

Pengembangan LKPD Ramah Disgrafia untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Farah Dwi Agustina Wigati^{a,1}, Nurul Istiq'faroh^{b,2}, Siti Nur Kholifah^{c,3}

^{a,b,c}Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60213,

Indonesia

¹24010644157@mhs.unesa.ac.id; ²nurulistiqfaroh@unesa.ac.id; ³24010644214@mhs.unesa.ac.id

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<i>Sejarah Artikel:</i> Diterima: 20 Februari 2026 Direvisi: 14 Maret 2026 Disetujui: 27 April 2026 Tersedia Daring: 1 Mei 2026 <i>Disgrafia, LKPD Adaptif, Menulis Permulaan, Scaffolding Visual, Sekolah Dasar</i>	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kesenjangan antara capaian pembelajaran menulis permulaan dengan kemampuan nyata siswa sekolah dasar, khususnya siswa yang menunjukkan gejala disgrafia. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang relevan juga turut melatarbelakangi penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ramah disgrafia sebagai solusi dalam mengatasi hambatan menulis permulaan pada siswa sekolah dasar. Disgrafia merupakan gangguan atau kesulitan dalam keterampilan menulis yang ditandai dengan tulisan yang tidak terbaca, tidak proporsional serta lemahnya koordinasi motorik halus. Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek penelitian ini terdiri dari ahli media dan lima siswa kelas II sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik ramah disgrafia memiliki tingkat validitas sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid, serta tingkat kepraktisan sebesar 90,7% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil implementasi menunjukkan rata-rata performa siswa sebesar 90% dengan kategori sangat baik yang mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Fitur scaffolding visual seperti menebalkan (tracing) dan penggunaan garis bantu tiga baris terbukti mampu membantu siswa dalam aktivitas mandiri. Media ini mampu meningkatkan kemandirian belajar dan memberikan respon afektif positif siswa. Dengan demikian, Lembar Kerja Peserta Didik ramah disgrafia dinyatakan layak, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.
Keywords:	ABSTRACT
<i>Dysgraphia, Adaptive LKPD, Beginning Writing, Visual Scaffolding, Elementary School</i>	<i>This research is motivated by the gap between the achievement of early writing learning and the real ability of elementary school students, especially students who show symptoms of dysgraphia. In addition, the lack of relevant learning media also contributed to the background of this research. The purpose of this study is to develop a dysgraphia-friendly Student Worksheet (LKPD) as a solution in overcoming barriers to beginning writing in elementary school students. Dysgraphia is a disorder or difficulty in writing skills that is characterized by illegible, disproportionate writing and weak fine motor coordination. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this study consisted of media experts and five elementary school grade II students. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, questionnaires and documentation. The results of the study showed that the dysgraphia-friendly Student Worksheet had a validity rate of 93.75% with a very valid category, and a practicality level of 90.7% with a very practical category. In addition, the results of the implementation showed an</i>

average student performance of 90% with the excellent category which indicates that this media is effective in improving students' writing skills. Visual scaffolding features such as thickening (tracing) and the use of three-line auxiliary lines have been proven to be able to assist students in independent activities. This media is able to increase learning independence and provide positive affective responses for students. Thus, the Dysgraphia-friendly Student Worksheet is declared feasible, practical and effective to be used in learning Indonesian in Elementary Schools.

