



Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Cerita Bergambar

Giri Rahma Hairani^{1*}, Safruddin¹, Heri Setiawan¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: [10.29303/jcar.v4i1.1805](https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1805)

Received: 15 Maret, 2022

Revised: 15 Mei, 2022

Accepted: 25 Mei, 2022

Abstract: Student Worksheet (LKPD) is a collection of sheets containing activities that allow students to carry out a real activity with the objects and problems studied. LKPD is a printed teaching material in the form of several sheets of paper containing material, summaries, and instructions in carrying out the tasks to be carried out by students referring to the basic competencies to be achieved. Picture stories are graphic teaching materials used in the learning process that have a practical understanding, namely being able to communicate certain facts and ideas clearly and strongly through a combination of expressing words and pictures. Teachers should be able to design and prepare LKPD carefully and always pay attention to the needs of each student. The results of observations show that the teacher has not designed his own LKPD that is able to help the needs of students to learn more actively and creatively, the teacher provides worksheets whose material and questions are taken from textbooks so that students are less active in carrying out learning. The purpose of this study was to determine the steps of the LKPD in the form of illustrated stories to be effective and efficient in terms of content and appearance, to know the feasibility of the LKPD, to know the students' responses to the LKPD. This study uses a qualitative and quantitative approach. The data collection technique used is a questionnaire or questionnaire. The results of research on LKPD development start from analysis, design, development, implementation, and evaluation. The validation test of material experts and teaching materials experts shows an average of 4 and 5 which are very valid categories. The percentage of test results for the small group is 93.6% and the large group is 95% with very good criteria.

Keywords: Student worksheets, picture stories, SDN 1 Toya.

Abstrak: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah kumpulan dari lembaran yang berisi tentang kegiatan yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas nyata dengan objek dan persoalan yang dipelajari. LKPD merupakan bahan ajar cetak berupa beberapa lembar kertas yang berisikan materi, ringkasan, dan petunjuk dalam pelaksanaan tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu kepada kompetensi dasar yang akan dicapainya. Cerita bergambar adalah bahan ajar grafis yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki pengertian praktis yaitu dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan tertentu secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Guru hendaknya mampu merancang dan mempersiapkan LKPD dengan matang serta selalu memperhatikan kebutuhan setiap siswa. Hasil observasi menunjukkan Guru belum merancang sendiri LKPD yang mampu membantu kebutuhan peserta didik untuk belajar lebih aktif dan kreatif, guru memberikan lembar kerja yang materi dan

*Email: rinfakhriani286@gmail.com

soalnya diambil dari buku paket sehingga peserta didik kurang aktif dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui langkah-langkah LKPD berbentuk cerita bergambar efektif dan efisien dari segi isi dan tampilan, mengetahui kelayakan LKPD, mengetahui respon peserta didik terhadap LKPD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisioner atau angket. Hasil penelitian pengembangan LKPD dimulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji validasi ahli materi dan ahli bahan ajar menunjukkan rata-rata 4 dan 5 yang merupakan kategori sangat valid. Presentase hasil uji kelompok kecil adalah 93,6% dan kelompok besar 95% dengan kriteria sangat baik.

Kata-kata Kunci: Lembar kerja peserta didik, cerita bergambar, SDN 1 Toya.

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar yang terjadi antara guru dan peserta didik membutuhkan kegiatan yang terstruktur. Kegiatan belajar tidak akan berjalan sebagai kegiatan yang terstruktur apabila tidak terencana secara sistematis dan sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah kumpulan dari lembaran yang berisi tentang kegiatan yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas nyata dengan objek dan persoalan yang dipelajari. LKPD berfungsi sebagai panduan belajar peserta didik serta dapat memudahkan peserta didik dan guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar.

Belajar menurut Yustiqvar, et al (2019); Ramdani, et al (2020) adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya (Ramdani, et al., 2021). Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) (Hadisaputra, et al., 2019). Belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, kompetensi, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan, dan cita-cita (Gunawan, et al., 2021).

