SKRIPSI

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBENTUK CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN SUBTEMA PEKERJAAN DI SEKITARKU DI KELAS IV SD TAHUN AJARAN 2022/2023

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu (S1) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Oleh :

ALDI PRANATA
NIM 118180003

PENDIDIDKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBENTUK CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN SUBTEMA PEKERJAAN DI SEKITARKU DI KELAS IV SD TAHUN AJARAN 2022/2023

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal, _____

Dosen Pembibing I	Dosen Pembimbing II
Abdillah, M.Pd	**Arpan Islami Bilal, M.Pd.**
NIDN.0824048301	**NIDN. 0806068101**

Menyetujui:
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi,

Haifaturrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBENTUK CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN SUBTEMA PEKERJAAN DI SEKITARKU DI KELAS IV SD TAHUN AJARAN 2022/2023

Skripsi atas nama Aldi Pranata telah dipertahankan di depan dosen penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, ...

Dosen penguji:

1. **Abdillah, M.Pd.** **(Ketua)** (.....)
   NIDN.0824048301
2. **Haifaturrahmah, M.Pd.** **(Anggota)** (.....)
   NIDN.0804048501
3. **Baiq Desi Milandari, M.Pd.** **(Anggota)** (.....)
   NIDN.0808128901

Mengesahkan:
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
Dekan,

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si.
NIDN.0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa.

Nama : Aldi Pranata
NIM : 118180003
Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 1

Memang benar skripsi yang berjudul *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Cerita Bergambar pada Pembelajaran Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Di Kelas IV SD Tahun Ajaran 2022/2023* adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi inii adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari pernyataan say aini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 23 Juli 2022
Yang membuat pernyataan,

Aldi Pranata
NIM. 118180003

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT
Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : http://www.lib.ummat.ac.id E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ALDI PRANATA
NIM : 168180003
Tempat/Tgl Lahir : SENGKERANG, 14 NOVEMBER 2000
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Fakultas : FKIP
No. Hp : 081 805 421 165
Email : aldipranata14@icloud.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Subtema Pekerjaan di Sekitarku Di Kelas IV SD Tahun Ajaran 2022/2023

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya ***bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum*** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 12 September 2022

Penulis

METERAI TEMPEL

ALDI PRANATA
NIM. 168180003

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesusi

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT
Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : http://www.lib.ummat.ac.id E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ALDI PRANATA
NIM : 118180003
Tempat/Tgl Lahir : Sengkerang, 14, November 2000
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 081 805 421 165 / aldipranata 14@icloud.com
Jenis Penelitian : ☑ Skripsi ☐ KTI ☐ Tesis ☐ .....

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama ***tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta*** atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Lembar kerja Peserta didik Berbentuk Cerita Bergambar Pada pembelajaran Subtema pekerjaan di sekitarku Di kelas IV SD Tahun Ajaran 2022/2023

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 15, September 2022
Penulis

METERAI TEMPEL 10000 25E7DAJX724088395

ALDI PRANATA
NIM. 118180003

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

Tetaplah rendah hati, jangan rendah diri...

PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kasih sayang kepada kita semua terutama penulis sendiri sehingga skripsi ini selesai.

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Untuk ibunda tercinta Mahsur dan ayahanda Sahdan yang saya cintai. Dengan petunjuk Allah SWT, bapak dan ibu ku telah mendidik, membesarkanku serta menyekolahkanku, terik matahari membakar kulit-kulit indahmu demi anakmu dalam meraih cita-cita muliah ini. Terimakasih Ayahanda dan Ibunda atas jasa-jasamu yang tidak ku lupakan.
2. Untuk kakakku Khaerul Watoni yang selalu membimbing saya selama ini mulai dari pertama kuliah sampai saya menyelesaikan studi ini.
3. Teman-teman ku dan yang lainya tak dapat saya sebut satu per satu yang paling saya banggakan, terimakasih atas dukungan dan bantuannya.
4. Semua Dosen dan Staff FKIP yang telah menjadi bagian hidup saya, terimakasih atas didikan yang telah diberikan semasa kuliah serta masukan-masukannya.
5. Ucapan terimakasih kepada Almamater Universitas Muhammadiyah Mataram tercinta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi berjudul *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Cerita Bergambar pada Pembelajaran Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Di Kelas IV SD Tahun Ajaran 2022/2023* dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini mengkaji pengembangan lembar kerja peserta didik berbentuk cerita bergambar di kelas IV. Skripsi ini di susun sebagai salah satu syarat dalam menyeelesaikan studi strata satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis seyogyanya mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada.

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd. Gani, M.Pd. sebagai Rektor UMMAT
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd., Si. Sebagai Dekan FKIP UMMAT
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai ketua Prodi PGSD
4. Bapak Abdillah, M.Pd. sebagai Pembimbing I
5. Bapak Arpan Islami Bilal, M.Pd. Sebagai Pembimbing II, dan semua pihak yang Tidak dapat di sebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, 23 Juli 2022
Penulis

Aldi Pranata
NIM. 118180003

Aldi pranata. 2022. **Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Cerita Bergambar Pada Pemberlajaran Subtema Pekerjaan Di sekitarku Di Kelas IV SD Tahun Ajaran 2022/2023**. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Abdillah, M.Pd.
Pembimbing II : Arpan Islami Bilal, M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Subtema Pekerjaan di sekitarku di Kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif, penelitian ini merupakan jenis peneltian *Development research* dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SDN I Sengkerang yang berjumlah 14 peserta didik. Prosedur penelitian ini mengikuti pengembangan model 4D yang di adaptasi dari Thiagrajan semel dan semel menjadi 3D. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli media dan materi, wawancara, dan angket. Dari hasil validasi ahli materi diperoleh presentase 96% dengan kategori sangat valid, ahli media diperoleh presentase 94% dengan kategori sangat valid. Pada tahap kepraktisan berdasarkan angket respon siswa di dapatkan hasil presentase 94,85% sehingga dinyatakan sangat praktis. Pada tahap uji lapangan di ukur keefektifan LKPD di dapatkan presentase 73,89% dapat di katakan efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa LKPD yang di kembangkan sudah tergolong yang valid, praktis dan efektif.

***Kata kunci*:** Pengembangan, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Subtema pekerjaan di Sekitarku.

Aldi Pranata. 2022. Development of Student Worksheets in the Form of Picture Stories in Learning the Subtheme Pekerjaan di sekitarku *in Grade IV Elementary School for the 2022/2023 Academic Year. Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.*

Consultant I : Abdillah, M.Pd.

Consultant II : Arpan Islami Bilal, M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to produce a valid, practical, and effective product in the form of Student Worksheets in Picture Stories on Learning Sub-themes of Pekerjaan di sekitarku *in Grade IV SD SD. The 14 fourth-graders at SDN I Sengkerang who participated in this research are a group of development research subjects. This study uses a 4D model converted from 3D by Thiagarajan Semel & Semel. Data collection methods included surveys, interviews, and media and material experts validation sheets. 96% of the material experts' validation results were in the "very valid" category. A very valid category that obtained a percentage of 94% was media specialists. The practicality stage percentage results were 94.85% based on student survey replies, which were regarded as very practical. The LKPD was shown to help facilitate learning activities at the field test stage, as indicated by a percentage of 73.89%. As a result, the LKPD that was created was determined to be valid, applicable, and efficient based on the study's findings.*

Keywords: Development, Student Worksheet (LKPD), Sub-theme Pekerjaan di sekitarku.

