



## **Pengembangan LKPD Berbentuk Cerita Bergambar Menggunakan Model Picture and Picture Pada Pembelajaran Tematik Tema Benda-Benda Sekitar Kita di Kelas V**

**Nur Aida<sup>1</sup>, Nurjannah<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

\*Korespondensi: [aidanur1200@gmail.com](mailto:aidanur1200@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD Berbentuk Cerita Bergambar Menggunakan Model Picture And Picture Pada Pembelajaran Tematik Tema Benda-Benda Sekitar Kita yang layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas V. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan model pengembangan ADDIE hanya sampai pada tahap pengembangan (development). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner yang diberikan kepada beberapa validator ahli, yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media didapatkan skor 70 dengan kriteria "Layak" dan adanya beberapa catatan revisi. Setelah LKPD direvisi, validator ahli media memberikan skor 82 dengan kriteria "Sangat Layak". Dari hasil validasi ahli materi didapatkan skor sebesar 76,4 dengan kriteria "Layak" dan adanya catatan revisi. Setelah LKPD direvisi, didapatkan skor sebesar 82,2 dengan kriteria "Sangat Layak". Dari hasil validasi ahli pembelajaran didapatkan skor sebesar 91,6 tanpa adanya revisi. Rata-rata skor dari hasil penilaian ketiga validator ahli didapatkan skor sebesar 85,2. Merunut kriteria skor penilaian, maka dapat dikatakan bahwa LKPD Berbentuk Cerita Bergambar Menggunakan Model Picture And Picture Pada Pembelajaran Tematik Tema Benda-Benda Sekitar Kita yang dikembangkan "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Pengembangan, LKPD, Picture and Picture, Benda-Benda di Sekitar Kita.

### **Abstract**

*This development research aims to develop LKPD in the form of Picture Stories Using Picture And Picture Models in Thematic Learning of Objects Around Us that are suitable for use in the learning process in class V. This research is a type of research and development using the ADDIE development model. In this study, researchers carried out the ADDIE development model only up to the development stage. The instrument used to collect data is a questionnaire or questionnaire given to several expert validators, namely media expert validators, material expert validators and learning expert validators. Based on the validation results from the media expert validator, a score of 70 was obtained with the criteria of "Eligible" and there were several revision notes. After the LKPD was revised, the media expert validator gave a score of 82 with the "Very Eligible" criteria. From the results of material expert validation, a score of 76.4 was obtained with the criteria of "Eligible" and a revision note. After the LKPD was revised, a score of 82.2 was obtained with the "Very Eligible" criteria. From the results of the validation of learning experts obtained a score of 91.6 without any revision. The average score from the assessment results of the three expert validators obtained a score of 85.2. According to the assessment score criteria, it can be said that the LKPD in the form of a Picture Story Using the Picture and Picture Model in the Thematic Learning of the Objects Around Us Theme that was developed is "Very Appropriate" to be used in the learning process.*

**Keywords:** Development, LKPD, Picture and Picture, Objects Around Us.

## **1. Pendahuluan**

Sekolah dasar merupakan organisasi lembaga formal yang memfasilitasi semua kebutuhan siswa, baik menanamkan konsep materi pembelajaran, memberikan bekal kemampuan dasar membaca, menulis, berhitung, pengetahuan, keterampilan dasar hingga pembentukan karakter. Menurut Susanto (2015) “Tujuan dari proses pendidikan di sekolah dasar yaitu agar peserta didik mampu memahami potensi diri serta mengembangkan kemampuan yang dimilikinya dan mampu merencanakan masa depannya”. Pada dasarnya pendidikan merupakan upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada peserta didik. Melalui pendidikan, peserta didik akan berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi pada masa ini.

Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Menurut Rangkuti & Sukmawati (2022) menyimpulkan bahwa “pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang. Menurut (Sukmawati dkk, 2022 : 202) Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

Pada kurikulum 2013, pembelajaran di sekolah dasar dilaksanakan secara tematik terpadu. Guru merupakan pelaku utama yang merencanakan, mengarahkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam mengupayakan memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada peserta didik di sekolah. Menurut (Sukmawati dan Hidayat, 2020) Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Pembelajaran tematik adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan beberapa materi pembelajaran pada beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang kemudian dikemas pada satu tema. Mata pelajaran yang berada di dalam satu tema yaitu, IPA, IPS,

