

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Cerita Bergambar di Kelas VIII SMP Swasta Kristen Agios Nikolaos

Indahwati Bu'ulolo^{1*}, Ratna Natalia Mendrofa², Yakin Niat Telaumbanua³
Universitas Nias

Corresponding Author: Indahwati Bu'ulolo indahbuulolo5@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: LKPD, Cerita Bergambar, ADDIE

Received : 13 September

Revised : 18 September

Accepted: 25 September

©2022 Bu'ulolo, Mendrofa, Telaumbanua: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan masalah yang ditemui oleh peneliti di SMP Swasta Kristen Agios Nikolaos. Masalah yang ditemukan yaitu pembelajaran matematika berpusat pada guru dan kurangnya sumber belajar yang digunakan. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui tingkat validitas, tingkat kepraktisan dan tingkat keefektifan LKPD berbasis cerita bergambar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Instrumen yang digunakan yaitu angket validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, validasi ahli desain, angket respon peserta didik dan tes hasil belajar. Hasil penelitian tingkat validasi materi LKPD berbasis cerita bergambar persentase rata-rata sebesar 90,67% dengan kriteria sangat valid, validasi bahasa persentase rata-rata sebesar 88,88% dengan kriteria sangat valid, validasi desain persentase rata-rata sebesar 90% dengan kriteria sangat valid, tingkat kepraktisan diperoleh persentase rata-rata sebesar 94,46% dengan kriteria sangat praktis dan tingkat keefektifan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 84,38% dengan kriteria efektif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu penunjang kemajuan suatu bangsa terhadap sumber daya manusia. Pendidikan sudah menjadi kebutuhan mutlak bagi anak-anak untuk masa depannya. Hal ini sejalan dengan pengertian pendidikan yang tercantum dalam Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, menyatakan bahwa "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.

Matematika merupakan ilmu universal yang bermanfaat penting bagi kehidupan manusia, mendasari perkembangan teknologi modern, berperan penting dalam berbagai bidang, dan meningkatkan daya pikir manusia. Ketika belajar matematika, diharapkan peserta didik akan dapat merasakan efek dari pembelajaran matematika. Pengajaran matematika harus melibatkan guru dan peserta secara aktif. Dengan kata lain, kegiatan belajar mengajar seharusnya tidak hanya menyampaikan berbagai informasi seperti aturan, definisi, dan prosedur menghafal, tetapi guru juga harus melibatkan peserta didik dalam prosesnya. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk membangun pemahaman mereka sendiri. Setiap orang memiliki kepribadian yang berbeda dan peserta didik memiliki cara yang berbeda dalam proses pemecahan masalah.

Peran yang sangat penting dari seorang guru adalah menjadi fasilitator pembelajaran. Tujuannya adalah mempermudah proses belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010:164) "cara yang dilakukan guru dalam mempermudah proses belajar siswa adalah menyediakan media dan sumber belajar". Majid (2011:170) menyatakan bahwa "Sumber belajar diartikan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media yang dapat menunjang kegiatan belajar peserta didik sebagai perwujudan kurikulum. Bentuknya tidak terbatas dalam bentuk cetak, video, format perangkat lunak, atau kombinasi dari berbagai format yang dapat digunakan oleh siswa dan guru". Menurut Majid (2011:173) "Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar". Saud, Udin Saefudin (2008:214) juga mengemukakan bahwa "Bahan ajar merupakan bahan pembelajaran yang secara langsung digunakan untuk kegiatan pembelajaran". Hal ini sejalan dengan manfaat bahan ajar yang dikemukakan oleh Prastowo dalam Pratiwi, dkk (2020:145) bahwa "Manfaat bahan ajar sangat berguna baik siswa maupun pendidik karena dengan adanya bahan ajar bisa mempermudah para pendidik untuk mentransfer ilmunya sehingga siswa mampu memahami materi yang diajarkan dengan mudah".

Berdasarkan pengamatan dan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran di SMP Swasta Kristen Agios Nikolaos, jika di sekolah ini telah diberlakukan Kurikulum 2013 dan proses belajar mengajar dilaksanakan secara tetap muka. Pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah ini masih belum terlaksana dengan baik. Peserta didik masih kesulitan ketika belajar matematika, peserta didik cenderung bosan saat belajar matematika dan ketidaktercapaian

pembelajaran yang diajarkan sesuai dengan waktu yang telah disusun. Faktor-faktor yang menyebabkan masalah diatas diantaranya yaitu pembelajaran matematika disekolah ini berpusat pada guru, model pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik keaktifan peserta didik, dan kurangnya sumber belajar.