©2026, Farah Dwi Agustina Wigati, Nurul Istiq'faroh, Siti Nur Kholifah
This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar memiliki kedudukan strategis sebagai sarana komunikasi dan fondasi utama bagi penguasaan ilmu pengetahuan lainnya. Secara global, pengembangan literasi pada anak usia dini menjadi fokus utama guru untuk mencetak generasi yang mampu berkomunikasi secara efektif (Fadillah, 2021). Di tingkat nasional, Kurikulum Merdeka menuntut adanya *curriculum design and development* yang mampu merespons perbedaan kemampuan setiap individu siswa secara adaptif (Wahyuni, dkk., 2025). Lebih jauh, keterampilan permulaan di kelas rendah bukan sekadar aktivitas mekanik menyalin persepsi visual, memori kerja, dan kontrol motorik halus yang presisi (Lestari dkk., 2023). Fenomena yang ditemukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas di sekolah dasar wilayah Kabupaten Pati menunjukkan adanya kesenjangan antara capaian pembelajaran yang diharapkan dengan realitas kemampuan siswa. Meskipun siswa di wilayah tersebut dikategorikan sebagai siswa reguler, terdapat indikasi kuat mengenai hambatan grafomotorik atau gejala disgrafia, seperti tulisan yang tidak terbaca dan ukuran huruf yang tidak proporsional (Amirudin, 2022). Kondisi ini selaras dengan temuan Wahyuni, dkk. (2025) yang menegaskan bahwa kesalahan bahasa tulis pada anak dengan gejala disgrafia yang sering mencakup penghilangan huruf atau ketidakmampuan mengikuti garis lurus. Problematika ini diperkuat oleh fakta bahwa banyak siswa kelas rendah yang belum memiliki kemandirian dalam menulis akibat ketergantungan pada instruksi guru yang belum terfasilitasi oleh upaya kreatif dalam pembelajaran (Sihombing, dkk., 2025).

Analisis terhadap penyebab kesulitan belajar ini menunjukkan faktor internal dan eksternal di mana ketiadaan perangkat ajar yang spesifik di sekolah reguler menjadi faktor utama penghambat perkembangan motorik halus siswa (Setiyono, 2022). Sejalan dengan pandangan Fauzia dkk. (2022), penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa dan meminimalisir kejenuhan di kelas. Hal ini mendesak karena pengembangan modul ajar yang terstruktur secara sistematis sangat krusial untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan literasi mencapai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum (Mukhlis dkk., 2025). Pengembangan perangkat ajar saat ini mulai mengarah pada modul atau bahan ajar spesifik yang dirancang untuk mengatasi hambatan belajar tertentu. Sebagaimana disarankan oleh Aftana (2024), strategi penanganan hambatan menulis di kelas reguler harus melibatkan media yang partisipatif dan mampu memandu siswa secara teknik langkah demi langkah. Temuan ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa perlakuan dengan media interaktif terbukti efektif dalam mengurangi kesalahan menulis siswa kelas rendah secara signifikan. Mukhlis dkk. (2025) menekankan bahwa pengembangan modul ajar yang terstruktur secara sistematis sangat krusial untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan literasi mencapai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Realita yang ditemukan adalah masih minimnya perangkat ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang

didesain dengan prinsip “Ramah Disgrafia” untuk diterapkan secara klasikal di sekolah umum guna mencegah hambatan menulis lebih lanjut. Oleh karena itu, pengembangan perangkat ajar spesifik berbasis modul ini menjadi solusi yang urgen dalam ekosistem pendidikan dasar (Mukhlis dkk., 2025).

Penelitian ini menawarkan keterbaruan melalui pengembangan “LKPD Ramah Disgrafia”, penggunaan garis bantu tiga baris untuk mengukur proporsi huruf, serta tahapan latihan dari menebalkan hingga menulis mandiri untuk meningkatkan kemandirian belajar (Lestari dkk., 2023). Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan hak yang sama (equity) bagi seluruh siswa agar dapat memiliki keterampilan menulis yang rapi dan terukur (Fauzia dkk., 2022). Riset ini sangat mendasar untuk dilakukan guna menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif, yang pada akhirnya memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi guru dalam menangani hambatan menulis di kelas reguler (Aftana, 2024).

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu Research & Development (RnD). Research & Development (RnD) adalah proses atau langkah yang digunakan untuk mengembangkan produk baru dan atau menyempurnakan produk yang sudah ada. RnD memainkan peran penting dalam inovasi, penciptaan teknologi, produk, layanan, atau sistem baru (Judijanto, dkk. 2024). Penelitian RnD merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut sebelum digunakan secara luas (Sugiyono, 2019). Dalam konteks Pendidikan, RnD digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk Pendidikan. Proses ini melibatkan siklus yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berhubungan dengan produk yang akan dikembangkan, menguji produk di lapangan dan melakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan produk saat di lapangan (Okpatrioka, 2023). Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan kepanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations. Model ADDIE membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yaitu konsep mengembangkan suatu desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional yang berpusat pada pembelajaran individu yang memiliki fase langsung dan jangka panjang serta menggunakan pendekatan sistem pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional ADDIE berfokus pada pengetahuan kompleks dan masalah nyata. (Hidayat, F., dkk. 2021). Data dalam penelitian ini terdiri data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan saran dari para ahli terkait pengembangan produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif deskriptif. Setelah data diperoleh dilakukan analisis dan hasilnya berupa pemaparan gambaran mengenai situasi yang diteliti dalam bentuk uraian naratif. Tujuan analisis kualitatif deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. (Jailani, M. S, dkk. 2024).

