

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA MATERI
GOTONG ROYONG PADA SISWA KELAS IV SDN 01 PENAWAR JAYA
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Nerisha Amanda¹, Akhmad Sutiyono², Try Indiasuti Kurniasih³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: nerishaamanda0707@gmail.com¹, sutiyonolpg@yahoo.co.id², try_indias@yahoo.co.id³

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) kurangnya bahan ajar yang variatif, 2) belum matangnya siswa dalam memahami materi, 3) kurangnya kekritisan siswa dalam berpikir secara komprehensif dan 4) pembelajaran lebih banyak melibatkan guru dari pada siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan LKPD berbasis cerita bergambar pada materi gotong royong. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang mengadopsi pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli, lembar angket dan lembar tes. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan LKPD berbasis cerita bergambar memiliki tingkat validasi yang sangat tinggi dilihat hasil sebagai berikut 1) validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata skor sebesar 4,4 dikategorikan (sangat valid), 2) validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 4,3 dikategorikan (sangat valid) dan 3) validasi ahli media memperoleh rata-rata skor sebesar 4,1 dikategorikan (valid). Pada uji kepraktisan diperoleh dari 1) respon guru memperoleh rata-rata skor sebesar 4,4 dalam kategori (sangat praktis) sementara 2) respon siswa memperoleh rata-rata skor sebesar 4,0 dalam kategori (praktis). Selanjutnya keefektifan penggunaan LKPD berbasis cerita bergambar pada materi gotong royong menunjukkan hasil yang sangat baik dengan mencapai persentase ketuntasan sebesar 85%. Hal ini memperlihatkan bahwa LKPD berbasis cerita bergambar pada materi gotong royong dinyatakan efektif. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar memiliki kelayakan, kepraktisan dan keefektifan yang sangat tinggi dalam pembelajaran PPKn pada materi gotong royong.

Kata Kunci: Pengembangan, LKPD Berbasis Cerita Bergambar, Gotong Royong

Abstract: The problems in this research are 1) lack of varied teaching materials, 2) students' immaturity in understanding the material, 3) students' lack of criticality in thinking comprehensively and 4) learning involves teachers more than students. The aim of this research is to determine the level of feasibility, practicality and effectiveness of illustrated story-based LKPD on mutual cooperation material. This type of research is research and development that adopts the development of ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The instruments used are expert validation sheets, questionnaire sheets and test sheets. The results of the research show that the use of illustrated story-based LKPD has a very high level of validation as seen in the following results: 1) language expert validation obtained an average score of 4.4 categorized (very valid), 2) material expert validation obtained an average score of 4.3 recommended (very valid) and 3) media expert validation obtained an average score of 4.1 recommended (valid). In the practicality test, it was obtained from 1) teacher responses obtained an average score of 4.4 in the (very practical) category while 2) student responses obtained an average score of 4.0 in the (practical) category. Furthermore, the effectiveness of using illustrated story-based LKPD in mutual cooperation material showed very good results by achieving a completion percentage of 85%. This shows that the LKPD based on illustrated stories on mutual cooperation material is declared effective. Based on this explanation, it can be concluded that the development of picture story-based LKPD has very high feasibility, practicality and effectiveness in PPKn learning on mutual cooperation material.

Keyword: Development, Picture Story Based LKPD, Mutual Cooperation

PENDAHULUAN

PPKn menjadi salah satu mata pelajaran yang mengajarkan mengenai karakter dan moral sesuai dengan Pancasila yang harus ditanamkan kepada generasi penerus bangsa dengan implementasi gotong royong di dalamnya. Sejalan juga dengan tujuan diajarkannya PPKn di sekolah dasar yaitu untuk menjadikan warga negara cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945. Oleh karena itu, PPKn merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan di setiap jenjang pendidikan sesuai dengan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Melihat urgensi PPKn yang begitu besar seharusnya dalam menyampaikan pembelajaran PPKn, dikemas dalam bentuk yang menarik menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menyampaikan suatu pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik untuk mendorong proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Begitu banyak perangkat pembelajaran, salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam mata pelajaran PPKn adalah lembar kerja peserta didik (LKPD).