Bahasa Indonesia, PPKn, SPDB, Matematika, dan PJOK. Pembelajaran tematik berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami secara nyata dan bagaimana jenisnya, sehingga tematik bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan fakta-fakta, konsep-konsep prinsip-prinsip apa saja tetapi juga merupakan proses penemuan. Hal tersebut membuat guru harus berinovasi dalam mengemas pembelajaran agar tetap menarik, bermakna serta dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Saat ini guru dituntut mampu menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menjelaskan sebuah materi atau memfasilitasi siswa agar dapat aktif pada saat mengikuti proses pembelajaran. Di mana, dengan menggunakan alat bantu diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan fokus dan dengan dalam kondisi yang menyenangkan. Sehingga pesan yang telah disampaikan bisa di terima dengan baik serta dapat diingat kembali dengan mudah oleh peserta didik. Menurut (Hidayat dan Khayroiyyah: 2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat.

Menurut (Hidayat, dkk: 2021) Di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini memudahkan para guru untuk membuat suatu bahan ajar. Bahan ajar merupakan bagian dari perangkat pembelajaran, yaitu segala bentuk sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu bahan ajar langsung, yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Untuk dapat membuat peserta didik bersemangat mengikuti proses pembelajaran, LKPD harus dikemas dengan bentuk gambar agar dapat menarik perhatian siswa dan dapat melatih serta membimbing peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Menurut Trianto (2010) “Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah sesuai indikator pencapaian hasil pembelajaran yang harus dicapai”

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Madrisatul Ikbar, pada proses pembelajaran Tematik, siswa sangat pasif ketika mengikuti pembelajaran. Ada beberapa faktor yang dapat menjadi penyebab hal itu. Namun yang menjadi faktor mendasar

adalah kurangnya pemanfaatan media pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru hanya menjelaskan materi yang terdapat pada buku pelajaran sehingga siswa tidak bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Dari temuan tersebut, peneliti berpendapat bahwa diperlukan adanya bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Saat ini, cerita bergambar yang sesuai dengan karakteristik siswa di masa transisi antara kelas rendah dan kelas tinggi, yaitu kelas V yang mulai menyukai cerita bergambar dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat mengatasi problematika tersebut. Untuk mendukung kelancaran tersebut, maka adanya penggunaan model pembelajaran *picture and picture* juga berpengaruh. “Model pembelajaran *picture and picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi yang urutan logis” Hamdani (2010). Selain itu, LKPD dapat memberikan kesempatan siswa dalam mengembangkan proses komunikasi melalui lisan atau gerakan untuk menunjukkan sesuatu kepada siswa yang dapat membantu siswa untuk memahami materi selama pembelajaran. Dengan begitu, LKPD berbasis cerita bergambar menggunakan model *picture and picture* menjadikan siswa tidak bosan pada saat mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Tentunya hal itu juga dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian pengembangan bahan ajar LKPD berbasis cerita bergambar menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiono (2016) “metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini, yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, meliputi meliputi Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya melakukan sampai tiga tahap yaitu analisis, desain dan pengembangan. Pertimbangannya adalah agar peneliti lebih fokus pada perancangan dan pengembangan untuk menghasilkan bahan ajar yang valid.

Berikut pengertian analisis, desain dan pengembangan dalam penelitian pengembangan bahan ajar LKPD:

1. Analisis (*Analysis*)

Dalam tahap analisis ini, peneliti menganalisis permasalahan sesuai dengan kebutuhan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa disekolah dasar sebagai bahan pengembangan bahan ajar yang akan digunakan dan disesuaikan dengan materi. Pada kegiatan analisis ini, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di kelas V tidak adanya bahan ajar yang berbentuk LKPD, oleh karena itu di perlukan bahan ajar sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas.

2. Desain (*Design*)

Berdasarkan analisis kebutuhan dalam tahap pengumpulan data, selanjutnya adalah membuat desain produk bahan ajar yang akan digunakan. Langkah-langkah dalam membuat desain bahan ajar yaitu:

- a. Melakukan wawancara terhadap guru kelas V sekolah dasar yang bersangkutan terkait bahan ajar yang akan digunakan untuk memenuhi analisis kebutuhan, sehingga dapat membuat produk bahan ajar yang akan dikembangkan.
- b. Menentukan bahan ajar yang cocok dan berkaitan dengan materi pembelajaran.
- c. Menyusun desain pembuatan bahan ajar tentang apa saja yang diperlukan dalam pembuatan bahan ajar sehingga meminimalisir kesulitan dalam merancang bahan ajar.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap perancangan produk. Bahan ajar yang telah dihasilkan pada tahap desain divalidasi oleh para ahli yang berkompeten untuk menilai dan menelaah bahan ajar tersebut untuk memberikan saran dan masukan berkaitan dengan isi bahan ajar yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan penyempurnaan bahan ajar.