3. Hasil dan Pembahasan

Lembar penilaian validasi media pembelajaran LKPD ramah disgrafia pada tahap validasi ahli menggunakan skor 1, 2, 3, dan 4 (1=Tidak Setuju, 2=Kurang Setuju, 3= Cukup Setuju dan 4 = Setuju). Lembar validitas juga berisi penilaian, masukan, tanggapan serta kritik dan saran dari validator. Menurut (Aliyah & Istiq'faroh, 2022) suatu media harus melalui proses uji validasi kelayakan oleh validator untuk mengetahui kelayakan media tersebut, sehingga dapat digunakan dengan baik.

Tabel 1. Validitas Media

Skor	Validitas	Keterangan
85,00%-100%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,00%-<85,00%	Valid	Dapat digunakan namun perlu revisi kecil
50,00%-<70,00%	Kurang Valid	Tidak digunakan karena perlu revisi besar
01,00%-<50,00%	Tidak Valid	Tidak boleh dipergunakan

Analisis mengenai hasil validitas memiliki beberapa rentang skor dan penggolongan. Hal ini sejalan dengan pendapat Akbar dalam (R.RRR Putri et al., 2022) yang menyatakan bahwa suatu media dapat dikatakan sangat valid jika memiliki rentang skor 85,00%-100%. Rentang skor ini menunjukkan bahwa suatu media dapat digunakan tanpa melalui proses revisi. Rentang skor 70,00%-<85,00% dikatakan valid dengan keterangan dapat digunakan namun perlu sedikit revisi. Rentang skor 50,00%-<70,00% dikatakan kurang valid dengan keterangan tidak digunakan karena perlu revisi besar. Kemudian rentang skor 01,00%-<50,00% dikatakan tidak valid dan tidak boleh dipergunakan.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Aspek	Nomor Butir	Skor Penilai
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	1.1	3
	1.2	4
	1.3	4
Kesesuaian Materi dengan Karakteristik Disgrafia	2.1	4
Kepraktisan/ketergunaan	3.1	4
	3.2	4
	3.3	3
Daya Tarik Media	4.1	4
	4.2	3
	4.3	4
Skor Total		45
Skor Maksimal		48
Presentase		93,75%

Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan oleh ahli media, diperoleh hasil presentase sebesar 93,75%. Berdasarkan tabel 1 maka hasil uji validitas termasuk dalam kategori sangat valid sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Menurut Wulandzari dalam (Rahma & Istiq'faroh, 2025) hasil evaluasi ahli media dan ahli materi dalam media ini mengindikasikan bahwa media ini telah mencapai standar kelayakan yang tinggi dan relevan. Secara umum, ahli media menyatakan bahwa materi dalam LKPD sesuai dengan capaian pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas dua dan materi yang disajikan mendukung tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, materi yang disajikan sesuai untuk siswa yang memiliki kesulitan dalam menulis. Sehingga hal ini dapat melatih dan memudahkan siswa yang memiliki kesulitan dalam menulis. Keunggulan dari media ini yaitu mudah digunakan, dibawa, dipindahkan dan cukup relevan digunakan dalam beberapa kali pertemuan. Secara visual, desain LKPD menarik dan mampu membuat siswa antusias untuk memahami suatu konsep. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nurfadhillah et al., 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan daya tarik dan memusatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Suatu media juga dapat

dikatakan memiliki kelayakan jika mampu meningkatkan keaktifan, keterlibatan, pemahaman siswa dan manfaat praktis lainnya. (I L Muniroh & N Istiq'faroh, 2025). Media visual dinilai lebih efektif dan dapat mengoptimalkan kegiatan belajar siswa. Penggunaan media visual terutama menebali huruf dan garis dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat huruf, menulis dan meningkatkan daya ingat (Aftana, 2024). Lembar penilaian kepraktisan media pembelajaran LKPD ramah disgrafia pada tahap uji kepraktisan oleh ahli media menggunakan skor 1, 2, 3, dan 4 (1 = Tidak Sesuai, 2 = Kurang Sesuai, 3 = Sesuai dan 4 = Sangat Sesuai). Lembar kepraktisan juga berisi penilaian, masukan, tanggapan serta kritik dan saran dari ahli media.