Keberadaan bahan ajar berupa LKPD dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan untuk mendukung kegiatan tersebut. Bahan ajar LKPD harus berorientasi kepada kegiatan belajar peserta didik sehingga bahan ajar disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik. Hal itu bertujuan agar peserta didik lebih antusias dan semangat dalam proses pembelajaran. Bagi guru, bahan ajar ini hendaknya bisa mengarahkan guru dalam menentukan langkah-langkah

pembelajaran di kelas. Pola sajian bahan ajaran disesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik sehingga mudah dipahami. Penggunaan bahan ajar akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran. Bahan ajar yang menarik dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, serta penyajian data yang bervariasi dan terpercaya, bahkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan di kelas IV SDN 01 Penawar Jaya diperoleh beberapa fakta atau kondisi dimana peserta didik hanya menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran. Dikarenakan keterbatasan bahan ajar dan sarana prasarana yang ada tanpa memunculkan pendekatan pembelajaran yang baru dan inovatif. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah tersebut belum tersedia bahan ajar yang lain, salah satunya yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Bahan ajar sebagai informasi alat dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar haruslah mempunyai sudut pandang yang jelas, terutama mengenai prinsip-prinsip yang digunakan pendekatan yang dianut metode yang digunakan serta teknik-teknik baru yang lebih inovatif.

Selain itu belum matangnya siswa dalam memahami materi gotong royong secara menyeluruh. Umumnya siswa hanya memahami materi gotong royong sebatas saling bantu membantu saja, namun lebih luas lagi makna dari gotong royong itu sendiri dapat dipahami pula sebagai bentuk partisipasi aktif setiap individu untuk ikut terlibat dalam memberi nilai positif dari setiap obyek, permasalahan, atau kebutuhan orang-orang di sekelilingnya. Hal tersebut membuat sebagian peserta didik salah menafsirkan implementasi dari gotong royong itu sendiri, sehingga

mengurangi kekritisian siswa berpikir secara komprehensif dan hanya mengandalkan penjelasan guru.

Proses pembelajaran yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam suatu pembelajaran. Sebagai tindak lanjut terhadap permasalahan yang terjadi, peneliti memutuskan untuk mencari solusi dengan mengembangkan bahan ajar tambahan berupa LKPD berbasis cerita bergambar dengan mata pelajaran PPKn untuk kelas IV jenjang sekolah dasar pada bahasan materi gotong royong. LKPD sebagai salah satu bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam pemberian tugas hendaknya bersifat interaktif, menyenangkan, menarik, mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik, dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran dan efektif mengukur hasil belajar peserta didik. LKPD ini diharapkan dapat menjadi produk yang bermanfaat dan memiliki inovasi khususnya untuk kegiatan belajar mengajar PPKn di sekolah dasar kelas IV SDN 01 Penawar Jaya.

Menurut Hamzah (2020:1) menyatakan bahwa, “penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru, bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan”. Sedangkan Sugiyono (2019:28) menyatakan bahwa, “penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk”. Yang dimaksud produk di sini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan *software* (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yang minum-minuman keras dan program pengembangan staf. Penelitian dan

pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Sementara Kosasih (2021:33) menyatakan bahwa, “LKPD merupakan bahan ajar yang berupa lembaran kerja atau kegiatan belajar peserta didik”. Adapun Dhari dan Haryono mendefinisikannya sebagai lembaran yang berisi pedoman bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan yang terprogram. Meskipun demikian, di dalamnya tidak sekadar berisi petunjuk kegiatan, oleh karena LKS atau LKPD berisikan pula uraian pokok materi, tujuan kegiatan, alat/ bahan yang diperlukan dalam kegiatan, dan langkah-langkah kerja. Selain itu berisikan pula soal-soal latihan, baik berupa pilihan objektif, melengkapi, jawaban singkat, uraian, dan bentuk-bentuk soal/latihan lainnya; termasuk sejumlah tugas berkaitan dengan materi utama yang ada pada bahan ajar lainnya (buku teks).