Berdasarkan pada uraian yang telah dijelaskan, guru dan peserta didik membutuhkan bahan ajar yang bisa membantu untuk tercapainya tujuan pembelajaran matematika. Salah satu bahan ajar untuk mata pelajaran matematika yang biasanya digunakan oleh peserta didik adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Namun bahan ajar ini masih belum dipergunakan disekolah tersebut. Pengembangan bahan ajar dapat dijadikan salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan peserta didik tersebut dengan inovasi baru yaitu Lembar Kerja Peserta Didik berbasis cerita bergambar. Beladina (2013:35) mengemukakan bahwa "Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar". Penggunaan cerita bergambar bertujuan supaya peserta didik tidak bosan mempelajari materi dan untuk menambah daya tarik peserta didik dalam belajar. Sudjana dan Rivai (2007) dalam Pratiwi, dkk (2020:145) mengemukakan bahwa "Cerita bergambar sebagai media grafis yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki arti praktis yaitu dapat menyampaikan fakta dan gagasan dengan jelas dan kuat melalui kombinasi kata dan gambar". Hal ini didukung oleh hasil penelitian Kusumaningtyas dan Listianingsih (2017:78) bahwa cerita bergambar matematika dapat meningkatkan minat membaca dan mempelajari matematika.

Matematika yang bersifat abstrak sering membuat belajar menjadi sulit bagi peserta didik. Di antara masalah dunia nyata dan dunia abstrak pengetahuan matematika, bahan ajar berbasis cerita bergambar ini dapat membantu siswa mewujudkan hal abstrak melalui gambar dan cerita. Berdasarkan hal tersebut bahan ajar berbasis cerita bergambar dapat menambah daya tarik belajar matematika dan mempermudah peserta didik belajar tentang matematika.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar dengan judul : "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Cerita Bergambar Di Kelas VIII SMP Swasta Kristen Agios Nikolaos".

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2010:297) "Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Terdapat 5 tahap yang dilaksanakan dalam pengembangan model ADDIE yaitu, (1) *Analysis*, menurut Putria (2018:129) tahap analisis dilakukan untuk mendeskripsikan penyebab timbulnya kesenjangan antara kondisi yang

diharapkan dengan kenyataan dalam pembelajaran matematika yang terjadi pada sasaran pengguna produk yang akan dikembangkan. Pada tahap analisis terdapat 3 proses yaitu : analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. (2) *Design* berupa merancang dan menyusun materi yang disajikan dalam LKPD yang sesuai dengan kompetensi dasar yang dipelajari sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Tahap perancangan dimulai dengan merancang LKPD, menyiapkan bahan, menyiapkan alat evaluasi, dan mengumpulkan bahan pendukung. (3) *Development*, tahap pengembangan dimulai dengan memproduksi LKPD berbasis cerita bergambar. Jadi langkah ini menghasilkan produk. Produk yang dihasilkan divalidasi oleh ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk memberikan masukan dan saran agar perbaikan pada LKPD dapat dilaksanakan. (4) *Implementation*, pada tahap ini LKPD telah diperbaiki sesuai saran ahli media, ahli bahasa dan ahli materi sebelum di uji cobakan pada peserta didik. Setelah direvisi, produk diterapkan bagi peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk. (5) *Evaluation*, yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahap yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Swasta Kristen Agios Nikolaos. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII. Untuk uji coba perseorangan dari kelas VIII-A berjumlah 3 orang, untuk uji coba kelompok kecil dari kelas VIII-A berjumlah 5 orang dan untuk uji lapangan dari kelas VIII-B berjumlah 32 orang. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi yang meliputi aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan desain, angket kepraktisan dengan menggunakan respon peserta didik serta tes hasil belajar.

Teknik Analisis Data

1) Data Angket Validasi

Angket validasi pada penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan skala likert. Berdasarkan hasil penilaian dari validator terkait kevalidan produk yang merupakan skala kualitatif terlebih dahulu dilakukan pengubahan menjadi data kuantitatif seperti pada tabel.