Pada penelitian dan pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar ini, instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (Angket). Untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan digunakan validasi produk berbentuk angket yang berisikan butir pertanyaan dan skor pilihan. Penilaian validasi pada penelitian ini berpedoman pada skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

$P$  = Skor kevalidan

$F$  = Perolehan skor

$N$  = Skor maksimal

**Tabel 1. Kriteria Validitas Produk**

Nilai	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Untuk skor penilaian kelayakan produk yang dikembangkan, digunakan prinsip penilaian berikut ini:

**Tabel 2. Kriteria Skor Penilaian Kelayakan Produk**

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat Baik
60 – 80	Baik
40 – 60	Cukup
20 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

### **3. Hasil dan Pembahasan Penelitian**

#### **3.1 Hasil Penelitian**

Tahap-tahap model ADDIE yang dilakukan pada pengembangan LKPD berbentuk cerita bergambar dengan menggunakan model *picture and picture* tema benda-benda di sekitar kita, dijelaskan sebagai berikut:

##### **1. Tahap Analisis**

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti pada tahap analisis adalah dengan melakukan observasi di kelas V YPI Madrisatul Ikbar, Tembung. Dari hasil observasi yang dilakukan, pada proses pembelajaran Tematik, siswa sangat pasif ketika mengikuti pembelajaran. Ada beberapa faktor yang dapat menjadi penyebab hal itu. Namun yang menjadi faktor mendasar adalah kurangnya pemanfaatan media pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi juga diketahui bahwa pada proses pembelajaran di kelas V belum pernah menggunakan LKPD berbentuk cerita bergambar menggunakan model *picture and picture*. Berikut beberapa tahap analisis yang dilakukan:

##### **a. Analisis Kebutuhan Siswa**

Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran di kelas V, khususnya pada tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita. Dari hasil analisis kebutuhan peneliti berpendapat bahwa siswa kelas V YPI Madrisatul ikbar membutuhkan suatu bahan ajar untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Dari karakteristik siswa yang masih suka bermain, peneliti berpendapat diperlukan adanya suatu bahan ajar yang sesuai dengan karakter siswa untuk dapat menambah motivasi belajar siswa.

##### **b. Analisis Tujuan Pembelajaran**

Analisis tujuan pembelajaran bertujuan untuk mengetahui indikator pembelajaran secara utuh dan terperinci. Dengan mengetahui hal tersebut, maka akan lebih mudah untuk menentukan bahan ajar yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuan

pembelajaran menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan LKPD berbentuk cerita bergambar menggunakan model *picture and picture*.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perancangan, sebagai berikut:

### a. Menyusun Materi

Materi didapat dari berbagai sumber. Sumber utama, yaitu buku tema 9 Benda-benda di sekitar kita yang digunakan siswa pada proses Pembelajaran. Sumber pendukung, yaitu dari beberapa LKPD yang pernah digunakan pada proses pembelajaran siswa di kelas V dan juga dari beberapa situs internet.

### b. Desain Gambar

Pada tahap ini peneliti menggunakan Software Adobe Photoshop CS4. Software ini dipilih karena memang sudah tersedia pada perangkat laptop yang dimiliki peneliti dan juga penggunaannya tidak sulit.



