

SKRIPSI
PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *STORYBOOK*
PADA PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Oleh:

NAILATUN MUZAYYANATUL IZZA

NIM. 220103110011



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

2026

Skripsi
PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *STORYBOOK*
PADA PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Diajukan untuk Menyusun Tugas Akhir Skripsi pada Program Studi Pendidikan

Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Nailatun Muzayyanatul Izza

NIM. 220103110011



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan KPD Berbasis Storybook pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa” Oleh Nailatun Muzayyanatul Izza ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke ujian sidang skripsi.

Pembimbing,



Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP.197610032003121004

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP.197610032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan KPD Berbasis Storybook pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa” Oleh Nailatun Muzayyanatul Izza ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 26 Mei 2026 dan dinyatakan Lulus.

Dewan Penguji

Ketua Penguji

Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 197807072008011021

Anggota Penguji

Ratna Nulinnaja, M.Pd.I
NIP. 19891210 201802012133

Sekretaris

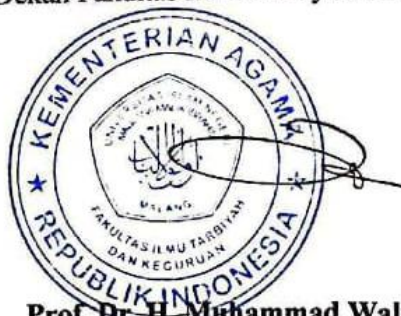
Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP. 197610032003121004

Tanda Tangan



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA

NIP. 197308232000031002

LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING

Ahmad Abtokhi, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Nota Dinas Pembimbing

Hal: Nailatun Muzayyanatul Izza

Malang, 16 April 2026

Lamp: 4 (empat) Eksemplar

Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Nailatun Muzayyanatul Izza

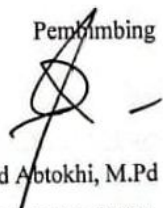
NIM : 220103110011

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan LKPD Berbasis Storybook pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, kami memohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing

Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP.197610032003121004

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nailatun Muzayyanatul Izza

NIM : 220103110011

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan LKPD Berbasis Storybook pada Pembelajaran
IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain.

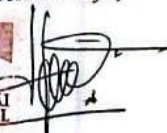
Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 18 Mei 2026

Hormat Saya,


1000
METERAI
TEMPEL
ES90BANX417428374
Nailatun Muzayyanatul Izza
220103110011

LEMBAR MOTTO

Dāng shìjiè guānshàng yī shàn mén shí, jiù qù zhǎo yī shàn gèng dà de chuāng

(Saat dunia menutup pintu, carilah jendela yang lebih besar)

“Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah”

-B.J Habibie-

“Sebab tuhan telah berjanji setelah sempit ada kemudahan”

-Raim Laode-

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah Yang maha Pengasih dan Penyayang, skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Ayah dan Mama, Abdul Aziz dan Siti Aisyah
- Adikku Annadhiyatul Azizah.
- Keluarga besar bani Rusdi dan bani Sama'un.

Yang selalu menjadi motivator dalam kehidupan penulis serta tidak bosan memberikan doa dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis *Storybook* pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa” dengan lancar. Sholawat serta salam kami haturkan kepada Rasulullah SAW yang menjadi teladan bagi umat manusia. Nabi yang membawa umat Islam dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang terlibat khususnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Ilfi Nur Diana, M.Si. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. H. Muhammad Walid, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dosen pembimbing, dan dosen wali yang telah sabar, tulus, dan ikhlas dalam membimbing, memberi arahan, dan masukan dari awal hingga akhir.
4. Bapak Abdul Aziz dan Ibu Siti Aisyah tercinta, selaku kedua orang tua peneliti dan pendorong utama, atas doa, dukungan, serta semangat tanpa henti selama studi S1 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas segala ilmu dan nasehat yang diberikan kepada penulis atas arahan untuk memenuhi syarat kelulusan.

6. Seluruh Civitas Akademika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah membantu peneliti dalam upaya penyelesaian skripsi ini.
7. Mahmudah, M.Pd.I selaku kepala MI Azharul Ulum 01 Brongkal dan ibu Siti Aisyah, S.Pd selaku wali kelas III tahun ajaran 2025/2026.
8. Seluruh keluarga besar PGMI UIN Malang khususnya kepada mahasiswa PGMI angkatan 2022 kelas “A” atas segala kebersamaan, kenangan yang tidak akan terlupakan, dan semangat dalam menyelesaikan skripsi.
9. Kepada sahabatku tercinta yang telah kebersamai penulis dari awal masa perkuliahan hingga akan berakhirnya masa perkuliahan, semoga selalu dalam lindungan Allah SWT, dilancarkan rezekinya dan dimudahkan segala urusannya.
10. Diri sendiri yang telah berusaha dengan sungguh-sungguh, berkomitmen, bertahan, dan tidak menyerah dalam proses penyusunan skripsi ini, meskipun menghadapi banyak kendala, diri ini tetap berusaha bangkit dan menyelesaikan semuanya dengan penuh keyakinan.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Semoga segala bantuan telah diberikan kepada penulis dibalas kebaikan oleh Allah SWT. Penulis berharap semoga tulisan bermanfaat dan menjadi khazanah pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang penelitian pendidikan.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab – Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no.158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Ş	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Ḍ	ن	=	N
ح	=	H	ط	=	Ṭ	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Ẓ	هـ	=	H
د	=	D	ع	=	a/'i/'u	ء	=	a/i/u
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â
Vokal (i) panjang = î
Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَؤ	=	Aw
أَي	=	Ay
أُو	=	û
إِي	=	I

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
تجريد.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	8
G. Orisinalitas Penelitian.....	8
H. Definisi Istilah	11
I. Sistematika Penulisan	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Teori	14
B. Perspektif Teori dalam Islam	26
C. Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian.....	32

B. Model Pengembangan.....	32
C. Prosedur Pengembangan	33
D. Uji Produk.....	37
E. Jenis Data	39
F. Instrumen Pengumpulan Data	39
H. Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	50
A. Hasil Produk Pengembangan	50
B. Hasil Validasi	62
C. Revisi Produk.....	68
D. Hasil Uji Coba Produk	71
E. Hasil Respons Siswa	73
F. Data Observasi	75
G. Data Wawancara.....	76
BAB V PEMBAHASAN	77
A. Hasil validitas LKPD berbasis <i>Storybook</i> yang dikembangkan pada Pembelajaran IPAS dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.....	77
B. Efektivitas LKPD berbasis <i>Storybook</i> dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS.	79
C. Respons siswa terhadap penggunaan LKPD berbasis <i>Storybook</i> pada pembelajaran IPAS.....	83
BAB VI PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	94
RIWAYAT HIDUP	127

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	9
Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kreatif	25
Tabel 3.1 Storyboard Perancangan LKPD Berbasis Storybook.....	35
Tabel 3.2 Kisi-kisi Observasi.....	41
Tabel 3.3 Kisi-kisi Wawancara	41
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	42
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Desain	43
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Pembelajaran	44
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respons Siswa	45
Tabel 3.8 Kisi-kisi Penilaian Kegiatan LKPD	46
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Validasi LKPD.....	47
Tabel 3.10 Kriteria Gain Ternormalisasi	48
Tabel 3.11 Respons Siswa Berdasarkan Skala Guttman.....	48
Tabel 3.12 Kriteria Analisis Respons Siswa	49
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	52
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain.....	65
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	67
Tabel 4.5 Hasil Revisi Ahli Materi	68
Tabel 4.6 Hasil Revisi Ahli Desain.....	70
Tabel 4.7 Hasil Pre-test dan Post-test	72
Tabel 4.8 Hasil Efektivitas Produk	73
Tabel 4.9 Hasil Angket Respons Siswa	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	30
Gambar 4.1 Sampul Depan	54
Gambar 4.2 Kata Pengantar	55
Gambar 4.3 CP dan TP	55
Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan	56
Gambar 4.5 Materi 1	56
Gambar 4.6 Materi 2	57
Gambar 4.7 Materi 3	57
Gambar 4.8 Kegiatan Belajar	58
Gambar 4.9 Refleksi.....	58
Gambar 4.10 Daftar Pustaka	59
Gambar 4.11 Profil Pengembang	59
Gambar 4.12 Sampul Belakang	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	95
Lampiran 2 Surat Permohonan Validator Ahli Materi.....	96
Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Ahli Desain	97
Lampiran 4 Surat Balasan Sekolah	98
Lampiran 5 Surat Keterangan Selesai Penelitian	99
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	100
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Desain	102
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	104
Lampiran 9 Hasil Wawancara Pra Penelitian.....	105
Lampiran 10 Hasil Wawancara Penelitian	108
Lampiran 11 Hasil Observasi Penerapan Media	110
Lampiran 12 Hasil Pengerjaan Soal Pre-test.....	112
Lampiran 13 Hasil Pengerjaan Soal Post-test	114
Lampiran 14 Modul Ajar	116
Lampiran 15 Hasil Angket Respons Siswa.....	121
Lampiran 16 Rubrik Penilaian LKPD.....	122
Lampiran 17 Tabulasi Data Skala Guttman	123
Lampiran 18 Dokumentasi	124
Lampiran 19 Sertifikat Plagiasi.....	126

ABSTRAK

Izza, Nailatun Muzayyanatul, 2026, Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Storybook pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. Skripsi. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : Ahmad Abtokhi, M.Pd

Kata Kunci : Lembar Kerja Peserta Didik, Storybook, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Berpikir Kreatif

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III B Madrasah Ibtidaiyah pada pembelajaran IPAS akibat pengaruh metode ceramah dan penggunaan LKS konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan dalam pembelajaran, serta belum terfasilitasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis *storybook* pada materi energi serta mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan, dan respons siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III B MI Azharul Ulum 01 Brongkal Kabupaten Malang. Teknik pengumpulan data meliputi validasi para ahli, *pretest posttest*, dan angket respon siswa. Analisis data menggunakan persentase kevalidan, uji N-gain, dan skala Guttman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis *storybook* memperoleh tingkat kevalidan sebesar 93,04% dengan kategori sangat valid. Keefektifan produk ditunjukkan melalui hasil uji N-gain sebesar 0,62 (62,04%) dengan kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Respon siswa terhadap LKPD berbasis *storybook* mencapai 92% dengan kategori sangat menarik. Dengan demikian, LKPD berbasis *storybook* layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III B MI Azharul Ulum 01 Brongkal.

ABSTRACT

Izza, Nailatun Muzayyanatul, 2026, Development of Storybook-Based Student Worksheets (LKPD) in IPAS Instruction to Enhance Students' Creative Thinking Skills. Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Education. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Advisor: Ahmad Abtokhi, M.Pd.

Keywords: Student Worksheets, Storybooks, Natural and Social Sciences, Creative Thinking

This research is based on the low creative thinking ability of Grade III B students at Madrasah Ibtidaiyah in IPAS learning. This problem happens because of the lecture method and the use of conventional worksheets. As a result, students are less active, easily bored during learning, and have not been facilitated, to develop their creative thinking skills. The purpose of this research is to develop a storybook-based LKPD on energy material and to find out the validity, effectiveness, and students' responses to the developed product.

This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of this research were Grade III B students of MI Azharul Ulum 01 Brongkal, Malang Regency. Data collection techniques included expert validation, pre-test and post-test, and student response questionnaires. Data were analyzed using validity percentages, N-Gain tests, and the Guttman scale.

The results of the research shows that the storybook-based LKPD achieved a validity score of 93.04%, which is categorized as very valid. The effectiveness of the product was shown by the N-Gain score of 0.62 (62.04%), which is in the medium category. This result indicates an improvement in students' creative thinking skills. Students' responses to the storybook-based LKPD reached 92%, which is categorized as very interesting. Therefore, the storybook-based LKPD is suitable and effective to be used as IPAS learning material to improve the creative thinking ability of Grade III B students at MI Azharul Ulum 01 Brongkal.

تجريدي

العزة، نيلة مزينة، ٢٠٢٦، تطوير أوراق عمل طلابية قائمة على القصص المصورة في تعليم العلوم لتحسين مهارات التفكير الإبداعي لدى الطلاب. رسالة ماجستير. مدرسة التربية الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. المشرف: أحمد أبتوخي، ماجستير في التربية

الكلمات المفتاحية: أوراق عمل طلابية، قصص مصورة، العلوم الطبيعية والاجتماعية، التفكير الإبداع

هذا البحث بسبب ضعف قدرة التفكير الإبداعي عند طلاب الصف الثالث (ب) في المدرسة الابتدائية الإسلامية في مادة العلوم الاجتماعية والطبيعية (IPAS). هذا الحال يحدث بسبب طريقة المحاضرة واستخدام أوراق العمل التقليدية. لذلك، يكون الطلاب أقل نشاطاً، ويشعرون بالملل بسهولة أثناء التعلم، ولم تُنح لهم الفرصة لتطوير مهارات التفكير الإبداعي. يهدف هذا البحث إلى تطوير ورقة عمل للطلاب (LKPD) مبنية على القصة المصورة (storybook) في موضوع الطاقة، ومعرفة مستوى الصلاحية والفعالية واستجابة الطلاب للمنتج المطور

استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (R&D) مع نموذج ADDIE الذي يشمل مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. كان المشاركون في هذا البحث طلاب الصف الثالث (ب) في مدرسة أزهار العلوم ٠١ برونجكال، منطقة مالانج. وشملت طرق جمع البيانات تحكيم الخبراء، والاختبار القبلي والاختبار البعدي، واستبانة استجابة الطلاب. وتم تحليل البيانات باستخدام نسبة الصلاحية، واختبار N-Gain، ومقياس غتمان.