Tabel 3. Kepraktisan Media

Skor	Validitas	Keterangan
75,00%-100%	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
50,00%-<75,00%	Praktis	Dapat digunakan dengan revisi
25,00%-<50,00%	Kurang Praktis	Disarankan untuk tidak dipergunakan
00,00%-<25,00%	Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan

Setelah dilakukan uji validitas, suatu media harus melalui uji kepraktisan. Menurut Akbar dalam (R.RRR Putri et al., 2022), pengujian kepraktisan memiliki beberapa penggolongan berdasarkan hasil presentase yang diperoleh. Media yang memiliki rentang skor kepraktisan sebesar 75,00%-100% dinyatakan sebagai suatu media yang sangat praktis. Dengan demikian, media tersebut dapat digunakan tanpa revisi. Media dengan rentang skor kepraktisan sebesar 50,00%-<75,00% dinyatakan sebagai suatu media yang praktis dan dapat digunakan namun dengan revisi. Media dengan rentang skor sebesar 25,00%-<50,00% dinyatakan kurang praktis dan disarankan untuk tidak dipergunakan. Sedangkan media dengan rentang skor 00,00% - <25,00% dinyatakan tidak praktis dan tidak dapat digunakan.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan

Aspek	Nomor Butir	Skor Penilai
Kemudahan Penggunaan	1.1	4
	1.2	4
	1.3	1
	1.4	2
Kebermanfaatan Penggunaan LKPD	2.1	4
	2.2	3
	2.3	1
	2.4	4
Penyajian dan Daya Tarik	3.1	3
	3.2	1
	3.3	3
	3.4	1
Efisiensi dan Kemandirian	4.1	3
	4.2	1
	4.3	3
	4.4	1
Skor Total		39
Skor Maksimal		43
Presentase		90,7%

Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang telah dilakukan oleh ahli media, diperoleh hasil kepraktisan sebesar 90,7%. Menurut tabel 2, presentase 90,7% dalam uji kepraktisan termasuk dalam kategori sangat praktis. Sehingga media LKPD ramah disgrafia dapat digunakan tanpa revisi. Ahli media menyatakan bahwa media LKPD ramah disgrafia memiliki berbagai kemudahan dalam penggunaannya. Media ini dapat dengan mudah dibawa, dipindahkan dan disimpan. Selain itu, petunjuk pengerjaan dan urutan langkah pembelajaran dalam LKPD juga dapat dipahami dengan mudah. Manfaat dari media ini yaitu dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan menulis huruf dan angka serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. Berdasarkan desain media, media ini juga tergolong menarik dari segi warna dan gambar sehingga dapat menarik perhatian siswa. Dari nilai kepraktisan, ahli media menyatakan bahwa media ini sangat praktis dan efisien karna dapat mudah dibawa dan tidak perlu membutuhkan banyak bantuan guru.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Faradayanti, 2020) yang menyatakan bahwa suatu media dapat dikatakan praktis jika memenuhi beberapa kriteria. Seperti ketersediaan format/media, hemat biaya, hemat waktu dan dapat dipahami oleh instruktur. Kepraktisan media juga dipengaruhi oleh desain yang menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan dapat meningkatkan partisipasi siswa. (Putra et al., 2020). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa LKPD ramah disgrafia ini termasuk dalam kategori sangat praktis dan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Implementasi dan Respon Peserta Didik

Uji coba produk dilakukan kepada lima orang siswa (S1, S2, S3, S4, dan S5) untuk mengukur kepraktisan LKPD dari sudut pandang pengguna. Tahap ini bertujuan untuk melihat efektivitas fitur adaptif LKPD dalam membantu hambatan menulis permulaan secara langsung. Berdasarkan hasil observasi pengerjaan LKPD dan pengisian lembar refleksi diri, diperoleh performa sebagai berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Performa Menulsi dan Respon Afektif Siswa