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM
KEPALA
UPT P3B
Hamsira, M.Pd
NIDN. 0803048601

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PERSETUJUAN ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

LEMBAR PERNYATAAN iii

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME v

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI vi

MOTTO vii

PERSEMBAHAN viii

KATA PENGANTAR ix

ABSTRAK x

ABSTRACT xi

DAFTAR ISI xii

DAFTAR TABEL xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Tujuan Penelitian 4

1.4 Manfaat Penelitian 4

BAB II LANDASAN TEORI 5

2.2 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 5

2.2.1 Pengertian Pembelajaran Tematik 9

2.2.1.1 Pembelajaran Tematik Terpadu 9

Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu 10

2.2.1.2Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu 12

2.2.1.3Kelebihan dan kelemahan pembelajaran tematik terpadu 13

2.2.1.4Ciri Ciri Pembelajaran Tematik 15

2.2.1.5Jenis-Jenis Pembelajaran Tematik 16

2.2.2 Pemetaan Kompetensi Dasar Subtema Berbagai Pekerjaan/pekerjaan di sekitarku 20

2.2.3 Pengertian cerita bergambar 22

2.2.2.1 Karakteristik Buku Cerita Bergambar 23

2.2.2.2 Komponen Buku Cerita Bergambar 24
2.2.2.3 Manfaat Buku Cerita Bergambar 26
BAB III METODE PENGEMBANGAN 28
3.1 Model Pengembangan 28
3.2 Prosedur Pengembangan 28
3.3 Uji Coba Produk 31
3.4 Subjek Uji Coba 31
3.5 Instrumen Pengumpulan Data 31
3.6 Metode Analisis Data 36
3.6.1 Analisis Validitas LKPD dan instrument 36
3.6.2 Analisis Kepraktisan LKPD 37
3.6.3 Analisis Keefektifan LKPD 39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 40
4.1 Pencyajian Data Uji Coba 40
4.1.1 Tahap Penefinisian (Define) 40
4.1.2 Tahap Perancangan (Design) 43
4.1.3 Tahap Pengembangan (Development) 44
4.2 Hasil Uji Coba Produk 54
4.2.1 Hasil kevalidan Modul 54
4.2.2 Hasil Kepraktisan LKPD 56
4.2.3 Hasil Uji Coba 57
4.3 Revisi Produk 58
4.4 Pembahasan 60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 62
5.1 Kesimpulan 62
5.2 Saran 62
DAFATAR PUSTAKA 64

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrument Angket Validasi Ahli Materi.....34
Table 3.2 Kisi-kisi Instrument Angket Validasi Ahli Media 36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrument Respon Angket Siswa 37
Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Kelayakan dan Revisi Produk 39
Tabel 3.5 Kriteria Angket Respon Siswa.....40
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian *N-gain* 41
Tabel 4.1 Kompetnsi dasar.....44
Tabel 4.2 indikator 45
Tabel 4.3 skor validator Ahli Materi.....47
Tabel 4.4 skor validator Ahli Materi.....49
Tabel 4.5 skor validator Ahli Media 51
Tabel 4.6 skor Validator Ahli Media 54
Table 4.7 Anlisis Uji Coba Terbatas.....54
Tabel 4.8 Analisis Angket respon Siswa dan skor uji lapangan 57
Tabel 4.9 hasil penilaian validator Ahli Materi 58
Tabel 4.10 Hasil penilaian validator Ahli Media 58
Tabel 4.11 Hasil Keefektifan Uji Lapangan 59
Tabel 4.12 Hasil Revisi LKPD.....61

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Tunuan pendidikan pada dasarnya adalah membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, seperti yang disebutkan di dalam UUD 1945 (versi amandemen), pasal 31 ayat 3 bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan tersebut maka diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan, dan hal yang mungkin dilakukan di dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan kualitas guru, memperbaiki kurikulum, sistem pendidikan bahkan proses kegiatan belajar mengajar di sekolah

Semua mata pelajaran dalam kurikulum 2013 harus berkontribusi pada pembentukan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Trianto (dikutip dari Katriani, 2014: 1) menyatakan bahwa dua proses pembelajaran berlangsung: proses pembelajaran tidak langsung dan proses pembelajaran langsung. Proses pembelajaran tidak langsung merupakan proses pembelajaran untuk mengembangkan sikap terkait moral dan perilaku. Proses pembelajaran langsung adalah proses dimana siswa mengembangkan pengetahuan,

keterampilan berpikir, dan keterampilan psikomotorik dengan pendekatan saintifik. Pembelajaran pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung melalui observasi, eksperimentasi, dan metode lainnya.

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 pendekatan saintifik dalam pembelajaran adalah dalam penyusunan LKPD yang dilakukan oleh guru maupun lembaga tertentu yang dikeluarkan melalui percetakan buku. Prastowo (2014: 269) LKPD merupakan materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa sehingga peserta didik diharapkan dapat mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri. Banyak permasalahan Pendidikan di negeri ini, salah satunya masalah lembar kegiatan peserta didik (LKPD) saat ini siswa diarahkan untuk mempelajari secara mandiri setiap proses pembelajaran pada mata pelajaran apapun guru lebih banyak mendorong agar siswa dapat mengejerjakan lembar kerja peserta didik di sekolah. Pada LKPD sebelumnya hanya menampilkan terlalu banyak teks sehingga siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran. Maka peniliti disini ingin mengembangkan LKPD yang didesain dengan gambar-gambar dan beserta teks. Maka peneliti membuat Pengembangan LKPD Berbentuk Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Subtema Pekerjaan disekitarku Di Kelas IV SD Tahun Ajaran 2022/2023.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra penelitian di SD Negeri 1 Sengkerang bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan saintifik, LKPD diberikan setiap pembelajaran dan struktur LKPD yang digunakan disana memuat beberapa komponen seperti petujuk belajar, tugas atau langkah kerja, dan penilaian.

Selain itu, Hurlock (dikutip Adipta, dkk, 2016: 990) menyatakan bahwa anak-anak usia sekolah menyukai cerita bergambar karena cerita bergambar mampu menarik imajinasi dan rasa ingin tahu anak, selain itu cerita bergambar juga mudah dibaca, bahkan anak yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya. Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik kelas IV terhadap LKPD, maka peneliti bermaksud menawarkan produk berupa pengembangan LKPD berbentuk cerita bergambar pada pembelajaran subtema "berbagai pekerjaan/ Pekerjaan disekitarku". Setelah peneliti melakukan observasi, wawancara pra penelitian, serta menawarkan produk pengembangan LKPD, guru di SDN 1 Sengkerang, bersedia menggunakan LKPD yang dirancang dan dikembangkan oleh peneliti. Jadi, berdasarkan penjelasan diatas peneliti mengambil fokus penelitian di SD dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Cerita Bergambar pada Pembelajaran Subtema Pekerjaan disekitarku di Kelas IV SD".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Bagaimana mengembangkan Lembar Kerja Peserta

Didik berbentuk cerita bergambar yang valid, praktis, dan efektif pada pembelajaran subtema Pekerjaan disekitarku di kelas IV SD?".