أظهرت نتائج البحث أن ورقة العمل المبنية على القصة المصورة حصلت على نسبة صلاحية بلغت ٩٣،٠٤%، وهي في فئة «صالحة جداً». كما ظهرت فعالية المنتج من خلال نتيجة اختبار N-Gain التي بلغت ٠،٦٢ (٠،٦٢%) وهي في الفئة المتوسطة. وهذا يدل على وجود تحسن في قدرة الطلاب على التفكير الإبداعي. وبلغت استجابة الطلاب لورقة العمل المبنية على القصة المصورة ٩٢% وهي في فئة «ممتازة جداً». لذلك، فإن ورقة العمل المبنية على القصة المصورة مناسبة وفعالة للاستخدام كمادة تعليمية في مادة IPAS من أجل تحسين قدرة التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف الثالث (ب) في مدرسة أزهار العلوم ٠١ برونجكال.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran pada kurikulum merdeka yang memadukan konsep-konsep dasar dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk menciptakan pembelajaran holistik di sekolah dasar (Permatasari et al., 2025). Mata pelajaran ini dirancang untuk membangun keahlian inkuiri, wawasan tentang diri dan lingkungan, serta memperdalam wawasan konseptual (Viqri et al., 2024). Salah satu topik utamanya adalah berkenalan dengan energi, peserta didik mengetahui sumber energi dan pemanfaatannya dalam aktivitas sehari-hari. Wawasan ini memungkinkan siswa mengaplikasikan pengetahuan, mengenali masalah, dan menemukan solusi praktis dalam kehidupan nyata, sehingga proses pembelajaran yang sesuai dan berfaedah.

Berdasarkan temuan dari pengamatan dan wawancara dengan salah satu guru kelas III di salah satu Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten Malang, diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS masih menghadapi sejumlah tantangan, kondisi pembelajaran masih sangat bergantung pada metode ceramah dan menggunakan LKS konvensional media pembelajaran tidak bervariasi. Metode pembelajaran yang hanya berfokus pada guru membuat siswa kurang responsif, sehingga hasil pembelajaran tidak mencapai efektivitas yang diharapkan (Abidin et al., 2024). Hal ini mempengaruhi antusiasme siswa, tampak dari adanya siswa yang menguap, ngobrol dengan

teman sebangku, hingga mengganggu temannya terutama pada barisan belakang.

Secara khusus, penelitian yang akan dilakukan secara khusus berpusat pada pengembangan LKPD berbasis *storybook* pada mata pelajaran IPAS materi energi untuk siswa kelas III B di MI Azharul Ulum 01 Brongkal. Materi ini dipilih karena konsep energi merupakan salah satu topik dasar yang membutuhkan pendekatan kontekstual sehingga peserta didik lebih mudah memahaminya pada jenjang MI/SD. Berdasarkan hasil observasi juga materi energi masih sulit dipahami oleh peserta didik, siswa kesulitan membedakan antara sumber energi dan macam-macam energi.

Siswa kelas III MI/SD berada dalam fase perkembangan kognitif tertentu yaitu anak mulai berpikir masuk akal tentang objek dan peristiwa konkret menarik yang memudahkan siswa pada konsep energi, yang membutuhkan media visual dan alur cerita sederhana agar konsep pembelajaran energi tercapai dan mudah dimengerti oleh siswa. Maka dari itu membutuhkan media yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar secara langsung. Metode yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*).

Bahan ajar menarik seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dibutuhkan untuk mendorong partisipasi aktif siswa (Hardiansyah et al., 2024). Penerapan LKPD berbasis *storybook* atau berbasis buku cerita diharapkan dapat mendukung siswa dalam menguasai konsep dasar energi yang dikaitkan dengan aktivitas keseharian dan memperluas kemampuan

berpikir kreatif siswa. Oleh karenanya, pengembangan bahan ajar berbasis *storybook* diharapkan menjadi solusi untuk menghadirkan proses belajar yang menggembirakan, dan memotivasi imajinasi serta kreativitas peserta didik (Azzahra & Muslam, 2025).

Pengembangan LKPD berbasis *storybook* ini bertujuan untuk keberhasilan LKPD dalam memajukan kemampuan berpikir kreatif tentang konsep energi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Mitchell *storybook* buku yang menyajikan gambar dan teks dalam hubungan erat satu sama lain, keduanya saling mendukung untuk menyampaikan narasi (Pasaka et al., 2022). Pendekatan ini mengajak siswa berpartisipasi aktif dengan mengikuti alur cerita yang terintegrasi materi, sehingga konsep lebih mudah dipahami. *Storybook* dapat melatih berpikir kreatif peserta didik dengan lebih baik melalui narasi yang menarik (Rofifah & Raharja, 2022).

LKPD berbasis *Storybook* dapat meningkatkan pemahaman materi, minat baca, dan kesukaan terhadap buku (Hinaai, 2021). Peneliti menyatakan bahwa penerapan LKPD berdampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Menurut Rizka Nirmala, dkk. (2023), Yuly Budiasih, dkk. (2022), Dwiki Prasetya Subakti, dkk. (2021), Putri Iovia Agustinawati, dkk. (2024), Wuri Astiwi, dkk (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan LKPD sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dan mengalami peningkatan signifikan dalam berpikir kreatif, dengan rata-rata *post-test* meningkat 20% dibandingkan *pre-test*. LKPD bukan sekedar berfungsi sebagai alat

pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang dapat mengembangkan kreativitas siswa. Pendekatan berbasis cerita, LKPD dapat menarik perhatian siswa dan memicu imajinasi siswa. (Nirmala et al., 2023; Budiasih et al., 2022; Subakti et al., 2021; Astiwi & Siswanto, 2024; Agustinawati et al., 2024). Namun, LKPD berbasis *storybook* masih belum banyak yang meneliti maka dari itu hanya berfokus pada variabelnya.

Pengembangan LKPD berbasis *storybook* yang digunakan dalam pembelajaran IPAS memiliki keterbaruan yaitu terdapat pada pengembangan LKPD berbasis *storybook* yang digunakan dalam pembelajaran IPAS, secara langsung mengasah indikator berpikir kreatif melalui narasi. Penelitian ini berbeda karena menekankan pada LKPD yang menggabungkan cerita di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan LKPD berbasis *storybook* pada pembelajaran IPAS dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang bertujuan menjadikan pemahaman konsep dasar energi menjadi efektif dan mudah dipahami.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan LKPD berbasis *storybook* pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?
2. Bagaimana efektivitas LKPD berbasis *storybook* yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS?

3. Bagaimana respons siswa setelah menggunakan produk LKPD berbasis *storybook* pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kevalidan LKPD berbasis *storybook* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS.
2. Untuk mengetahui efektivitas siswa setelah menggunakan produk LKPD berbasis *storybook* pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Untuk mengetahui respons siswa setelah menggunakan LKPD berbasis *storybook* pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi Sekolah:

Penelitian ini dapat menyalurkan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang pendidikan, terutama terkait teori media pembelajaran yang praktis. Sekolah mendapatkan tambahan referensi tentang pentingnya media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi efektif dan memiliki keterbaruan.

- b. Bagi Guru:

Dari segi teoritis, LKPD berbasis *storybook* dapat memberikan dasar pemahaman bagi guru mengenai urgensi pada penggunaan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru mendapatkan referensi jelas

tentang bahan ajar berbasis pengembangan dapat memajukan keterlibatan dan pada penalaran konsep siswa.

c. Bagi Siswa:

Dari segi teoritis, LKPD berbasis *storybook* dapat memberikan pemahaman bahwa proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dengan adanya media pembelajaran yang tepat. Siswa memperoleh landasan teori tentang bagaimana media pembelajaran dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir, memudahkan memahami materi, serta menumbuhkan rasa ingin tahu.

d. Bagi Penulis:

Dari segi teoritis, LKPD berbasis *storybook* dapat memberikan pengalaman nyata dalam mengaplikasikan teori yang diperoleh selama perkuliahan. Penulis dapat memperdalam pengetahuan mengenai konsep penelitian, pengembangan media pembelajaran dan memperluas wawasan akademik. Penelitian bisa menjadi bekal untuk berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah:

Secara praktis, studi ini mendapatkan produk berupa LKPD berbasis *storybook* yang berfungsi langsung oleh sekolah sebagai salah satu inovasi pembelajaran. Bahan ajar ini membantu menyediakan sarana pembelajaran yang lebih menarik.

b. Bagi Guru:

Secara praktis, LKPD berbasis *storybook* memberikan manfaat berupa adanya media pembelajaran yang siap pakai dan dapat

mempermudah proses mengajar. Guru dapat menyampaikan materi IPAS dengan lebih menarik karena media ini menyajikan cerita dan ilustrasi yang sesuai dengan usia tingkatan siswa. Guru juga dapat memudahkan siswa terlibat aktif karena dilengkapi dengan aktivitas yang berkelompok.

c. Bagi Siswa:

Secara praktis, peserta didik memperoleh pengalaman belajar baru yang menyenangkan dan bermakna melalui LKPD berbasis *storybook*. Media ini dapat membantu siswa memahami materi IPAS dengan cara yang sederhana karena dipadukan dengan cerita, gambar, dan aktivitas lainnya.

d. Bagi Penulis:

Secara praktis, penelitian ini membagikan pengalaman nyata kepada penulis dalam merancang, mengembangkan, dan menguji coba bahan ajar baru. Penulis dapat mengasah keterampilan dalam menyusun media pembelajaran yang inovatif, relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, pengalaman ini menjadi bekal penting bagi penulis untuk masa depan, serta memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan mutu di sekolah dasar.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini mencakup:

- a. LKPD berbasis *storybook* pada materi mengenal energi dimaksudkan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi energi serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
- b. Peserta didik memiliki ketertarikan terhadap bahan ajar yang berbentuk cerita.

2. Keterbatasan Penelitian

- a. Penelitian dilakukan di kelas III B MI Azharul Ulum 01 Brongkal.
- b. Penelitian dibatasi pada mata pelajaran IPAS materi energi.
- c. Peneliti menerapkan indikator berpikir kreatif dalam LKPD.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

1. LKPD berbasis *Storybook* digunakan sebagai bahan pembelajaran.
2. LKPD disusun dengan bentuk cetak yang di desain menggunakan aplikasi canva dan di cetak dengan kertas *art paper* serta sampul *soft cover*.
3. LKPD IPAS disusun dengan menggunakan ukuran kertas A4.
4. Pengembangan produk untuk peserta didik kelas III B MI/SD dengan materi energi.
5. LKPD yang dikembangkan merupakan mata pelajaran IPAS MI/SD.
6. LKPD yang dikembangkan berdasarkan indikator berpikir kreatif.
7. LKPD dikembangkan berdasarkan kelas bawah sehingga terdapat warna dan gambar yang menarik.
8. LKPD dilengkapi dengan kode QR (*barcode*) untuk memperoleh informasi tambahan serta dapat mengakses melalui alat digital.

G. Orisinalitas Penelitian

Keaslian pengembangan ini dapat dilihat dari penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki persamaan dalam kriteria media yang dikembangkan. Tetapi, memiliki perbedaan, baik dari segi subjek yang digunakan, jumlah maupun lokasi penelitian, tema serta metode analisis yang diterapkan dalam proses pengembangan. Penelitian yang akan

dilakukan yakni pengembangan bahan ajar. Agar mudah dipahami, maka peneliti menampilkan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul Penelitian, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	(Rohman et al., 2024) “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Menggunakan LKPD Cerita Bergambar pada Materi Pecahan Kelas II Sekolah Dasar”	1. Mengembangkan LKPD berbasis cerita 2. Fokus penelitian yang digunakan adalah RnD model ADDIE 3. Variabel menggunakan kemampuan berpikir kreatif 4. Menggunakan uji validitas dan uji efektivitas	1. Mata pelajaran yang digunakan adalah matematika dengan materi pecahan sedangkan peneliti menggunakan IPAS materi energi 2. Sasaran kelas II sedangkan peneliti menggunakan kelas III	Penelitian ini sama-sama menggunakan metode RnD model ADDIE dan menggunakan LKPD cerita bergambar, perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan materi yang digunakan peneliti yaitu IPAS materi energi
2.	(Widianti & Sari, 2022) “Pengembangan LKPD Berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan Maze Chase-Wordwall pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD”	1. Mengembangkan LKPD 2. Fokus penelitian yang digunakan adalah RnD model ADDIE 3. Mata pelajaran yang digunakan IPA dan materi energi 4. Variabel menggunakan berpikir kreatif	1. Sasaran kelas IV sedangkan peneliti menggunakan kelas III	Penelitian ini sama-sama menggunakan metode RnD model ADDIE, perbedaannya terletak pada maze chase-wordwall sedangkan peneliti menggunakan <i>storybook</i> dan yang membedakan pada sasaran kelas III
3.	(MZ et al., 2021) “Pengembangan dan Validasi Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif	1. Mengembangkan media pembelajaran 2. Fokus pada penelitian RnD 3. Mata pelajaran yang digunakan IPA 4. Variabel menggunakan berpikir kreatif	1. Sasaran kelas IV sedangkan peneliti kelas III 2. Model pengembangan menggunakan 4D sedangkan peneliti ADDIE 3. Materi menggunakan perubahan wujud benda	Penelitian ini sama-sama menggunakan metode RnD, perbedaannya terletak pada model pengembangan 4D sedangkan peneliti ADDIE dan materi yang digunakan wujud benda sedangkan peneliti energi

No.	Nama Peneliti, Judul Penelitian, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Siswa Sekolah dasar”			
4.	(Amelia & Muzakki, 2021) “Pengembangan LKPD Berbasis Cerita Bergambar Digital pada Siswa Kelas IV SD”	1. Mengembangkan lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 2. Metode yang digunakan RnD 3. Model yang digunakan ADDIE 4. Berbasis cerita bergambar	1. Sasaran kelas IV sedangkan peneliti kelas III	Penelitian ini sama-sama menggunakan metode RnD dan berbasis cerita bergambar, perbedaannya terletak pada sasaran kelas yang digunakan
5.	(Hairani et al., 2022) “Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik Berbentuk Cerita Bergambar”	1. Mengembangkan Lembar kerja peserta Didik (LKPD) 2. Metode yang digunakan RnD 3. Model yang digunakan ADDIE 4. Berbentuk cerita bergambar 5. Sasaran kelas III	1. Tidak menggunakan variabel	Penelitian ini sama-sama menggunakan metode RnD dan berbentuk cerita bergambar, perbedaannya terletak pada tidak menggunakan variabel

Berdasarkan dari beberapa kajian terdahulu memperlihatkan bahwa pemanfaatan LKPD memberikan dampak yang baik terhadap pelaksanaan pendidikan, terutama dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Temuan ini selaras dengan studi-studi yang mengungkapkan bahwa keterlibatan siswa secara aktif dapat didorong melalui penyajian materi yang disusun secara menarik dalam LKPD. Adapun sejumlah penelitian terdahulu menegaskan bahwa keterkaitan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata mampu mengasah daya imajinasi siswa sekaligus memperkuat kemandirian siswa dalam memecahkan masalah.