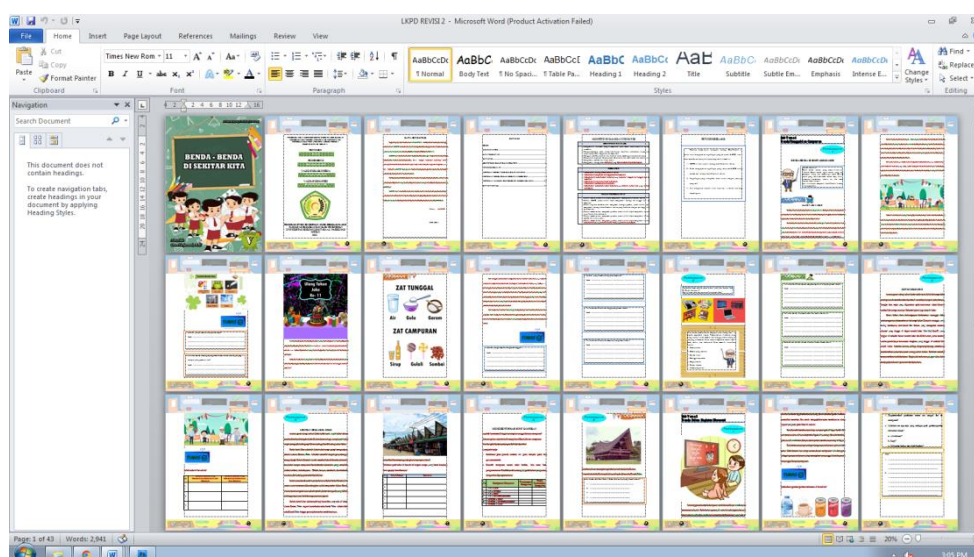
Gambar 3. Pembuatan Cover LKPD

### c. Penggabungan Gambar dan Materi

Untuk menggabungkan gambar yang sudah didesain pada *Software Adobe Phtoshop CS4*, peneliti menggunakan *software Microsoft Office Word 2010*. Gambar disusun sedemikian rupa agar tata letaknya sesuai dengan materi yang dibahas pada LKPD.



## ***Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V Sdn 060902 Medan Maimun***



Gambar 4. Penggabungan Gambar dan Materi Menggunakan Ms. Office Word 2010

### d. Mencetak LKPD

Cover LKPD di print dengan menggunakan kertas Art Paper berukuran A3, sedangkan isi bagian dalam LKPD diprint menggunakan kertas Art Paper berukuran A4. Kertas Art Paper dipilih karena bertekstur cukup tebal dan kilat sehingga tampilan gambar dan warna pada LKPD tampak lebih kontras dan menarik. Kertas ini juga cukup tahan apabila terkena tetesan air.



Gambar 6. LKPD Berbentuk Cerita Bergambar Menggunakan Model *Picture and Picture*

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*development*) difokuskan ke dalam 3 tahap, yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli pembelajaran.

#### a. Validasi Ahli Media

Kelayakan LKPD berbentuk cerita bergambar menggunakan model *picture and picture* divalidasi pada tanggal 15 September 2022 oleh seorang dosen Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah Medan, yaitu Ibu Nila Lestari, S.Pd., M.Pd.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang Dinilai	Tanggapan penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Kelayakan Media</b>						
1.	Sesuai dengan ketentuan UNESCO, yaitu maksimal ukuran kertas A4 (21 cm x 29,7 cm)					√
2.	Media sesuai dengan KD dan Indikator				√	
3.	Media sesuai dengan materi pelajaran siswa				√	
<b>Aspek Desain Media</b>						
4.	Kemenarikan gambar				√	
5.	Kesesuaian gambar dengan isi materi				√	
6.	Kejelasan warna pada gambar				√	
7.	Ukuran dan Jenis huruf mudah dibaca				√	
8.	Kerapian desain dan tata letak				√	
9.	Kesesuaian media dengan model pembelajaran				√	
10.	Bahasa dan kalimat pada media mudah dipahami				√	

Dari 10 butir pernyataan yang diberikan kepada validator ahli media, nilai rata-rata yang didapatkan adalah sebesar 4,1. Setelah nilai rata-rata diperoleh, maka untuk mencari skor kevalidan, peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$\text{Skor Kevalidan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$\text{Skor Kevalidan} = \frac{4,1}{5} \times 100 = 82$$

Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa LKPD berbentuk cerita bergambar menggunakan model picture and picture yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Validasi Ahli Materi

Kelayakan materi yang ada pada LKPD berbentuk cerita bergambar menggunakan model picture and picture divalidasi pada tanggal 01 September 2022 oleh seorang dosen Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah Medan, yaitu Bapak Dr. Juliandi Siregar, M.Si.