Tabel 1. Skala Likert Angket Validasi

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

Sumber : (Dimodifikasi dari Sugiyono, 2010)

Untuk mengetahui tentang kevalidan LKPD berbasis cerita bergambar, maka hasil validasi ahli dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Total skor hasil validasi}}{\text{Total skor maksimum}} \times 100$$

Hasil validasi yang telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria validitas seperti yang disajikan tabel berikut ini :

Tabel 2. Kriteria Validasi

No.	%Validitas	Kriteria Validitas
1	81-100	Sangat Valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup Valid
4	21-40	Kurang Valid
5	0-20	Tidak Valid

Sumber : (Dimodifikasi dari Muriati dalam Zunaidah, 2016:22)

2) Data Angket Kepraktisan

Analisis terhadap kepraktisan produk diperoleh dari hasil analisis angket respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar. Hasil angket yang merupakan data kualitatif terlebih dahulu diubah menjadi data kuantitatif seperti pada tabel berikut.

Tabel 3. Kriteria Pemberian Skor Angket Respon

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : (Dimodifikasi dari Sugiyono, 2012)

Persentase tiap butir dihitung dengan rumus :

$$\% \text{ Respon} = \frac{\text{Total skor hasil validasi}}{\text{Total skor maksimum}} \times 100$$

Selanjutnya, persentase respon peserta didik dianalisis dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan

No.	%Respon	Kategori
1	90-100	Sangat Praktis
2	80-89	Praktis
3	65-79	Cukup Praktis
4	55-64	Kurang Praktis
5	0-54	Tidak Praktis

Sumber : (Dimodifikasi dari Maulia, 2017:142)

3) Keefektifan

Keefektifan LKPD yang dikembangkan dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar peserta didik. Pencapaian hasil belajar berdasarkan

pencapaian secara individu. Peserta didik dikatakan berhasil (tuntas) apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan KKM yakni 75. Persentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{T}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase ketuntasan

T = Banyak siswa yang tuntas

n = Banyak siswa keseluruhan

Persentase ketuntasan yang telah dihitung dimuat menjadi data kualitatif.

Kategori ketuntasan klasikal bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Kategori Persentase Ketuntasan Klasikal

% Ketuntasan(p)	Kategori
$P > 80$	Sangat Baik
$70 < P \leq 80$	Baik
$60 < P \leq 70$	Cukup
$50 < P \leq 60$	Kurang
$P \leq 50$	Sangat Kurang

Sumber : (Dimodifikasi dari Widyoko dalam Gitriani, 2018:45)

LKPD dinyatakan efektif jika persentase ketuntasan klasikal tergolong baik atau sangat baik.

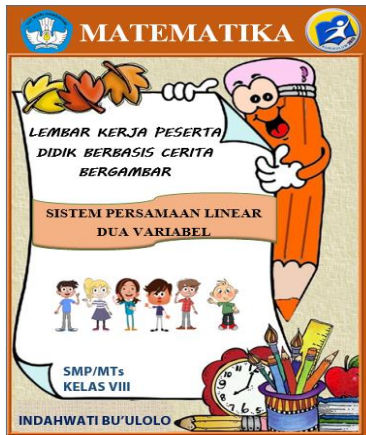
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa LKPD berbasis cerita bergambar dengan materi sistem persamaan linear dua variabel di kelas VIII semester I.

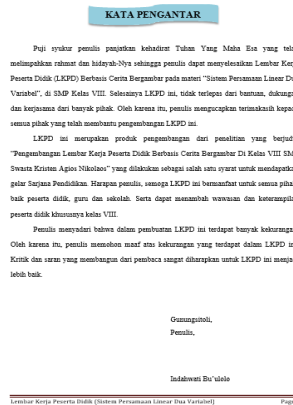
Hasil Pengembangan LKPD

LKPD berbasis cerita bergambar ini memuat materi tentang Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. Materi ini terdiri atas beberapa bagian yaitu tentang memahami konsep persamaan linear dua variabel, menyelesaikan SPLDV dengan menggambar grafik, menyelesaikan SPLDV dengan substitusi dan menyelesaikan SPLDV dengan eliminasi.

Dalam setiap kegiatan belajar dilengkapi dengan cerita yang di dalamnya memuat tentang konsep dan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Cerita dalam LKPD diperankan oleh beberapa karakter yaitu Dayu, Lani, Rian, Santi, Pak Guru, dan penjual buah. Di dalam LKPD menceritakan tentang aktifitas sehari-hari Dayu, Lani, Rian dan Santi. Pembuatan desain gambar pada LKPD menggunakan aplikasi *Comic Page Creator*. Berikut tampilan dari LKPD berbasis cerita bergambar yang telah dikembangkan.