Kode Siswa	Kemampuan Menebalkan	Ketepatan Menulis	Total Skor	Kategori	Respon Afektif
S1	4	3	87,5%	Sangat Baik	Senang
S2	3	3	75%	Baik	Senang
S3	4	4	100%	Sangat Baik	Senang
S4	4	4	100%	Sangat Baik	Senang
S5	4	3	87,5%	Sangat Baik	Senang
Rata-rata	3,8	3,4	90%	Sangat Baik	

Pembahasan ini merupakan bagian krusial untuk memaknai bagaimana fitur-fitur dalam LKPD bekerja sebagai instrument intervensi bagi siswa dengan hambatan menulis. Berdasarkan hasil kerja Siswa 1 sampai Siswa 5, ditemukan beberapa temuan signifikan yang berkaitan dengan teori dan penelitian terdahulu. Fokus utama analisis terletak pada bagaimana fitur scaffolding dalam LKPD mampu meminimalisir hambatan menulis pada siswa.

Analisis Capaian Performa Kuantitatif

Berdasarkan Tabel 3, hasil implementasi secara keseluruhan menunjukkan rata-rata klasikal sebesar 90,0%. Merujuk pada kriteria efektivitas menurut Akbar (2016), pencapaian ini berada pada kategori sangat baik/sangat efektif. Temuan ini membuktikan bahwa LKPD Ramah Disgrafia yang dikembangkan mampu memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan menulis siswa kelas II. Sejalan dengan Fadlillah, Rhman, & Istiq'faroh (2024),

pengembangan bahan ajar yang terstruktur sangat krusial untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang ditetapkan melalui media yang adaptif. Capaian sempurna pada S3 dan S4 menunjukkan bahwa desain intervensi dalam LKPD berhasil memfasilitasi transisi siswa dari tahap motorik kasar ke tahap penulisan simbol yang presisi. Berdasarkan data Tabel 5, seluruh subjek (S1-S5) menunjukkan performa yang sangat baik dalam aktivitas menebalkan garis bagun datar dan angka. Hasil kerja S1 dan 23 menunjukkan tarikan garis yang sangat presisi di atas titik-titik bantu. Hal ini membuktikan bahwa stimulus visual berupa tracing efektif dalam mengoordinasikan gerakan tangan dan mata siswa. Sebagaimana dijelaskan dalam Lestari dkk. (2023) pada bagian pendahuluan, menulis permulaan adalah proses kognitif yang melibatkan kontrol motorik halus yang presisi. Temuan ini didukung oleh kajian Widyaningrum & Hasanudin (2019) yang menegaskan bahwa latihan motorik halus yang terstruktur melalui metode menebalkan merupakan tahap preventif krusial dalam Membaca Menulis Permulaan (MMP). Dengan adanya panduan titik-titik, beban kognitif siswa berkurang sehingga mereka dapat fokus pada koordinasi gerak tangan. Aktivitas ini menjadi fondasi penting sebelum siswa masuk ke tahap menulis mandiri.

Efektivitas Garis Bantu Tiga Baris

Temuan paling signifikan ditemukan pada hasil kerja S4 dan S5. Sebelum intervensi, siswa cenderung menulis dengan ukuran huruf yang tidak seragam. Namun, melalui fitur garis bantu tiga baris pada halaman 2 dan 3, S4 mampu menuliskan kata “AYAM” dan “KURSI” dengan sangat rapi dan posisi huruf yang konsisten. Hal ini membuktikan bahwa garis bantu berfungsi sebagai scaffolding visual yang memberikan batasan ruang gerak pensil, sehingga siswa dapat membedakan proporsi huruf kapital dan kecil dengan jelas. Hal ini menjawab permasalahan yang diangkat oleh Hulwah & Ahmad (2022), bahwa hambatan utama disgrafia adalah ketidakmampuan menjaga alur garis dan ukuran huruf yang tidak seimbang. Menurut Rahma & Istiq'faroh (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan fokus dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam penggunaan huruf kapital di sekolah II sekolah dasar. Hal ini memvalidasi temuan bahwa bantuan visual yang terukur mampu mengurangi beban kognitif siswa dalam mengingat proporsi huruf.

