

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN 007 KAMPUNG BARU GUNUNG TOAR

DEVELOPMENT OF STUDENT WORKSHEETS (LKS) BASED ON PICTURE STORIES ON SOCIAL STUDIES CLASS V ELEMENTARY SCHOOL 007 KAMPUNG BARU GUNUNG TOAR

Riska Rahayu¹, Erlisnawati²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

E-mail: riska.rahayu1252@student.unri.ac.id¹, erlisnawati@lecturer.unri.ac.id²

Submitted

08 Desember 2022

Accepted

30 Desember 2022

Revised

14 Januari 2023

Published

31 Januari 2023

Kata Kunci:

Bahan Ajar;

Cerita Bergambar;

Kegiatan Ekonomi

Keyword:

Teaching Materials;

Picture Stories;

Economic Activity

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar LKS berbasis cerita bergambar materi kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia yang memenuhi kriteria valid dan sangat layak. Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian pengembangan menggunakan metode ADDIE dengan lima tahap pengembangan, yaitu: analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Jenis diambil dari kelayakan dan kualitas media. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi untuk mengukur kelayakan media dan respon siswa untuk mengukur kualitas media. Subjek dalam penelitian berjumlah 12 siswa kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKS berbasis cerita bergambar materi kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia memenuhi kriteria valid dan sangat layak dengan persentase validator ahli materi sebesar 86,45%, ahli media sebesar 90,13%, dan praktisi sebesar 91,80%, persentase uji coba satu-satu adalah 84,16%, dan uji coba terbatas mendapatkan skor persentase 87,29. Dapat disimpulkan bahwa LKS berbasis cerita bergambar sudah layak digunakan.

Abstract

The purpose of this study is to produce a cohesion based teaching material based on a picture of the economic activities of Indonesian people that meet valid and very worthy criteria. The study conducted is a type of development study using ADDIE methods with five stages of development: analysis, design, development, implementation and evaluation. Instrument used is a validation questionnaire to measure the feasibility of media and student responses to measure media quality. The subjects in the study were 12 fifth grade elementary school students Studies show that the LKS based on graphic content of the economic activities of the Indonesian people meet valid and very worthy criteria with a validator of experts by 86.45%, a media expert by 90.13%, and a practitioner-percent by 91.80%, a one-to-one test percentage is 84.16%, and limited testing gets an 87.29% percentage score. It could be concluded that the line-based LKS was worthy of use.

Citation :

Rahayu, R., & Erlisnawati (2023). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis Cerita Bergambar pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sdn 007 Kampung Baru Gunung Toar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 9-23. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.134>.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar untuk mengembangkan potensi peserta didik (Pidarta, 2014). Dalam kegiatan belajar di sekolah diperlukan suatu media ataupun bahan ajar yang bisa mendukung kegiatan belajar siswa.

Ada banyak media yang bisa digunakan untuk memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, salah satu media atau bahan ajar yang efektif dan efisien untuk digunakan oleh siswa adalah LKS.

LKS merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai alat bantu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. LKS yang disusun dapat dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang akan dihadapi. LKS dapat memudahkan guru maupun siswa dalam mengerjakan tugas-tugas suatu pokok bahasan berisi informasi pendukung, latihan-latihan yang harus dikerjakan oleh siswa dalam suatu konsep pokok bahasan yang terdapat dalam kurikulum (Ermi, 2017). LKS merupakan pedoman bagi peserta didik yang dapat digunakan untuk melakukan penyelidikan atau pemecahan masalah. Dalam LKS siswa akan mendapatkan materi, ringkasan, tugas, yang berkaitan dengan materi dan terdapat arahan untuk memahami materi yang diberikan serta terdapat tempat untuk menuliskan jawaban, hal ini akan membuat siswa belajar mandiri dan mempermudah proses pembelajaran (Jayanti & Wiratomo, 2017).

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru di SDN 007 khususnya peserta didik kelas V masih mengalami beberapa kendala diantaranya bahan ajar berupa LKS yang digunakan disekolah kurang memadai karena masih menggunakan buku tematik, guru belum mengembangkan bahan ajar yang digunakan. Diketahui bahwa bahan ajar berupa LKS yang digunakan masih memiliki beberapa kekurangan, yaitu Kertas yang digunakan dalam LKS adalah kertas yang jenisnya kurang berwarna, sehingga gambar dan teks kurang jelas, desain yang digunakan cenderung kurang menarik karena warna yang tidak begitu terang, serta ilustrasi gambar yang tidak berwarna minim untuk memperjelas pemahaman siswa. Dengan tampilan LKS yang sederhana, terlihat dari segi warna yang digunakan LKS hanya warna hitam putih, penuh dengan tulisan menyebabkan siswa kurang tertarik sehingga hasil belajar kognitif siswa belum maksimal.

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi diharapkan mampu untuk menghilangkan anggapan siswa tentang mata pelajaran yang kurang bervariasi (Prihatna, 2016). Oleh karena itu, diperlukan inovasi baru dari guru dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya dengan penggunaan LKS berbasis cerita bergambar. Pada anak usia SD pemilihan penggunaan LKS cerita bergambar merupakan salah satu pilihan yang bagus karena pada usia tersebut anak-anak masih menyukai cerita-cerita dan gambar-gambar yang penuh warna (Adipta, dkk :2016). Cerita bergambar adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita. LKS berbasis cerita bergambar ini bertujuan dapat menarik siswa untuk belajar yang didalamnya terdapat gambar-gambar menarik. Dengan menggunakan LKS berbasis cerita bergambar tentunya akan berpengaruh terhadap siswa, karena adanya unsur gambar dalam sebuah LKS akan menarik perhatian siswa untuk dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan pengembangan kemampuan berpikir.