Peserta didik umumnya lebih menyukai cerita bergambar karena cerita bergambar mampu menarik imajinasi dan rasa ingin tahu anak, selain itu cerita bergambar juga mudah dibaca, bahkan anak kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya. Cerita bergambar merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh cerita bergambar antara lain adalah untuk pendidikan, *advertising*, ataupun sebagai sarana hiburan. Tiap jenis cerita bergambar memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas. Kegiatan belajar tidak akan berjalan sebagai kegiatan

yang terstruktur apabila tidak terencana secara sistematis dan sesuai dengan tujuan yang ditentukan menurut Rizki dkk (2021:1).

Setiap guru hendaknya mampu merancang dan mempersiapkan LKPD dengan matang serta selalu memperhatikan kebutuhan setiap siswa di kelas yang bersangkutan. LKPD merupakan bahan ajar yang berupa lembaran yang berisikan kegiatan peserta didik yang memungkinkan peserta didik melakukan aktivitas nyata dengan persoalan yang dipelajari yang memudahkan peserta didik dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar. LKPD yang digunakan sangat menentukan pencapaian setiap kompetensi dasar yang ditetapkan. LKPD yang memenuhi kriteria baik akan melahirkan sebuah proses pembelajaran yang efektif menurut Waluyo dkk (2016).

Hasil observasi peneliti di kelas III SDN 1 Toya pada saat peneliti menjalankan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada tanggal 16 September sampai dengan 29 Oktober 2021 diperoleh informasi bahwa media belajar yang digunakan berpusat kepada buku tematik. Cara pengerjaan menggunakan kertas dari buku latihan yang dimiliki peserta didik dengan tugas atau langkah-langkah pengerjaan dilihat pada buku tematik. Selain itu juga pada tugas atau langkah-langkah yang dituliskan guru di papan tulis. LKPD yang digunakan dari segi warna masih berwarna putih hitam. Ilustrasi gambar yang kurang komunikatif dan tidak berwarna dengan penuh tulisan. Hal tersebut terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung pasif dan kurang optimal dalam proses pembelajaran.

Tugas guru sebagai pendidik adalah menjadi agen pembelajar untuk peserta didik. Untuk membelajarkan peserta didik, maka tugas guru sebagai pendidik hendaknya membuat dan mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD) agar lebih menarik dan berkarakter sehingga peserta didik akan semangat dalam proses pembelajaran dan menimbulkan rasa ingin tau yang tinggi pada peserta didik tentang apa yang dilihat pada lembar LKPD.

Hasil temuan peneliti di SDN 1 Toya menunjukkan bahwa penggunaan LKPD dalam

pembelajaran di beberapa sekolah masih terbatas. Hal ini ditunjukkan dari observasi yang dilakukan di kelas 3 SDN 1 Toya. Guru belum merancang sendiri LKPD yang mampu membantu kebutuhan peserta didik untuk belajar lebih aktif dan kreatif, guru memberikan lembar kerja yang materinya dan soalnya diambil dari buku paket sehingga peserta didik kurang aktif dalam melaksanakan pembelajaran, dengan menggunakan LKPD yang dikembangkan sendiri diharapkan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran di kelas dan dapat membantu peserta didik mengimplementasikan pengetahuan yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan Permendikbud No. 65 Tahun 2013 standar proses pendidikan dasar dan menengah telah dipandu untuk menerapkan pembelajaran dengan pendekatan ilmiah atau lebih dikenal dengan pendekatan saintifik. Salah satu penerapan yang tertuang dalam pendekatan saintifik untuk proses pembelajaran adalah dalam menyusun LKPD yang dilakukan oleh guru maupun lembaga tertentu yang dikeluarkan melalui media cetak. LKPD biasanya banyak yang monoton dan tidak menarik dikarenakan tidak terdapat gambar dan warna sehingga membuat keinginan belajar pada peserta didik dapat berkurang atau lemah.

Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD berbentuk cerita bergambar menggunakan struktur LKPD dengan pengemasan yang dibuat lebih menarik dari LKPD yang ada sebelumnya untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam penggunaan LKPD. Alasan mengapa peneliti mengembangkan LKPD berbentuk cerita bergambar karena seperti yang telah kita ketahui sebagian peserta didik kurang senang mengerjakan soal-soal apalagi pada lembar kerja peserta didik tersebut hanya dipenuhi oleh tulisan tanpa ada gambar dan warna.