Gambar 1. Halaman Sampul

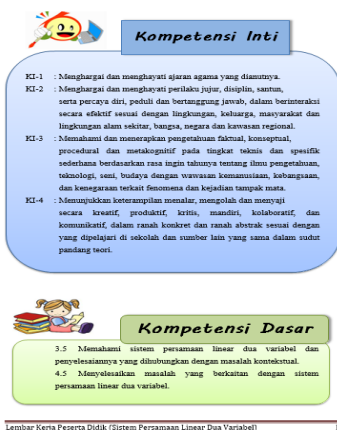


Gambar 2. Kata Pengantar

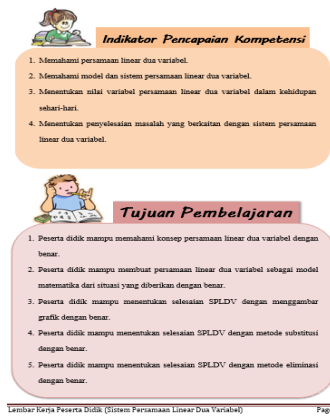
DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI	ii
Kompetensi Inti	1
Indikator Pencapaian Kompetensi	2
Tujuan Pembelajaran	2
Identitas Peserta Didik	3
Peta Konsep	4
Karakter	5
Peta Konsep	6
Informasi Tokoh	7
SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL	
A. Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel	8
Informasi	16
B. Menyelesaikan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan Menggambar Grafik	17
C. Menyelesaikan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan Substitusi	24
D. Menyelesaikan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan Eliminasi	32
DAFTAR PUSTAKA	43

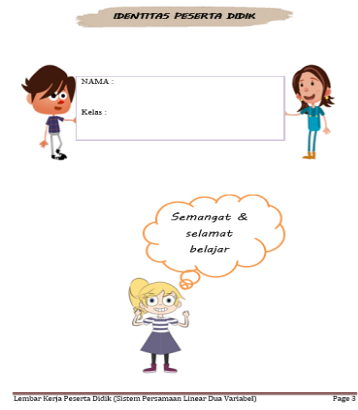
Gambar 3. Daftar Isi



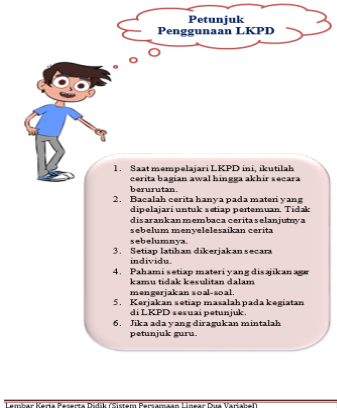
Gambar 4. KI



Gambar 5. IPK



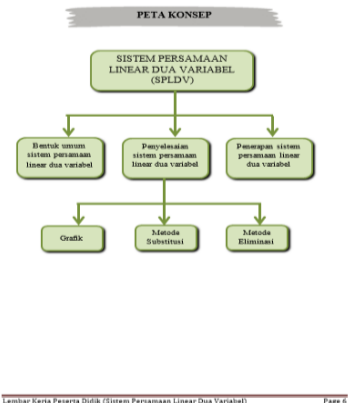
Gambar 6. Identitas



Gambar 7. Petunjuk Penggunaan




Gambar 8. Karakter



Gambar 9. Peta Komsep

INFORMASI TOKOH

Diophantus dan Persamaan Linear Dua Variabel



Diophantus (240 SM - 200 SM)

Semua hidupnya Diophantus terkenal karena karyanya yang berjudul *Arithmetica*. *Arithmetica* adalah buku pembelajaran matematika berisi tentang pengembangan aljabar yang dilakukan dengan membuat persamaan. Persamaan-persamaan tersebut dikenal sebagai *Diophantine Equations* (Persamaan Diophantine).

Persamaan Diophantine merupakan suatu persamaan yang mempunyai solusi yang diharapkan berupa bilangan bulat. Persamaan Diophantine tidak harus berbentuk persamaan linear, tetapi bisa saja persamaan kuadrat, kubik, atau lainnya selama mempunyai solusi bilangan bulat.