Menurut Mufida (2021:23) bahwa, “cerita bergambar, yaitu cerita yang menampakkan naskah naratif secara lisan dan terdapat ilustrasi”. Mitchell memaparkan bila buku cerita yang menampilkan gambar merupakan buku teks dengan ilustrasi yang saling berkaitan. Ilustrasi maupun teks pada buku tersebut belum bisa menyampaikan muatan cerita, sehingga keduanya saling memerlukan guna melengkapi serta mengisi. Terasa lengkap saat membaca buku cerita bila dilaksanakan dengan membaca dan mencermati ilustrasi yang terpampang, selain fokus menyimak teks narasi guna mendapatkan substansi cerita.

Sementara berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2016 bahwa, “PKN merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga Negara Indonesia yang terampil, dan berkarakter sebagai mana yang telah diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945”.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Metode *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut penelitian dilakukan secara bertahap/longitudinal agar hasil dari produk tersebut bisa bermanfaat bagi masyarakat luas. Produk yang dipertanggungjawabkan ialah produk yang sudah diuji validitasnya oleh ahli-ahli dan sudah di uji kepraktisannya dilapangan. Penelitian pengembangan ini adalah penelitian yang mengembangkan suatu produk berupa LKPD. Menurut Sugiyono (2019:28) model penelitian dan pengembangan atau *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Prosedur penelitian dan pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar menggunakan model ADDIE. Model ADDIE diambil dari *Dick and Carry* yang memiliki kepanjangan *analysis, design, development, implementation and evaluation* yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian pengembangan. Tujuan dari model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan

sebuah produk yang efektif dan efisien untuk suatu pembelajaran. Model pengembangan ADDIE memiliki keterkaitan satu sama lain, maka dalam penggunaannya model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk tercapainya suatu produk pembelajaran yang diinginkan.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

a. Validasi

Lembar validasi bahan pembelajaran digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas bahan pembelajaran berdasarkan penilaian para validator. Informasi yang diperoleh melalui instrumen ini digunakan sebagai masukan dalam merevisi LKPD yang telah dihasilkan hingga produk akhir yang valid. Tujuan diberikannya lembar validasi tersebut untuk mengetahui sejauh mana kevalidan LKPD yang digunakan sebelum pembelajaran berlangsung.

b. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket digunakan untuk memperoleh data seputar respon guru dan peserta didik terhadap LKPD yang telah dikembangkan. Tujuan diberikannya angket tersebut untuk mengetahui sejauh mana kepraktisan LKPD yang digunakan selama pembelajaran berlangsung.

c. Tes

Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan berfikir kreatif peserta didik setelah menggunakan LKPD yang telah dikembangkan. Tes yang diberikan berupa soal yang berbentuk pilihan ganda yang dibuat guna untuk menggali kemampuan peserta didik terkait materi gotong royong. Tujuan diberikannya tes tersebut untuk mengetahui sejauh

mana keefektifan LKPD yang digunakan setelah pembelajaran berlangsung.

n = banyaknya peserta didik (Sudijono, 2018:81)

Teknik Analisis Data

a) Analisis Data Validasi Ahli

- 1) Menjumlahkan skor total tiap validator untuk setiap aspek dengan rumus:

$$Mv = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

Mv = rata – rata total kevalidan

$\sum x$ = skor aspek ke $-i$

n = banyaknya aspek

- 2) Mencari rata-rata tiap aspek dari semua validator
- 3) Pemberian nilai validitas dengan rumus berikut :

$$Mv = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

Mv = rata – rata total kevalidan

$\sum x$ = rata – rata validasi validator ke $-i$

n = banyaknya validator (Sudijono, 2018:81)

b) Analisis Data Uji Kepraktisan

- 1) Menjumlahkan skor total tiap jawaban angket untuk setiap aspek dengan rumus:

$$Mp = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

Mp = skor rata-rata kepraktisan (angket)

$\sum x$ = skor aspek ke $-i$

n = banyaknya aspek

- 2) Mencari rata-rata tiap aspek dari semua guru dan peserta didik
- 3) Pemberian nilai angket dengan rumus berikut :