H. Definisi Istilah

1. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD adalah sumber belajar yang mencakup lembar tugas, panduan mengerjakan kewajiban, dan evaluasi belajar yang perlu diselesaikan oleh siswa. seluruh materi ini dirancang secara khusus untuk mendukung pencapaian CP yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, siswa tidak hanya mendapatkan instruksi yang jelas, tetapi memiliki alat untuk menilai pemahaman dan kemajuan mereka dalam pembelajaran (Pawestri & Zulfiati, 2020).

2. *Storybook*

Storybook (buku cerita) bagi peserta didik merupakan proses psikologis yang melibatkan intelegensi dan usia mental (*mental age*) pada usia dini, salah satu aspek psikologis tersebut mempengaruhi kesiapan dan kemampuan anak dalam membaca. *Storybook* tidak hanya menarik perhatian melalui gambar, tetapi juga berguna dalam membentuk karakter peserta didik serta mendukung dalam memahami materi pelajaran (Hinaai, 2021).

3. Pembelajaran IPAS materi Mengenal Energi di Sekitar Kita

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran MI/SD dalam kurikulum merdeka. Pelajaran ini memadukan Alam dan Sosial secara praktis dan komprehensif. Integrasi ini, siswa tidak hanya mempelajari kedua bidang ini secara terpisah, tetapi juga memahami hubungan alami antara aspek alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Materi mengenal energi di sekitar kita merupakan materi kelas III sekolah

dasar, berfokus pada pemahaman dasar tentang energi di lingkungan, baik di sekolah maupun rumah.

4. Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan komponen krusial dalam pendidikan, yang memungkinkan individu menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah dengan pendekatan inovatif, dan mempertimbangkan berbagai sudut pandang (Karunia Eka Lestari & Ridwan Yudhanegara, 2017). Konteks pendidikan, berpikir kreatif penting karena mendukung siswa dalam mengasah keterampilan pemecahan masalah, beradaptasi, dan inovasi mereka yang penting untuk menghadapi tantangan di masa depan. Menurut Torrance (1968) terdapat empat indikator berpikir kreatif, yaitu:

a. *Fluency* (kelancaran)

Kemampuan siswa untuk mewujudkan ide atau solusi secara cepat dan beragam dalam upaya memecahkan masalah.

b. *Flexibility* (keluwesan)

Kemampuan menganalisis suatu masalah dari berbagai perspektif dan menawarkan berbagai alternatif solusi.

c. *Originality* (keaslian)

Kemampuan untuk menghasilkan ide atau jawaban yang unik dan berbeda, serta menyampaikan ide dengan ungkapan atau bahasa yang mudah dipahami.

d. *Elaboration* (elaborasi)

Kemampuan untuk mengembangkan sebuah gagasan dengan memberikan detail tambahan sehingga jawaban menjadi lebih lengkap dan mendalam.

Salah satu cara mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa yakni dengan menggunakan rumus N-gain. N-gain ini memberikan gambaran tentang kemajuan peserta didik selama mengikuti pembelajaran (Nugraha, 2022).

I. Sistematika Penulisan

BAB I: Pendahuluan, menjabarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: Kajian Pustaka, menguraikan landasan teori tentang media LKPD berbasis *storybook* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada materi berkenalan dengan energi. Kemudian, pada bab ini juga membahas kerangka berpikir dari penelitian ini.

BAB III: Metode Penelitian, menguraikan jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan serta pengujian pada produk, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan *storyboard*.

BAB IV: Hasil Pengembangan, menguraikan hasil pengembangan LKPD berbasis *storybook* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada materi berkenalan dengan energi. Uraian hasil pengembangan, meliputi proses pengembangan, penyajian, analisis data uji produk dan revisi produk.

BAB V: Pembahasan, menjelaskan hasil penelitian berdasarkan data penelitian.

BAB VI: Penutup terdiri dari kesimpulan, membahas tentang kesimpulan hasil pengembangan media pembelajaran dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

a. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah sebagian bentuk yang berperan ketika menunjang berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Depdiknas bahwa LKPD yaitu kumpulan tugas berisi lembaran yang harus ditindaklanjuti, disertai petunjuk dan tahapan pengerjaannya, baik yang bersifat teoritis maupun praktis (Suwartaya et al., 2014). LKPD diadaptasi sesuai dengan keadaan belajar di kelas serta ciri khasnya yang ditemui. Keberadaan LKPD juga dipandang mampu menumbuhkan keterampilan proses, mendorong keaktifan siswa, serta memberikan keterlibatan terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih baik (Umbaryati, 2016).

Mengacu pada uraian tersebut, dapat dipahami bahwa LKPD adalah kepingan yang harus diselesaikan oleh pelajar sepanjang kegiatan belajar berlangsung. Bahan ajar ini juga dilengkapi dengan arahan serta tahapan pengerjaan tugas yang disesuaikan dengan CP, TP, dan ATP yang telah diputuskan. Karenanya, perancangan LKPD perlu dilakukan secara menarik agar dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk mengembangkan kemandirian dalam proses pembelajaran (Susilawati et al., 2022).

b. Manfaat pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Memajukan partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat membantu mereka mendapatkan pengetahuan komprehensif tentang materi yang dibahas. Melalui kegiatan pembelajaran terstruktur, siswa didorong untuk lebih aktif dalam mendalami pemahaman mereka terkait gagasan-gagasan yang dipelajari t. (Lestari et al., 2023).

c. Syarat-syarat Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang baik harus memenuhi sejumlah kriteria agar dapat dikategorikan sebagai LKPD yang berkualitas (Sibuea & Wandini, 2022). Berikut ini syarat-syarat LKPD:

- 1) Syarat Didaktik: Berkaitan dengan konsep yang harus diterapkan secara luas.
- 2) Syarat Konstruksi: Berhubungan dengan pemilihan kosa kata dan penyusunan kalimat dalam menggunakan bahasa Indonesia.
- 3) Syarat Teknik: Mengacu pada tampilan LKPD dan elemen kreativitas, seperti pengaturan visual pada peletakan gambar dan pemilihan tipografi.

Pada era masa kini, LKPD telah mengalami pembaruan. Inovasi tersebut digunakan lebih menarik dalam menyampaikan materi, agar mempermudah peserta didik dalam menyerap dan menguasai konten pelajaran. Salah satu bentuk inovasinya yaitu pengembangan LKPD dengan tampilan visual yang lebih komunikatif, misalnya melalui penggunaan ilustrasi, cerita, dan alur yang menyerupai *storybook* (Ulfha et al., 2025). LKPD cetak menggunakan pendekatan yang dirancang untuk

menghadirkan pengalaman menyenangkan dan mewujudkan motivasi belajar (Wati et al., 2021)

Pada konteks pengembangan bahan ajar di Madrasah Ibtidaiyah (MI), bahwa pembelajaran yang efektif di tingkat MI/SD memerlukan pendekatan yang mengintegrasikan pengalaman konkret dan interaksi dinamis antara materi dan siswa yang bermakna. Format cerita seperti LKPD berbasis *storybook* memungkinkan siswa untuk membayangkan dan mengeksplorasi konsep energi yang aktif dan menyenangkan (Uyun & Irwanti, 2023).

Adapun kelebihan dari LKPD yaitu:

- a. Peserta didik lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran melalui pengembangan kemampuan pemecahan masalah secara mandiri.
- b. Memperdalam pemahaman siswa pada materi pelajaran dengan memberikan kesempatan latihan dalam mengatasi masalah
- c. Mendorong siswa agar percaya diri dalam mengemukakan pendapat mereka (Dahlianti, 2021)

2. *Storybook*

a. Pengertian *Storybook*

Storybook atau buku cerita berbentuk narasi bergambar yang meliputi alur, tokoh, serta pesan tertentu, dalam konteks pendidikan dasar, *storybook* tidak hanya berfungsi sebagai kesenangan, tetapi sebagai media edukatif. Selain itu, *storybook* memudahkan anak ketika mengenal kosa kata baru karena adanya bantuan ilustrasi gambar.

Menurut Teori Piaget proses perkembangan kognitif pada anak diawali dengan mengenali objek ke pemahaman yang abstrak (Ginsburg & Oppen, 2016). Setiap anak melewati tahap yang sama, meskipun kecepatan perkembangannya berbeda-beda. Pola pikir anak masih dipengaruhi pada objek-objek nyata serta pengalaman yang mereka alami. Berdasarkan STTPA (standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini) (Warmansyah et al., 2023) dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 perkembangan kognitif anak menjadi empat, yaitu:

1. Tahap sensorimotor (0-2 tahun), pada tahap ini, perkembangan kognitif bertumpu pada indrawi dan motorik.
2. Tahap pra-operasional (2-7 tahun), anak mulai mengenal dan menggunakan simbol serta bahasa, namun penalaran logis belum berkembang secara optimal.
3. Tahap operasional konkret (7-11 tahun), kemampuan berpikir logis mulai muncul, khususnya terkait benda-benda nyata yang dapat dirasakan secara langsung.
4. Tahap operasional formal (11 tahun ke atas) individu telah mampu melakukan penalaran abstrak dan berpikir secara logis.

Siswa kelas III MI/SD posisi umumnya pada rentang usia 7-11 tahun, berada tahap operasional konkret. Tahap ini, proses berpikir anak masih bertumpu pada pengalaman yang dapat diamati, diraba, dan dirasakan secara langsung. Anak belum bisa memahami konsep yang bersifat tidak nyata tanpa adanya bantuan objek nyata (Santrock, 2011). *Storybook*

dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik beralih dari pemahaman konkret menuju konsep abstrak, sehingga ketertarikan antara hubungan kata dan gambar lebih mudah.

Menurut Ulfha et al., (2025) dalam tinjauan literatur sistematis yang menegaskan bahwa anak kelas III SD/MI memiliki ketertarikan tinggi pada cerita bergambar dan narasi yang berkaitan dengan pengalaman konkret. Karakteristik ini menjadi landasan pengembangan LKPD berbasis *storybook*, karena format cerita bergambar terbukti mampu memfasilitasi pemahaman konsep sekaligus merangsang imajinasi dan kreativitas.

b. Manfaat *Storybook*

Storybook atau buku cerita sangat efektif untuk anak sekolah dasar karena kata-kata atau kalimat yang sulit dan tata bahasa yang rumit jarang ditemui pada *storybook* atau buku cerita. Adapun manfaat dari *storybook* (Billa et al., 2023), yaitu:

- 1) Memajukan kreativitas siswa
- 2) Membentuk daya cipta siswa
- 3) Menambah dan memperluas pengalaman belajar
- 4) Melatih dan mengasah berbagai keterampilan
- 5) Memperkaya kosa kata
- 6) Meningkatkan kemampuan daya tahap
- 7) Mengembangkan kepekaan perasaan
- 8) Mendorong kematangan dan perkembangan emosi peserta didik

d. Kelebihan dan Kekurangan *Storybook*

Penggunaan *storybook* pada kegiatan belajar memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

a) Kelebihan

- 1) Bersifat konkret dengan menampilkan *representasi* visual yang akurat, bukan sekedar rangkaian kalimat verbal.
- 2) *Storybook* membantu siswa untuk memahami dunia, masyarakat, serta lingkungan di sekitarnya secara lebih nyata.
- 3) Media gambar sangat ekonomis, mudah didapat tanpa menggunakan peralatan khusus.
- 4) Media ini memuat rangkaian cerita yang lengkap sehingga dapat mendorong kemampuan membaca siswa.
- 5) Buku cerita bergambar berperan dalam mengasah daya imajinasi anak dengan optimal.

b) Kekurangan

- 1) Gambar hanya menampilkan yang diamati oleh indera penglihatan, terbatas pada dua dimensi.
- 2) Gambar yang terlalu kompleks dapat mengurangi efektivitas pembelajaran karena keterbatasan penjelasan dalam bentuk kalimat.
- 3) Membutuhkan biaya besar dalam mengembangkan produk (Nyihana, 2021).