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan pembelajaran berbasis tugas adalah untuk membuat lembar kerja siswa berupa cerita bergambar yang valid, praktis dan efektif untuk pembelajaran subtopik "Work Around Me" di Kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Studi ini menawarkan keuntungan teoritis dan praktis. Untuk manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pedoman dan menjadi bahan informasi dan referensi untuk penelitian selanjutnya. Dari segi manfaat praktis, penelitian ini akan bermanfaat bagi banyak pemangku kepentingan, termasuk sekolah, guru, siswa, dan peneliti.

(1) Bagi Sekolah Survei ini bertujuan untuk memberikan ide bagi sekolah untuk mengembangkan LKPD dalam bentuk grafik dan menambah informasi perkembangan berbagai LKPD.

(2) Bagi guru Hasil survei dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan bahan ajar melalui LKPD yang dikembangkan.

(3) Bagi siswa, penggunaan LKPD berupa tayangan cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. subtopik.

(4) Bagi peneliti Hasil penelitian ini akan meningkatkan kemampuan peneliti untuk mengembangkan LKPD dan memungkinkan mereka menjadi guru yang profesional ketika menjadi guru.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang relevan

1. MHD. Alfach Reza Basni Purba 2020, dalam hasil penelitiannya yang berjudul "Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah tema Berbagai Pekerjaan subtema Jenis-jenis Pekerjaan di Kelas IV Mis Islamiyah Sunggal" penelitian sebelumnya dengan yang peneliti kembangkan terdapat perbedaan yaitu berbasis HOTS serta materi yang berbeda, meskipun dapat kesamaan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berupa LKPD.
2. Dessi 2021, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA Berbasis Search, Solve, Create, and Share (SSCS) Pada Materi Gaya di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negri Kota Jambi" penelitian sebelumnya dengan yang peneliti kembangkan terdapat perbedaan yaitu berbasis SSCS dan materinya hanya mata pelajaran IPA, meskipun dapat kesamaan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berupa LKPD.

2.2 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Perangkat pembelajaran yang biasa disebut dengan lembar kerja siswa (LKPD) atau lembar kerja siswa (LKS), merupakan perangkat pembelajaran yang memegang peranan penting dalam pembelajaran. Prastowo (2012:204) menyatakan bahwa LKPD adalah bahan cetak berbasis lembaran yang berisi materi, rangkuman, dan petunjuk untuk dikerjakan oleh siswa.

Menurut Trianto (2010:111), Lembar Kerja Siswa (LKPD) adalah pedoman bagi siswa yang digunakan dalam pengembangan semua aspek kognitif, pengembangan aspek pembelajaran dalam bentuk inkuiri atau panduan belajar. dimulai. Kegiatan pemecahan masalah dengan indikator pencapaian hasil belajar. Berdasarkan uraian di atas, kita ketahui bahwa LKPD adalah kumpulan makalah yang berisi materi dan tugas yang harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Tugas-tugas yang termasuk dalam LKPD harus jelas dan konsisten dengan mata pelajaran sehingga keterampilan dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tercapai secara memadai. LKPD memiliki fungsi ganda. Wulandari (2018:129) menyatakan bahwa peran LKPD dalam proses pembelajaran sangat besar. Hal ini dikarenakan peran LKPD dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, dan penggunaan LKPD dalam pembelajaran membantu guru untuk membimbing siswa dalam menyampaikan konsep. temukan aktivitasmu LKPD juga dapat meningkatkan aktivitas siswa dan mengoptimalkan hasil belajar. Keunggulan LKPD secara umum adalah :

a) Membantu guru dalam menyusun RPP.
b) aktivasi siswa dalam proses belajar mengajar;
c) Membantu siswa dalam mencatat materi yang dipelajarinya melalui kegiatan belajar mengajar.
d) Membantu siswa menambah informasi tentang konsep yang telah dipelajarinya melalui kegiatan pembelajaran yang terstruktur.

e) melatih siswa untuk menemukan dan mengembangkan keterampilan proses;

f) Mengaktifkan siswa dalam proses pengembangan.

Sebagaimana dikemukakan oleh Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2014:39), LKPD memiliki beberapa kekuatan dan kelemahan.:

a) Peserta didik dapat belajar dan maju dengan kecepatan mereka sendiri.

b) Siswa dapat mempelajari sendiri materi yang dibagikan selama waktu teori.

c) Kombinasi teks dan gambar dapat menambah daya tarik dan memudahkan komunikasi informasi yang disajikan dalam bentuk lisan dan visual.

d) Siswa berpartisipasi lebih aktif karena mereka harus menjawab latihan dan pertanyaan yang telah disiapkan. Kapan

e) Media cetak dapat dengan mudah dicetak ulang dan didistribusikan.

Kekurangan dari Lembar Kerja Peserta Didik yaitu:

a) Biaya pencetakan lebih tinggi saat menampilkan gambar berwarna.

b) Proses pencetakan seringkali memakan waktu.

c) dirancang agar susunannya tidak terlalu panjang;

d) Membutuhkan perawatan yang lebih baik. Kapan

e) Ketidakmampuan untuk menunjukkan gerakan.

LKPD memiliki penyusunanan Langkah-langkah sebagaimana dinyatakan Diknas (dalam Prastowo, 2011:212), yaitu:

a) Melakukan Analisis Silabus Tujuan dari analisis silabus adalah untuk menentukan materi yang memerlukan materi LKPD berdasarkan silabus 2013.

b) Penyusunan Peta Permohonan LKPD Dalam hal ini penyusunan peta LKPD sangat diperlukan untuk mengetahui jumlah LKPD yang perlu ditulis, dan urutan LKPD sangat penting dalam menentukan prioritas penulisan.

c) Penetapan Judul LKPD Judul LKPD ditentukan berdasarkan kompetensi dasar, yaitu materi pokok yang terkandung dalam materi.

d) Tulis LKPD yang meliputi:.

   1) Harus menguasai perumusan keterampilan dasar

      Rumusan kompetensi LKPD secara langsung diturunkan dari kompetensi dasar dan indikator kurikulum.

   2) Penentuan alat evaluasi

      Penilaian membantu menentukan proses kerja dan pekerjaan siswa.

   3) Persiapan bahan

      Penyusunan materi LKPD didasarkan pada keterampilan dasar yang harus dikuasai. Materi LKPD berupa informasi tambahan, gambaran umum mata pelajaran atau ruang lingkup. Materi LKPD tersedia dari berbagai sumber antara lain buku, majalah, internet, dan jurnal penelitian.

      .