Bentuk paling sederhananya adalah:

$$ax + by = c$$

a, b koefisien dan c konstanta bulat yang diberikan. Penyelesaian persamaan Diophantine adalah semua pasangan bulat (x, y) yang memenuhi persamaan ini. Jika d adalah FPB dari a dan b, agar persamaan diatas mempunyai solusi, maka d harus dapat membagi c. Terkadang dalam menentukan pasangan bilangan bulat yang memenuhi persamaan, kita harus mencoba-coba dan pandai menyesuaikan pola dari selesainya.

Gambar 10. Informasi

Latihan

1. Manakah di antara persamaan berikut yang merupakan persamaan linear dua variabel. Berikan alasannya!

- $2 = 12y + 4$
- $3x + 4 = -2y$
- $4y + 2 = 4 + 8$
- $5xy - 9x = 18$
- $c = 10x - 5$

Jawaban:

2. Tina membeli 4 kg salak dan 1 kg jeruk dan dia harus membayar Rp 21.000,00, sedangkan Reta membeli 1 kg salak dan 4 kg jeruk dengan harga Rp 37.000,00.

3. Ivo membeli 2 baju dan 2 celana dan membayar Rp 129.000,00, sedangkan Azi membeli 3 baju dan 1 celana dengan harga Rp 107.000,00.

Dari permasalahan nomor 2 dan 3, identifikasilah variabel yang ada pada masing-masing permasalahan dan berilah pangkat dari masing-masing variabelnya. Kemudian tentukan model matematikanya.

Jawaban:

Setelah memahami cerita di atas, kita simpulkan bahwa SPLDV adalah

Gambar 13. Latihan


SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL

Memahami Konsep Persamaan Linear Dua Variabel

Tujuan Pembelajaran:

- Peserta didik mampu memahami konsep persamaan linear dua variabel dengan benar
- Peserta didik mampu membuat model matematika yang berkaitan dengan masalah kontekstual dengan benar.

Baca dan pahamiilah cerita di bawah ini !!



Gambar 11. Kegiatan Belajar

DAFTAR PUSTAKA

Adinawan M, Choliki dan Sugiono. 2013. *Matematika SMP Jilid 2B Kelas VIII Semester 2*. Jakarta : Penebit Erlangga.

As'ari Akbar, Rahuman, dkk. 2017. *Matematika SMP Kelas VII Semester 1*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Asyono. 2008. *Matematika 2 SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Dirik J dan Tasari. 2011. *Matematika Jilid 2 untuk SMP dan MTs Kelas VIII*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.

Sukirno dan Simangunsong Wihono. 2006. *Matematika SMP Jilid 2 Kelas VIII*. Jakarta : Penebit Erlangga.

Gambar 14. Daftar Pustaka



4. Kita sudah selesai jajan, sekarang mau kembali ke dalam kelas.

5. Kalau beli apa tadi? soalnya kita mau jajan juga nih, tapi belum tahu harganya. siapa tahu nanti uang kamu tidak cukup.

6. Tadi saya dan Ryan membeli donat dan permen.

7. Saya beli 2 donat dan 3 permen. Total semuanya sih Rp. 4.600.

8. Berapa harga permen dan donat nya Dayu? Berapa harga permen dan donat nya Dayu?

Gambar 12. Kegiatan Belajar

PROFIL PENULIS



Indahwati Bu'ulolo Lahir di Hiluwansa, Kecamatan Labua, Kabupaten Nias Selatan, Sumatera Utara, pada tanggal 3 Juli 1999, anak pertama dari dua orang berdarah Anak dari Bualo Zanolo Bu'ulolo (ayah) dan Alm. Yunina Telaumbanua (ibu).

Elwajat Pendidikan : Sekolah Dasar di SD Negeri 074045 Saeva pada tahun 2005 s.d 2011, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Swasta Kristen Agos Nikolon Gunungtoli pada tahun 2011 s.d 2014 dan melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Gunungtoli pada tahun 2014 s.d 2017. Pada tahun 2018, melanjutkan studi pendidikan di Universitas Nias pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi Pendidikan Matematika.

Gambar 15. Profil Penulis

Hasil Validasi LKPD

Tabel 6. Hasil Validasi LKPD

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	90,67%	Sangat Valid
2.	Ahli Bahasa	88,88%	Sangat Valid
3.	Ahli Desain	90%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa LKPD berbasis cerita bergambar yang telah dikembangkan pada materi SPLDV dinyatakan sangat valid dari segi materi, bahasa dan desain dan layak untuk digunakan.

