



Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar

Rani Setiya Wati, *Nurlaeli, Miftahul Husni

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

*Penulis korespondensi: ranisetiyawati97@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i1.7774>

Received: 2021-03-03, Revised: 2021-03-27,

Accepted: 2021-03-27, Published: 2021-03-28

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis cerita bergambar yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development*, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dengan menggunakan prosedur penelitian Tessmer. Prosedur penelitian Tessmer menggunakan 2 tahap, yaitu: tahap *preliminary* (perencanaan dan pendesainan) dan tahap *prototyping* menggunakan alur *formative evaluation* (*self evaluation, expert review, one to one, small group, dan field test*). Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain, materi, dan bahasa menunjukkan bahwa lembar kerja peserta didik berbasis cerita bergambar dinyatakan valid. Hasil uji coba kepraktisan tahap *one to one* memperoleh persentase 97% dengan kategori praktis, dan pada tahap *small group* memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, LKPD berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran Matematika Kelas IV SD/ MI adalah valid dan praktis.

Kata Kunci: lembar kerja peserta didik, cerita bergambar, pembelajaran matematika sekolah dasar,

Development of Student Worksheets Based on Drawing Stories on Mathematics At Elementary School

Abstract

This study aims to produce a valid and practical worksheet based on pictorial stories. This research used research and development, namely the research method used to produce products using Tessmer's research procedures. Tessmer's research procedure used 2 stages, namely the preliminary stage (planning and design) and the prototyping



stage using the formative evaluation (self-evaluation, expert review, one to one, small group, and field test) flow. The results of validation carried out by design, material, and language experts show that the illustrated story-based student worksheets are declared valid. The results of the one to one stage of the practicality trial obtained a percentage of 97% in the practical category and at the small group stage obtained a percentage of 100% with the very practical category. From the results of this analysis, it can be concluded that worksheet based on pictorial stories in Mathematics for Elementary Education student grade 4 is valid and practical.

Keywords: worksheet, drawing stories, teaching mathematics at elementary school

PENDAHULUAN

Mengacu pada undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional mendefinisikan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kondisi dan potensi yang dimiliki peserta didik. Oleh sebab itu, kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk menyesuaikan program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada pada peserta didik (Sani, 2015: 45).

Bahan ajar sebagai seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai kompetensi. Bahan ajar adalah aspek yang penting dalam keberhasilan pembelajaran. Bahan ajar yang dimaksudkan dapat berupa bahan ajar cetak seperti handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet dan wallchart (Lestari, 2013: 2). Salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting mulai dari pendidikan dasar, menengah pertama, dan menengah atas yaitu pelajaran Matematika. Oleh karena itu, Matematika wajib diajarkan di semua tingkat sekolah dasar SD/MI yang ada di Indonesia. Matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif, ilmu tentang keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak terdefiniskan, ke unsur yang terdefiniskan dan akhirnya kedalil (Muhsetyo, 2008: 1).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh pada tanggal 18 Februari 2020 di SDN 14 Tungkal Ilir Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan khususnya pada pelajaran Matematika peserta didik kelas IV SD masih mengalami beberapa kendala diantaranya 1) minat peserta didik dalam belajar Matematika masih rendah karena peserta didik beranggapan bahwa pelajaran Matematika sulit. 2) bahan ajar yang digunakan di sekolah kurang memadai karena masih menggunakan buku tematik, buku Matematika kurikulum 2013 dan buku KTSP

2006 sebagai pendamping buku tematik. 3) guru belum mengembangkan bahan ajar.

Pengembangan LKPD harus menggunakan pendekatan yang efektif dan efisien serta dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam mata pelajaran Matematika. Pengembangan LKPD pada mata pelajaran Matematika menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan Sabere tahun 2017 mengenai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV menggunakan media gambar memperoleh hasil motivasi peserta didik meningkat setelah menggunakan media gambar. Meningkatnya motivasi belajar dilihat dari keaktifan peserta didik, pada saat guru menjelaskan materi dan menggunakan media gambar (Sabere, 2017: 61).

Menggunakan basis cerita bergambar atau komik, LKPD yang dikembangkan akan menjadi pilihan yang sesuai bagi peserta didik dan pengajar untuk lebih mudah memahami dan mendalami materi karena LKPD yang dikembangkan berbeda dengan LKPD yang sudah ada baik dari segi penyajian materi dan soal yang terdapat dalam buku (Abdul, 2012: 34). Selain itu juga, guru akan lebih mudah menyampaikan materi tentang konsep matematika kepada peserta didik. Oleh karena itu, salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik belajar matematika adalah mengembangkan LKPD berbasis cerita bergambar.