2.2.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut Mamat dkk. (2007), pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa pelajaran (lintas kelompok mata pelajaran) yang berkaitan dengan topik tertentu.

Menurut Suryosubroto (2009), pembelajaran tematik adalah upaya mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap belajar dengan berpikir kreatif melalui tema.

Menurut Rusman (2012), pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu (integrated instruction) yang memungkinkan siswa, secara individu maupun kelompok, untuk mengeksplorasi dan menemukan konsep dan prinsip ilmiah yang holistik, bermakna, dan otentik sistem pembelajaran. Bagaimana.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu bentuk model pembelajaran campuran yang menggabungkan konsep-konsep di beberapa materi, pelajaran, atau bidang studi pada topik atau topik diskusi tertentu sehingga dapat dilampirkan integrasi antar pengetahuan. Mendasari, keterampilan, dan nilai memungkinkan siswa untuk secara aktif menemukan konsep dan prinsip ilmiah secara holistik, bermakna dan otentik.

2.2.1.1 Pembelajaran Tematik Terpadu

Kurikulum 2013 dirancang untuk mengembangkan kompetensi siswa di bidang keterampilan emosional, kognitif dan psikomotorik. Sebuah proses yang sukses didorong dengan menggabungkan tiga domain melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Hajar (2013:21)

menjelaskan subjek blended learning sebagai pembelajaran yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran tematik terpadu menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu topik. Dalam blended learning tematik, topik yang dipilih terkait dengan alam dan kehidupan manusia.

Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Model pembelajaran pada pendidikan dasar adalah pembelajaran mata pelajaran terpadu, yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Majid, 2014:89-90).

a. Berpusat pada siswa (*student centered*)

Siswa adalah subjek kegiatan pembelajaran, dan guru berperan sebagai fasilitator dengan memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran..

b. Memberikan pengalaman langsung (*direct experience*)

Siswa menghadapi hal-hal nyata untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

c. Pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas

Pembelajaran terpadu berfokus pada mengamati peristiwa dari beberapa mata pelajaran secara bersamaan. pada pemisahan disiplin memungkinkan siswa untuk memahami fenomena belajar dalam semua dimensinya. Fokus pembelajaran adalah untuk mengatasi masalah yang paling erat kaitannya dengan kebutuhan siswa.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Dengan menghadirkan konsep-konsep mata pelajaran yang berbeda selama proses pembelajaran, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat luwes (fleksibel)

Guru bahkan dapat menghubungkan materi dalam satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain, atau bahkan dengan kehidupan siswa dan kondisi lingkungan di mana sekolah dan siswa ditempatkan.

f. Menggunakan prinsip belajar

Guru dapat menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran yang menyenangkan dan menyajikan konten pembelajaran yang menarik. Membuat siswa lebih tertarik untuk memulai pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Sebagai suatu proses, pembelajaran campuran lainnya memiliki karakteristik tersendiri, dan Sukayati (2004:3) mencantumkan karakteristik pembelajaran campuran sebagai berikut::

a. Pembelajaran yang berpusat pada peserta.
b. Tekankan pembentukan pengertian dan makna
c. Belajar melalui pengalaman langsung
d. yaitu Fokus pada proses daripada hasil
e. Dilengkapi dengan beban linkage..

Berdasarkan karakteristik yang berbeda tersebut, pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Karakteristik pembelajaran mata pelajaran campuran tidak lepas dari tujuan awalnya memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa dengan memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan bahan ajar berdasarkan pengalaman siswa itu sendiri..

2.2.1.2 Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu

Depdiknas (2006:22) menyatakan bahwa pembelajaran blended learning akan dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, dan diharapkan siswa juga dapat melakukan hal yang sama.:

a) Perdalam pemahaman Anda tentang konsep untuk belajar lebih bermakna.
b) mengembangkan keterampilan dalam menemukan, mengolah dan menggunakan informasi;
c) Menumbuhkan sikap positif, kebiasaan baik dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
d) mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan menghargai pendapat orang lain;
e) meningkatkan minat belajar;
f) memilih kegiatan sesuai minat dan kebutuhan.

2.2.1.3 Kelebihan dan kelemahan pembelajaran tematik terpadu

Hajar (2013:23-24) menyatakan bahwa kelebihan yang termasuk dalam pembelajaran tematik terpadu adalah:

a) Kegiatan belajar lebih fokus pada proses daripada hasil.
b) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai konteks
c) Membiasakan siswa untuk melihat masalah dari sudut yang berbeda.
d) Siswa lebih menunjukkan semangat belajar dan kegiatan pendidikan di sekolah.
e) Dari segi efektifitas, guru dapat menghemat waktu pembelajaran dengan mengarsipkan mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa.
f) Hasil belajar yang dicapai siswa lebih lama diingat karena belajar lebih berkesan dan bermakna.
g) Kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti: Kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggapan terhadap gagasan orang lain;

Di sisi lain, Hernawan dan Officialni (2005:1-8) menyebutkan keunggulan-keunggulan pembelajaran campuran berikut ini.:

a) Pengalaman dan kegiatan belajar selalu berkaitan dengan tingkat perkembangan siswa.
b) kegiatan yang dipilih untuk menerapkan blended learning responsif terhadap minat dan kebutuhan siswa;
c) Menjadikan semua kegiatan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa agar pembelajaran berlangsung lama

d) Blended learning dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa
e) Menyajikan kegiatan praktikum sesuai dengan permasalahan yang biasa ditemui siswa di lingkungannya
f) menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan menghargai gagasan orang lain;.

Manfaat pembelajaran tematik terpadu ini tidak lepas dari kemampuan guru dalam menerapkannya. Manfaat ini secara inheren membantu membentuk karakteristik siswa yang lebih baik dan memberikan siswa pengalaman belajar yang bermakna.

Majid (2014:93-94) menyatakan bahwa pembelajaran campuran memiliki beberapa kelemahan::

a. Aspek Guru

Untuk menerapkan pembelajaran tanding tematik, guru harus memiliki wawasan yang luas, keterampilan, kreativitas, kepercayaan diri, dan keberanian untuk mengembangkan materi secara kolektif. Guru memiliki kewajiban untuk mencari ilmu lebih lanjut terkait dengan materi yang diajarkan. Maksudnya adalah penguasaan materi harus dipahami oleh guru, tidak hanya pada mata pelajaran tertentu saja, tetapi juga pada mata pelajaran lainnya..

b. Aspek Siswa

Pembelajaran dengan tema campuran membutuhkan keterampilan akademik dan kreativitas dari siswa. Hal ini terjadi karena model pembelajaran tematik terpadu menekankan pada keterampilan analitis

(discovery), keterampilan asosiatif (connection), dan keterampilan eksplorasi dan kemahiran (discovery dan eksplorasi). Jika prasyarat ini tidak terpenuhi, penerapan pembelajaran mata pelajaran terpadu sangat sulit..

c. Aspek sarana dan sumber pembelajaran

Mata pelajaran blended learning membutuhkan sumber bacaan dan informasi yang banyak dan bervariasi, serta fasilitas internet. Semua ini dirancang untuk mendukung dan memfasilitasi pengembangan wawasan. Jika saran-saran tersebut tidak terpenuhi, juga dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran tematik campuran.