Keterangan :

Mv = skor rata-rata kepraktisan (angket)

$\sum x$ = rata-rata validasi kepraktisan peserta didik ke $-i$

c) Analisis Data Uji Keefektifan

Analisis keefektifan dinilai dari tes hasil belajar peserta didik. Untuk menentukan klasifikasi intepretasi data digunakan pedoman sebagai berikut:

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

P = Persentase Ketuntasan Peserta didik

f = Jumlah Peserta didik Mencapai KKM

n = Banyak Peserta didik (Sudijono, 2018:43)

Keefektifan LKPD yang dikembangkan dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar peserta didik. Pencapaian hasil belajar diarahkan pada pencapaian secara individu. Peserta didik dikatakan berhasil (tuntas) apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan nilai KKM (Nilai \geq KKM). Pembelajaran dikatakan berhasil secara klasikal jika minimal 80% peserta didik mencapai nilai tuntas. Data tes hasil belajar peserta didik dianalisis secara kuantitatif deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Kelayakan Produk

a) Ahli bahasa

Penilaian pada bahasa yang ada dalam media LKPD berbasis cerita bergambar pada materi gotong royong dinilai oleh Bapak M. Yanuardi Zain, M.Pd selaku dosen program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung. Penilaian dalam bahasa yang digunakan dalam media tersebut meliputi aspek keterbacaan LKPD. Penilaian validasi bahasa tersebut melalui angket pernyataan yang berjumlah 10 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dirata-rata menjadi

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA MATERI GOTONG ROYONG PADA SISWA KELAS IV SDN 01 PENAWAR JAYA TAHUN PELAJARAN 2023/2024

skor penilaian dengan rentang 1-5. Hasil rerata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya. Hasil penilaian ahli bahasa terhadap media LKPD berbasis cerita bergambar ini disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2
Hasil Penilaian Ahli Bahasa Terhadap Media LKPD Berbasis Cerita Bergambar

Indikator	Kriteria Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
Aspek Keterbacaan LKPD	1. Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	3	4
	2. Menggunakan istilah-istilah yang sesuai dengan konsep pada materi	3	4
	3. Bahasa yang dipakai lugas dan mudah dipahami peserta didik	4	5
	4. Bahasa yang digunakan komunikatif	2	4
	5. Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	3	4
	6. Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	4	5
	7. Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran	3	4
	8. Ketepatan ejaan	3	5
	9. Konsistensi penggunaan istilah	2	4
	10. Konsistensi penggunaan simbol dan ikon	4	5
Total Skor		31	44
Skor Rata-Rata		3,1	4,4
Kriteria		Cukup	Sangat Valid

Sumber : Penilaian Ahli Bahasa Pada Media LKPD Berbasis Cerita Bergambar

Berdasarkan tabel 4.2 hasil validasi ahli bahasa di atas, dilakukan penilaian bahasa terhadap media LKPD berbasis cerita bergambar pada 2 tahap dengan pembagian sebagai berikut, tahap 1 diperoleh rata-rata skor sebesar 3,1 dengan kriteria “cukup valid” dengan keterangan “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi” dikarenakan terdapat beberapa hal yang masih perlu direvisi. Kemudian setelah mendapat

masukan dari ahli bahasa dilakukan perbaikan dan dikonsultasikan kembali dengan ahli bahasa dan pada tahap 2 diperoleh rata-rata skor sebesar 4,4 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

b) Ahli materi

Penilaian pada materi yang ada dalam media LKPD berbasis cerita bergambar pada materi gotong royong dinilai oleh Bapak Putut Wisnu Kurniawan, M.Pd selaku dosen program studi pendidikan sejarah STKIP PGRI Bandar Lampung. Penilaian dalam materi yang digunakan dalam media tersebut meliputi aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keakuratan materi, teknik penyajian, penyajian pembelajaran, kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik dan penggunaan istilah, simbol atau ikon. Penilaian validasi bahasa tersebut melalui angket pernyataan yang berjumlah 15 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang 1-5. Hasil rerata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya. Hasil penilaian ahli materi terhadap media LKPD berbasis cerita bergambar ini disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Media LKPD
Berbasis Cerita Bergambar