**Tabel 2. Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang Dinilai	Tanggapan penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Relevansi Materi</b>						
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				√	
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran				√	
3.	Kesesuaian materi dengan Indikator					√
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>						
5.	Kejelasan penyampaian materi				√	
6.	Sistematika penyampaian materi				√	
7.	Kemenaikan materi				√	
8.	Kelengkapan materi				√	
9.	Kesesuaian gambar dengan materi				√	
<b>Aspek Evaluasi/Latihan Soal</b>						
10.	Sistematika penulisan soal				√	
11.	Kejelasan petunjuk pengerjaan				√	
12.	Kejelasan perumusan soal				√	
13.	Kebenaran konsep soal				√	
14.	Variasi Soal				√	
15.	Tingkat kesulitan soal				√	
<b>Aspek Bahasa</b>						
16.	Ketetapan penggunaan istilah				√	
17.	Kemudahan memahami alur materi				√	

Dari 17 butir pernyataan yang diberikan kepada validator ahli materi, nilai rata-rata yang didapatkan adalah sebesar 4,11. Setelah nilai rata-rata diperoleh, maka untuk mencari persentase kevalidan, peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$\text{Skor Kevalidan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$\text{Skor Kevalidan} = \frac{4,11}{5} \times 100 = 82,2$$

Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa LKPD berbentuk cerita bergambar menggunakan model *picture and picture* yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Kelayakan LKPD berbentuk cerita bergambar menggunakan model *picture and picture* divalidasi pada tanggal 21 September 2022 oleh Guru kelas V YPI Madrisatul Ikbar, yaitu Ibu Susiah, S.Pd.I.

**Tabel 3. Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Aspek yang Dinilai	Tanggapan penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Kebermanfaatan</b>						
1.	Media bermanfaat bagi siswa					√
2.	Materi pada media bermanfaat bagi pembelajaran				√	
<b>Learnability</b>						
3.	Materi pada media layak digunakan pada pembelajaran					√
4.	Materi mudah dipahami siswa					√
<b>Menarik Minat</b>						
5.	Gambar pada media menarik					√
6.	Bahasa pada media sesuai dengan siswa				√	
<b>Kualitas Instruksional</b>						
7.	Media dapat membantu proses pembelajaran				√	
8.	Media dapat manambah motivasi pembelajaran				√	
9.	Kualitas gambar dan materi pada media sesuai dengan materi pelajaran					√
<b>Kualitas Teknis</b>						
10.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca					√
11.	Tampilan gambar pada media mudah dipahami					√
12.	Materi dan Soal-soal pada media mudah dipahami				√	

Dari 12 butir pernyataan yang diberikan kepada validator ahli materi, nilai rata-rata yang didapatkan adalah sebesar 4,58. Setelah nilai rata-rata diperoleh, maka untuk mencari persentase kevalidan, peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$\text{Skor Kevalidan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times \text{skor jawaban tertinggi}$$

$$\text{Skor Kevalidan} = \frac{4,58}{5} \times 100 = 91,6$$

Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa materi yang ada pada LKPD berbentuk cerita bergambar menggunakan model *picture and picture* yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

#### **4. Kesimpulan**

Dari hasil pengembangan yang telah dilakukan menggunakan prosedur ADDIE yang dilakukan sampai pada tahap pengembangan (*Development*), peneliti menyimpulkan beberapa hal antara lain:

1. Bahan ajar yang dikembangkan berupa sebuah produk LKPD berbentuk cerita bergambar menggunakan model picture and picture pada pembelajaran tematik tema benda-benda di sekitar kita.
2. LKPD berbentuk cerita bergambar menggunakan model picture and picture yang dikembangkan berisi materi yang terdiri dari 3 Subtema yang terdapat pada buku tematik tema 9 benda-benda di sekitar kita.
3. Skor validasi akhir yang didapatkan dari validator ahli media adalah sebesar 82, dari ahli materi sebesar 82,2 dan dari ahli pembelajaran sebesar 91,6. Maka rata-rata skor dari ketiga validator ahli adalah sebesar 85,2. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa LKPD berbentuk cerita bergambar menggunakan model picture and picture pada pembelajaran tematik tema benda-benda di sekitar kita yang dikembangkan sudah “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran.

#### **5. Daftar Pustaka**

- Ahmad Susanto. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 120-130.
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society)*, 2(1), 209-217.
- Hidayat dan S. Khayroiayah. 2018. Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara* Vol. 1 (1), 2018, 15-19.  
<https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/>

- Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 3, e14910312823. <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3848/2656>
- Sari, K. P. (2022). Pengembangan Media Ensiklopedia Model Lift the Flap Berbasis Masalah pada Pembelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(1), 25-36.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukmawarti, Hidayat (2020). Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 536. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210312.046>
- Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10–18. <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/118/104>
- Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), Hal : 202-207. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Penerbit Kencana.