Maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan LKPD PAI dan Budi Pekerti Pada Materi Membiasakan Perilaku Terpuji Kelas II Berbasis TTS (Teka-Teki Silang) di SD Negeri 04 Kubang Putih yang sudah penulis uji validitas isi menggunakan Indeks Aiden sehingga memperoleh nilai 0,83 dengan kriteria Sangat Valid.

Tabel 2. Uji Praktikalitas

No	Penguji Praktikalitas	Jumlah Maksimal
----	-----------------------	-----------------

	Asni Maryanti, SHI	Siswa/i Kelas II	
Item 1	5	4	5
Item 2	5	5	5
Item 3	5	5	5
Item 4	4	5	5
Item 5	5	5	5
Item 6	5	4	5
Item 7	4	5	5
Item 8	5	5	5
Item 9	4	5	5
Item 10	4	4	5
Total	46	47	50
ρ	0,92	0,94	
ρ_e	0,08	0,06	
K	0,91	0,94	
Rata-Rata			0,92

Berdasarkan hasil praktikalitas yang telah dilakukan kepada Kepala Sekolah, Guru PAI, Wali Kelas II SD Negeri 04 Kubang Putih dapat dilihat bahwa hasil dari aspek evaluasi diperoleh rata-rata nilai yaitu 0,92 dengan kategori Sangat Praktis.

Tabel 3. Uji Efektifitas

ANALISIS G-SCORE

KELAS 2 SD NEGERI 04 KUBANG PUTIAH

No.	Nama	Pre-Test	Post-Test	Post-Pre	Skor Ideal (100)-pre	N-Gain Score
1	Nabil	20	90	70	80	0,875
2	Reyhan	30	80	50	70	0,7143
3	Akifa	30	90	60	70	0,8571
4	Annisa	40	90	50	60	0,8333
5	Fajri	30	80	50	70	0,7143
6	Farzana	40	90	50	60	0,8333
7	Habil	30	80	50	70	0,7143
8	Kenysa	40	90	50	60	0,8333
9	Khansa	30	90	60	70	0,8571
10	Raffy	20	80	60	80	0,75
11	Azka	20	80	60	80	0,75
12	Fatih	30	90	60	70	0,8571
13	Sullivan	30	80	50	70	0,7143
14	Nahda	30	90	60	70	0,8571

15	Navya	40	90	50	60	0,8333
16	Rafli	30	80	50	70	0,7143
17	Refa	30	90	60	70	0,8571
18	Ufaira	40	90	50	60	0,8333
19	Alif	20	80	60	80	0,75
20	Faiz	30	90	60	70	0,8571
JUMLAH						16,006
RATA-RATA						0,8003
KATEGORI						Tinggi

Maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan LKPD PAI dan Budi Pekerti Pada Materi Membiasakan Perilaku Terpuji Kelas II Berbasis TTS (Teka-Teki Silang) di SD Negeri 04 Kubang Putih yang penulis rancang mendapatkan nilai rata-rata 0,80 dengan kategori Sangat Efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk pengembangan LKPD menggunakan Teka-Teki Silang (TTS). LKPD menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) ini dibuat guna untuk mendukung minat belajar peserta didik sendiri dengan pengerjaan yang dapat dilakukan disekolah maupun di rumah. Dengan adanya pengembangan LKPD menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) ini juga untuk menghilangkan rasa bosan peserta didik yang tinggi terhadap pembelajaran.

Dengan upaya pengembangan yang meningkatkan inovasi dan kreativitas yang tinggi mampu menciptakan suasana belajar yang semakin menarik dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. LKPD menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) ini juga mampu mengasah pengetahuan peserta didik dengan tampilan belajar sambil bermain.

Tidak hanya mampu mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik saja, namun dengan ragam gambar dan ilustrasi yang mendukung terhadap materi Membiasakan Perilaku Terpuji, peserta didik dapat langsung mencontohkan bahkan menerapkan nilai positif terhadap ilustrasi yang telah ditampilkan pada LKPD.

LKPD menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) ini disajikan dalam beberapa unsur, yaitu: Cover, TP dan ATP, materi pokok, rangkuman, petunjuk belajar, tugas berupa uji kompetensi, berupa Teka-Teki Silang (TTS) dan penilaian.

Tabel. 4 Unsur LKPD

Bagian	Penjabaran Bagian
1. Pendahuluan	a. Cover b. TP dan ATP
2. Inti	a. Materi b. Rangkuman
3. Penutup	a. Petunjuk penggunaan b. Uji kompetensi c. Penilaian

Guru hanya menghandalkan LKPD yang disediakan oleh sekolah, jelas dengan tampilannya itu itu saja dan hanya memiliki warna hitam putih membuat guru hanya menyampaikan pembelajaran dengan implementasi yang sama setiap harinya, peserta didik juga pada tingkat kebosanannya yang sangat tinggi memiliki minat dan semangat belajar yang rendah. Dengan pengembangan ini menciptakan kreativitas yang berbeda dan lebih menarik dalam pembelajaran di kelas terutama pada tingkat anak sekolah dasar yang masih membutuhkan keseruan dalam belajar dan membantu

mengasah pengetahuan sejak berada di fase A dengan menerapkan LKPD menggunakan Teka-Teki Silang (TTS).

Hasil dari penelitian ini didukung oleh angket yang telah peneliti buat dan sebarakan untuk mendapatkan hasil uji validitas 0,83, praktikalitas 0,92 dan efektifitas 0,80 terhadap LKPD menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) dapat dilihat pada lampiran skripsi penelitian ini.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan LKPD menggunakan Teka-Teki Silang yang dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *canva* dan *puzzlemaker* sebagai media pendukung pembelajaran oleh pendidik dalam melakukan pembelajaran yang lebih menarik, terutama pada materi Membiasakan Perilaku Terpuji dan dapat digunakan juga oleh peserta didik di sekolah maupun di rumah, LKPD menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) yang dirancang dinyatakan sangat valid dengan rata-rata 0,83, selanjutnya uji praktikalitas dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata nilai 0,92 dan terakhir uji yang dilakukan kepada 20 siswa, produk dinyatakan sangat efektif dengan rata-rata 0,80.

REFERENCES

- Ii, B. A. B., & Sejarah, B. (2002). *Teori Pemanfaatan Media TTS*. 1, 9–40.
- Journal, E., Firdaus, I. A., & Ernawati, N. (2024). *Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam Pengembangan Media Kartu Tajwid Berbasis TTS Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. 5, 71–87.
- Keislaman, J., & Karawang, S. M. A. N. (N.D.). *S L A M I K A*. 5(April 2023), 619–632.
- Maryanti, A. (N.D.). Guru PAI SD Negeri 04 Kubang Putih. *Wawancara Pribadi*.
- Permatasari, A. Y. (2023). BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64. *Gastronomía Ecuatoriana Y Turismo Local*. 1(69), 5–24.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Iqra*, 14(1), 1–13.
- Widiy Wahyuni, Pendi Hasibuan, Arifmiboy Arifmiboy, & Zulfani Sesmiarni. (2023). Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VII Di MTSN 3 Agam Kenagarian Balingka Kecamatan IV Koto, Kabupaten Agam. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(2), 57–67. <https://doi.org/10.59246/Alfihris.V1i2.215>