Indikator	Kriteria Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	1. Kelengkapan Materi	3	4
	2. Keluasan Materi	4	5
	3. Kedalaman Materi	2	4
Keakuratan Materi	4. Keakuratan konsep dan gambar	4	4
	5. Keakuratan contoh permasalahan dan gambar yang disajikan	3	4
	6. Keakuratan istilah-istilah	4	5
	7. Keakuratan notasi, simbol dan ikon	3	4
	8. Keakuratan acuan pustaka	2	4
Teknik Penyajian	9. Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar	3	4
Penyajian Pembelajaran	10. Keterlibatan peserta didik	3	5
	11. Keaktifan peserta didik dalam menerima materi	3	4
Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	12. Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik	3	4
	13. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	2	4
Penggunaan istilah, simbol atau ikon	14. Konsistensi penggunaan istilah	3	5
	15. Konsisten penggunaan simbol atau ikon	3	5
Total Skor		45	65
Skor Rata-Rata		3	4,3
Kriteria		Cukup	Sangat Valid

Sumber : Penilaian Ahli Materi Pada Media LKPD Berbasis Cerita Bergambar

Berdasarkan tabel 4.3 hasil validasi ahli materi di atas, dilakukan penilaian materi terhadap media LKPD berbasis cerita bergambar pada 2 tahap dengan pembagian sebagai berikut, tahap 1 diperoleh rata-rata skor sebesar 3 dengan kriteria “cukup valid” dengan keterangan “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi” dikarenakan terdapat beberapa hal yang masih perlu direvisi. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli materi dilakukan perbaikan dan dikonsultasikan kembali dengan ahli materi dan pada tahap 2 diperoleh rata-rata skor sebesar 4,3 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

c) Ahli media

Penilaian pada media yang ada dalam LKPD berbasis cerita bergambar pada materi gotong royong dinilai oleh

Bapak Ridho Agung Juwantara, S.Pd., M.Pd selaku dosen program studi

pendidikan guru sekolah dasar STKIP PGRI Bandar Lampung. Penilaian dalam media yang digunakan dalam media tersebut meliputi aspek keefektifan dan keefesienan, reliabilitas, *maintainable*, *usabilitas*, ketepatan pemilihan dokumentasi, reusabilitas, komunikatif, kreatif dan inovatif, sederhana, tipografi (huruf dan susunannya), gambar, warna dan desain. Penilaian validasi media tersebut melalui angket pernyataan yang berjumlah 20 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang 1-5. Hasil rerata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya. Hasil penilaian ahli media terhadap media LKPD berbasis cerita bergambar ini disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap LKPD
Berbasis Cerita Bergambar

Indikator	Kriteria Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
Keefektifan dan keefesienan	1. Media dapat digunakan secara efektif	3	4
	2. Jenis media pembelajaran yang dikembangkan cukup efisien	2	4
Reliabilitas	3. Media yang dikembangkan tergolong media yang reliabil (handal dalam pemakaian)	4	5
<i>Maintainable</i>	4. Media dapat dikelola dan diperlihara dengan mudah	4	5
<i>Usabilitas</i>	5. Media dapat digunakan dengan mudah	2	4
Ketepatan Pemilihan	6. Ketepatan pemilihan media dengan materi yang dikembangkan	3	4
Dokumentasi	7. Kejelasan penggunaan	2	3