Hasil Kepraktisan LKPD

Tabel 7. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Uji	Persentase	Kriteria
1.	Uji Perseorangan	97,77%	Sangat Praktis
2.	Uji Kelompok Kecil	92%	Sangat Praktis
3.	Uji Lapangan	93,63%	Sangat Praktis
Rata-Rata Persentase		94,46%	
Kriteria		Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil angket respon peserta didik LKPD berbasis cerita bergambar yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis dengan persentase kepraktisan sebesar 94,46%.

Hasil Keefektifan LKPD

Pada uji efektifitas dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar kepada peserta didik. Tes hasil belajar tersebut terdiri atas 5 butir soal essay. Setelah melakukan tes, terdapat sebanyak 27 orang peserta didik yang memperoleh hasil belajar tuntas dan yang tidak tuntas sebanyak 5 orang. Persentase ketuntasan klasikal dapat dilihat pada digram berikut.



Berdasarkan diagram diatas, persentase ketuntasan klasikal dari tes hasil belajar perserta didik yaitu 84,38 %. Hasil ini berada pada kriteria sangat baik, sehingga LKPD berbasis cerita bergambar sangat efektif untuk digunakan.

KESIMPULAN

1. Pada uji kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Cerita Bergambar dinyatakan layak untuk digunakan dengan persentase penilaian validasi materi sebesar 90,67% dengan kriteria sangat valid, validasi bahasa sebesar 88,88% dengan kriteria sangat valid dan validasi desain sebesar 90% dengan kriteria sangat valid.
2. Pada uji kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Cerita Bergambar dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dengan persentase rata-rata penilaian dari angket respon peserta didik sebesar 94,46% dengan kriteria sangat praktis.
3. Pada uji keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Cerita Bergambar dinyatakan efektif untuk digunakan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 84,38%.

DAFTAR PUSTAKA

- Beladina, Nurmalia, Suyitno, Amin dan Kusno. 2013. *Keefektifan Model Pembelajaran Core Berbantuan LKPD Terhadap Kreativitas Matematis Siswa*, dalam *Unnes Journal of Mathematics Education*, Vol. 2, No.3, 34-39, Semarang : Universitas Negeri Semarang.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme/article/view/3363/3116> diakses pada tanggal 5 November 2021)
- Depdiknas. 2003. *Undang – Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Gitriani, Reva, dkk. 2018. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Lingkaran Untuk Siswa SMP*, dalam *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, Vol. 3. No. 1, 40-48, Bandung : Program Studi Pendidikan Matematika IKIP Siliwangi.
<http://jrpm.uinsby.ac.id> diakses pada tanggal 29 Oktober 2021)
- Kusumaningtyas, Nopem dan Listianingsih, Welas. 2017. *Pengembangan Media Cergam untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar di Daerah Tertinggal*, dalam *Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya*, Vol. 23, No. 1, 73-79, Malang : IKIP Budi Utomo
<http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/paradigma/article/view/372> diakses pada tanggal 14 september 2021)
- Majid, Abdul. 2011. *Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Standar Kompetensi Guru)*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Maulia, Y.S., Fitriati dan Novita, Rita. 2017. Pengembangan Lks Berbasis Problem Solving Pada Materi Statistika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Xi (Uji Coba Di SMAN 12 Banda Aceh), Vol. 4, No. 2, 135-159.
<https://ejournal.bbg.ac.id/numeracy/article/view/282/253> diakses pada tanggal 29 Oktober 2021)
- Pratiwi, Sifa., Komala, Elsa dan Monariska, Erma. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Matematika*, dalam *Jurnal Analisa*, Vol. 6, No. 2, 143-152, Cianjur : Universitas Suryakencana.
<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/article/view/9033> diakses pada tanggal 14 September 2021)
- Putria, Aditin, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sa'ud, Udin Saefudin. 2008. Inovasi Pendidikan. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Zunaidah, F.N dan Amin Mohamad. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri, dalam Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia, Vol. 2, No. 1, 19-30. (<https://media.neliti.com/media/publications/117910-ID-developing-the-learning-materials-of-bio.pdf> diakses pada tanggal 29 Oktober 2021)