3. Materi Mengenal Energi di Sekitar Kita

Kurikulum Merdeka merupakan pendekatan yang melibatkan guru sebagai fasilitator, menyediakan berbagai kegiatan belajar mulai dari pengamatan, percobaan sederhana, dan diskusi kelompok. Pembelajaran

energi pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas III Sekolah Dasar menekankan pada pemanfaatan dalam memahami konsep pada kehidupan nyata (Fitri et al., 2023). Energi dipahami sebagai kemampuan untuk melaksanakan kerja atau adanya peralihan, pada bentuk panas, cahaya, bunyi, Listrik, maupun gerak. Pada tahap perkembangan kognitif peserta didik, pengenalan konsep dilakukan melalui pengalaman tidak nyata agar peserta didik dapat mengaitkan teori dengan kejadian yang ditemui di lingkungan sekeliling.

Pada Tingkat SD/MI, khususnya di kelas 3, materi yang dilatih adalah berkenalan dengan energi yang memiliki tiga topik subtema:

a. Topik A: Energi di Sekitar Kita

Energi adalah kemampuan untuk suatu kerja yang menimbulkan perubahan. Seluruh kegiatan yang dilakukan oleh manusia memerlukan energi. Berikut merupakan beberapa jenis energi yang perlu diketahui:

1. Energi Panas

Energi panas adalah energi yang membuat sesuatu menjadi hangat atau panas. Contohnya, memasak, mengeringkan pakaian.

2. Energi Cahaya

Energi Cahaya adalah energi yang berasal dari sinar sehingga kita bisa melihat dan membuat benda di sekitar menjadi terang. Contohnya, lampu, lilin, api.

3. Energi Listrik

Energi Listrik adalah energi yang diciptakan oleh aliran muatan Listrik dan dapat digunakan untuk menyalakan berbagai peralatan. Contohnya, menyalakan lampu, menghidupkan televisi, charger handphone.

4. Energi Gerak

Energi Gerak adalah energi yang muncul ketika benda Gerak. Contohnya, berlari, mengayuh sepeda, kincir angin.

5. Energi Kimia

Energi kimia adalah energi yang tersimpan di dalam makanan, baterai, atau yang akan keluar Ketika digunakan. Contohnya, makanan yang dimakan sehari-hari. Contoh bahan bakar yaitu bensin, kayu bakar, solar.

6. Energi Bunyi

Energi bunyi adalah energi yang dihasilkan dari getaran sehingga menimbulkan suara yang dapat kita dengar. Contohnya, teman yang sedang berbicara, alat musik.

b. Topik B: Sumber Energi di Sekitar Kita

Semua bentuk energi berasal dari berbagai sumber. Planet bumi memiliki beragam sumber daya yang dapat dimanfaatkan manusia untuk menghasilkan energi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut di bawah ini merupakan macam-macam sumber energi:

1. Matahari

Matahari adalah sumber energi terbesar di Bumi. Matahari merupakan sumber energi paling utama. Matahari menghasilkan energi Cahaya dan panas. Energi matahari dapat membantu tumbuhan untuk

tumbuh, menghangatkan tubuh, dan bisa diubah menjadi Listrik. Jarak matahari sangat jauh maka dari itu terlihat sangat kecil. Seluruh makhluk hidup membutuhkan energi matahari.

2. Makanan

Makanan memberikan energi kepada tubuh kita untuk melakukan aktivitas sehari-hari, seperti berjalan, berlari dan belajar. Energi dari makanan penting bagi manusia dan hewan untuk bertahan hidup dan tetap sehat. Energi yang terkandung dalam makanan adalah energi kimia. Makanan yang berasal dari tumbuh-tumbuhan dan juga binatang.

3. Bahan Bakar

Bahan bakar adalah sumber energi yang digunakan dalam sehari-hari untuk menggerakkan kendaraan, memasak, dan untuk menghasilkan Listrik. Bahan bakar ini diambil dari dalam tanah lalu diolah agar bisa digunakan. Jenis bahan bakar ada 2, yaitu bensin dan solar, dan juga gas elpiji (LPG). Bensin dan solar dipergunakan untuk menggerakkan kendaraan, sedangkan gas elpiji untuk memasak.

4. Angin

Angin adalah udara yang bergerak. Angin juga salah satu sumber energi alami yang terdapat di sekitar kita. Saat angin tertiup, angin memiliki tenaga atau energi yang bisa digunakan untuk berbagai macam. Energi angin juga bisa digunakan untuk menghasilkan Listrik.

5. Air

Air merupakan sumber kehidupan bagi makhluk hidup. Selain itu, aliran air seperti sungai atau air terjun dapat dimanfaatkan sebagai sumber energi, mengingat air yang berada di tempat dengan ketinggian tertentu memiliki energi yang cukup besar. Energi dari air disebut dengan hidroelektrik. Energi air sering digunakan untuk membangkitkan Listrik di PLTA (Pembangkit Listrik Tenaga Air).

6. Baterai

Baterai menyimpan energi kimia yang bisa diubah menjadi energi Listrik. Baterai dapat digunakan untuk menyalakan berbagai alat, khususnya alat-alat elektronik. Energi yang terdapat pada baterai sangat terbatas, maka jika sering digunakan akan cepat habis.

7. Panas Bumi

Panas bumi berasal dari dalam bumi, memiliki suhu yang sangat panas. Energi panas bumi bisa diambil dari uap yang keluar dari dalam tanah. Energi panas bumi digunakan untuk menghasilkan Listrik di pembangkit Listrik tenaga bumi. Sumber panas di dalam bumi berasal dari magma (batuan yang sangat panas) jauh dari dasar tanah.

c. Topik C: Cara Hemat Energi

Indonesia merupakan negara yang paling banyak membuang makanan, padahal makanan merupakan sumber energi utama. Ketika membuang makanan, artinya kita juga membuang energi. Selain makanan, terdapat banyak energi yang dapat di hemat. Berikut merupakan energi yang dapat di hemat:

1. Menghemat Air

Makhluk hidup di bumi membutuhkan air. Seluruh manusia di bumi harus berbagi air dengan sesama. Hewan dan tumbuhan juga membutuhkan air. Agar seluruh makhluk hidup di bumi bisa memanfaatkan air bersih, maka perlu bijak dalam menggunakan air. Caranya menggunakan air dengan baik, digunakan seperlunya saat mencuci dan mandi. Tidak membuang-buang air.

2. Menghemat Listrik

Orang tua yang berada di muka bumi setiap bulannya membayar listrik dengan nominal yang tidak kecil. Jika menghemat listrik, maka akan membantu orang tua untuk menghemat uang di setiap bulannya. Caranya mematikan alat elektronik yang tidak digunakan, memanfaatkan sinar matahari pada siang hari.

3. Menghemat Bahan Bakar

Menghemat bahan bakar yaitu menggunakan bahan bakar secukupnya dan tidak berlebihan. Bahan bakar digunakan untuk membantu kegiatan sehari-hari. Contohnya memasak di dapur mematikan kompor jika sudah tidak digunakan.

4. Berpikir Kreatif

a. Pengertian Berpikir Kreatif

Kata berpikir menurut definisi Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), yaitu kemampuan menggunakan pikiran dan pertimbangan yang logis dalam menghadapi suatu persoalan untuk memilih tindakan terbaik. Adapun pengertian lainnya adalah mengkaji kembali dalam ingatan (W. Susanti et al., 2022).

Istilah kreatif diturunkan dari yaitu *create* yang bermakna mencipta, sementara *creative* merujuk pada daya cipta, mampu merealisasikan ide dan perasaan ke dalam bentuk komposisi yang membawa nuansa baru (Leonard, 2019).

Berpikir kreatif merupakan sebuah metode dalam merancang gagasan yang mengutamakan kemampuan untuk menghasilkan banyak ide (Manurung et al., 2020). Berpikir kreatif atau kreativitas sering dianggap memiliki arti yang sama. Menurut Weisberg, berpikir kreatif merujuk pada rangkaian proses yang digunakan untuk menciptakan karya baru dan inovatif, hasil dari suatu aktivitas terencana dilakukan dengan tujuan tertentu (Siswono, 2016).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, inti dari berpikir kreatif adalah menggabungkan penalaran logis, pembangkitan ide, dan inovasi. Proses ini melibatkan mengingat dan menganalisis informasi untuk memilih tindakan optimal, serta menekankan kemampuan untuk menghasilkan ide, mewujudkan konsep menjadi komposisi baru, dan menciptakan karya orisinal yang bermakna melalui berbagai aktivitas.

b. Indikator Berpikir Kreatif

Menurut Torrance (1968), kemampuan berpikir kreatif terdiri dari empat indikator, yaitu:

Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kreatif

Indikator	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	Guru menyediakan tempat belajar yang memungkinkan siswa untuk mengemukakan banyak ide dan jawaban	a. Siswa mampu mengusulkan berbagai ide. b. Siswa menyampaikan ide-idenya secara jelas.

Indikator	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	dengan lancar dalam waktu tertentu.	
Keluwesan (<i>Flexibility</i>)	Guru memandu siswa agar mampu mengobservasi persoalan dari berbagai perspektif.	a. Siswa dapat memandang masalah dari berbagai perspektif. b. Siswa mengubah pendekatan jika menemukan kendala dalam proses.
Keaslian (<i>Originality</i>)	Guru memberikan tantangan yang menuntut siswa untuk menghasilkan gagasan baru, unik, dan tidak umum.	a. Siswa menghasilkan ide-ide unik, berbeda dari kebanyakan orang. b. Siswa memberikan solusi inovatif pada suatu masalah.
Kerincian (<i>Elaboration</i>)	Guru membantu siswa dalam mengembangkan ide dengan menambahkan detail dan contoh yang konkret sehingga gagasan tersebut menjadi lebih lengkap dan jelas.	a. Siswa menguraikan ide dengan rinci, menambahkan informasi yang mendukung agar gagasan menjadi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. b. Siswa memperkaya desain dengan detail tambahan.

Sumber: (Torrance & Wallach, 1968)

Secara umum, kapasitas untuk berpikir secara kreatif dapat diartikan sebagai suatu mekanisme yang mencakup kepekaan dalam menangkap permasalahan, keterbukaan terhadap gagasan-gagasan baru, serta kapasitas menghubungkan berbagai informasi guna menemukan jalan keluar atas masalah tersebut (Kristania, 2017).

B. Perspektif Teori dalam Islam

Kemajuan pengetahuan pada proses pembelajaran telah menyampaikan berbagai inovasi. Guru diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di sekolah beradaptasi terhadap perkembangan dan kebutuhan zaman. Guru juga diharapkan memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran jika fasilitas yang

dibutuhkan belum tersedia. Sejarah pada masa Nabi Muhammad SAW, kegiatan pembelajaran sudah dikenal dan diterapkan. Rasulullah SAW dalam menyalurkan ilmu kepada para sahabat juga memanfaatkan sarana sebagai media penyampaian ajaran Islam (Azizah, 2021). Dalam menjalankan peran sebagai guru, guru juga harus berpedoman pada nilai-nilai ajaran agama, sebagaimana ditegaskan Allah SWT dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

وَأَنزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: *“Dan kami turunkan kepadamu Al-Qur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.”*(<https://Quran.Nu.or.Id/an-Nahl/44>, n.d.)

Berlandaskan ajaran Islam, metode kisah atau cerita berfungsi sebagai sebagai sarana dalam Al-Qur'an untuk menyampaikan nilai dan nasihat moral. Terdapat banyak kisah para nabi yang diabadikan dalam Al-Qur'an, salah satunya yaitu kisah Nabi Yusuf yang memberikan pelajaran tentang kesabaran, keteguhan iman, dan kebijaksanaan dalam menghadapi ujian hidup, sebagaimana yang telah dicantumkan dalam Surah Yusuf ayat 111, yaitu:

لَقَدْ كَانَ فِي يُوسُفَ وَإِخْوَتِهِ آيَاتٌ لِّلسَّائِلِينَ

Artinya: *“Sungguh, pada (kisah) Yusuf dan saudara-saudaranya benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi orang-orang yang bertanya.”*(<https://Quran.Nu.or.Id/Yusuf/111>, n.d.)

Konsep tersebut relevan dengan pembelajaran berbasis *storybook*, karena memberikan materi melalui cerita mampu membangkitkan imajinasi dan memudahkan peserta didik dalam mengerti nilai-nilai yang diberikan.

Matahari merupakan sumber energi paling besar di muka bumi. Panas yang dipancarkannya memberikan manfaat bagi kehidupan dan menjadi awal terbentuknya energi lain. Energi matahari dapat dirubah menjadi energi lain, misalnya energi kimia, energi listrik, energi bunyi, dan energi gerak (Hadi, 2022). Manusia diberi akal untuk mempelajari alam dan mampu memanfaatkannya dengan bijak. Mengenal energi sejak dini penting agar siswa paham sumbernya, pemakaiannya, dan kewajiban untuk menghematnya. Pada Surah Yasin ayat 38-40 menegaskan keteraturan alam yaitu matahari memberikan cahaya dan panas, bulan dan bumi bergerak pada jalurnya dan siang-malam bergantian. Fenomena ini merupakan bentuk energi yang bekerja sesuai ketetapan Allah SWT.