LKPD ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena LKPD yang akan dikembangkan oleh peneliti menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan cerita bergambar dengan berwarna. Hurlock (dalam Faizah, 2009:254) menyatakan bahwa peserta didik usia sekolah menyukai cerita bergambar karena cerita bergambar mampu menarik imajinasi dan rasa ingin tahu peserta didik, selain itu cerita bergambar juga mudah dibaca, bahkan peserta didik yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya. Cerita bergambar didefinisikan oleh Hendri, et al (2022) yaitu cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar yang biasanya ditujukan kepada peserta didik. Peserta didik akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita. Berkaitan dengan itu, Hafid (2009) menjelaskan bahwa

cerita bergambar yang mensejajarkan antara cerita dengan gambar. Kedua elemen itu saling melengkapi untuk menghasilkan suatu cerita. Stewing menegaskan bahwa salah satu pendorong utama agar peserta didik memiliki rasa cinta terhadap buku adalah dengan menghadirkan buku cerita bergambar yang baik. Dalam hal ini, cerita bergambar yang baik harus mengandung gambar yang berkualitas dan komunikatif sehingga anak terpengaruh untuk membaca cerita. Kata-kata dan teks untuk bacaan peserta didik harus sederhana tetapi tidak perlu melakukan penyederhanaan yang berlebihan, hal tersebut cukup dalam konteks yang dapat dipahami peserta didik bersama dengan bantuan ilustrasi.

Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik kelas III terhadap lembar kerja peserta didik (LKPD), maka peneliti bermaksud menawarkan produk berupa Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Cerita Bergambar pada Pembelajaran Subtema "Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia". Berdasarkan penjelasan di atas peneliti mengambil fokus penelitian di SDN 1 Toya dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Cerita Bergambar Untuk Peserta Didik Kelas III SD".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan proses pembelajaran menggunakan LKPD cerita bergambar di kelas III SDN 1 Toya. Pendekatan penelitian adalah keseluruhan cara berpikir yang diadopsi peneliti tentang bagaimana penelitian akan dilakukan. Menurut Muhajirin dan Maya (2017) pada dasarnya pendekatan dalam penelitian dibedakan menjadi dua yaitu pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Menurut Budiyo (2017:8) metode *Research & Development* (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut. *Research and Development* (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji keefektifitasnya. Alasan memilih metode penelitian R&D (*Research and Development*) karena dapat menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian yang bersifat analisis untuk menguji produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE.

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi : 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan agar dapat berfungsi dimasyarakat luas. Putra (2015:67) menyatakan bahwa R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian secara sengaja, sistematis, bertujuan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, cara, prosedur tertentu yang lebih baik, baru, efektif, efisien, dan bermakna. Penelitian pengembangan ini lebih diarahkan untuk menghasilkan suatu produk yang bermanfaat untuk dunia pendidikan, kemudian diuji dengan keefektifan produk tersebut sehingga bisa digunakan di dunia pendidikan secara langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE meliputi lima tahapan yaitu *Analysis, design, development, implementation, evaluation*. Adapun pembahasan dari hasil penelitian sebagai berikut.

A. Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan analisis kurikulum peneliti dapat menentukan KD dan materi apa yang akan dikembangkan sehingga LKPD yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Kurikulum yang digunakan sekolah yaitu kurikulum 2013 dengan materi tematik dan materi yang peneliti pilih adalah tema 2 subtema 1 pembelajaran 5. Berdasarkan analisis kebutuhan, dilihat dari hasil obsevasi guru kelas III belum merancang sendiri LKPD yang mampu membantu kebutuhan peserta didik untuk belajar lebih aktif dan kreatif, guru memberikan lembar kerja yang materi dan soalnya diambil dari buku paket sehingga peserta didik kurang aktif dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan LKPD yang dikembangkan peneliti dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi dan menjadikan pembelajaran di kelas menjadi ada sedikit perubahan sehingga siswa tidak bosan. LKPD yang digunakan sangat menentukan pencapaian setiap kompetensi dasar yang ditetapkan. LKPD yang memenuhi kriteria baik akan melahirkan sebuah proses pembelajaran yang efektif (Ruzadiana et al., n.d.; Waluyo, Sa'dijah, & Subanji, 2016).