Berdasarkan seluruh uraian diatas, maka perlu melakukan pengembangan bahan ajar sebagai solusi alternatif memecahkan masalah pada peserta didik melalui penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis cerita bergambar pada pelajaran Matematika kelas IV SD/MI".

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau yang disebut dengan *Research and Development (R and D)*. *Research and Development* adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru yang teruji efektifitasnya berdasarkan hasil penelitian (Batubara 2018:16). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. Selain untuk menguji produk tersebut maka diperlukan juga untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 297).

Research and development (R & D) diartikan sebagai metode penelitian yang berujuan untuk merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan suatu produk, model atau metode tertentu yang lebih ungu efektif dan efisien (Nusa, 2015: 67). Tujuan akhir dari penelitian jenis R & D adalah menghasilkan suatu produk tertentu yang handal dan sesuai dengan kebutuhan lapangan. Dengan demikian penelitian jenis R & D bukan hanya sebatas

menghasilkan produk akan tetapi menemukan pengetahuan melalui penelitian dasar dan menjawab masalah- masalah praktis melalui penelitian (Sanjaya, 2015: 130).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Tessmer. Penelitian pengembangan ini difokuskan pada 2 tahap, yaitu tahap *preliminary* dan tahap *prototyping* yang menggunakan alur *formatif evaluation*. Tahap *preliminary* terdiri atas dua tahap yaitu tahap pertama yaitu tahap perencanaan dan pendesainan. Pada tahap perencanaan dilakukan analisis kurikulum, analisis peserta didik, dan analisis materi. Setelah melakukan perencanaan tahap selanjutnya yaitu melakukan pendesainan produk LKPD Berbasis cerita bergambar. sedangkan tahap *prototyping* menggunakan alur *formative evaluation* yang terdiri dari *self evaluation, expert review, one to one, small group* serta *field test*, namun pada penelitian ini hanya sampai tahap *small group* (Samiha, 2019: 44)

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa 1) Angket validasi untuk ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa yang digunakan untuk mengetahui kevalidan dari produk LKPD yang dikembangkan, 2) Angket kepraktisan yang diberikan kepada peserta didik pada tahap one to one dan small group. Data dianalisis menggunakan rumus berikut (Sugiyono, 2017: 145).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka persentase

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$: Skor maksimum

Selanjutnya, hasilnya diinterpretasi menggunakan kriteria berikut.

Tabel 1

Klasifikasi Tingkat Pencapaian

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 - 100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2.	61 - 80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	41 - 60%	Cukup baik	Kurang layak perlu direvisi
4.	21 - 40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu revisi
5.	< 20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

LKPD yang sedang dikembangkan mendapat respon positif dari siswa apabila persentase yang diperoleh dari angket respon siswa mencapai skor $\geq 61\%$ (Arikunto, 2008: 35).

HASIL

1. Rekapitulasi Hasil Validasi LKPD

Rekapitulasi hasil validasi LKPD berbasis cerita bergambar adalah sebagai berikut.

Tabel 2

Hasil Rekapitulasi Validasi LKPD

No.	Validasi	Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Desain	94	85	Valid
2	Materi	60	92	Valid
3	Bahasa	72	96	Valid
JUMLAH		226	85	Valid

2. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan untuk mengetahui kualitas dari desain yang telah dibuat baik dari segi tampilan, daya tarik, dan sebagainya. Hasil validasi desain dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 3

Hasil Rekapitulasi Validasi Desain

Aspek	Jumlah Skor	persentase	Tingkat Kevalidan
Desain isi LKPD	28	80%	Valid
Penyajian	12	80%	Valid
Kegrafisan	54	90%	
Jumlah	94	85%	Valid

3. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kualitas materi yang digunakan dalam mengembangkan LKPD, baik dari aspek pendahuluan, isi maupun latihan yang terdapat dalam LKPD. Hasil validasi materi dari setiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4*Hasil Rekapitulasi Validasi Materi*

Aspek	Jumlah Skor	Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
Pendahuluan	8	80	Valid
Isi	42	93	Sangat Valid
Latihan	10	100	Sangat Valid
Jumlah	60	92	Sangat Valid