وَالشَّمْسُ تَجْرِي لِمُسْتَقَرٍّ لَهَا ۚ ذَلِكَ تَقْدِيرُ الْعَزِيزِ الْعَلِيمِ ۝۳۸ وَالْقَمَرَ قَدَرْنَاهُ مَنَازِلَ حَتَّىٰ عَادَ
كَالْعُرْجُونِ الْقَدِيمِ ۝۳۹ لَا الشَّمْسُ يَنْبَغِي لَهَا أَنْ تُدْرِكَ الْقَمَرَ وَلَا اللَّيْلُ سَابِقُ النَّهَارِ ۚ وَكُلٌّ فِي فَلَكٍ
يَسْبَحُونَ ۝۴۰

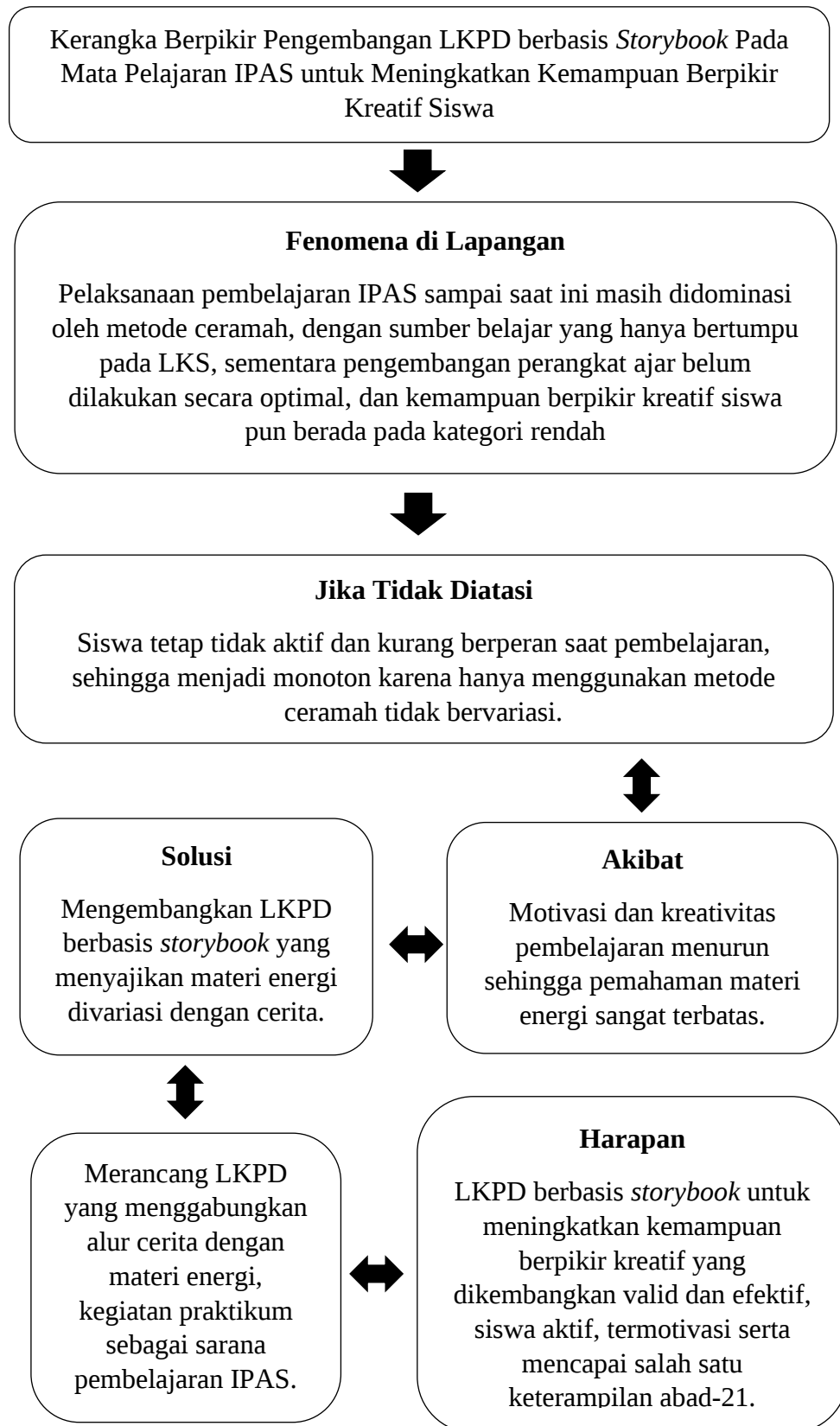
Artinya: “(38) Dan matahari berjalan di tempat peredarannya. Demikianlah ketetapan (Allah) Yang Maha Perkasa, Maha Mengetahui. (39) Dan telah kami tetapkan tempat peredaran bulan, sehingga (setelah ia sampai ke tempat peredaran yang terakhir) kembalilah ia seperti bentuk tandan yang tua. (40) Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarannya.” (<https://Quran.Com/Id/Yas-Sin/38-40>, n.d.)

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas III di MI Azharul Ulum 01 Brongkal masih menerapkan metode penyampaian lisan dan hanya berpatok pada LKS. Kondisi ini membuat siswa malas, mengantuk, bergurau dengan teman, dalam pembelajaran tidak aktif dan belum terfasilitasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran yang menumbuhkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) terutama pada pelajaran IPAS. Siswa kelas III memiliki karakteristik yang suka cerita dan visual menarik, kemudian membutuhkan pembaruan pada pembelajaran, sehingga peneliti berupaya mengembangkan LKPD berbasis *Storybook* pada bidang studi IPAS untuk memajukan kemampuan siswa dengan harapan siswa memiliki perkembangan pembelajaran terkait materi energi.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



Berdasarkan kerangka berpikir yang disusun, penelitian ini berasal dari fakta di lapangan di mana pembelajaran IPAS masih bersifat konvensional dengan metode ceramah dan bergantung pada LKS, sehingga tidak kompeten melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Jika kondisi ini terus berlanjut, pembelajaran akan tetap monoton dan pemahaman siswa terhadap materi energi menjadi terbatas. Sebagai solusi, dikembangkan LKPD berbasis *storybook* yang mengintegrasikan narasi cerita dengan materi energi. Media ini dituju dapat memotivasi siswa, membuat pembelajaran lebih aktif, dan secara khusus mengasah keterampilan berpikir kreatif sebagai bagian dari keterampilan abad ke-21. Pengembangan produk ini untuk menciptakan perangkat ajar yang valid dan efektif untuk mengatasi masalah yang teridentifikasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian R&D adalah suatu metodologi studi yang tahap selanjutnya diuji keefektifannya (Sugiyono, 2023). Studi ini berupaya untuk menghasilkan sebuah produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Storybook* pada mata pelajaran IPAS sehingga layak, valid, dan efektif dalam memajukan kemampuan siswa.

Model penelitian adalah ADDIE karena model ini memiliki tahapan yang sistematis, mulai dari analisis awal sampai evaluasi akhir. Setiap tahap saling berkaitan dan memfasilitasi para peneliti dalam mengonsep dan mewujudkan produk yang bermanfaat dan selaras dengan keperluan siswa. Model pengembangan ADDIE adalah model pembelajaran yang bersifat *universal* dan dapat diterapkan dengan tepat dalam penelitian pengembangan (Anafi et al., 2021).

B. Model Pengembangan

Model ADDIE diadaptasi sebagai tumpuan pengembangan dalam penelitian. Dasar model ini fungsinya sebagai kerangka kerja sistematis untuk pengembangan pembelajaran, yang umum digunakan pada riset pengembangan, mengingat tahapan-tahapan di dalamnya disusun secara runtut dan terstruktur dengan jelas. Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*),

implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Reiser menjelaskan ADDIE dengan menggunakan bentuk kata kerja (*analyze, design, develop, implement, evaluate*) dan melakukan revisi pada langkah atau tahapan dalam model tersebut. Sedangkan Molenda menggambarkan ADDIE sebagai komponen yang berbentuk kata benda (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) (Hidayat & Nizar, 2021). Secara garis besar, model ADDIE menggambarkan proses pengembangan sebagai siklus:

1. Analisis (*analysis*), untuk mengetahui kebutuhan dan masalah yang ada dalam pembelajaran.
2. Desain (*design*), berfungsi menyusun rancangan solusi berupa media atau perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.
3. Pengembangan (*development*), tahap perwujudan dari rancangan menjadi produk yang nyata.
4. Penerapan (*implementasi*), untuk menerapkan produk yang sudah dikembangkan pada kegiatan pembelajaran.
5. Evaluasi (*evaluation*), untuk menilai kualitas produk, validasi ahli maupun uji coba, sehingga diperoleh hasil yang layak dan efektif.

C. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahap yang saling berhubungan secara sistematis. Berikut merupakan tahapan-tahapan model ADDIE:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini menandai permulaan dari proses mengenai desain dan pengembangan. Tahap analisis merupakan proses mengidentifikasi kebutuhan, peserta didik, serta tujuannya. Hal ini melibatkan pada memeriksa karakteristik siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan sekolah serta kebutuhan kurikulum. Peneliti melakukan observasi dan wawancara di MI Azharul Ulum 01 Brongkal, berdasarkan wawancara bahan ajar yang digunakan menunjukkan masih berfokus pada LKS dan pembelajaran masih berbasis konvensional. Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran menarik mampu memudahkan peserta didik dalam pembelajaran serta mendukung peningkatan pembelajaran siswa.

2. Desain (*Design*)

Merancang desain LKPD dengan menggunakan *Canva*. Hal ini perencanaan memegang peranan penting dalam proses pembuatan suatu produk. Kegagalan dalam menghasilkan produk seringkali disebabkan oleh persiapan pada tahapan perencanaan yang belum dilakukan secara matang dan belum siap untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada tahap desain yaitu menentukan struktur materi, integrasi *storybook* dengan aktivitas LKPD, jenis font serta warna pada produk.

a. Perancangan Struktur Materi

Perancangan struktur materi digunakan untuk menentukan alur pembelajaran yang sistematis sesuai dengan CP dan TP. Materi disusun mulai dari pengenalan energi, bentuk dan sumber energi, serta kegiatan yang melatih kemampuan berpikir kreatif.

b. Integrasi *Storybook* dengan aktivitas LKPD

Pada tahap ini, fokus pada penggabungan cerita dengan materi. Cerita dipilih menyesuaikan dengan tema energi digabungkan dengan aktivitas menjawab pertanyaan, teka teki yang dikaitkan dengan indikator berpikir kreatif seperti kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keterperincian. Integrasi ini dilakukan agar siswa tidak hanya membaca cerita, tetapi terlibat aktif dalam pemecahan masalah dan ide baru.

c. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard dibuat sebagai rancangan visual yang menggambarkan tata letak LKPD. Pada tahap ini, membuat sketsa atau rancangan digital pada setiap halaman mulai dari sampul, pengantar, petunjuk penggunaan, halaman, hingga latihan soal. Tujuan pembuatan *storyboard* yaitu sebagai panduan dalam pembuatan produk sehingga berjalan secara rinci dan sesuai dengan TP.

Tabel 3.1 Storyboard Perancangan LKPD Berbasis Storybook

No	Visual	Keterangan
1	Cover (sampul)	1. Judul LKPD (LKPD berbasis <i>Storybook</i> “Mengenal Energi di Sekitar Kita”) 2. Identitas kelas dan semester 3. Nama pengembang 4. Logo kampus dan program studi.
2	Pendahuluan	1. Kata pengantar 2. Daftar isi 3. Capaian pembelajaran 4. Tujuan pembelajaran 5. Petunjuk penggunaan LKPD 6. Doa sebelum belajar
3	Materi Pokok berbasis <i>Storybook</i>	1. Materi pengenalan energi dan bentuk energi 2. Materi sumber-sumber energi 3. Materi cara menghemat energi

No	Visual	Keterangan
4	Indikator Berpikir Kreatif	1. Kelancaran (<i>fluency</i>) 2. Keluwesan (<i>flexibility</i>) 3. Orisinalitas (<i>originality</i>) 4. Elaborasi (<i>elaboration</i>)
5	Akhir	1. Profil pengembang 2. Daftar pustaka

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan produk memasuki tahap ketiga, yaitu proses pengembangan produk sesuai dengan rancangan spesifikasi yang telah ditetapkan sebelumnya dengan penggunaan aplikasi Canva sebagai alat desain. Pada tahap ini, dilakukan penyusunan tampilan yang ramah pengguna bagi siswa, penyusunan soal-soal berbentuk *storybook* yang mengarah pada penguatan kemampuan berpikir kreatif, serta pelaksanaan validasi terhadap isi dan media oleh ahli materi dan ahli media melalui angket validasi.

Proses validasi ini digunakan untuk memastikan kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada siswa, dengan fokus penilaian pada kesesuaian materi, kejelasan penggunaan bahasa, daya tarik tampilan, serta efektivitas produk dalam mendukung pembelajaran berbasis *storybook*. Hasil masukan dari para validator sebagai dasar melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

4. Penerapan (*Implementation*)

Tahap keempat adalah tahap implementasi. Tahap ini bertujuan untuk menguji keefektifan LKPD yang telah direvisi oleh para validator. Produk yang telah divalidasi layak siap untuk diterapkan pada pembelajaran IPAS kelas III B MI Azharul Ulum 01 Brongkal.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini dilakukan setelah implementasi dilakukan untuk mengidentifikasi keberhasilan produk dan memberikan rekomendasi perbaikan pada produk selanjutnya.

D. Uji Produk

Produk ini melakukan pengujian agar mendapat evaluasi yang dilakukan oleh tim validator dan respons peserta didik atas produk berupa LKPD berbasis *storybook* yang dikembangkan oleh peneliti.