B. Desain (*Design*)

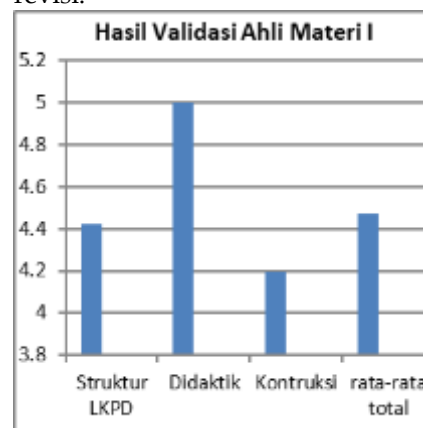
LKPD yang dikembangkan di desain menggunakan aplikasi *Canva web*. Materi pada LKPD ini adalah tematik yang terdiri dari mata pelajaran bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika. Gambar dan hiasan gambar kartun di *download* dari elemen yang ada pada aplikasi *Canva*. LKPD ini dibuat berwarna dan di berikan hiasan kartun agar tampak menarik dan tidak membosankan. Menurut Surachman (dalam Nurdin, dkk 2016:114) dalam pengembangan LKPD harus memenuhi beberapa persyaratan salah satunya syarat teknis terkait penampilan, dimana penampilan adalah hal yang sangat penting dalam sebuah LKPD. Menurut Rustaman (dalam Majid, 2017:374) Penampilan LKPD harus dibuat menarik, kemenarikan penampilan LKPD akan menarik perhatian siswa, tidak menimbulkan kesan jenuh, dan membosankan. LKPD yang menarik adalah LKPD yang memiliki kombinasi antara gambar, warna, dan tulisan yang sesuai. Memuat soal atau pertanyaan-pertanyaan yang akan dikerjakan oleh siswa dan memuat ruang kosong untuk jawaban.

C. Pengembangan (*Development*)

a. Validasi LKPD

1. Validasi Ahli Materi

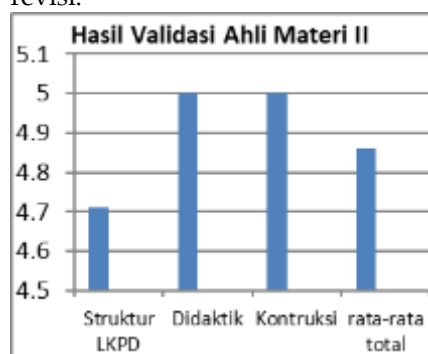
Hasil penilaian uji validasi ahli materi dari setiap aspek dan keseluruhan aspek yang dinilai oleh validator pertama mendapatkan rata-rata skor yaitu 4,47 sehingga termasuk kategori baik, dengan mendapatkan tingkat validitas 89,3% yang mendapatkan kriteria validitas yaitu sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.



Hasil validasi ahli materi I menunjukkan bahwa rata-rata aspek yang dinilai pada struktur LKPD 4,42, didaktik 5, konstruksi 4,2, rata-rata total 4,47.

Validator kedua mendapatkan rata-rata skor yaitu 4,86 sehingga termasuk pada kategori sangat baik, dengan mendapatkan tingkat validitas 97,3% yang

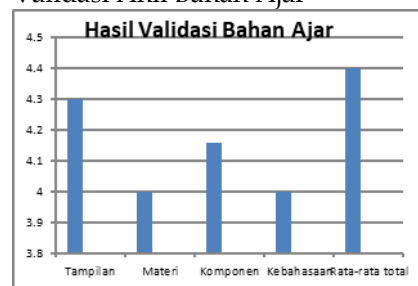
mendapatkan kriteria validitas yaitu sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.