Materi yang akan peneliti gunakan pada LKS berbasis cerita bergambar terdapat pada tema 8 subtema 1 yaitu kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia di kelas V SDN 007 Kampung Baru. Alasan mengambil materi kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia karena materi ini sangat dekat dengan kehidupan siswa, bahkan siswa setiap hari secara langsung sudah melaksanakan proses kegiatan ekonomi. Alasan lain karena dengan adanya permasalahan bahwa siswa masih kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran yang mendekati dengan konteks belajar yang akibatnya, siswa tidak mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang bermakna. Meskipun siswa mengingat materinya, tetapi cenderung lebih mudah untuk dilupakan. Pengembangan pengalaman belajar didesain untuk membelajarkan siswa atau menempatkan siswa sebagai subjek belajar. |

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji kevalidan produk tersebut (Sugiyono, 2014). Pada metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE singkatan dari *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Penggunaan metode R&D disesuaikan dengan tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah perangkat pembelajaran berupa LKS IPS berbasis cerita bergambar pada materi kegiatan ekonomi di Indonesia untuk kelas V SD dan sekaligus menguji tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik (Benny A.,2009).

Pada tahap analisis (*Analysis*), tahap ini terdiri dari analisis kebutuhan, dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan akan LKS IPS yang akan dikembangkan. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui cakupan materi dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, pada tahap perancangan (*Design*), tahap ini akan dilakukan design atau merancang bahan ajar LKS yang berbasis cerita bergambar dengan merumuskan tujuan pembelajaran, analisis materi pembelajaran, pemilihan media, pemilihan kompetensi dasar dan indikator pencapaian, penggunaan model pembelajaran dan perancangan media pembelajaran. Pada tahap design pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat dari segi desain, dan segi materi. Kemudian baru ke tahap berikutnya dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.

Tahap Pengembangan (*Development*), pengembangan LKS berbasis cerita bergambar ini dilakukan agar LKS dapat digunakan sebagai LKS pembelajaran dengan materi yang terdiri dari teori dan penjelasan sehingga siswa dapat menerima informasi pembelajaran dengan baik. Langkah awal yang dilakukan didalam tahapan pengembangan yaitu validasi produk dan revisi produk. Validasi dilakukan oleh 2 para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. validasi dilakukan dengan mengisi instrument yang telah disediakan oleh peneliti. Hasil dari validasi yang berupa saran dan masukan sangat berguna untuk penyempurnaan LKS yang diteliti.

Tahap implementasi (*Implementation*), pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Pada tahap implementasi, produk baru digunakan dalam pembelajaran atau lingkungan nyata (Mulyatiningsih, 2014). Setelah divalidasi dan diperbaiki, produk tersebut diuji coba untuk melihat keefektifannya. Uji coba dilakukan evaluasi satu satu kepada 3 orang siswa dan uji coba terbatas kepada 12 orang siswa. Tahap evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini dilakukan fase evaluasi atau perbaikan akhir produk berdasarkan tahapan implementasi yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.

Adapun pedoman perhitungan presentasi skor angket validator adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Kategori Penilaian Validasi

Skor Penilaian	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Sumber : (Sugiyono, 2011)

Tabel 2 Kriteria Penilaian Validasi

Rata- rata Skor	Kategori validasi
81%-100%	Sangat valid
61%-80%	Valid
41%-60 %	Cukup valid
21% -40%	Kurang valid
0% - 20%	Sangat tidak valid

Sumber : (Sugiyono, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara terhadap salah satu guru pada kelas V SD Negeri 007 Kampung Baru diperoleh data bahwa pada pembelajaran di kelas, guru hanya menggunakan bahan ajar berupa LKS yang telah disediakan di sekolah. Guru perlu memerhatikan sumber belajar yang dapat menunjang pembelajaran IPS selain buku guru dan buku siswa. Guru perlu mencari sumber belajar lainnya. Dan peneliti ingin mengembangkan LKS berbasis cerita bergambar pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia kelas V tema 8 subtema I di Sekolah Dasar.

b. Analisis Kurikulum

Hasil dari analisis kurikulum ini digunakan sebagai landasan dalam merumuskan Kompetensi Dasar (KD) pencapaian pembelajaran dalam mengembangkan materi kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan, didapatkan informasi bahwa kurikulum yang digunakan saat ini pada umumnya adalah Kurikulum 2013 (K13). Adapun hasil analisis KD dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Analisis Kompetensi Dasar

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
IPS	3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.3 Mengamati gambar/foto/teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan dilingkungan masyarakat
	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.3 Mengamati gambar/foto/teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain ini dilakukan dengan melakukan perancangan LKS cerita bergambar materi kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia, dengan menetapkan alur LKS cerita bergambar yang dimulai dari menetapkan tema cover, merancang skenario, merancang materi pembelajaran, dan

lembar kegiatan siswa sesuai dengan materi kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia pada mata pelajaran IPS. Pada tahap desain ini ada 2 tahapan yang dilakukan, yaitu :

a. Rancangan Awal

Proses perancangan bahan ajar LKS disesuaikan dengan langkah-langkah penyusunan LKS yang telah ditetapkan oleh (Depdiknas, 2008) yaitu memuat:

- 1) Judul. Judul LKS yang dikembangkan adalah “Lembar Kerja Siswa Materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat Indonesia”.
- 2) Kompetensi yang akan dicapai. Kompetensi ini tertulis pada kompetensi dasar.
- 3) Materi pokok
- 4) Latihan-latihan atau tugas yang disertai langkah kerja dikombinasikan dalam bentuk aktivitas siswa dan Lembar Kegiatan Siswa. Gunanya untuk mengukur kemampuan peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

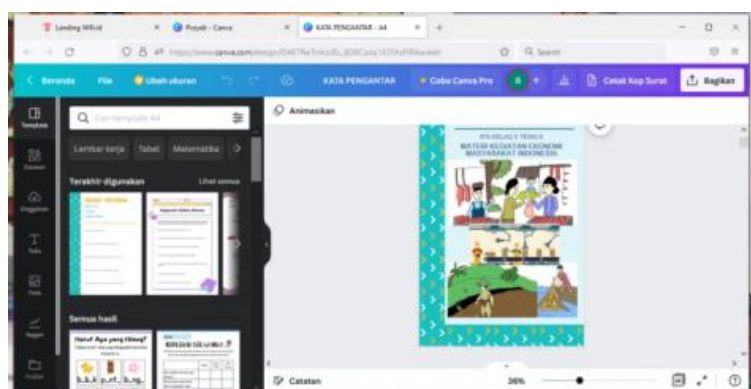
b. Penyajian Bahan Ajar LKS

Point penting dalam penyajian bahan ajar LKS adalah:

- 1) Pengembangan bahan ajar LKS mengacu pada buku tematik siswa, buku Efektif kurikulum 2013 edisi revisi seri modul penilaian dan pengayaan yang digunakan oleh guru kelas V serta beberapa referensi baik buku maupun internet yang relevan dengan modul.
- 2) Pembuatan LKS berbasis cerita bergambar yang menggunakan *platform*, yakni *Canva* dan *ibisPaint X*. Aplikasi *ibisPaint X* digunakan untuk mendesain beberapa gambar yang akan digunakan dalam LKS. Aplikasi *canva* digunakan untuk membuat LKS cerita bergambar. Berikut tampilan saat desain pembuatan gambar dan pembuatan LKS di aplikasi *ibisPaint X* dan *canva*. Berikut tampilan dari aplikasi *ibisPaint X* dan *canva*.



Gambar 1. Pembuatan gambar pada aplikasi *ibisPaint X*



Gambar 2. Proses desain di *canva*

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah tahap desain selesai, selanjutnya tahapan yang dilakukan ialah tahapan pengembangan. Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu perangkat pembelajaran yang sudah melewati tahap revisi sesuai dengan saran dari para ahli (Kristianti, D. & Julia, 2017). Langkah awal yang dilakukan didalam tahapan pengembangan yaitu validasi produk dan revisi produk.

a. Validasi Produk

Validasi produk dilakukan oleh 2 validator, yaitu validator ahli media, dan validator ahli materi.

1) Validasi ahli materi

Berdasarkan penilaian validasi materi terhadap LKS berbasis cerita bergambar materi kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia terdiri dari 4 aspek yaitu, kesesuaian LKS dengan materi kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia, pencapaian tujuan pembelajaran dengan bahan ajar, prosedur pembelajaran menggunakan bahan ajar, dan pengetikan dan keefektifan bahasa.

Hasil Validasi LKS cerita bergambar oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Jumlah pernyataan	Perolehan skor	Skor maksimal	Persentase	Kategori
Kesesuaian LKS dengan materi kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia	5	17	20	85%	Sangat valid
Pencapaian tujuan pembelajaran dengan penggunaan bahan ajar	2	7	8	87,5%	Sangat valid
Prosedur pembelajaran menggunakan bahan ajar	3	10	12	83,33%	Sangat valid
Pengetikan dan keefektifan bahasa	5	18	20	90%	Sangat valid
Rata-rata persentase				86,45%	Sangat valid

Berdasarkan pada tabel 4 di atas, hasil menunjukkan bahwa rata-rata persentase penilaian validasi ahli materi yang memuat 4 indikator dengan 15 pernyataan menunjukkan persentase 86, 45% dinyatakan masuk kriteria sangat valid dengan produk LKS yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan dilapangan dengan perbaikan.

2) Ahli Media

Berdasarkan penilaian validasi media terhadap LKS berbasis cerita bergambar materi kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia terdiri dari 3 aspek yaitu, syarat didakti LKS, syarat konstruksi LKS, dan syarat teknis LKS. Hasil Validasi LKS cerita bergambar oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Jumlah pernyataan	Perolehan skor	Skor maksimal	Persentase	Kategori
Syarat didaktik	3	11	12	91,66%	Sangat valid
Syarat konstruksi	5	17	20	85%	Sangat valid
Syarat teknis	4	15	16	93,75%	Sangat valid
Rata-rata persentase				90,13%	Sangat valid

Berdasarkan pada tabel 5 di atas, hasil menunjukkan bahwa rata-rata persentase penilaian validasi ahli media yang memuat 3 indikator dengan 12 pernyataan menunjukkan persentase 90,13% dinyatakan masuk kriteria sangat valid dengan produk LKS yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan dilapangan dengan perbaikan.

3) Praktisi

Hasil praktisi LKS cerita bergambar oleh guru kelas V sekolah dasar pada tabel berikut :

Tabel 6. Skor Penilaian Praktisi LKS oleh Guru

Indikator	Jumlah pernyataan	Perolehan skor	Skor maksimal	Persentase	Kategori
Syarat didaktik	3	11	12	91,66%	Sangat valid
Syarat konstruksi	5	18	20	90%	Sangat valid
Syarat teknis	4	15	16	93,75%	Sangat valid
Rata-rata persentase				91,80%	Sangat valid

Berdasarkan pada tabel 7, hasil menunjukkan bahwa rata-rata persentase penilaian validasi oleh praktisi yang memuat 3 indikator dengan 12 pernyataan menunjukkan persentase 91,80% dinyatakan masuk kriteria sangat valid dengan produk LKS yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan dilapangan tanpa perbaikan. Dapat disimpulkan bahwa, produk LKS berbasis cerita bergambar sudah sangat layak untuk digunakan.

Adapun hasil pengembangan LKS berbasis cerita bergambar adalah sebagai berikut :





Gambar 3. Rancangan LKS Materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat Indonesia

b. Revisi Produk

Setelah dilakukan penilaian produk oleh para validator maka mendapatkan saran dan kemudian saran yang diberikan tersebut dijadikan sebagai masukan untuk merevisi desain produk untuk tahap selanjutnya. Revisi produk yang pertama dilakukan untuk mengetahui perbaikan dan kekurangan LKS berbasis cerita bergambar agar dapat dikembangkan itu layak untuk digunakan. Peneliti melakukan perbaikan pada desain produk yang sudah dibuat berdasarkan dengan masukan yang telah diberikan oleh para validator. Revisi produk oleh validator dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Perubahan dan perbaikan LKS cerita bergambar