2.2.1.4 Ciri Ciri Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki ciri khas yang membedakannya dengan pendekatan pembelajaran lainnya. Menurut Firdaus (2006), ciri-ciri pembelajaran mata pelajaran adalah :

1. Aktif dan berfokus pada siswa. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa dan konsisten dengan pendekatan pembelajaran modern yang lebih banyak menggunakan siswa daripada fasilitator, yaitu memberikan fasilitas kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajarnya.
2. Memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Pengalaman langsung ini menghadapkan siswa dengan yang nyata (konkret) sebagai dasar pemahaman yang lebih abstrak.

3. Pembagian mata pelajaran tidak sepenuhnya jelas. Dalam pembelajaran tematik, pembagian antar mata pelajaran tidak terlalu jelas. Fokus pembelajaran adalah untuk mengatasi masalah yang paling berkaitan dengan kehidupan siswa.
4. Penyajian konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menghadirkan konsep mata pelajaran yang berbeda dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah sehari-hari.
5. Jadilah fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat fleksibel ketika guru dapat menghubungkan materi dari satu mata pelajaran ke mata pelajaran lainnya dan menghubungkannya dengan kehidupan siswa dan kondisi lingkungan tempat mereka tinggal dan sekolah.
6. Hasil belajar yang selaras dengan minat dan kebutuhan siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi sesuai minat dan kebutuhan siswa.
7. Penggunaan prinsip-prinsip pembelajaran yang menyenangkan dan menyenangkan (enjoyable learning).

2.2.1.5 Jenis-Jenis Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2012), pembelajaran tematik adalah bentuk pembelajaran campuran dengan sepuluh model yang terfragmentasi, terhubung, bersarang, teratur, bersama, saling berhubungan, berulir, terintegrasi, terbenam, dan berjejaring. Berikut adalah deskripsi dari 10 model pembelajaran tematik tersebut :

a. *Fragmented* (penggalan)

Model Terfragmentasi adalah model pembelajaran tradisional yang diatur oleh mata pelajaran yang terpisah. Itu dipelajari oleh siswa tanpa menghubungkan pentingnya dan relevansi satu pelajaran dengan pelajaran lainnya. Setiap mata pelajaran diajarkan oleh guru yang berbeda, mungkin di ruangan yang berbeda. Setiap topik memiliki areanya sendiri dan tidak ada upaya yang dilakukan untuk menyatukannya.

b. *Connected* (keterhubungan)

Model koneksi adalah model pembelajaran integratif yang secara sadar mencoba menggabungkan satu konsep dengan yang lain, satu keterampilan dengan yang lain, tugas yang Anda lakukan suatu hari, tugas yang Anda lakukan berikutnya, Bahkan ide-ide yang dikembangkan di semester berikutnya dipelajari untuk digabungkan dalam bidang studi..

c. *Nested* (sarang)

Model bersarang adalah model pembelajaran terintegrasi yang terutama mencakup topik yang berkaitan dengan pemikiran dan keterampilan organisasi. Ini berarti kombinasi aspek kognitif, emosional dan psikomotorik serta kombinasi proses, sikap dan keterampilan komunikasi. Model tersebut masih berfokus pada pengintegrasian beberapa aspek ke dalam satu mata pelajaran. Namun, fokusnya masih pada materi pembelajaran, dan materi pembelajaran dilengkapi dengan aspek keterampilan lainnya.

d. *Sequenced* (pengurutan)

Model pemesanan adalah model pembelajaran di mana topik atau unit diurutkan dan diurutkan sehingga diskusinya konsisten satu sama lain. Misalnya, letakkan dua mata pelajaran terkait secara berurutan sehingga keduanya dapat diajarkan secara paralel. Dengan mengurutkan urutan mata pelajaran yang diajarkan, kegiatan individu dapat diprioritaskan satu sama lain sehingga masing-masing mata pelajaran saling mendukung..

e. *Shared* (irisan)

MModel bersama adalah model pembelajaran terpadu yang merupakan perpaduan atau integrasi dari dua mata pelajaran yang saling melengkapi dan menitikberatkan pada konsep, keterampilan, dan sikap dalam perencanaan atau pengajaran. Kombinasi konsep pembelajaran, keterampilan, dan sikap yang saling terkait di bawah satu atap.

f. *Webbed* (jarring laba-laba)

Model jaringan merupakan model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik. Mengembangkan pendekatan ini dimulai dengan mengidentifikasi tema-tema tertentu. Setelah suatu topik disepakati, topik tersebut berkembang menjadi subtopik dengan menunjukkan relevansinya dengan bidang penelitian lainnya. Sejak saat itu, berbagai kegiatan pembelajaran asistif dikembangkan.

g. *Threaded* (bergalur)

Model berulir adalah model pembelajaran yang berfokus pada kurikulum yang menggantikan atau tumpang tindih mata pelajaran inti. Misalnya, untuk melatih keterampilan berpikir (pemecahan masalah) di beberapa mata pelajaran, cari bagian materi yang merupakan bagian dari pemecahan masalah. Keterampilan yang digunakan dalam model ini juga disesuaikan dengan perkembangan usia siswa dan tidak tumpang tindih..

h. *Integrated* (ketrpaduan)

Konsep dari beberapa mata pelajaran kemudian dihubungkan ke dalam topik untuk mencakup beberapa mata pelajaran dalam satu paket pembelajaran tematik. Keuntungan dari model ini adalah memungkinkan siswa untuk menjadi terbiasa dengan keterkaitan dan interaksi antar disiplin ilmu yang berbeda, meningkatkan wawasan dan apresiasi guru dan, bila diterapkan dengan tepat, dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang ideal dalam setting sekolah terpadu.

i. *Immersed* (terbenam)

Model imersif adalah model pembelajaran yang mencakup beberapa mata pelajaran dalam satu proyek. Misalnya, seorang mahasiswa jurusan kedokteran harus belajar fisika selain biologi, kimia, dan komputer, dan masing-masing mata pelajaran tersebut memiliki satuan. Model ini juga dapat diterapkan pada siswa SD dan SMP dalam bentuk proyek akhir semester.

j. *Network* (jaringan kerja)

Model berjejaring adalah model pembelajaran dalam bentuk siswa dan pakar yang memungkinkan siswa secara tidak langsung menemukan data, informasi, atau menemukan orang lain secara bersama-sama. Cymbar bisa berupa buku, internet, stasiun radio, televisi, teman, saudara, orang tua, atau bahkan guru yang dianggapnya ahli. Ini berarti bahwa siswa ingin tahu dan bersemangat untuk belajar..