Hasil validasi ahli materi II menunjukkan bahwa rata-rata aspek yang dinilai pada struktur LKPD 4,71, didaktik 5, konstruksi 5, rata-rata total 4,86. Pertama berkaitan dengan struktur LKPD yang dikembangkan bahwa dalam LKPD sudah termuat struktur LKPD. Menurut Depdiknas (2008:23-24) langkah-langkah yang dilakukan dalam penyusunan LKPD salah satunya adalah menentukan struktur LKPD yang meliputi judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas dan langkah kerja, serta penilaian. Dengan struktur LKPD ini, memudahkan peneliti dalam penyusunan LKPD yang dikembangkan. Kedua berkaitan dengan kesesuaian LKPD dengan syarat didaktik bahwa dalam LKPD sudah terdapat kegiatan-kegiatan atau aktifitas yang dilakukan siswa agar siswa memahami konsep materi yang dipelajari. Ketiga berkaitan dengan kesesuaian LKPD dengan syarat konstruksi. Urutan penyampaian materi sudah sesuai, dalam menyampaikan materi juga sudah menggunakan media gambar agar siswa lebih paham terhadap materi yang dipelajari. Selain itu terdapat ruang yang cukup untuk siswa menuliskan jawaban langsung dalam LKPD dan memuat tujuan yang jelas sehingga siswa akan tahu apa yang harus mereka capai setelah mempelajari materi yang ada dalam LKPD. Menurut Endang Widjajanti (2008:2) LKPD yang baik adalah LKPD yang dapat digunakan peserta didik secara maksimal pada kegiatan pembelajaran. LKPD tersebut harus memenuhi persyaratan salah satunya syarat konstruksi yang berhubungan

dengan penggunaan bahasa, susunan kalimat, kosa kata, tingkat kesukaran dan kejelasan dalam LKPD.

2. Validasi Ahli Bahan Ajar

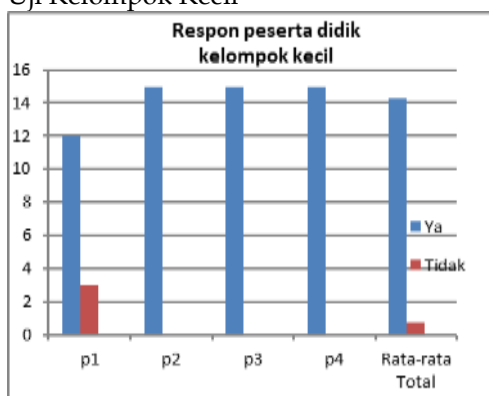


Hasil penilaian uji validasi ahli bahan ajar dari setiap aspek dan keseluruhan aspek yang dinilai yaitu berkaitan dengan tampilan LKPD, kelayakan penyajian materi, komponen pembelajaran, dan kebahasaan aspek yang dinilai oleh validator mendapatkan rata-rata skor yaitu 4,4 sehingga termasuk kategori baik, dengan mendapatkan tingkat validitas 88% yang mendapatkan kriteria validitas yaitu sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Bentuk font yang digunakan adalah "Comic Sans MS", font ini tidak menggunakan huruf latin sehingga dapat dibaca dengan jelas. Ukuran font berkisar antara 11-14 sehingga tulisan tidak terlalu kecil atau terlalu besar. Selain itu perbandingan antara ukuran gambar dengan tulisan sudah sesuai. Gambar yang tersedia di dalam LKPD sudah sesuai dengan materi sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan baik. Sesuai dengan pernyataan menurut Surachman (dalam Nurdin, dkk 2016:114) dalam mengembangkan LKPD harus memenuhi beberapa persyaratan yaitu syarat teknis terkait gambar, gambar yang baik dalam LKPD adalah yang dapat menyampaikan pesan ataupun isi dari gambar tersebut secara efektif kepada pengguna LKPD. Selain itu adalah kejelasan isi atau pesan dari gambar itu secara keseluruhan. Seperti gambar kegiatan sehari-hari yang dilakukan di rumah ataupun di sekolah untuk membantu siswa menentukan berapa lama waktu yang berlangsung saat melakukan kegiatan tersebut dan kewajiban atau hak apa yang bisa kita peroleh setelah melakukan kegiatan-kegiatan tersebut. Adapun pernyataan menurut Surachman (dalam Nurdin, dkk

2016:114) di dalam mengembangkan LKPD harus memenuhi beberapa persyaratan yaitu syarat teknis terkait tulisan dan penampilan, tulisan menggunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau romawi, menggunakan huruf tebal dan agak besar, mengusahakan agar perbandingan besar huruf dan gambar sesuai, dan penampilan LKPD harus dibuat menarik. Kemenarikan penampilan LKPD akan lebih menarik perhatian siswa, tidak menimbulkan kesan jenuh, dan membosankan. LKPD yang menarik adalah LKPD yang memiliki kombinasi antara gambar, warna, dan tulisan yang sesuai.