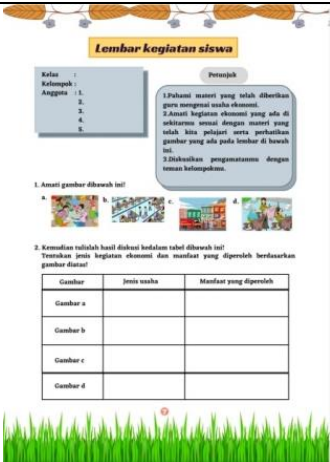

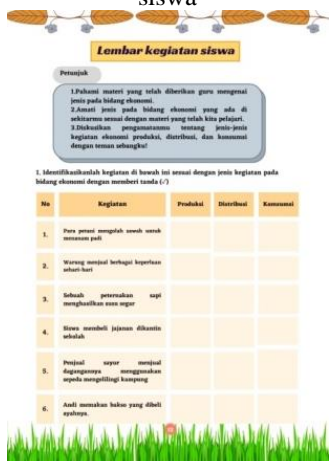

Sebelum Validasi	Setelah Validasi	Penjelasan
Perbaikan pada cover 	Perbaikan pada cover 	Pada LKS sebelum direvisi, warna latar terlalu gelap sehingga gambar kurang jelas, tulisan judul kurang rapi dan warna tidak sesuai. Setelah LKS direvisi, warna latar diubah dengan warna yang lebih terang, tulisan judul disusun dan di atur jaraknya, warna tulisan diganti.



Sebelum Validasi	Setelah Validasi	Penjelasan
<p style="text-align: center;">Perbaikan pada materi</p>	<p style="text-align: center;">Perbaikan pada materi</p>	<p>Perbaikan pertama yaitu pada penyajian gambar, yang mana sebelumnya terdapat percakapan guru dan siswa, pada gambar materi kurang rapi. Setelah diperbaiki, percakapan guru dan siswa dihilangkan, penyajian gambarnya di lengkapi. Pada perbaikan kedua yaitu materi, yang mana sebelumnya materi tidak terdapat penjelasan apa itu usaha ekonomi. Setelah diperbaiki, materi dijelaskan dengan ditambah gambar yang sesuai.</p>

Sebelum Validasi	Setelah Validasi	Penjelasan
<p style="text-align: center;">Perbaikan pada materi</p>	<p style="text-align: center;">Perbaikan pada materi</p>	<p>Sebelum direvisi, pada tampilan gambar kurang rapi dan materi kurang jelas. Setelah direvisi, gambar disesuaikan dengan materi dan disusun dengan rapi.</p>

Perbaikan pada lembar kegiatan siswa	Perbaikan pada lembar kegiatan siswa	Perbaikan pada lembar kegiatan siswa
<p style="text-align: center;">Perbaikan pada lembar kegiatan siswa</p>	<p style="text-align: center;">Perbaikan pada lembar kegiatan siswa</p>	<p>Sebelum direvisi, pertanyaan pada lembar kegiatan siswa tidak sesuai dengan petunjuk pengerjaan. Setelah direvisi, pertanyaan diubah.</p>

Sebelum Validasi	Setelah Validasi	Penjelasan																																			
 <p style="text-align: center;">Lembar kegiatan siswa</p> <p>Kelas : Kelompok : Anggota : 1. 2. 3. 4. 5.</p> <p>Petunjuk</p> <p>1. Pakailah materi yang telah diberikan guru mengenai usaha ekonomi. 2. Amatilah kegiatan ekonomi yang ada di sekitar rumah sesuai dengan materi yang telah kita pelajari serta perhatikan gambar yang ada pada lembar di bawah ini. 3. Diskusikan pengamatanmu dengan teman sekelompokmu.</p> <p>1. Amatilah gambar dibawah ini!</p> <p>a. b. c. d.</p> <p>2. Kemudian tuliskan hasil diskusi kalian tabel dibawah ini! Tentukan jenis kegiatan ekonominya dan manfaat yang diperoleh berdasarkan gambar diatas!</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Gambar</th> <th>Jenis usaha</th> <th>Manfaat yang diperoleh</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Gambar a</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Gambar b</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Gambar c</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Gambar d</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Gambar	Jenis usaha	Manfaat yang diperoleh	Gambar a			Gambar b			Gambar c			Gambar d			 <p style="text-align: center;">Lembar kegiatan siswa</p> <p>Kelas : Kelompok : Anggota : 1. 2. 3. 4. 5.</p> <p>Petunjuk</p> <p>1. Pakailah materi yang telah diberikan guru mengenai usaha ekonomi. 2. Amatilah kegiatan ekonomi yang ada di sekitar rumah sesuai dengan materi yang telah kita pelajari serta perhatikan gambar yang ada pada lembar di bawah ini. 3. Diskusikan pengamatanmu dengan teman sekelompokmu.</p> <p>1. Amatilah gambar dibawah ini!</p> <p>a. b. c. d.</p> <p>2. Amatilah gambar (a), deskripsikan apa bentuk kegiatan ekonominya yang kalian ketahui pada gambar tersebut!</p> <p>3. Amatilah gambar (b), ceritakanlah kegiatan ekonominya apa saja yang dapat terjadi dengan adanya kegiatan pada gambar tersebut!</p> <p>4. Amatilah gambar (c), bagaimanakah cara produksinya termasuk dengan meningkatkan hasil pertanian yang ada disekitar kalian!</p> <p>5. Berdasarkan materi yang telah dipelajari, apa saja kekurangan dari usaha ekonomi yang diteliti sendiri berdasarkan pada gambar a,b dan c yang ada di bawah kalian!</p>	<p>Perbaikan pada lembar kegiatan siswa.</p>																				
Gambar	Jenis usaha	Manfaat yang diperoleh																																			
Gambar a																																					
Gambar b																																					
Gambar c																																					
Gambar d																																					
 <p style="text-align: center;">Lembar kegiatan siswa</p> <p>Petunjuk</p> <p>1. Pakailah materi yang telah diberikan guru mengenai jenis pada bidang ekonomi. 2. Amatilah jenis pada bidang ekonomi yang ada di sekitar rumah sesuai dengan materi yang telah kita pelajari. 3. Diskusikan pengamatanmu tentang jenis-jenis kegiatan ekonomi produktif, distributif, dan konsumsi dengan teman sekelompok!</p> <p>1. Identifikasi/ambilah kegiatan di bawah ini sesuai dengan jenis kegiatan pada bidang ekonominya dengan menandai tanda (!)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Kegiatan</th> <th>Produktif</th> <th>Distributif</th> <th>Konsumsi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Para petani memetik sayur-sayuran di kebunnya</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Warung menjual berbagai keperluan sehari-hari</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Sebuah peternakan sapi menghasilkan susu segar</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Siswa membeli jajanan di kantin sekolah</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>Penjual sayur menjual daganganmu menggunakan mesin pengalir/tingkat kacang</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td>Anak memakan kue yang dibeli ayahnya</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No	Kegiatan	Produktif	Distributif	Konsumsi	1.	Para petani memetik sayur-sayuran di kebunnya				2.	Warung menjual berbagai keperluan sehari-hari				3.	Sebuah peternakan sapi menghasilkan susu segar				4.	Siswa membeli jajanan di kantin sekolah				5.	Penjual sayur menjual daganganmu menggunakan mesin pengalir/tingkat kacang				6.	Anak memakan kue yang dibeli ayahnya				 <p style="text-align: center;">Lembar kegiatan siswa</p> <p>2. Deskripsikan bentuk distributif bahan mentah yang dilakukan oleh masyarakat sekitarnya!</p> <p>3. Coba kalian identifikasi pengaruh kegiatan produktif yang ada di daerahmu bagi komunitas atau masyarakat sekitar!</p> <p>4. Coba kalian jelaskan kaitan antara kegiatan produktif, distributif dan konsumsi. Manakah menurut kalian yang lebih penting? Jelaskan!</p> <p>5. Deskripsikan tujuan komunitas melakukan kegiatan konsumsi barang dan jasa yang dihasilkan produksinya!</p> <p>Berdasarkan hasil diskusi, buatlah kesimpulan tentang kegiatan produktif, distributif, dan konsumsi!</p> <p>Kesimpulan :</p>	<p>Perbaikan pada lembar kegiatan siswa. Sebelum direvisi, pertanyaan pada lembar kegiatan siswa tidak sesuai dengan petunjuk pengerjaan. Setelah direvisi, pertanyaan diubah.</p>
No	Kegiatan	Produktif	Distributif	Konsumsi																																	
1.	Para petani memetik sayur-sayuran di kebunnya																																				
2.	Warung menjual berbagai keperluan sehari-hari																																				
3.	Sebuah peternakan sapi menghasilkan susu segar																																				
4.	Siswa membeli jajanan di kantin sekolah																																				
5.	Penjual sayur menjual daganganmu menggunakan mesin pengalir/tingkat kacang																																				
6.	Anak memakan kue yang dibeli ayahnya																																				