2.2.2 Pemetaan Kompetensi Dasar Subtema Berbagai Pekerjaan/pekerjaan di sekitarku

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar:

3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya)

4.5 Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang di pilih dan di baca sendiri secara lisan dan tulis yang di dukung oleh alasan

Indikator:

3.5.1 Membandingkan sikap tokoh-tokoh yang terdapat di dalam cerita

4.5.1 Menyampaikan pendapat tentang sikap yang patut di contoh dari tokoh

IPA

Kompetensi Dasar:

3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya

4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam Bersama orang-orang di lingkungannya

Indikator:

3.8.1 Mengidentifikasi pentingnya keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam

4.8.1 Memberikan contoh kegiatan menjaga kelestarian sumber daya alam

IPS

Kompetensi Dasar:

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi

Indkitor:

3.3.1 menjelaskan hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan sekitar

4.3.1 Menyajikan hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan sekitar.

2.2.3 Pengertian cerita bergambar

Cerita bergambar sebagai media grafis yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki implikasi praktis. Artinya fakta dan ide dapat dikomunikasikan dengan jelas melalui kombinasi kata dan gambar (Sudjana dan Rivai, 2002). Buku bergambar adalah buku bergambar yang menunjukkan teks yang dijelaskan secara lisan.

Buku bergambar merupakan buku yang dapat digunakan untuk mengajarkan kemampuan literasi anak usia dini. Mitchell (2003) menyatakan bahwa buku bergambar adalah buku yang saling terkait yang menampilkan gambar dan teks secara bersamaan. Gambar dan cerita yang disajikan secara terpisah tidak cukup untuk mengungkapkan tentang apa cerita itu. Keduanya harus saling melengkapi agar isi cerita lebih menarik. Isi buku bergambar dan ceritanya saling terkait. Tomlinson (2002) berpendapat bahwa buku bergambar kaya akan ilustrasi, dan ilustrasi itu, pada tingkat yang berbeda-beda, penting untuk kenikmatan dan pemahaman cerita. Komentar di atas menunjukkan bahwa buku bergambar kurang lebih adalah buku bergambar bergambar, terutama untuk kesenangan dan pemahaman konten naratif.

Berdasarkan definisi tersebut, cerita bergambar adalah cerita yang ditulis dengan gaya bahasa ringan yang cenderung percakapan, dengan gambar yang merupakan bagian dari cerita untuk menyampaikan fakta atau ide tertentu. Jelas. Cerita kamishibai sering dikaitkan dengan pengalaman pribadi atau pribadi, memungkinkan pembaca untuk dengan mudah mengidentifikasi perasaan dan tindakan mereka sendiri melalui kepribadian karakter. Cerita bergambar menyampaikan pesan melalui ilustrasi dan teks. Kedua elemen ini merupakan elemen penting dari cerita. Buku-buku ini berisi berbagai topik, seringkali berdasarkan pengalaman dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Tokoh-tokoh dalam buku tersebut dapat berupa manusia atau hewan. Kualitas manusia, kepribadian dan kebutuhan disajikan dengan cara yang menarik sehingga anak-anak dapat memahami dan berhubungan dengan pengalaman pribadi mereka sendiri.

2.2.2.1 Karakteristik Buku Cerita Bergambar

Menurut Sutherland dan Arbuthnot dalam Faizah (2009), buku bergambar memiliki lima ciri yang membedakannya dengan buku lainnya. Kelima ciri tersebut adalah (1) singkat dan sederhana, (2) mengandung konsep dalam jumlah terbatas, (3) mengandung konsep yang dapat dipahami dan dipahami anak, (4) ditulis dengan gaya bahasa langsung dan sederhana, dan (5) berisi angka-angka yang melengkapi berikut ini: Pendapat ini: (1) ringkas dan langsung; (2) berisi seperangkat konsep; (3) Anak dapat memahami konsep tertulis. (4) Gaya penulisannya sederhana. (5) Ada ilustrasi untuk melengkapi teks.

Menurut Nurgiyantoro (2005:210), buku bergambar yang baik memiliki beberapa syarat. Artinya, (1) isi buku bergambar harus mudah dipahami, dan (2) buku bergambar sebaiknya menggunakan tata bahasa yang sederhana sehingga mudah dibaca oleh anak. (3) buku bergambar harus mempertimbangkan kesederhanaan dan struktur kosakata; (4) mereka harus memiliki kosakata yang kaya dan berfungsi untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Mengenai karakteristik buku bergambar, Mitchell (2003) juga berpendapat serupa. Buku bergambar Mitchell menggabungkan tema kontemporer. Teks disajikan dalam bentuk narasi dengan tema ilmiah. Ciri-ciri buku bergambar adalah, secara garis besar, membaca kalimat-kalimat yang bertema. Teks bacaan yang disajikan disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa dan mengandung pesan yang dapat dipelajari, sedangkan gambar ilustrasi mencerminkan isi teks yang ada.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa buku bergambar membutuhkan fitur yang memudahkan anak memahami pesan cerita. Selain itu, ada unsur yang harus disertakan dalam pertunjukan cerita bergambar.

2.2.2.2 Komponen Buku Cerita Bergambar

Buku bergambar sederhana mudah dipahami oleh anak-anak. Tidak hanya kosa kata yang sederhana, tetapi membantu anak-anak memahami pesan dari cerita. Blok penyusun buku bergambar juga membantu anak-anak dengan mudah memahami buku bergambar. Buku bergambar berisi dua jenis komponen: gambar dan teks naratif.

1. Gambar

Gambar adalah tiruan dari bentuk dan dapat berupa hidup atau tidak hidup. Bentuk lukisan adalah lukisan dua dimensi, biasanya tempat untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan seseorang. Menurut Sadiman (2012:31), syarat-syarat berikut harus dipenuhi untuk menciptakan citra yang baik: b) Sederhana. Komposisi yang terkandung dalam gambar harus dengan jelas menunjukkan titik-titik dalam gambar. c) Ukuran relatif. Gambar mungkin lebih besar atau lebih kecil dari objek sebenarnya. Jika anak tidak mengetahui benda tersebut terlebih dahulu, maka sulit untuk membayangkan ukuran benda tersebut. Untuk mengulangi ini, gambar harus mencakup hal-hal yang dikenal anak sehingga lebih mudah baginya untuk memvisualisasikannya. d) Gambar harus mengandung unsur gerakan atau tindakan. Gambar dapat ditautkan dengan benar jika objek yang menjalankan aktivitas terlihat. e) Gambar yang bagus belum tentu bagus untuk mencapai tujuan belajar Anda. f) Tidak semua fotografi yang baik adalah media yang baik. Untuk menjadi media yang baik, gambar harus bagus secara artistik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

2. Teks narasi

Teks cerita adalah cerita yang terdapat dalam buku bergambar selain gambar itu sendiri. Teks cerita adalah yang paling penting. Karena tanpa teks, buku tidak memiliki plot. Menurut Badan Standar

Nasional Pendidikan (2006:3-4), ada empat komponen kelayakan buku teks. Artinya: a) Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Inti (KD) diwajibkan dalam kurikulum. b) komponen presentasi, termasuk teknik presentasi; Penyajian pembelajaran dan kelengkapan informasi. c) Kelayakan bahasa, meliputi kesesuaian penggunaan bahasa untuk tingkat perkembangan siswa, penggunaan bahasa yang komunikatif, penggunaan bahasa yang tepat, serta koherensi dan keterpaduan alur pemikiran. d) Unsur grafis meliputi hal-hal yang berkaitan dengan ukuran buku, desain sampul buku, dan desain isi buku.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar layak dan dapat dinikmati oleh masyarakat. Mereka harus mengikuti prosedur yang ditentukan oleh komponen yang berlaku. Sebuah komponen gambar dianggap layak jika gambar tersebut otentik dan cukup dapat dinikmati dalam bentuk aslinya. Dalam hal ini, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai juga harus terpenuhi. Jika bagian teks dianggap dapat diterapkan, isi teks harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang relevan, presentasi harus sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, dan ilustrasi itu sendiri harus sesuai dengan desain buku. Selain itu, buku bergambar memiliki banyak keuntungan bagi pembaca.