D. Implementasi (Implementation)

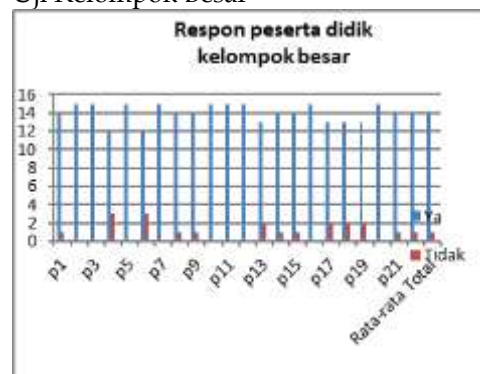
1. Uji Kelompok Kecil



Berdasarkan hasil respon peserta didik pada kelompok kecil menunjukkan jumlah rata-rata total peserta didik dengan jawaban ya berjumlah 14,25 dan jawaban tidak berjumlah 0,75. Menguji keefektifan LKPD dalam kelompok kecil yaitu empat orang peserta didik di kelas III dengan menyebarkan angket, yang hasilnya dapat dilihat pada penjelasan berikut. Presentase hasil yang didapat dalam uji angket respon peserta didik yaitu 93,6% dengan kriteria kualitatif yaitu sangat baik, dapat dinyatakan respon peserta didik terhadap LKPD sangat baik sehingga disimpulkan bahwa LKPD ini mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran memerlukan strategi dan urutan penyampaian yang tepat, cakupan atau ruang lingkup serta kedalaman materi pembelajaran perlu diperhatikan agar tidak kurang dan tidak lebih, urutan materi perlu diperhatikan agar pembelajaran menjadi runtut. Empat dari empat siswa memahami dan mengatakan belajar menggunakan LKPD sangat menyenangkan, hal itu berarti materi yang

disampaikan dalam LKPD sudah disampaikan dengan cukup baik dan mudah dipahami sehingga siswa senang belajar menggunakan LKPD. Hal ini juga berarti LKPD yang dikembangkan dapat digunakan secara universal, maksudnya adalah dapat digunakan oleh siswa yang memiliki kemampuan rendah hingga tinggi.

2. Uji Kelompok Besar



Berdasarkan hasil respon peserta didik pada kelompok besar menunjukkan jumlah rata-rata total peserta didik dengan jawaban ya berjumlah 14,04 dan jawaban tidak berjumlah 0,96. Presentase hasil yang didapat dalam uji angket respon peserta didik yaitu 95% dengan kriteria kualitatif yaitu sangat baik, dapat dinyatakan respon peserta didik terhadap LKPD sangat baik sehingga disimpulkan bahwa LKPD ini mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Endang Widjajanti (2008:2) LKPD yang baik adalah LKPD yang dapat digunakan peserta didik secara maksimal pada kegiatan pembelajaran sehingga materi pembelajaran perlu dipilih dengan tepat agar seoptimal mungkin membantu peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Materi pembelajaran memerlukan strategi dan urutan penyampaian yang tepat. Cakupan atau ruang lingkup serta kedalaman materi pembelajaran perlu diperhatikan agar tidak kurang dan tidak lebih. Urutan materi perlu diperhatikan agar pembelajaran menjadi runtut. Tiga dari dua puluh dua peserta didik mengatakan kurang menyenangkan dan kurang memahami materi yang ada di dalam LKPD, pada hal itu berarti materi yang disampaikan dalam LKPD sudah disampaikan dengan cukup baik dan mudah dipahami namun masih kurang jika digunakan untuk semua tingkat kemampuan siswa. Peserta didik dapat memahami dan mengatakan belajar menggunakan LKPD berbentuk cerita

bergambar sangat menyenangkan, hal itu berarti materi yang disampaikan dalam LKPD sudah disampaikan dengan cukup baik dan mudah dipahami sehingga siswa senang belajar menggunakan LKPD. Hal ini juga berarti LKPD yang dikembangkan dapat digunakan secara universal, maksudnya adalah dapat digunakan oleh peserta didik yang memiliki kemampuan rendah hingga kemampuan yang tinggi. Tulisan dalam LKPD dapat dimengerti oleh peserta didik, tulisan dalam LKPD tidak menggunakan huruf latin menggunakan huruf tebal dan agak besar, mengusahakan agar perbandingan besar huruf dan gambar yang ada pada LKPD sesuai. Semua peserta didik mengatakan gambar dalam LKPD jelas dan tidak buram, ukuran sesuai dengan tulisan dan sudah dapat menyampaikan isi pesan gambar. Selain itu semua peserta didik suka terhadap tampilan cover dan tampilan setiap halaman pada LKPD. Hal itu karena LKPD yang dikembangkan berwarna dan memiliki gambar atau animasi.

E. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah produk yang telah dikembangkan di validasi oleh validator. Tahap berikutnya produk di uji coba pada peserta didik dari satu kelas yaitu siswa kelas III SDN 1 Toya. Dilihat dari uji coba yang dilaksanakan peneliti memperoleh respon yang baik hingga mendapat penilaian layak dari guru dan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan, produk yang dikembangkan sangat menarik sehingga bisa disimpulkan bahwa LKPD berbentuk cerita bergambar yang dikembangkan telah selesai sehingga memperoleh produk akhir.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan LKPD dapat disimpulkan bahwa langkah pengembangan LKPD dimulai dari analisis yang terdiri dari : 1) analisis kebutuhan, 2) analisis kurikulum, 3) analisis peserta didik, kemudian LKPD di desain, setelah itu tahap pengembangan yang terdiri dari : 1) rancangan isi, 2) validasi ahli materi dan ahli bahan ajar 3) revisi produk, kemudian LKPD di implementasi pada peserta didik, dan terakhir evaluasi. Uji validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli bahan ajar yaitu penilaian yang didapat pada uji validasi ini menunjukkan bahwa rata-rata 4 dan 5 sehingga termasuk kedalam kategori "sangat valid". Sehingga LKPD masuk kedalam kategori "sangat valid" baik dari uji ahli materi maupun dari uji ahli bahan ajar.

Presentase hasil yang didapat dalam uji kelompok kecil yaitu 93,6%, dan uji kelompok besar yaitu 95% dengan kriteria kualitatif yaitu sangat baik, dapat dinyatakan respon peserta didik terhadap LKPD sangat baik sehingga disimpulkan bahwa LKPD ini mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyono Saputro, M. P. (2017). *Manajemen penelitian pengembangan (research & development) bagi penyusun tesis dan disertasi*. Aswaja Presindo.
- Faizah, U. (2009). Keefektifan cerita bergambar untuk pendidikan nilai dan keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3).
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Hafid, A. (2009). Buku Bergambar sebagai Sumber Belajar Apresiasi Cerita di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 9(2).
- Muhajirin, M., & Maya, P. (2017). Pendekatan praktis: metode penelitian kualitatif dan kuantitatif.
- Putra, L. D., & Ishartiwi, I. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengenal angka dan huruf untuk anak usia dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 169-178.
- Ramdani, A., & Artayasa, I. P. (2020). Keterampilan berpikir kreatif mahasiswa dalam pembelajaran ipa menggunakan model inkuiri terbuka. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 1-9.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(3), 433-440.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of Students' Critical Thinking Skills in terms of Gender Using Science Teaching Materials Based on The

- 5E Learning Cycle Integrated with Local Wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.
- Ramdani, A., Syukur, A., Gunawan, G., Permatasari, I., & Yustiqvar, M. (2020). Increasing Students' Metacognition Awareness: Learning Studies Using Science Teaching Materials Based on SETS Integrated Inquiry. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(5), 6708-6721.
- Ramdani, A., Syukur, A., Permatasari, I., & Yustiqvar, M. (2021, July). Student Concepts' Mastery. In *5th Asian Education Symposium 2020 (AES 2020)* (pp. 195-199). Atlantis Press.
- Rizki, D. A. A., Istiningsih, S., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan LKPD Online Berbasis Kontekstual Untuk Kelas III SDN 9 Mataram. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(4), 312-322.
- Saputra, H., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 61-70.
- Waluyo, E., Sa'dijah, C., & Subanji, S. (2016). Pengembangan RPP dan LKPD Berbasis Realistic Mathematics Education dengan Memerhatikan Beban Kognitif Siswa Materi Bangun Ruang Sederhana Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(12), 2300-2306.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.