c. Uji Coba Produk

Tahapan uji coba produk dilakukan dari LKS berbasis cerita bergambar yang telah divalidasi oleh para ahli dan telah dilakukan tahapan revisi. Produk dapat di uji cobakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Pada tahap uji coba produk peneliti menggunakan 2 tahapan, yaitu : uji coba satu satu dan uji coba terbatas. Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu melakukan uji coba satu satu. Setelah uji coba satu satu selesai dilakukan kemudian peneliti melakukan uji coba terbatas untuk mengetahui respon peserta didik terhadap LKS cerita bergambar tersebut. Kemudian peneliti juga meminta respon guru kelas terhadap LKS cerita bergambar yang diteliti oleh peneliti.

a) Uji coba satu-satu

Setelah tahap validasi dari dosen validator ahli materi, dan ahli media, selanjutnya dilakukan uji coba secara perorangan yang dilakukan kepada 3 orang peserta didik. Kegiatan uji coba satu satu dilakukan dengan memberi arahan kepada siswa untuk meminta siswa membaca, menyimak, dan meminta siswa untuk mengerjakan beberapa lembar kegiatan yang terdapat didalam LKS tersebut.

Setelah siswa selesai membaca, menyimak, dan mengerjakan lembar kegiatan yang ada didalam LKS, peneliti meminta siswa untuk mengisi angket tanggapan respon siswa terhadap LKS

berbasis cerita bergambar dengan skala angket dari 1-4. Pengisian angket bertujuan untuk melihat bagaimana respon siswa terhadap LKS berbasis cerita bergambar yang dibuat oleh peneliti.

Adapun hasil respon siswa yang diperoleh dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 8. Rekapitulasi Respon Siswa Uji Coba Satu Satu

No.	Nama	Jumlah skor	Presentase	Kategori
1	Siswa I	35	87,5%	Sangat setuju
2	Siswa II	34	85%	Sangat setuju
3	Siswa III	32	80%	Sangat setuju
Persentase keseluruhan			84,16%	Sangat setuju

Pada tabel 8 menunjukkan hasil perolehan respon siswa berjumlah 101 dan mendapatkan hasil persentase dengan angka 84,16% sehingga LKS berbasis cerita bergambar mendapatkan kategori “Sangat Layak” untuk digunakan.

b) Uji coba terbatas

Setelah melewati tahap validasi, selanjutnya adalah uji coba terbatas kepada 12 orang peserta didik pada kelas V di SD Negeri 007 Kampung Baru. Pelaksanaan uji coba terbatas ini bertujuan untuk meyakinkan penggunaan produk dan melihat kelayakan serta tanggapan peserta didik terhadap LKS berbasis cerita bergambar. Peneliti mengenalkan LKS berbasis cerita bergambar ini kepada siswa, dan memberi arahan kepada siswa. Kemudian peneliti meminta siswa untuk membaca, menyimak dan meminta siswa untuk memahami isi dari LKS berbasis cerita bergambar tersebut.

Setelah siswa selesai membaca, menyimak dan memahami isi dari LKS berbasis cerita bergambar tersebut, kemudian peneliti meminta siswa untuk mengisi angket tanggapan respon siswa terhadap LKS berbasis cerita bergambar yang dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan angket skala 1-4.