4. Validasi Bahasa

Validasi bahasa dilakukan untuk mengetahui kualitas bahasa yang digunakan dalam mengembangkan LKPD baik dari segi penggunaan bahasa, judul, keruntutan dan keterpaduan alur pikir, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar. Hasil rekapitulasi validasi bahasa dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 5*Hasil Rekapitulasi Validasi Bahasa*

Aspek	Jumlah Skor	Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
Penggunaan bahasa	13	87	Valid
Judul	9	90	Valid
Keruntutan dan keterpaduan alur pikir sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	8	80	Valid
Komunikatif	9	90	Valid
Dialogis dan interaktif	8	80	Valid
Keterpaduan dan keruntutan pola pikir	9	90	Valid
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar	8	80	Valid
Jumlah	72	96	Valid

5. Hasil Angket Kepraktisan LKPD

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan penggunaan LKPD yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

Tabel 6
Rekapitulasi Angket Kepraktisan

Tahapan	Jumlah Responden	Persentase (%)	Tingkat Kepraktisan
<i>One to One</i>	3	97	Praktis
<i>Small group</i>	6	100	Sangat Praktis
JUMLAH	9	99	Praktis

PEMBAHASAN

Pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD/ MI dilakukan melalui beberapa prosedur untuk memperoleh LKPD yang valid dan praktis. Prosedur pengembangan yang digunakan adalah prosedur pengembangan Tessmer yang meliputi tahap *preliminary* (tahap persiapan dan pendesainan) dan tahap *prototyping* menggunakan alur *formative evaluation* (*Self evaluation, Expert Review, One to One* dan *Small Group*). Setelah dilakukan prosedur pengembangan tersebut, maka diperoleh LKPD yang valid dan praktis.

1. *Validitas LKPD Berbasis Cerita Bergambar*

Kevalidan LKPD berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD/ MI diperoleh pada tahap *expert review* yang dilakukan tiga orang validator pada lembar angket. kualitas produk yang baik dapat dikatakan valid yaitu dengan melihat keterkaitan dengan komponen- komponen dalam pengembangan produk. Oleh karena itu, suatu produk dapat dikatakan valid apabila memenuhi kriteri kevalidan mencakup validasi desain, bahasa, dan materi yaitu kesesuaian antar komponen- komponen yang melandasi pengembangan produk. Dengan demikian LKPD berbasis cerita bergambar dapat dikatakan valid apabila memenuhi indikator yaitu: 1) Hasil validasi oleh validator dari segi desain, bahasa, dan materi menyatakan bahwa LKPD didasarkan pada landasan teoritik yang kuat. 2) Hasil validasi oleh validator segi desain, bahasa, dan materi menyatakan bahwa komponen yang terdapat dalam LKPD sistematis, konsisten dan saling berkaitan (Mustaming, 2017: 86). Desain LKPD yang dikembangkan masuk dalam kategori valid dengan persentase 85%. Aspek- aspek desain yang divalidasi adalah sebagai berikut.

1) Desain Isi LKPD

Desain isi LKPD memperoleh skor 28 dengan persentase 80% dengan kategori valid. Indikator dianalisis pada aspek desain isi adalah: pemisahan antar paragraf jelas, spasi antar teks dan gambar sesuai, penempatan judul kegiatan belajar, sub judul, dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman, penempatan ilustrasi dan

keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman, penempatan hiasan sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, keterangan dan angka halaman, tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf, kreatif dan dinamis.

2) Penyajian

Aspek penyajian LKPD berbasis cerita bergambar memperoleh skor 12 dengan persentase 80% dan memperoleh kategori valid. Indikator yang dianalisis pada aspek penyajian LKPD berbasis cerita bergambar adalah: kejelasan tujuan, indikator yang ingin dicapai, memiliki daftar isi dan petunjuk penggunaan buku yang mudah dipahami, dan tampilan cover LKPD menarik.

3) Kegrafisan

Aspek kegrafisan LKPD berbasis cerita bergambar memperoleh skor 54 dengan persentase 90% dan memperoleh kategori valid. Indikator yang dianalisis pada aspek kegrafisan LKPD berbasis cerita bergambar adalah: gambar yang disajikan berhubungan dengan kejelasan materi, kelengkapan informasi, menarik minat melalui komponen tampilan yang konsisten, terkini, dan bagus, bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik, kesesuaian pemilihan jenis huruf dengan karakteristik peserta didik, kesesuaian pemilihan warna huruf, *Layout* dan tata letak menarik, kesesuaian warna dengan materi, kesesuaian lustrasi gambar, ilustrasi sampul buku menggunakan isi materi yang disampaikan, desain tampilan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD, dan bahasa dalam buku sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