Peningkatan Kemandirian dan Respon Afektif

Salah satu tujuan utama yang diuraikan dalam pendahuluan adalah meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas rendah. Data Tabel 2 menunjukkan bahwa S3 dan S4 telah mencapai tingkat “Mandiri” dalam mengerjakan LKPD. Hal ini membuktikan bahwa desain instruksional dalam LKPD ini mudah dipahami oleh siswa tanpa harus terus-menerus bergantung pada instruksi verbal guru. Selain itu, respon “Senang” dari 100% siswa memvalidasi padangan Fauzia dkk. (2022) bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat meminimalisir kejenuhan di kelas dan memberikan hak yang sama (equity) bagi siswa untuk terampil menulis. Hal ini sejalan dengan penelitian Hendratno dkk., (2024) yang menekankan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada aktivitas siswa dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Rasa percaya diri (self-efficacy) yang muncul saat siswa berhasil menyelesaikan setiap Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) tanpa bergantung pada guru menjadi indikator kunci keberhasilan media ini sebagai instrumen intervensi disgrafia di kelas reguler.

Respon Afektif dan Kebaruan Penelitian

Secara keseluruhan, penelitian ini telah menjawab urgensi ketersediaan perangkat ajar yang spesifik di sekolah reguler. LKPD ini tidak hanya valid secara materi, tetapi efektif secara praktis karena mampu menjembatani transisi dari kegiatan mekanik (menebalkan) ke proses kognitif (menulis kata mandiri). Perasaan mampu (self-efficacy) yang muncul saat berhasil menebalkan huruf kapital sangat penting untuk membangun kepercayaan diri siswa yang sering merasa tertekan dengan tugas menulis tangan. Kebaruan penelitian ini terletak

pada efektivitas penggunaan LKPD adaptif di sekolah reguler yang ternyata mampu memberikan dampak positif yang signifikan tanpa harus melalui penanganan di kelas inklusi atau khusus. Integrasi antara latihan motorik (*tracing*) dan panduan proporsi tiga garis menjadi solusi praktis bagi guru dalam menangani keberagaman kemampuan siswa secara mandiri. Keberhasilan siswa dalam melengkapi kegiatan menunjukkan bahwa integrasi antara fitur adaptif dan pendekatan partisipatif adalah kunci dalam menangani gejala disgrafia secara klasikal di sekolah umum (Aftana, 2024).

4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa pengembangan LKPD Ramah Disgrafia menjadi solusi instruksional yang efektif dalam mengatasi hambatan menulis permulaan di sekolah dasar reguler. Media pembelajaran LKPD ramah disgrafia yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Kevalidan media LKPD ramah disgrafia berdasarkan ahli media diperoleh presentase sebesar 93,75% yang diklasifikasikan dalam kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji kepraktisan oleh ahli media diperoleh presentase sebesar 90,7% yang diklasifikasikan dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil implementasi, media ini mampu menjawab permasalahan ketidakproporsionalan huruf dan rendahnya kemandirian menulis siswa melalui integrasi fitur *scaffolding* visual yang sistematis. Peningkatan performa siswa yang mencapai rata-rata klasikal 90% menunjukkan bahwa transisi dari kegiatan mekanik (*tracing*) ke proses kognitif (menulis mandiri) dapat terfasilitasi dengan baik melalui panduan garis bantu tiga garis. Implementasi dari penelitian ini menegaskan bahwa penanganan gejala disgrafia tidak harus selalu dilakukan di kelas inklusi, melainkan dapat diintervensi secara klasikal di kelas reguler dengan perangkat ajar yang adaptif. Oleh karena itu, direkomendasikan bagi guru sekolah dasar untuk mengintegrasikan LKPD berbasis *scaffolding* visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna memberikan hak pendidikan yang setara (*equity*) bagi siswa dengan keberagaman kemampuan motorik. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media serupa dengan cakupan materi yang lebih luas serta berbasis platform digital untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran modern.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Nurul Istiq'faroh, M.Pd selaku dosen pengampu yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dukungan selama penelitian. Penulis juga menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada ahli media yang telah memberikan bimbingan, penilaian, kritik dan saran yang membangun untuk penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung pelaksanaan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan Pendidikan di masa yang akan datang.