Berikut hasil respon siswa pada uji coba terbatas:

Tabel 9. Rekapitulasi Respon Siswa Uji Coba Terbatas

No.	Nama	Jumlah skor	Presentase	Kategori
1	Siswa I	40	100%	Sangat setuju
2	Siswa II	37	92,5%	Sangat setuju
3	Siswa III	40	100%	Sangat setuju
4	Siswa IV	34	85%	Sangat setuju
5	Siswa V	33	82,5%	Sangat setuju
6	Siswa VI	40	100%	Sangat setuju
7	Siswa VII	33	82,5%	Sangat setuju
8	Siswa VIII	32	80%	Sangat setuju
9	Siswa IX	35	87,5%	Sangat setuju
10	Siswa X	36	90%	Sangat setuju
11	Siswa XI	33	82,5%	Sangat setuju
12	Siswa XII	36	90%	Sangat setuju
Persentase keseluruhan			89,37%	Sangat setuju

Berdasarkan pada tabel 9, hasil menunjukkan bahwa respon dari 12 orang peserta didik kelas V diperoleh rata-rata persentase sebesar 89,37% sehingga dapat dinyatakan sangat layak. Dengan demikian, produk LKS dapat disimpulkan layak untuk digunakan.

4. Tahap Implementasi (*Implement*)

Setelah divalidasi dan diperbaiki, produk tersebut dilakukan evaluasi satu satu pada 3 peserta didik kelas V dan uji coba terbatas pada 12 peserta didik kelas V SDN 007 Kampung Baru. Pada evaluasi satu-satu, LKS cerita bergambar diberikan satu persatu kepada 3 orang peserta didik kelas V. Setelah melakukan uji coba satu-satu, kemudian peneliti melakukan uji coba terbatas. Pelaksanaan uji coba terbatas ini bertujuan untuk meyakinkan penggunaan produk dan melihat kelayakan serta tanggapan peserta didik terhadap LKS berbasis cerita bergambar.

Pelaksanaan uji coba terbatas ini, peneliti memberikan LKS berbasis cerita bergambar satu persatu di dalam kelas. Setelah itu, peneliti menjelaskan cara penggunaan LKS cerita bergambar. Kemudian, peneliti mengajarkan materi yang ada pada LKS cerita bergambar materi kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia. Setelah selesai belajar, selanjutnya pemberian angket penilaian respon peserta didik terhadap produk LKS berbasis cerita bergambar kepada 12 peserta didik untuk mendapatkan respon terhadap LKS cerita bergambar yang telah diberikan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

a. Perbandingan Tahap Uji Coba

Dalam tahapan uji coba, peneliti menggunakan 2 tahapan yaitu: uji coba satu satu dan uji coba terbatas. Evaluasi yang dilakukan dengan cara membandingkan hasil antara uji coba satu satu dan uji coba terbatas.

Adapun hasil pada uji coba satu satu dan uji coba terbatas dapat dirincikan sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Penilaian Uji Coba

No.	Tahapan uji coba	Persentase	Kategori
1	Uji coba satu-satu	84,16	Sangat layak
2	Uji coba terbatas	89,37%	Sangat layak

Dari tabel 10 uji coba terbatas memiliki persentase yang lebih tinggi dibandingkan dengan uji coba satu satu dengan persentase 89,37%. Penggunaan LKS berbasis cerita bergambar dapat dilakukan siswa dalam pembelajaran secara mandiri, karena LKS berbasis cerita bergambar ini selain dilengkapi dengan cerita, LKS cerita bergambar juga disertai dengan materi pembelajaran dan lembar kegiatan untuk siswa.

b. Kelayakan LKS berbasis cerita bergambar

LKS cerita bergambar dapat dikatakan layak jika telah memenuhi beberapa kriteria. Kelayakan LKS dapat diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, praktisi dan uji coba.

Adapun hasil penilaian dari LKS berbasis cerita bergambar dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 11. Rekapitulasi hasil penilaian seluruh tahapan

No.	Tahapan penilaian	Persentase	Kategori
1	Validasi ahli materi	86,45%	Sangat layak
2	Validasi ahli media	90,13%	Sangat layak
3	Validasi praktisi	91,80%	Sangat layak
4	Uji coba satu-satu	84,16%	Sangat layak
5	Uji coba terbatas	89,37%	Sangat layak

Dari tabel 11 dapat dilihat bahwa semua tahapan telah sangat valid dan sangat layak digunakan sebagai LKS pembelajaran.

Pembahasan

a) Kelayakan LKS Berbasis Cerita Bergambar Materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat Indonesia pada kelas V Sekolah Dasar

Kelayakan LKS berbasis cerita bergambar materi kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia dapat dilihat melalui hasil penilaian validasi. Validasi yang dilakukan oleh 2 orang validator, yaitu terdiri dari validator ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli media pada produk yang dikembangkan pada penelitian ini berada pada kategori “sangat layak” dengan persentase 90,13%. Ahli media menilai kelayakan LKS cerita bergambar dari tiga aspek, yaitu syarat didaktik, syarat konstruksi dan syarat teknis.

Pada syarat didaktik memperoleh persentase 91,66% dengan kategori sangat valid karena sudah memenuhi aspek-aspek dan menyesuaikan dengan kriteria yang ada. Syarat didaktik penilaian ahli media adalah aspek keberfungsian LKS cerita bergambar dalam mencapai tujuan atau mengikuti asas-asas belajar mengajar yang efektif (Darmojo dan kaligis,1992). Syarat didaktik LKS cerita bergambar ini penting untuk diperhatikan karena berkenaan dengan tujuan pembuatan media pembelajaran tersebut (Park et al., 2014). Syarat didaktik menurut (Salirawati,2010) ini mencakup LKS yang dapat menjelaskan konsep yang dipelajari dengan baik, LKS yang dapat digunakan oleh seluruh siswa, dan LKS yang dapat menambah semangat belajar siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa yang aktif dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran (Emaliana,2017). LKS yang dikembangkan ini dapat menimbulkan keaktifan siswa melalui alur cerita dan latihan-latihan soal yang dapat merangsang siswa dalam mendalami materi-materi yang disajikan.

Pada syarat konstruksi memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat valid karena sudah memenuhi aspek-aspek dan menyesuaikan dengan kriteria yang ada. syarat konstruksi adalah syarat-syarat yang berhubungan dengan penggunaan bahasa, susunan kalimat, kosa kata, tingkat kesukaran, dan kejelasan (Widjajanti:2010). Hal ini sesuai dengan pendapat Yaumi (2018) yang menyatakan bahwa pengembangan LKS cerita bergambar sebagai media harus menyesuaikan terhadap karakteristik siswa yang menggunakannya. Syarat konstruksi penilaian ahli media adalah apakah aspek setiap bagian-bagian dari LKS pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan target pengembangan media tersebut. Hal ini berkenaan dengan kesesuaian tujuan pengembangan media pembelajaran (Sari & Suswanto : 2017).