2.2.2.3 Manfaat Buku Cerita Bergambar

Buku bergambar bermanfaat bagi pembaca. Kehadiran teks naratif dan gambar dapat merangsang minat baca siswa. Buku bergambar tidak

hanya merangsang minat baca siswa, tetapi juga mudah dipahami siswa. Buku bergambar merangsang minat membaca siswa dan memungkinkan siswa membaca untuk menghubungkan isi materi dengan situasi dunia nyata. Farida (2010:12) telah menunjukkan bahwa gambar adalah bahasa alami dari pikiran anak. Setiap bahasa yang diterima gambar secara konkret dipikirkan menurut pemikirannya sendiri. Lebih lanjut, Susanto (2011:43) berpendapat bahwa buku bergambar memiliki tiga keunggulan: Yaitu, 1) membantu anak memperluas kosa kata mereka, 2) memberi mereka masukan visual, dan 3) membantu mereka mengembangkan keterampilan visual dan verbal yang merangsang.

Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa buku bergambar untuk anak-anak sangat bermanfaat baik secara bahasa maupun visual. Dari segi bahasa, anak-anak dapat memperluas kosa kata mereka, dan anak-anak dapat dirangsang secara visual melalui kegiatan yang termasuk dalam buku bergambar. Juga, buku bergambar memiliki berbagai jenis cerita..

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan untuk menciptakan produk. Produk yang diproduksi dalam penelitian ini memiliki kriteria relevansi, kegunaan, dan kemanjuran. Penelitian ini didasarkan pada teori Nieveen (2007; 1999) tentang kriteria produk berkualitas tinggi (valid, praktis, efektif) dan digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan untuk menguji efektivitas produk tersebut.Teori penelitian pengembangan Sugishirono (2012), yang merupakan metode penelitian berdasarkan konsep pengembangan, berbeda dengan teori Sugishirono (2012) Tergantung pada langkah-langkah dalam pengembangan produk, model ini dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk antara lain model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan materi..

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan adalah gambaran rinci tentang langkah-langkah yang akan dilakukan sesuai dengan ketentuan yang dirumuskan dalam model pengembangan.

Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Sumber: Muriati, 2014)

Berdasarkan model pengembangan yang dipilih yaitu model ADDIE, maka langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

1. **Tahap Analisis**

   Fase ini disebut fase pra produksi, dimana dilakukan studi lapangan untuk pembelajaran. Selain penelitian lapangan, kami juga melakukan penelitian literatur tentang pembelajaran, analisis konsep, dan analisis indeks kemampuan berpikir kritis, tergantung pada karakteristik materi yang dipilih. Selain itu juga akan dilakukan analisis terhadap beberapa penelitian yang berkaitan dengan topik atau media yang akan dikembangkan.

2. **Tahap Desain (*Design)***

   Tahap ini disebut juga dengan penyusunan rencana bangunan. Seperti halnya bangunan, sebelum Anda dapat membuat cetak biru di atas kertas, Anda memerlukan cetak biru. Kegiatan yang dilakukan selama tahap desain ini adalah::

   a. dari. mengembangkan tujuan pembelajaran SMAR (spesifik, terukur, aplikatif, realistis),
   b. menentukan dan merancang model pembelajaran yang sesuai,

c. Desain alat pembelajaran dan

d. yaitu penilaian dan evaluasi tes/pengembangan alat.

3. Tahap Pengembangan (*Development)*

Pada tahap ini dilakukan pengembangan sesuai dengan rancangan rancangan yang telah dibuat. Semua komponen media siap untuk diuji dan dimodifikasi oleh tim ahli untuk kelayakan (validasi), kepraktisan dan efektivitas, kemudian mondar-mandir untuk penskalaan dan penyempurnaan lebih lanjut. sebelum akhirnya dikemas secara keseluruhan.

4. Tahap Implementasi

Implementasi merupakan langkah nyata dalam mengimplementasikan sistem pembelajaran yang sedang Anda bangun. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan ini adalah penyelenggaraan ujian terbatas di kelas untuk siswa SDN 1 Sengkerang..

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi adalah proses penentuan apakah sistem pembelajaran yang dibangun berhasil dan memenuhi harapan semula. Di antara kegiatan yang dilakukan selama tahap evaluasi ini adalah data yang diperoleh dari hasil perbandingan pre-test dan post-test siswa, tes N-Gain..

3.3 Uji Coba Produk

Produk yang dikembangkan diujicobakan di kelas 4 SDN 1 Sengkerang. Proses pembelajaran ini kemudian diadaptasi menjadi perangkat pembelajaran yang dirancang untuk mengetahui keefektifan produk yang dihasilkan dari verifikasi, yang kekurangannya dikenali oleh media yang dirakit atau diproduksi. .Karakteristik produk ditentukan berdasarkan hasil evaluasi penggunaan produk oleh siswa.

3.4 Subjek Uji Coba

Subjek validasi ahli media dan materi adalah dosen dan guru di SDN 1 Sengkerang yang sudah menerima pembelajaran pada materi tema 4 Subtema 2 Pekerjaan di Sekitarku dan dilakukan uji coba di SDN 1 Sengkerang.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Alat survey adalah pedoman atau alat yang digunakan dalam pengumpulan data untuk mengumpulkan data agar data yang diperoleh valid. Alat untuk mengukur kepraktisan pengembangan ini menggunakan alat survey sebagai berikut :

a. Lembar angket validasi materi

   Kuesioner Verifikasi Material dimaksudkan untuk mengetahui kecukupan indeks kecocokan. Ahli materi yaitu dosen dan guru SDN 1 Sengkerang bertanggung jawab untuk mengevaluasi materi yang dimasukkan dalam LKPD dengan membuat checklist indikator sesuai dengan skornya.