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

Validasi ahli dilakukan untuk memperoleh nilai tentang kualitas isi, bahasa, tampilan dan efektivitas produk. Kegiatan ini dilakukan sebelum produk diuji cobakan kepada siswa, sehingga setiap kekurangan diperbaiki.

a. Desain Uji Ahli

1) Ahli Materi

Aspek yang dinilai meliputi tingkat keakuratan dan kelengkapan isi materi energi yang disajikan dalam bentuk *storybook*. Penilaian ini dilakukan oleh ahli materi, yakni tenaga pendidik profesional yang memiliki keahlian pada bidang materi. Ahli materi berfokus pada penilaian terhadap konten materi yang termuat dalam produk, sekaligus memberikan saran perbaikan guna penyempurnaan materi pada produk yang dikembangkan

2) Ahli Desain

Menilai aspek desain, visual, ilustrasi, dan tata letak. Dalam penelitian ini ahli desain merupakan tenaga pendidik profesional ahli

dalam bidang desain. Ahli desain memberikan masukan terkait desain dan menilai desainnya.

3) Ahli Pembelajaran

Menilai pembelajaran yang ada pada produk berbasis *storybook*.

Ahli pembelajaran merupakan guru kelas III B MI Azharul Ulum 01 Brongkal.

4) Siswa

Media ini akan diuji cobakan kepada siswa kelas III B MI Azharul Ulum 01 Brongkal yang berjumlah 22 siswa.

b. Subjek Uji Ahli

Subjek uji ahli terdiri dari seorang ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Validator ini merupakan dosen dan guru ahli pada masing-masing bidang tersebut.

c. Uji Coba

1) Desain Uji Coba

Uji coba produk bertujuan memahami kelayakan produk yang dikembangkan. Kegiatan ini memberikan umpan balik berupa saran dan kritik yang menjadi acuan dalam proses revisi, sehingga produk akhir yang siap untuk digunakan.

2) Subjek Uji Coba

Uji coba dilakukan secara terbatas oleh siswa kelas III B sejumlah 22 siswa setelah produk dinyatakan valid. Uji coba bertujuan untuk memperoleh data efektivitas produk dan respons siswa pada LKPD, sehingga produk akhir efektif untuk digunakan.

E. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu:

1. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berupa kalimat, kata, dan gambar yang digunakan untuk kebutuhan siswa dari hasil pengamatan (pra-penelitian) dan menganalisis data kuantitatif. Pada riset ini, memperoleh data kualitatif dari proses observasi dan wawancara bersama wali kelas. Observasi dilakukan sebelum dan sesudah penelitian untuk mengamati dan mengetahui media LKPD mampu menunjang proses pembelajaran di kelas. Pelaksanaan wawancara untuk memperoleh analisis kebutuhan data dalam pengembangan LKPD. Wali kelas III B MI Azharul Ulum 01 Brongkal menjadi subjek wawancara.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yakni data yang berupa bilangan dan perhitungan hasil validasi, efektif, dan respons siswa. Pada penelitian ini, data kuantitatif memperoleh dari instrumen validasi yang berupa angket validasi materi, desain, pembelajaran, tes (*pretest* dan *posttest*) untuk mengukur efektifitas LKPD yang digunakan oleh siswa dengan menggunakan N-gain dan angket respons siswa pada LKPD dengan menggunakan skala Guttman.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Pada tahap ini terdapat beberapa tahapan, yaitu:

1. Lembar Validasi LKPD

Menentukan validitas LKPD akan dilakukan oleh tiga validator yaitu:

a. Validasi instrumen ahli materi

Sebelum uji coba diberikan kepada siswa, instrumen divalidasi oleh salah satu dosen yang ahli pada bidang tersebut.

b. Validasi instrumen ahli desain

Sebelum uji coba diberikan kepada siswa, instrumen divalidasi oleh seorang dosen yang ahli pada bidang tersebut.

c. Validasi instrumen ahli pembelajaran

Sebelum uji coba diberikan kepada siswa, instrumen divalidasi oleh seorang guru kelas III B MI Azharul Ulum 01 Brongkal.

2. Instrumen Uji Coba Produk

LKPD yang sudah divalidasi oleh seluruh validator kemudian direvisi oleh peneliti sampai memenuhi kriteria layak diuji cobakan kepada siswa, setelah direvisi maka LKPD akan diuji oleh peneliti kepada siswa kelas III B MI Azharul Ulum 01 Brongkal.

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini mengumpulkan data yang mencakup observasi, wawancara, dan angket atau kuisioner.

1. Pedoman observasi

Observasi merupakan pengamatan secara langsung pada subjek penelitian. Sumber daya di sekolah akan ditentukan melalui metode observasi. Observasi juga melihat kondisi peserta didik saat pembelajaran.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Observasi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	Siswa aktif membaca cerita, merespons pertanyaan pemantik dan antusias dalam belajar	1
2	Penggunaan LKPD berbasis storybook	Siswa menggunakan LKPD dengan tepat dan sesuai instruksi	2
3	Berpikir Kreatif	4 indikator berpikir kreatif	3-6
4	Interaksi siswa dan guru	Guru membimbing siswa yang kesulitan, memberikan umpan balik.	7
5	Kemandirian mengerjakan LKPD	Siswa menyelesaikan seluruh kegiatan LKPD dengan mandiri dalam waktu yang ditentukan.	8
6	Motivasi belajar siswa	Siswa tampak antusias dan termotivasi dalam membaca cerita.	9
7	Suasana kelas	Kondisi kelas kondusif dan mendukung seluruh proses berpikir kreatif selama pembelajaran berlangsung.	10

2. Pedoman wawancara

Tujuan wawancara agar mendapatkan informasi yang terdapat pada siswa kelas III B MI Azharul Ulum 01 Brongkal melalui percakapan dengan wali kelas atau narasumber. Wawancara ini dilakukan dengan cara tidak terstruktur.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Wawancara

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Kondisi Pembelajaran	Metode, keaktifan siswa, media yang digunakan	1-5
2	Kebutuhan Media	Kesulitan materi, kebutuhan bahan ajar cetak	6-9
3	Respons Guru terhadap LKPD	Penilaian tampilan, kemudahan penggunaan, perubahan siswa, dan saran	10-15

3. Angket

Angket disusun dengan tujuan memperoleh tanggapan dari para responden. Instrumen ini akan disebarakan kepada siswa serta dipergunakan dalam proses pengembangan sebagai alat ukur bagi ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Berdasarkan peran dan kedudukan subjek, angket ini terbagi ke dalam tiga kategori, yaitu:

a) Instrumen validasi ahli materi

Instrumen angket ini digunakan untuk menakar kelayakan isi materi pada LKPD berbasis *storybook*. Kisi-kisi ini disusun mengacu pada aspek-aspek yang terdapat dalam teori tertentu. Angket ini memodifikasi dari Irawati (2023)

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Pendahuluan	Produk menyajikan kata pengantar yang mudah dipahami oleh guru dan siswa	1
		Produk menyajikan alur tujuan pembelajaran yang jelas sesuai kurikulum merdeka	2
		Identitas pengembang, materi, dan kelas tercantum lengkap	3
		Terdapat petunjuk penggunaan LKPD yang mudah dipahami siswa	4
2.	Kesesuaian Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan CP dan TP IPAS kelas III	5
		Konsep energi dijelaskan secara benar dan tidak menimbulkan miskonsepsi	6
		Urutan penyajian materi logis, dari yang mudah ke kompleks	7
3.	Integrasi <i>Storybook</i>	Cerita dalam LKPD mendukung pemahaman materi energi	8
4.	Berpikir Kreatif	Aktivitas siswa dalam LKPD menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif (fluency, flexibility, originality, elaboration)	9
5.	Kebahasaan	Bahasa materi disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa MI/SD	10

No	Aspek	Indikator	No. Butir
6.	Penyajian Materi	Gambar dan ilustrasi mendukung pemahaman materi dan cerita	11
		Kegiatan dalam LKPD melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran	12
7.	Kontekstualitas	Materi disusun secara relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa	13
8.	Evaluasi	Soal evaluasi dan latihan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan indikator berpikir kreatif	14
		Petunjuk kegiatan dan langkah kerja jelas serta mudah diikuti siswa	15
		Materi mendukung kegiatan pembelajaran yang menyenangkan	16
9.	Penyajian Materi	LKPD dilengkapi dengan bagian evaluasi atau refleksi siswa	17
10.	Referensi	Pada bagian akhir produk mencantumkan daftar referensi atau rujukan	18
		Rujukan atau referensi yang disajikan memenuhi kriteria terbaru dan valid	19

Sumber Modifikasi (Irawati, 2023)

b) Instrumen validasi ahli desain

Instrumen angket ini digunakan untuk mengukur kelayakan dari segi desain, tata letak, dan visual pada bahan. Kisi-kisi ini sesuai dengan aspek dalam teori tertentu. Teori yang digunakan pada angket ini menggunakan dari Puspitasari (2023).

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Desain

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Ketertarikan	Tampilan awal LKPD mampu menarik perhatian siswa	1
		Alur cerita dalam LKPD menumbuhkan minat belajar siswa	2
2	Tampilan warna	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3 MI/SD	3
		Kombinasi warna teks dan latar memudahkan keterbacaan	4
		Warna yang digunakan meningkatkan daya tarik belajar	5

No	Aspek	Indikator	No Butir
		Konsistensi warna antar halaman LKPD	6
3	Tampilan gambar	Kesesuaian gambar dengan isi cerita dalam LKPD	7
		Kejelasan kualitas resolusi gambar	8
		Gambar mendukung pemahaman materi IPAS	9
		Ilustrasi mendorong imajinasi dan kreativitas	10
4	Tampilan konsep materi	Kejelasan penyajian konsep IPAS melalui cerita	11
		Kesesuaian alur cerita dengan materi IPAS	12
		Tampilan materi mendukung berpikir kreatif siswa	13
5	Tata letak	Kerapian tata letak teks dan gambar per halaman	14
		Kesesuaian ukuran huruf, spasi, dan margin	15
6	Kalimat penjelas	Kejelasan kalimat penjelas pada materi dan instruksi kegiatan	16
		Kalimat penjelas mendukung aktivitas kreatif siswa	17
7	Bahasa	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa kelas 3	18
		Menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami	19
Jumlah Keseluruhan Soal			19

Sumber Modifikasi: (Puspitasari et al., 2023)

c) Instrumen validasi ahli pembelajaran

Instrumen ini guna untuk mengukur kelayakan LKPD berbasis storybook dari aspek pembelajaran yang salah satunya meliputi kesesuaian capaian pembelajaran.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Ketepatan	Kesesuaian materi dengan CP dan TP pembelajaran	1
		Keruntutan dan sistematika penyajian materi	2

No	Aspek	Indikator	No Butir
		Kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik	3
2	Kelengkapan	Keterkaitan antara materi dan gambar dalam LKPD	4
		Kejelasan petunjuk penggunaan LKPD	5
3	Minat/Perhatian	Kemampuan LKPD menarik minat dan perhatian siswa	6
4	Kebergunaan	Kemudahan penggunaan LKPD dalam pembelajaran	7
		Fleksibilitas LKPD dalam proses pembelajaran	8
		Manfaat LKPD dalam membantu guru menyampaikan materi	9
5	Kualitas Tampilan	Daya tarik tampilan visual LKPD	10

Sumber Modifikasi: (Radeswandri et al., 2023)

d) Instrumen angket respons siswa

Instrumen angket respons siswa terhadap bahan ajar digunakan untuk memperoleh data dari siswa setelah menggunakan LKPD tersebut. Instrumen ini diberi kepada siswa kelas III B MI Azharul Ulum 01 Brongkal.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respons Siswa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Kualitas isi dan tujuan	Kejelasan petunjuk penggunaan	1
		Kejelasan pembahasan materi	2
		Kejelasan alur pembelajaran	3
2	Kualitas teknik	Kejelasan tampilan dan warna	4
		Keterbacaan teks cerita	5
		Kesesuaian ilustrasi	6
3	Kualitas pembelajaran	Kemudahan penggunaan media	7
		Kemudahan memahami materi	8
		Pemberian bantuan dalam belajar	9
		Pembelajaran secara mandiri	10
		Keinginan untuk mempelajari materi lain dengan yang sejenis	11
Jumlah			11

Sumber Modifikasi: (Roheli et al., 2022)

e) Instrumen penilaian kegiatan LKPD

Instrumen penilaian kegiatan LKPD digunakan untuk mengetahui persentase hasil pengerjaan siswa ketika menggunakan LKPD berbasis *storybook*.

Tabel 3.8 Kisi-kisi Penilaian Kegiatan LKPD

No.	Indikator	Deskripsi
1	Kelancaran (<i>fluency</i>)	Kemampuan siswa menghasilkan banyak ide/jawaban pada kegiatan LKPD
2	Keluwesannya (<i>flexibility</i>)	Kemampuan siswa dalam memandang masalah dari berbagai perspektif dalam kegiatan LKPD
3	Keaslian (<i>originality</i>)	Kemampuan siswa dalam menghasilkan ide/jawaban yang unik dan berbeda dari teman
4	Perincian (<i>elaboration</i>)	Kemampuan siswa dalam menjelaskan jawaban secara rinci disertai alasan yang jelas

Sumber Modifikasi: (Winarji, 2019)

f) Tes

Tahap ini mencakup pelaksanaan *pre-test* dan *post test* guna untuk mengetahui tingkat pencapaian peserta didik dan mengukur hasil nilai dari siswa dalam berpikir kreatif dengan mengerjakan soal yang telah dibuat oleh peneliti pada materi energi bab IV mata pelajaran IPAS.