Pada syarat teknis memperoleh persentase 93,75% dengan kategori sangat valid karena sudah memenuhi aspek-aspek dan menyesuaikan dengan kriteria yang ada. Syarat teknis menjadi penting untuk diperhatikan, hal ini sesuai dengan pendapat Muhson (2010) yang menyatakan bahwa tampilan suatu media pembelajaran merupakan bagian penting yang harus diperhatikan dalam pengembangannya karena aspek tersebut akan menjadi penentu kesan pengguna dalam menggunakan LKS yang dikembangkan. Syarat teknis yang ditinjau oleh ahli media mencakup tulisan atau huruf yang terdapat dalam LKS sesuai dengan tingkat kemampuan membaca siswa, gunakan huruf tebal yang agak besar untuk topik, bukan huruf biasa yang diberi garis bawah, Penggunaan huruf kapital dalam menuliskan judul, sub judul, dalam materi, Gambar yang baik untuk LKS adalah gambar yang dapat menyampaikan pesan/isi dari gambar tersebut secara efektif kepada pengguna LKS (Salirawati:2010). Hal ini sesuai dengan temuan Febriani (2015) yang menyatakan

bahwa gambar, huruf dan warna menjadi hal penting yang perlu dipertimbangkan dalam menyajikan buku cerita bagi siswa SD.

Uji kelayakan produk yang dikembangkan pada penelitian ini juga dilakukan oleh ahli materi. Hasil penilaian ahli materi pada LKS cerita bergambar yang dikembangkan pada penelitian ini berada pada kategori “sangat layak”. Aspek-aspek yang dinilai oleh ahli materi terdapat empat aspek. Aspek yang pertama yaitu aspek kesesuaian LKS dengan materi yang disajikan apakah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, apakah materi sesuai untuk diberikan kepada siswa SD berdasarkan tingkat kemampuan siswa. Hal ini penting untuk diperhatikan karena tingkatan kemampuan berpikir siswa tidak dapat dipaksakan dengan materi-materi yang lebih tinggi daripada kemampuan berpikirnya (Wolfolk, 2016). Oleh karena itu penyajian materi harus disesuaikan dengan gaya belajar siswa agar hasil yang diperoleh lebih maksimal (Nurhidayah, 2015).

Aspek selanjutnya yang dinilai oleh ahli materi adalah pengetikan dan keefektifan bahasa. Penggunaan bahasa yang baik dan benar adalah salah satu hal yang penting untuk dipertimbangkan karena berkenaan dengan kemudahan siswa untuk memahami makna cerita dan berkenaan juga dengan pembentukan karakter siswa (Kristiawan, 2016). Pada penilaian aspek pengetikan dan keefektifan bahasa memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid karena sudah menyesuaikan dengan kriteria yang ada. Dalam aspek ini juga menilai jenis dan ukuran huruf yang digunakan yang dimuat pada produk yang dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Zuchdi (2012) yang menyatakan bahwa anak pada usia SD memiliki keterbatasan dalam mengonsumsi teks bacaan. Pemilihan jenis dan ukuran huruf juga penting untuk diperhatikan (Adipta dkk, 2016). Selain itu, melibatkan gambar didalam suatu cerita akan dapat membuat siswa lebih memahami konteks sebuah cerita.

Pada aspek keefektifan bahasa selanjutnya yaitu aspek kesesuaian gambar dengan alur cerita. Hal ini penting untuk diperhatikan karena gambar dan teks pada buku cerita adalah suatu kesatuan yang saling menjelaskan makna cerita (Oentardjo, 2013). Ahli materi menyatakan bahwa penggunaan gambar pada LKS cerita bergambar yang dibuat telah sesuai antara teks dengan konteks cerita. Kesesuaian antara gambar dengan teks pada cerita akan dapat membantu pembaca dalam memahami konteks cerita (Isbell, 2004). Selain dapat memberikan pemahaman konteks cerita kepada pembaca, ketersediaan gambar juga dapat menarik perhatian pembaca dalam membaca cerita (Wangid, 2018).

b) Tanggapan Guru dan Siswa Terhadap LKS yang dikembangkan

Untuk melihat tanggapan guru tentang produk yang dikembangkan dilakukan uji praktisi menggunakan angket. Hasil uji praktisi LKS oleh guru menunjukkan baik untuk digunakan oleh siswa pada pembelajaran IPS dengan kategori nilai sangat setuju karena sudah memenuhi aspek-aspek dan menyesuaikan dengan kriteria yang ada dengan perolehan persentase 91,80%. Aspek-aspek ini menjadi pertimbangan guru dalam menguji kepraktisan siswa karena ketercapaian ketiga aspek tersebut dapat membantu siswa pada pembelajaran. Tanggapan guru pada aspek pertama adalah aspek keberfungsian LKS cerita bergambar dalam mencapai tujuan atau mengikuti asas-asas belajar mengajar yang efektif (Darmojo dan kaligis, 1992) dengan persentase 91,66%. Aspek keberfungsian LKS cerita bergambar berhubungan dengan target atau sasaran cerita yang disajikan sehingga dapat menggambarkan sasaran pengembangan buku cerita bergambar ini (Santoso, 2008).

Tanggapan guru pada aspek kedua mengenai kesesuaian materi, dan kesesuaian bahasa dan gambar pada LKS cerita bergambar mendapatkan persentase 90% sudah sangat valid karena sudah menyesuaikan dengan kriteria yang ada. Dengan kesesuaian materi yang disajikan pada LKS cerita bergambar sehingga dapat membantu siswa untuk memahami materi-materi yang disajikan (Elia &

Georgiou,2010). Pada kesesuaian bahasa berhubungan dengan penyampaian isi cerita yang dapat membantu siswa memaknai isi cerita yang disajikan (Baird, dkk, 2016). Tanggapan guru pada aspek tampilan LKS berbasis cerita bergambar mendapatkan persentase 93,75% karena sudah memenuhi kriteria yang ada. Tampilan suatu media pembelajaran merupakan bagian penting yang harus diperhatikan dalam pengembangannya karena aspek tersebut akan menjadi penentu kesan pengguna dalam menggunakan LKS yang dikembangkan (Muhson,2010).