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA MATERI GOTONG ROYONG PADA SISWA KELAS IV SDN 01 PENAWAR JAYA TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Indikator	Kriteria Penilaian	Hasil Penilaian	
	media petunjuk		
Reusabilitas	8. Media yang dikembangkan dapat digunakan kembali	4	4
Komunikatif	9. Media dapat mudah dipahami, menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif	3	4
Kreatif dan Inovatif	10. Media menarik, unik, dan luwes	2	4
Sederhana	11. Tidak menyulitkan peserta didik	2	4
Tipografi (Huruf dan Susunannya)	12. Pemilihan jenis huruf	3	4
	13. Ukuran huruf digunakan	4	5
	14. Pengaturan jarak baris, karakter)	3	4
Gambar	15. Keseimbangan gambar	3	4
	16. Kesesuaian gambar dengan keterkaitan materi	3	4
Warna	17. Menggunakan komposisi warna yang tepat	3	4
	18. Keserasian pemilihan warna	3	4
	19. Penggunaan warna yang dapat membawa perasaan nyaman saat melihatnya	4	5
Desain	20. Kerapian dan kemenarikan desain	2	4
TOTAL SKOR		59	83
SKOR RATA-RATA		2,9	4,1
KRITERIA		Cukup	Valid

Sumber : Penilaian Ahli Media Pada Media LKPD Berbasis Cerita Bergambar

Berdasarkan tabel 4.4 hasil validasi ahli media di atas, dilakukan penilaian media terhadap LKPD berbasis cerita bergambar pada 2 tahap dengan pembagian sebagai berikut, tahap 1 diperoleh rata-rata skor sebesar 2,9 dengan kriteria “cukup valid” dengan keterangan “layak diujicobakan

dilapangan dengan revisi” dikarenakan terdapat beberapa hal yang masih perlu direvisi. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli media dilakukan perbaikan dan dikonsultasikan kembali dengan ahli media dan pada tahap 2 diperoleh rata-rata skor sebesar 4,1 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

2. Uji kepraktisan

Kepraktisan media LKPD berbasis cerita bergambar pada materi gotong royong diberikan penilaian oleh guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN 01 Penawar Jaya. Angket penilaian memiliki skala bertingkat dengan rentang skor 1 untuk nilai yang paling rendah dan 5 untuk nilai yang paling tinggi. Adapun hasil penilaian angket oleh guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.9
Hasil Penilaian Angket Respon Guru dan Siswa

No	Subjek	Rata-Rata Skor	Keterangan
1	Guru Kelas IV	4,4	Sangat Praktis
2	Siswa Kelas IV	4,0	Praktis

3. Uji Keefektifan Produk

Keefektifan media LKPD berbasis cerita bergambar pada materi gotong royong diuji dengan memberikan soal tes kepada seluruh siswa kelas IV SDN 01 Penawar Jaya. Tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda dengan mengkaji soal-soal terkait gotong royong. Adapun hasil penilaian hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.10
Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 01 Penawar Jaya Pada Materi Gotong Royong

No	Indikator	Keterangan
1	Tuntas	17
2	Belum Tuntas	3
3	Jumlah	1550
4	Rata-rata Skor	77,50
5	Ketuntasan (%)	85%

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar pada materi gotong royong di kelas IV SD yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar pada materi gotong royong sudah memenuhi kelayakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari 1) validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata skor sebesar 4,4 dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan, 2) validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 4,3 dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan dan 3) validasi ahli media memperoleh rata-rata skor sebesar 4,1 dikategorikan valid dan layak untuk digunakan.
2. Pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar pada materi gotong royong berdasarkan hasil respon angket guru dan siswa kelas IV SDN 01 Penawar Jaya diperoleh hasil sebagai berikut 1) respon guru memperoleh jumlah skor rata-rata skor sebesar 4,4 dalam kategori “sangat praktis dan layak untuk digunakan” sementara 2) respon siswa memperoleh rata-rata skor sebesar 4,0 dalam kategori “praktis dan layak untuk digunakan”.
3. Pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar pada materi gotong royong, dari tes yang diberikan pada 20 siswa terdapat 17 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan belajar yang mencapai 85%. Hal ini memperlihatkan bahwa LKPD berbasis cerita bergambar pada materi gotong royong dinyatakan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Hamzah, Amir. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara.

Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : Bumi Aksara.

Mufida, Tsamrotu Imani. (2021). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II MI Roudlatul HUDA Kabupaten Madiun*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang *Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*.

Sudijono, Anas. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA MATERI
GOTONG ROYONG PADA SISWA KELAS IV SDN 01 PENAWAR JAYA TAHUN
PELAJARAN 2023/2024