H. Analisis Data

1. Analisis validasi LKPD berbasis *storybook*

Sebelum diterapkan kepada siswa, LKPD terlebih dahulu menempuh tahap validasi oleh tiga validator ahli. Mengukur tingkat kevalidan menggunakan jawaban berdasarkan skala likert dengan angket yang memuat sejumlah pertanyaan. Berikut merupakan rumus pengukur kevalidan produk menurut Akbar (2013):

$$\text{Rumus tingkat kelayakan } V = \frac{TSEV}{S-\max} \times 100\%$$

Keterangan :

V : Validitas

TSEV : Total skor empirik validator

S-max : Skor maksimal yang diharapkan

100% : Bilangan konstanta

Selanjutnya, untuk mempermudah penafsiran hasil yang diperoleh dari rumus tersebut, hasil perhitungan akan dikategorikan ke dalam bentuk persentase sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Validasi LKPD

Kriteria	Keterangan	Makna
$75,01\% \leq \text{Skor} \leq 100,00\%$	Sangat Valid	Sangat layak digunakan
$50,01\% \leq \text{Skor} \leq 75,00\%$	Cukup Valid	Layak digunakan
$25,01\% < \text{Skor} \leq 50,00\%$	Tidak Valid	Kurang layak digunakan
$00,00\% < \text{Skor} \leq 25,00\%$	Sangat Tidak Valid	Tidak layak digunakan

Sumber: Akbar (2013)

Apabila skor validasi yang memperoleh angka 75,01% maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa LKPD yang dikembangkan dinilai layak dimanfaatkan sebagai bahan ajar dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. Teknik analisis efektifitas LKPD

Teknik analisis ini digunakan untuk menilai peningkatan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif sebelum maupun sesudah menggunakan produk LKPD berbasis *storybook*. Teknik ini menggunakan *one group pre-test* dan *pos-test* dengan perhitungan nilai N-gain menggunakan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

g = N-gain

S_{post} = Skor kemampuan hasil belajar akhir

S_{pre} = Skor kemampuan hasil belajar awal

S_{max} = Skor maksimal

Setelah hasil perhitungan N-gain di atas tahap selanjutnya yaitu pengelompokkan atau dikategorikan sebagai nilai tinggi rendahnya dengan melihat tabel berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Sumber: Sukarelawan et al., (2024)

3. Teknik Analisis Respons Peserta Didik

Respons peserta didik menggunakan angket disediakan oleh penelaah. Hal ini untuk mengenali respons peserta didik kepada LKPD berbasis *storybook*. Instrumen yang digunakan adalah angket dengan skala guttmann. Menurut Sugiyono (2023) skala guttmann merupakan skala pengukuran yang didapatkan jawaban pasti yakni “ya dan tidak”, “benar-salah”, “pernah-tidak pernah”, atau “positif-negatif”.

Tabel 3.11 Respons Siswa Berdasarkan Skala Guttman

Pertanyaan		Pernyataan	
Positif	Nilai	Negatif	Nilai
Ya	1	Ya	1
Tidak	0	Tidak	0

Sumber: (Sugiyono, 2023)

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase respon siswa

f : jumlah skor hasil pengumpulan data

N : skor maksimal

Hasil persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria penilaian di bawah ini:

Tabel 3.12 Kriteria Analisis Respons Siswa

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak menarik
21% - 40%	Kurang menarik
41% - 60%	Cukup menarik
61% - 80%	Menarik
81% - 100%	Sangat menarik

Sumber: (Riduwan, 2011)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Produk Pengembangan

Pengembangan produk oleh peneliti berupa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *storybook* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Energi. Pengembangan LKPD dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis dilaksanakan dengan tujuan mengidentifikasi sejumlah permasalahan yang melatarbelakangi perlunya pengembangan LKPD berbasis *storybook*. Tahap ini mengumpulkan data melalui observasi serta wawancara dengan wali kelas III B MI Azharul Ulum 01 Brongkal. Memperoleh gambaran awal mengenai kondisi pembelajaran IPAS merupakan tujuan dari wawancara, khususnya pada materi energi. Sesuai dengan hasil wawancara bersama wali kelas III B, memperoleh informasi sebagai berikut:

- a. Guru hanya menggunakan media berupa LKS yang digunakan pada saat pembelajaran. LKS hanya berisi rangkuman dan soal-soal yang kurang bervariasi.
- b. Pembelajaran IPAS belum memotivasi siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, karena pembelajaran masih monoton dan menggunakan metode ceramah serta berpusat pada guru.

- c. Beberapa siswa merasa bosan pada saat pembelajaran ditandai dengan barisan belakang yang ramai dan bergurau dengan temannya.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti memandang bahwa LKPD berbasis storybook dapat diterapkan dalam pembelajaran agar tidak hanya mengandalkan LKS konvensional. Bahan ajar dalam bentuk LKPD ini dimaksudkan untuk memfasilitasi guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang lebih beragam dan menggembirakan, sehingga seluruh tujuan pembelajaran dapat terlaksana secara optimal.

Konten yang dikembangkan dalam LKPD ini adalah materi energi. Materi tersebut penting untuk dipahami oleh siswa karena masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan memahami dan membedakan ragam bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, beberapa benda dapat memiliki lebih dari satu energi, namun siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasinya. Sebab itu, memerlukan bahan ajar yang dapat menunjang siswa memahami konsep energi secara lebih konkret.

2. Desain (*Design*)

Perancangan produk termasuk tahap desain yang menjadi dasar bagi pengembangan LKPD pada tahap selanjutnya. Komponen yang dirancang meliputi struktur materi, tampilan visual, serta penyusunan *storyboard*, yang dilakukan sebagai langkah perancangan awal untuk memastikan LKPD yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pembelajaran.. Komponen desain meliputi struktur materi, tampilan visual, serta penyusunan *storyboard* dilakukan sebagai tahap perancangan awal

untuk memastikan LKPD yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.

a. Struktur Materi

Struktur materi dalam LKPD berbasis *storybook* disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada mata pelajaran IPAS kelas 3, khususnya pada materi energi. Materi disajikan secara bertahap, dimulai dari sumber energi, bentuk energi, cara hemat energi, dan manfaat energi dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini merupakan CP dan TP materi IPAS:

Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya).	1. Melalui cerita, peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai sumber energi yang ada di sekitar. 2. Melalui cerita, peserta didik dapat menyebutkan beragam contoh penggunaan sumber energi dalam kehidupan sehari-hari. 3. Melalui cerita, peserta didik dapat menjelaskan ciri-ciri dari setiap bentuk energi secara runtut dan sederhana. 4. Melalui cerita, peserta didik dapat mengklasifikasikan beberapa benda ke dalam kategori bentuk energi yang sesuai. 5. Melalui cerita, peserta didik dapat membedakan berbagai jenis perubahan energi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. 6. Melalui cerita, peserta didik dapat menjelaskan secara runtut dan jelas alasan pentingnya melakukan hemat energi.

Komponen-komponen utama dalam LKPD yakni:

- 1) Pendahuluan: identitas LKPD, CP, TP, petunjuk penggunaan.
- 2) Materi utama: mengenal energi di sekitar kita
- 3) Aktivitas berbasis *storybook*: materi diintegrasikan ke dalam cerita dan penugasan yang mendorong siswa untuk mengamati, mengidentifikasi, mengelompokkan, dan mengemukakan ide dengan kreatif.
- 4) Refleksi: merefleksi hasil pembelajaran dari awal hingga akhir.

b. Tampilan Visual

Tampilan visual LKPD dirancang memikat dan sesuai dengan ciri khas siswa kelas III MI Azharul Ulum 01 Brongkal yang cenderung menyukai gambar, warna, dan ilustrasi. Desain visual meliputi pemilihan warna cerah tetapi tidak mencolok tetap nyaman untuk dibaca, penggunaan ilustrasi yang relevan dengan cerita, serta tata letak yang rapi tidak terlalu padat.

Ilustrasi dalam *storybook* digunakan untuk memperjelas konsep energi yang bersifat abstrak agar menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, penggunaan gambar dan elemen visual lainnya tujuannya agar siswa lebih meningkat semangat belajarnya dan mendukung keterlibatan aktif ketika pembelajaran.

c. Penyusunan *Storyboard*

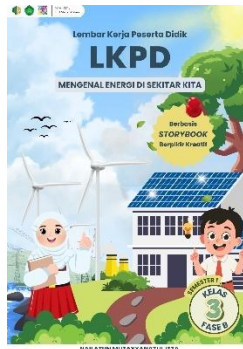
Penyusunan *storyboard* dilakukan untuk tahap perancangan awal yang menggambarkan urutan materi dan penempatan kegiatan dalam LKPD berbasis *storybook*.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan melibatkan penyempurnaan desain awal Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Storybook* menjadi produk cetak akhir produk tersebut dikembangkan agar sepadan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator berpikir kreatif yang sudah dianalisis. Desain akhir dicetak dengan menggunakan kertas *art paper* dengan sampul *soft cover*.

a. Desain LKPD Berbasis *Storybook*

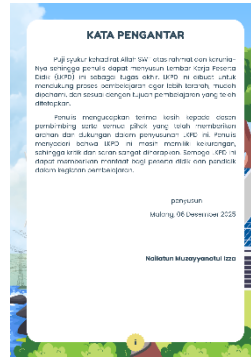
1) Sampul depan



Gambar 4.1 Sampul Depan

Gambar 4.1 merupakan sampul depan LKPD berbasis storybook pembelajaran IPAS untuk kelas 3 SD. Sampul tersebut menampilkan judul LKPD, logo dari instansi (PGMI, Fakultas, dan UIN Malang), serta informasi tentang penyusunannya. Desain sampul dirancang menarik yang menampilkan beberapa elemen terkait energi dan menyesuaikan karakteristik peserta didik tingkat dasar.

2) Kata Pengantar



Gambar 4.2 Kata Pengantar

Gambar 4.2 merupakan kata pengantar dalam LKPD yang berfungsi sebagai bagian pembuka memberikan gambaran awal kepada pembaca (guru dan siswa) mengenai isi, tujuan, dan manfaat LKPD yang dikembangkan. Kata pengantar juga menjelaskan latar belakang singkat penyusunan LKPD serta penulis berharap pada penggunaan produk saat pembelajaran.

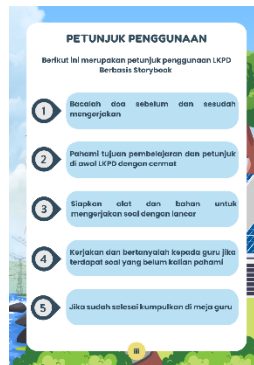
3) CP dan TP

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN		
Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi (sains) untuk memecahkan masalah sosial, ekonomi, dan lingkungan (sains) yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat.	Mengidentifikasi, menganalisis, dan mengkomunikasikan konsep, prinsip, dan hukum sains yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat.	Mengidentifikasi, menganalisis, dan mengkomunikasikan konsep, prinsip, dan hukum sains yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat.
Penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi (sains) untuk memecahkan masalah sosial, ekonomi, dan lingkungan (sains) yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat.	Mengidentifikasi, menganalisis, dan mengkomunikasikan konsep, prinsip, dan hukum sains yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat.	Mengidentifikasi, menganalisis, dan mengkomunikasikan konsep, prinsip, dan hukum sains yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat.

Gambar 4.3 CP dan TP

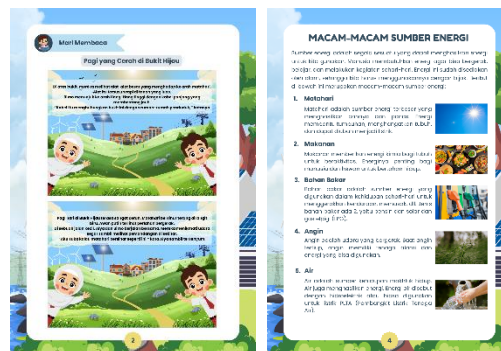
Gambar 4.3 merupakan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang ingin dicapai pada LKPD. Bagian ini mencakup Capaian Pembelajaran (CP) yang disusun berdasarkan kurikulum merdeka. Tujuan pembelajaran (TP) dirancang untuk menunjang siswa berpikir kreatif melalui cerita atau *Storybook*.

4) Petunjuk Penggunaan



Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan

Gambar 4.4 merupakan petunjuk penggunaan memuat panduan dalam mengerjakan LKPD, mencakup informasi mengenai cara siswa melaksanakan setiap kegiatan yang terdapat di dalamnya, serta tahapan-tahapan dalam menyelesaikan tugas berbasis *storybook* berpikir kreatif.



Gambar 4.5 Materi 1

Gambar 4.5 menunjukkan materi 1 tentang sumber-sumber energi. Materi ini disajikan dalam bentuk cerita bergambar (*storybook*) yang mengenalkan sumber energi, seperti matahari, angin, air, dan lain-lain. Penyajian diawali dengan cerita kemudian konsep materi, karena agar dapat menstimulus siswa sebelum mempelajari materi sumber-sumber energi.

5) Materi II (Bentuk-bentuk energi)



Gambar 4.6 Materi 2

Gambar 4.6 menunjukkan tampilan materi 2 tentang bentuk-bentuk energi. Materi disajikan dalam bentuk cerita bergambar (*storybook*) yang mengenalkan berbagai jenis energi. Penyajian diawali dengan cerita kontekstual yang menggambarkan penggunaan energi dalam kehidupan sehari-hari. Setelah bagian cerita, disajikan penjelasan konsep energi beserta contoh pada kehidupan sehari-hari.