Hasil validasi ahli materi LKPD berbasis cerita bergambar berdasarkan teori kevalidan yang telah ditentukan menunjukkan bahwa LKPD berbasis cerita bergambar termasuk dalam kategori sangat valid dengan persentase 92%. Aspek-aspek desain yang divalidasi adalah sebagai berikut:

1) Pendahuluan

Aspek pendahuluan memperoleh skor 8 dengan persentase 80%, sehingga aspek pendahuluan termasuk dalam kategori valid. Indikator yang dianalisis pada aspek pendahuluan adalah sebagai berikut: kesesuaian dengan KI, KD, dan indikator, dan kebenaran substansi materi pembelajaran.

2) Isi

Aspek isi memperoleh skor sebesar 42 dengan persentase 93%, sehingga aspek isi dalam validasi materi termasuk dalam kategori sangat valid. Indikator yang dianalisis pada aspek isi adalah sebagai berikut: materi disajikan secara sistematis, jelas, dan mudah dipahami, kejelasan memberi contoh, kesesuaian dengan perkembangan IPTEK, keterkaitan antar konsep, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, kesesuaian gambar dengan kebenaran dan keakuratan materi, Sumber materi benar secara teoritik dan empirik, Kedalaman materi.

3) Latihan

Pada aspek latihan memperoleh skor 10 dengan persentase 100%, sehingga aspek latihan dalam validasi materi termasuk dalam kategori sangat valid. Indikator yang dianalisis dalam aspek latihan adalah: keruntutan latihan sesuai dengan materi, dan kejelasan petunjuk pengerjaan soal yang disusun.

Hasil validasi bahasa LKPD berbasis cerita bergambar berdasarkan kriteria kevalidan yang telah ditentukan menemukan bahwa LKPD yang dikembangkan masuk dalam kategori valid dengan persentase 96%. Aspek- aspek desain yang divalidasi yaitu sebagai berikut.

1) Penggunaan Bahasa

Aspek penggunaan bahasa memperoleh skor 13 dengan persentase 87%, sehingga aspek penggunaan bahasa dalam validasi bahasa termasuk dalam kategori valid. Indikator yang dianalisis dalam aspek latihan adalah: ejaan, kata, kalimat, dan paragraf, tepat, lugas, jelas, dan sesuai dengan tingkat perkembangan usia, komunikatif dan informatif.

2) Judul

Aspek judul pada validasi bahasa memperoleh skor 9 dengan persentase 90%, sehingga aspek judul dalam validasi bahasa termasuk dalam kategori valid. Indikator yang dianalisis dalam aspek latihan adalah: harmonis/ selaras, menarik minat untuk membaca dan tidak provokatif.

3) Keruntutan dan keterpaduan alur pikir sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik

Aspek keruntutan dan keterpaduan alur pikir sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik memperoleh skor 8 dengan persentase 80%, sehingga aspek keruntutan dan keterpaduan alur pikir sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dalam validasi bahasa termasuk dalam kategori valid. Indikator yang dianalisis dalam keruntutan dan keterpaduan alur pikir sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik adalah: keruntutan dan keterpaduan antar bab, dan keruntutan dan keterpaduan antar paragraf.

4) Komunikatif

Aspek komunikatif memperoleh skor 9 dengan persentase 90%, sehingga aspek komunikatif dalam validasi bahasa termasuk dalam kategori valid. Indikator yang dianalisis dalam komunikatif adalah: pemahaman peserta didik terhadap pesan, dan kesesuaian ilustrasi dengan substansi pesan.

5) Dialogis dan interaktif

Aspek dialogis dan interaktif sesuai dengan tingkat perkembangan peserta dialogis dan interaktif memperoleh skor 8 dengan persentase 80%, sehingga aspek dialogis dan interaktif dalam validasi bahasa termasuk dalam kategori valid. Indikator yang dianalisis dalam dialogis dan interaktif adalah: kemampuan peserta didik untuk merespon pesan, dan dorongan berpikir kritis pada peserta didik.

6) Keterpaduan dan keruntutan pola pikir

Aspek keterpaduan dan keruntutan pola pikir memperoleh skor 9 dengan persentase 90%, sehingga aspek keterpaduan dan keruntutan pola pikir dalam validasi bahasa termasuk dalam kategori valid. Indikator yang dianalisis dalam keterpaduan dan keruntutan pola pikir adalah: keutuhan dan keterpaduan antar bab, dan keutuhan makna dalam bab dan dalam sub bab.

7) Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar

Aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar memperoleh skor 8 dengan persentase 80%, sehingga aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar dalam validasi bahasa termasuk dalam kategori valid. Indikator yang dianalisis dalam kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar adalah: ketepatan tata bahasa, dan ketepatan ejaan.

Hasil validasi yang dilakukan pada tahap *expert review* maka LKPD berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran Matematika kelas IV memperoleh skor sebesar 172 dengan persentase 88% dan termasuk dalam kategori valid.

2. Kepraktisan LKPD berbasis cerita bergambar

Kepraktisan dapat digunakannya LKPD berupa buku peserta didik yang dinilai dengan menggunakan angket. Kepraktisan produk LKPD berbasis cerita bergambar ditentukan oleh guru ahli dalam bidangnya yang menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan layak untuk digunakan oleh guru dan peserta didik. LKPD berbasis cerita bergambar dapat dikatakan praktis apabila memenuhi indikator yaitu 1) Para ahli menyatakan LKPD berbasis cerita bergambar dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas IV. 2) Guru dan peserta didik menyatakan bahwa LKPD berbasis cerita bergambar dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas IV (Mustaming, 2017: 86).

Uji kepraktisan LKPD berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD/ MI menggunakan angket. Angket diisi oleh peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar yang sudah dikembangkan. Kepraktisan LKPD ini dilihat dari respon yang menyatakan bahwa LKPD yang dikembangkan praktis berdasarkan hasil angket yang diisi oleh responden. Uji kepraktisan ini dilakukan pada tahap *one to one* dan *small group*.

Hasil analisis angket kepraktisan pada tahap *one to one* yang diisi oleh 3 (tiga) orang peserta didik dan *small group* yang diisi oleh 1 kelompok yang terdiri dari 6 (enam) orang peserta didik. Berdasarkan rata-rata skor yang diberikan diperoleh bahwa LKPD berbasis cerita bergambar yang sudah dikembangkan pada tahap *one to one* dapat dikatakan praktis dengan jumlah skor 29 dan persentase sebesar 97% sedangkan pada tahap *small group* LKPD yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis dengan jumlah skor 60 dan persentase sebesar 100%.

SIMPULAN

Penelitian ini telah memperoleh LKPD berbasis cerita bergambar yang valid dan praktis digunakan. LKPD berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD/ MI menurut hasil validasi pakar termasuk dalam kategori valid dengan persentase total yaitu 85% . Hal ini terlihat dari penilaian hasil angket validasi desain memperoleh persentase 85% dengan kategori valid, hasil validasi materi memperoleh persentase 92% dengan kategori valid, dan hasil validasi bahasa memperoleh persentase 96% dengan kategori valid. komentar beserta saran yang digunakan untuk revisi LKPD berbasis cerita bergambar menjadi prototype II.

LKPD berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD/ MI termasuk dalam kategori praktis. Hal ini terlihat dari penilaian hasil angket kepraktisan yang dilakukan pada *one to one* dan *small group* memperoleh persentase sebesar 99%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Karya
- Badriyah, Lailatul. (2014). Analisis Evaluasi pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi Berdasarkan Kurikulum 2013, *Jurnal Pendidikan Ekonomi IKIP Veteran Semarang*.
- Batubara, Hamdan Husein. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI." *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 3(1):12–27.
- Bintoro, Henry Suryo. (2015). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Menggunakan Metode Jarimatika Pada Materi Perkalian. *Jurnal Universitas Muria Kudus*
- Lestari, I. (2013), *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, Padang: Akademia Permata
- Majid, Abdul. (2012), *Bahan Ajar Siswa*, Bandung: Remaja Rosda Karya
- Muhsetyo, Dkk. (2008), *Pembelajaran Matematika SD*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Prastowo, Andi. (2014), *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta: Diva Press
- Putra, Nusa. (2015), *Research & Development*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Sabere, Kurniawan. (2017). Upaya meningkatkan Motivasi belajar Siswa Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 1*
- Samihah, Yulia Tri. (2019), *Desain Pengembangan Bahan Ajar IPS MI Berbasis Kearifan Lokal*, Palembang : CV Amanah
- Sani, Ridwan Abdullah. (2015), *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*, Jakarta: PT. Bumi Aksara

- Sudjana, Dkk. (1990), *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*, Bandung: Sinar Baru
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods), Cet.8*, Bandung: Alfabeta.