   Diberikan. Kisi-kisi kuesioner evaluasi ahli materi adalah sebagai berikut::

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrument Angket Validasi Ahli Materi

No	Variabel	Indikator	Nomor pernyataan
1	Isi Materi	Kesesuaian Indikator dengan kompetensi Inti (KI) dan kompetensi Dasar	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
		Keakuratan materi pembelajaran	3
2	Pembelajaran	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa	4
		Penggunaan LKPD berbentuk cerita bergambar untuk menuingkatkan motivasi belajar siswa khususnya materi tema 4 subtema 2	5
		Kegunaan LKPD berbentuk cerita bergambar ini di kembangkan sebagai pembelajaran mandiri siswa	6
		Kegunaan media LKPD ini membuat siswa dapat belajar seara mandiri di dalam LKPD tersebut terdapat meteri-materi yang berkaitan dengan lingkungan di sekitarnya sehingga bisa menyesesaikan permasalahan yang ada di sekitarnya	7
		Mendorong motivasi belajar siswa	8

		Mendorong interaksi antar siswa	9
		Mendorong rasa empati dan saling membantu siswa	10

Sumber: Iseu Synthia Permatasari (2019:43)

b. Lembar angket validasi ahli media

Kuesioner Validasi Profesional Media bertujuan untuk mengetahui kesesuaian media untuk tujuan pembelajaran dan kecukupan penggunaan media. Pakar media yang terdiri dari dosen dan guru SDN 1 Sengkerang menilai media secara keseluruhan, meliputi tampilan media, format, dan pemilihan materi. Dalam memberikan evaluasi media dengan membuat checklist indikator sesuai dengan skor yang diberikan. Kontribusi berupa komentar, kritik dan saran dari para profesional media akan menjadi bahan pertimbangan dalam merevisi dan menyempurnakan produk media yang dikembangkan. Kisi-kisi angket evaluasi oleh ahli media adalah sebagai berikut :

Table 3.2 Kisi-kisi Instrument Angket Validasi Ahli Media

No	Variabel	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Sampul	Tampilan sampul LKPD	1
		Seberapa mudah memahami diskripsi halaman depan dan belakang	2
		Apakah warna dan bahan cocok untuk media	3
2	Isi buku	Apakah media yang di kembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa	4
		Stuktur dan alur antar Bab unit antar unit pragraf mudah di pahami	5
		Apakah LKPD yang di hasilkan sudah sesuai dengan niat belajar siswa ?	6
3	Daya Tarik	Gambar dan ilustrasi menarik perhatian siswa	7
		Penggunaan huruf tebal dan garis bawah dan gambar menarik	8
		Tugas dalam paket menarik perhatian siswa	9

Sumber : Yudha Aldila Efendi (2020:55)

c. Lembar angket respon siswa

Kuesioner Respon Siswa dimaksudkan untuk mengetahui kegunaan media yang dikembangkan dan apakah LKS ini membantu siswa memahami konsep pembelajaran. Siswa SDN 1 Sengkerang mengisi angket respon siswa dengan memberikan checklist sesuai indikator berdasarkan skor yang diberikan. Berikut grid untuk survei siswa :

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrument Respon Angket Siswa

No	Variabel	Indikator	Nomor pernyataan
1	Antusias menggunakan LKPD	Memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar siswa	1
		Senang menggunakan LKPD pembelajaran	2
2	Manfaat penggunaan LKPD	Memudahkan siswa dalam pembelajaran	3
		Dapat membantu siswa dalam memahami konsep tema	4
3	Cara penggunaan	Mudah untuk di pahami siswa	5

(Adaptasi oleh Sasmita, 2018)

3.6 Metode Analisis Data

3.6.1 Analisis Validitas LKPD dan instrument

Data yang diperoleh dari angket validasi ahli dianalisis menggunakan prosedur sebagai berikut..

a. dari. Pemeriksaan hasil evaluasi oleh para ahli.
b. Instrumen dapat digunakan untuk pengumpulan data selama studi terbatas, karena kriteria yang digunakan dengan lebih banyak revisi daripada frekuensi data tidak praktis.
c. Jika ada kontribusi dari pakar dan dimasukkan ke dalam perangkat yang sedang dievaluasi, akan dipertimbangkan dalam revisi produk.

Sehinggaa dari data yang dihasilakan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif gabungan kuantitatif-kualitatif yaitu menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\%\ \text{Kelayakan} = \frac{Skor\ Yang\ Diperoleh}{SkorMaksimal} x100\ \%$$

Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Kelayakan dan Revisi Produk

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
81-100	Sangat baik	Tidak perlu revisi/valid
61-80	Baik	Tidak perlu revisi/valid
41-60	Cukup	Revisi/tidak valid
21-40	Kurang	Revisi/tidak valid
0-20	Sangat kurang	Revisi/tidak valid

(Sumber: Suwastono, 2011)

3.6.2 Analisis Kepraktisan LKPD

Kuesioner yang dibagikan kepada siswa menerima data untuk menilai kelayakan LKS yang digunakan. Evaluasi dapat berupa respon siswa terhadap hasil angket siswa setelah menggunakan LKPD. Saat menganalisis data dari tanggapan siswa, peneliti menggunakan skala Likert 1 hingga 5.:

a) Perhitungan skor presentasi respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus:

$$\mathcal{X}\text{i} = \frac{\text{jumlah skor}}{skor\ maksimal} \times 100\ \%$$

Keterangan: xi = Respon Siswa

b) Menghitung skor rata-rata penilaian angket respon siswa

$$\mathcal{X} = \frac{\sum xi}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$\mathcal{X}$ = Rata-rata respon siswa

$\sum xi$ = Jumlah nilai respon siswa

n = Banyak siswa

Seperti pada angket validasi ahli dan analisis angket siswa juga menggunakan skala dengan lima kategori untuk tingkat pencapaian dan kualifikasi respon siswa. Adapun penjelasan kelima kategori tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Angket Respon Siswa

Tingkat pencapaian	**Kualifikasi**
84< $\mathcal{X}$≤ 100%	Sangat Praktis
68< $\mathcal{X}$ ≤ 84%	Praktis
52< $\mathcal{X}$≤ 68%	Cukup Praktis
36< $\mathcal{X}$ ≤ 52%	Kurang Praktis
$\mathcal{X}$≤ 36%	Tidak Praktis

(Kusuma, 2018:67)

Produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa apabila presentase yang

diperoleh dari angket respon siswa dikatakan praktis.

3.6.3 Analisis Keefektifan LKPD

Analisis data untuk mengetahui efektifitan LKPD dilakukan menggunakan uji *N-gain.* Uji *N-gain* dilakukan untuk mengetahui pertumbuhan keterampilan berpikir kreatif peserta didik setelah dibelajarkan menggunakan LKPD yang dikembangkan peneliti. Rumus dari uji *N-gain* adalah sebagai berikut.

$$g = \frac{Spost - Spre}{Smaxs - Spre}$$

Keterangan:

g : *N-gain*

S_{post} : Skor *post-test*

S_{pre} : Skor *pre-test*

S_{maks} : Skor maksimum soal

Hasil perhitungan *N-gain* tersebut kemudian dikategorikan dalam kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian *N-gain*

Nilai	Kriteria
$g \geq 0{,}7$	Tinggi
$0{,}3 \leq g < 0{,}7$	Sedang
$g < 0{,}3$	Rendah

(Hake, 1999)