6. Daftar Pustaka

- Aftana, A. (2024). Strategi Guru dalam Menangani Siswa Disgrafia di Kelas VI SDN 26 Bukit Putus Dalam. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(2), 08–16.
- Aftana, A. (2024). Strategi Guru dalam Menangani Siswa Disgrafia di Kelas VI SDN 26 Bukit Putus Dalam. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(2), 08–16.
- Aliyah, A., & Istiq'faroh, N. (2022). Pengembangan Media FlipBook Bahasa Indonesia Materi Fabel Kelas IV SD. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–9.



- Amiruddin, M. Z. (2022). Analisis Pelayanan Pendidikan Inklusi Anak Disgrafia Studi Kasus Pada Siswa Kelas Iii Sd. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 99–105. <https://doi.org/10.24176/jino.v5i2.7724>
- Artikel, I., & Info, A. (2025). 1,2,3 ., 18(1), 191–202.
- Fadillah, N. (2021). Mengurangi Kesalahan Menulis Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Pada Anak Disgrafia Kelas II SD Negeri 060952 Medan. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 2(01), 573–594. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1446>
- Fadlillah, M., Rahman, B., & Istiq'faroh, N. (2024). Development of teaching materials with agricultural insight to introduce of agriculture in primary school students. *Journal of Education and Learning*, 18(4), 1224–1233. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i4.21641>
- Fany Isti Fauzia, Ilma Siti Salamah, Rifqi Taufiqul Hakim, & Muhamad Fikri Zulfikar. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Dan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1370–1384. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i1.2170>
- Faradayanti, K. A. (2020). KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB UNTUK MENUNJANG E-LEARNING PADA MATA PELAJARAN INSTALASI MOTOR
- LISTRİK DI SMK Kiki Ayu Faradayanti Endryansyah , Joko , Achmad Imam Agung. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 675–683. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36450>
- Hendratno, Wiryanto, Istiq'faroh, N., & Primaniarta, M. G. (2024). The effect of ethnography-based outdoor learning methods on elementary students' activities and learning outcomes. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(6), 4053–4061. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i6.29256>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- I L Muniroh, & N Istiq'faroh. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis IKA (Interaktif, Kreatif, dan Aktif) Materi Majas Kelas V SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 11381–11387. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3645>
- Ironita, V., Sihombing, C., & Damaianti, V. S. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Volume 11 Nomor 3 Juni 2022 Upaya Guru Dalam Mengatasi Disgrafia (Kesulitan Menulis) Teacher ' S Efforts in Overcoming Dysgraphia for Students At the Low-Grade Level Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah*. 11, 790–795.
- Irwan, & Kamarudin. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79-91.
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M. U., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., ... & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mukhlis, M., Sohnu, S., Yulawan, T., Shafina, V., Riau, U. I., Riau, U. I., Riau, U. I., Riau,



- U. I., & Riau, U. I. (2025). *DEVELOPMENT OF AN INDONESIAN LANGUAGE TEACHING MODULE FOR GRADE X DYSLEXIC STUDENTS IN AN INCLUSIVE SCHOOL*. *PENGEMBANGAN MODUL AJAR BAHASA INDONESIA SISWA DISLEKSIA*. 13, 292–305.
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., & Anggraeni, R. W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual untuk Siswa Kelas V. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3, 225–242.
- Nyoman Ayu Putri Lestari. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Bahasa Indonesia Berorientasi Keterampilan Proses Dalam*. 10, 413–420.
<https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/1264>
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- R.RRR Putri, Kaspul, K., & Arsyad, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 93–104.
<https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.46>
- Rahma, Z., & Istiq'faroh, N. (2025). *Pengembangan Media E-Flashcard Untuk Keterampilan Menulis Huruf Kapital Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 13(9), 2522–2536.
- Rahma, Z., & Istiq'faroh, N. (2025). *Pengembangan Media E-Flashcard Untuk Keterampilan Menulis Huruf Kapital Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 13(9), 2522–2536.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian dan Pengembangan Research dan Development. Bandung: Alfabeta
- Widyaningrum, H. K., & Hasanudin, C. (2019). Kajian Kesulitan Belajar Membaca Menulis Permulaan (MMP) di Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(2), 189–199.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i2.2219>