Untuk tanggapan atau respon siswa dilakukan uji coba produk yaitu uji coba satu-satu dan uji coba terbatas. Pada uji coba satu-satu mendapatkan persentase 84,16% dan uji coba terbatas mendapatkan persentase 89,37% dinyatakan dengan respon siswa sangat setuju dengan LKS berbasis cerita bergambar yang dikembangkan. Respon siswa yang pertama mengenai pemahaman materi. Dengan LKS cerita bergambar, siswa lebih mudah memahami materi dengan bantuan gambar-gambar, dan penjelasan pada LKS dapat membantu siswa dalam mengerjakan latihan soal. Untuk tampilan yang mencakup desain, gambar, dan kesesuaian warna. Kemenarikan desain suatu gambar pada cerita mempengaruhi motivasi siswa untuk membaca dan memahami isi dari cerita yang dibuat (Matulka,2008). Penyajian gambar yang jelas dengan pilihan warna yang sesuai dapat menarik perhatian pembaca sehingga menambah minat baca siswa terhadap buku cerita yang disajikan (Fatimah & Maryani, 2018).

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Adapun hasil penilaian dari pengembangan LKS berbasis cerita bergambar dapat dilihat sebagai berikut: Validasi Ahli Media mendapatkan skor persentase 90,13%, Validasi Ahli Materi mendapatkan skor persentase 86,45%, Validasi Praktisi mendapatkan skor persentase 91,80%, Uji Coba Satu-satu mendapatkan skor persentase 84,16%, Uji Coba Terbatas mendapatkan skor persentase 87,29% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa LKS berbasis cerita bergambar materi kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia yang dirancang telah valid, praktis, dan efektif digunakan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan simpulan di atas, LKS berbasis cerita bergambar materi kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia pada kelas V sekolah dasar dapat dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik.

Rekomendasi

Mengacu pada hasil penelitian, peneliti akan memberikan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai masukan bagi pihak yang terkait. Adapun rekomendasi tersebut ditujukan bagi: (1) bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber tambahan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint di Sekolah Dasar. Penelitian (2) bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat membangkitkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. (3) bagi sekolah, penelitian ini diperlukan bisa memantu sekolah dalam menambah media yang digunakan dalam pemebelajaran serta referensi untuk digunakan disaat guru mengajar. (4) bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini bisa dijadikan acuan dasar lebih lanjut dengan ruang lingkup yang lebih luas untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipta, Hendra, dkk. 2016. Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan*, 1(5) 989-992.
- Baird, A. 2016. Child Readers and the Worlds of the Picture Book. *Children's Literature in Education*, 47(1), 10-17.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Newyork: Springer.
- Darmodjo, Hendro & Kaligis. 1992. *Pendidikan IPA II*. Jakarta: Depdikbud
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Elia, I., van Den Hauvel & Georgiou. 2010. The Role of Pictures in Picture Books on Children's Cognitive Engagement with Mathematics. *European Early Childhood Education Research Journal*, 18(3), 275-297.
- Emaliana, I. 2017. Teacher-Centered or Student-Centered Learning Approach to Promote Learning. *Journal Sosial Humaniora*, 10(2), 59-70.
- Ermi, N. 2017. Penggunaan Media Lembar Kerja Siswa (LKS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 37-45.
- Fatimah & Maryani. 2018. Visual Literasi Media Pembelajaran Buku Cerita Anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61-69.
- Febriani, M. 2015. Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Dongeng yang Bermuatan CLIL bagi Peserta Didik SD Kelas III. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 2-5.
- Isbell, R., & Lowrance, A. 2004. The Effects of Storytelling and Story Reading on the Oral Language Complexity and Story Comprehension of Young Children. *Early Childhood Education Journal*, 32(3), 157-163.
- Jayanti, M., & Wiratomo, Y. 2017. Perancangan Media Siap UN Matematika SMP Berbasis Android. *Jurnal SAP*, 2(1), 22-32.
- Kristiawan, M. 2016. Telaah Revolusi Mental dan Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Sumber Daya Manusia Indonesia yang Pandai dan Berakhlak Mulia. *Ta'dib*, 18(1), 13-25.
- Kristianti, D & Julia. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D untuk Kelas Inklusi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Maju*, 4(1), 47-49
- Matulka, D.I. 2008. *A Picture Book: Understanding and Using Picture Books*. Westport : Greenwood Publishing
- Muhson, A. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(1), 1-10.
- Mulyatiningsih, E. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhidayah, D.A. 2015. Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika SMP. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 13-24
- Oentardjo, J & Yudani. 2013. Buku Cerita Bergambar untuk Menanamkan Nilai Moral Menggunakan Pendekatan Cerita Rakyat untuk Usia 6-10 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 11-15.
- Park, B., & Brunken, R. 2014. Cognitive and Affective Processes in Multimedia Learning. *Learning and Instruction*, 10(5), 125-127
- Pidarta, M. (2014). *Landasan Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

- Prihatna, R.N.N. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Pembelajaran IPS Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan IPS UNY*, 5(8) 4-12.
- Salirawati. 2010. *Penyusunan dan Kegunaan LKS dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta :UNY
- Santoso, H., & Sos, S. 2008. *Peran Buku Bacaan dan Lingkungan dalam Menunjang Perkembangan Bahasa Anak*. Malang: Perpustakaan Universitas Negeri Malang.
- Sari, H. & Suswanto. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 2(7), 1008-1016
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Wangid, M.N. 2018. Fairy Story Integration for Meaningful Classroom. *Cakrawala Pendidikan*, 18(2), 107-112.
- Widjajanti, E. 2010. Kualitas Lembar Kerja Siswa. *Pendidikan Jurusan Pendidikan Kimia FMIPA*, 2(1), 2-5.
- Wolfolk, A. 2016. *Educational Psychology*. Boston : Pearson Education Inc.
- Yaumi, M. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Zuchdi, D. 2012. *Terampil Membaca dan Berkarakter Mulia*. DIY : Multi Presindo. |