6) Materi III (Cara menghemat energi)



Gambar 4.7 Materi 3

Gambar 4.7 menunjukkan tampilan materi 3 tentang cara menghemat energi. Materi disajikan dalam bentuk cerita bergambar (*storybook*) yang menggambarkan perilaku penggunaan energi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui cerita, seorang siswa diajak

memahami pentingnya menggunakan energi secara bijak terutama yang tercantum pada gambar yaitu menghemat energi ketika berada di dapur.

7) Kegiatan Belajar

Gambar 4.8 Kegiatan Belajar

Gambar 4.8 menunjukkan kegiatan belajar. Bagian ini dirancang untuk mempraktikkan penangkapan yang diperoleh dari materi sebelumnya. Kegiatan belajar ini mendorong siswa untuk bisa mengidentifikasi sumber energi di lingkungan dengan berbasis cerita di atas. Kegiatan ini dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa, terutama dalam menghasilkan berbagai ide (*fluency*) dan memberikan contoh yang beragam (*flexibility*).

8) Refleksi

Gambar 4.9 Refleksi

Gambar 4.9 menunjukkan refleksi. Bagian ini dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengungkapkan perasaan setelah mengikuti pembelajaran. Siswa diminta untuk memilih bagaimana perasaan mereka selama pembelajaran.

9) Daftar Pustaka



Gambar 4.10 Daftar Pustaka

Gambar 4.10 menunjukkan daftar pustaka. Bagian ini berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam menyusun materi. Referensi tersebut meliputi buku, jurnal, dan video pembelajaran. Tujuan daftar pustaka ini untuk menunjukkan isi materi dalam LKPD disusun berdasarkan sumber yang jelas.

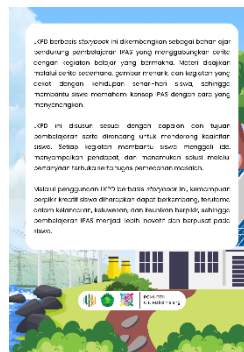
10) Profil Pengembang



Gambar 4.11 Profil Pengembang

Gambar 4.11 menunjukkan profil pengembang. Bagian ini memuat biodata singkat yang mengandung informasi mengenai identitas pengembangan produk LKPD. Tujuan penyajian profil pengembang untuk menyampaikan informasi yang mengembangkan produk tersebut.

11) Sampul Belakang



Gambar 4.12 Sampul Belakang

Gambar 4.12 menunjukkan sampul belakang LKPD. Pada bagian ini memuat deskripsi singkat mengenai isi LKPD serta tujuan dari pengembangannya. Tujuan menyajikan gambaran umum agar pembaca memahami materi dan kegiatan yang terdapat pada isi produk.

4. Penerapan (*Implementation*)

Tahap penerapan atau implementasi merupakan tahap penggunaan LKPD berbasis *storybook* pada pembelajaran di kelas. Produk yang sudah melalui proses validasi dan revisi yang kemudian diimplementasikan melalui uji coba kepada siswa kelas III yang berjumlah 22 siswa dalam mata pelajaran IPAS materi energi. LKPD dibagikan kepada siswa dan diminta untuk mengerjakan kegiatan pada LKPD yang dikerjakan secara individu.

Sebelum menggunakan LKPD, siswa diberikan *pre-test* untuk menentukan kemampuan berpikir kreatif awal mereka tentang materi energi. Kemudian, pembelajaran dilakukan dengan mengikuti alur dalam LKPD. Setiap materi dimulai dengan sebuah cerita untuk memperkenalkan materi energi. Cerita tersebut dibaca dan didiskusikan bersama untuk membantu siswa memahami konteks cerita yang berkaitan dengan materi energi.

Setelah siswa memahami isi cerita kemudian mempelajari konsep-konsep yang terdapat pada LKPD. Kemudian, siswa mengerjakan tugas individu berdasarkan isi cerita tersebut. Tujuan ini untuk mengasah siswa dalam mengungkapkan ide-ide mereka serta mengembangkan jawaban sesuai pemahaman masing-masing siswa. Setelah siswa menyelesaikan kegiatan pada LKPD, hasilnya dibahas bersama dengan meminta beberapa siswa untuk menyampaikan ide atau jawabannya.

Selain mengerjakan kegiatan dalam LKPD, memberikan *post-test* sebagai pengukuran tingkat berpikir kreatif setelah pembelajaran menggunakan LKPD berbasis *storybook*. Kemudian, siswa juga diberikan angket respons untuk mengevaluasi penggunaan LKPD ini. Pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan tertib dan efektif, hal ini ditandai dengan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan diskusi maupun penyelesaian tugas.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menentukan kelayakan dan efektivitas LKPD berbasis *storybook* yang telah dikembangkan. Evaluasi didasarkan pada validasi ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran

untuk memeriksa kesesuaian isi, tampilan, dan proses pembelajaran. Selain itu, efektifitas produk dianalisis melalui hasil *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan perhitungan N-Gain, dan didukung oleh hasil kuesioner respons siswa untuk menentukan tingkat daya tarik dan kegunaan LKPD dalam pembelajarn.

B. Hasil Validasi

Tahap validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan LKPD berbasis *storybook* sebelum diuji cobakan pada pembelajaran IPAS. Validasi ini mencakup tiga validator, yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Masing-masing validator menilai produk berdasarkan aspek yang telah ditentukan sesuai bidang keahliannya.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan oleh Bapak Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd., selaku dosen bidang IPA Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK), UIN Malang. Bahan ajar diserahkan kepada validator pada tanggal 17 Desember 2025, dan setelah proses analisis dan penilaian, hasil validasi dikembalikan pada tanggal 15 Januari 2026. Berikut merupakan hasil yang diberikan:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor
a. Pendahuluan		
1	LKPD menyajikan kata pengantar yang mudah dipahami oleh guru dan siswa.	5
2	Produk menyajikan alur tujuan pembelajaran yang jelas sesuai ketentuan kurikulum merdeka.	5
3	Identitas pengembang, materi, dan kelas tercantum lengkap.	5
4	Terdapat petunjuk penggunaan LKPD yang mudah dipahami siswa.	5

No.	Pernyataan	Skor
b. Isi Materi		
5	Materi yang disajikan sesuai dengan CP dan TP IPAS kelas III	4
6	Konsep energi dijelaskan secara benar dan tidak menimbulkan miskonsepsi.	4
7	Urutan penyajian materi logis, dari yang mudah ke kompleks.	5
8	Cerita dalam e-LKPD mendukung pemahaman materi energi	4
9	Aktivitas siswa dalam e-LKPD menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif (fluency, flexibility, originality, elaboration)	4
10	Bahasa materi disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa MI/SD	5
11	Gambar dan ilustrasi mendukung pemahaman materi dan cerita	4
12	Kegiatan dalam e-LKPD melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran	5
13	Materi disusun secara relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa	5
14	Soal evaluasi dan latihan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan indikator berpikir kreatif	4
15	Petunjuk kegiatan dan langkah kerja jelas serta mudah diikuti siswa	5
16	Materi mendukung kegiatan pembelajaran yang menyenangkan	4
17	e-LKPD dilengkapi dengan bagian evaluasi atau refleksi siswa	5
18	Pada bagian akhir produk mencantumkan daftar referensi atau rujukan	5
19	Rujukan atau referensi yang disajikan memenuhi kriteria kemutakhiran data (terbaru dan valid)	4
JUMLAH SKOR		87

a. Data Kualitatif

Adapun saran perbaikan yang diberikan ahli desain yang perlu diperbaiki, antara lain:

- 1) Cerita yang terdapat pada LKPD harus menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan gambar yang tercantum sesuai dengan cerita.

- 2) Konsep materi perlu diperhatikan menyesuaikan dengan referensi yang didapatkan.
- 3) Tata letak storybook dicantumkan sebelum konsep materi energi, karena untuk menstimulus siswa.
- 4) Tujuan pembelajaran (TP) harus berpatok pada capaian pembelajaran (CP).
- 5) Tujuan pembelajaran “mengklasifikasi” diperhatikan pada penugasannya.

b. Data Kuantitatif

Revisi ini dilakukan sesuai dengan masukan validator, ketika selesai di revisi produk siap diujicobakan. Adapun analisis data kuantitatif sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Kelayakan : } V &= \frac{TSEV}{s-max} \times 100\% \\
 &= \frac{87}{95} \times 100\% \\
 &= 91,57\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor keseluruhan, validasi materi menunjukkan presentase kelayakan sebesar 92% dengan kategori sangat valid dan sangat layak untuk digunakan pada kegiatan belajar melalui revisi sesuai saran dari validator.

2. Hasil Validasi Ahli Desain

Validasi dilakukan oleh Ibu Nur Hidayah Hanifah, M.Pd., selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK), UIN Malang. Bahan ajar diserahkan kepada validator pada tanggal 19 Januari 2026, dan setelah

proses analisis, hasil validasi dikembalikan pada tanggal 28 Januari 2026 dan dilakukan penilaian. Berikut ini merupakan hasil yang diberikan:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1	Ketertarikan	Tampilan awal LKPD mampu menarik perhatian siswa.	5
2		Alur cerita dalam LKPD menumbuhkan minat belajar siswa.	5
3	Tampilan Warna	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3 MI/SD.	4
4		Kombinasi warna teks dan latar memudahkan keterbacaan siswa.	4
5		Warna yang digunakan meningkatkan daya tarik belajar siswa.	4
6		Konsistensi warna antar halaman LKPD.	5
7	Tampilan Gambar	Kesesuaian gambar dengan isi cerita dalam LKPD.	5
8		Kejelasan dan kualitas gambar dalam LKPD.	5
9		Gambar mendukung pemahaman materi IPAS.	5
10		Ilustrasi gambar mendorong imajinasi dan kreativitas siswa.	5
11	Tampilan Konsep	Kejelasan penyajian konsep IPAS melalui cerita.	4
12		Kesesuaian alur cerita dengan materi IPAS.	4
13		Tampilan materi mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa.	5
14	Tata Letak	Kerapian tata letak teks dan gambar.	5
15		Kesesuaian ukuran huruf dan spasi.	5
16	Kalimat Penjelas	Kejelasan kalimat pada materi.	4
17		Kalimat penjelas mendukung aktivitas kreatif siswa.	4
18	Bahasa	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa.	5
19		Bahasa komunikatif dan mudah dipahami.	5
JUMLAH SKOR			88

a. Data Kualitatif

Terdapat beberapa saran perbaikan dari validator ahli desain yang perlu diperhatikan, antara lain:

- 1) Ukuran dan penggunaan jenis font lebih konsisten agar tidak terlalu bervariasi, sehingga tampilan lebih rapi.
- 2) Tulisan “fase B” harus menghadap ke atas, agar lebih mudah dibaca.
- 3) Ilustrasi pada *storybook* dalam LKPD disesuaikan dengan isi cerita agar lebih mendukung pemahaman materi.
- 4) Penggunaan warna pada produk harus konsisten dari awal hingga akhir.
- 5) Gambar pada setiap sub bab desain sendiri, disarankan tidak mengambil di google atau situs lainnya.

b. Data Kuantitatif

Revisi ini dilakukan sesuai dengan masukan validator, ketika selesai di revisi produk siap diujicobakan. Adapun analisis data kuantitatif sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Kelayakan : } V &= \frac{TSEV}{S-max} \times 100\% \\
 &= \frac{88}{95} \times 100\% \\
 &= 92,63\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor keseluruhan, validasi desain menunjukkan presentase kelayakan sebesar 93% dengan kategori sangat valid dan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran melalui revisi sesuai saran dari validator.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi dilakukan oleh Ibu Siti Aisyah, S.Pd., selaku guru mata pelajaran IPAS kelas III B di MI Azharul Ulum 01 Brongkal. Validasi

dilakukan pada tanggal 27 Januari 2026. Berikut ini merupakan hasil yang diberikan:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor
a. Ketepatan		
1	Materi dalam LKPD sesuai dengan CP dan TP.	5
2	Urutan penyajian materi dalam LKPD runtut dan sistematis.	5
3	Bahasa yang digunakan dalam LKPD sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3.	4
b. Kelengkapan		
4	LKPD memuat materi dan gambar yang saling berkaitan.	5
5	LKPD dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas.	5
c. Minat/Perhatian		
6	LKPD mampu menarik minat dan perhatian siswa.	5
d. Kebergunaan		
7	LKPD mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.	5
8	LKPD fleksibel digunakan dalam pembelajaran.	5
9	LKPD membantu guru dalam menyampaikan materi.	5
e. Kualitas Tampilan		
10	Tampilan LKPD menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.	4
JUMLAH SKOR		48

a. Data Kualitatif

Terdapat beberapa saran perbaikan dari validator ahli desain yang perlu diperhatikan, antara lain:

- 1) Penggunaan tata bahasa lebih sederhana, menyesuaikan dengan karakteristik siswa dasar.

b. Data Kuantitatif

Adapun analisis data kuantitatif sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Kelayakan : } V &= \frac{TSEV}{S-max} \times 100\% \\
 &= \frac{48}{50} \times 100\% \\
 &= 96\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor keseluruhan, validasi pembelajaran menunjukkan presentase kelayakan sebesar 96% dengan kategori sangat valid dan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran. Produk dinyatakan dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi.

C. Revisi Produk

Revisi LKPD berbasis *storybook* dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil validasi para ahli. Perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas konten dan tampilan produk serta memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Berikut ini sejumlah perbaikan pada LKPD berbasis *storybook*:

1. Revisi Ahli Materi

Revisi berdasarkan saran dari ahli materi dilakukan untuk memperbaiki terkait ketepatan konsep, kejelasan penyajian materi, dan kelengkapan contoh yang diberikan.

Tabel 4.5 Hasil Revisi Ahli Materi

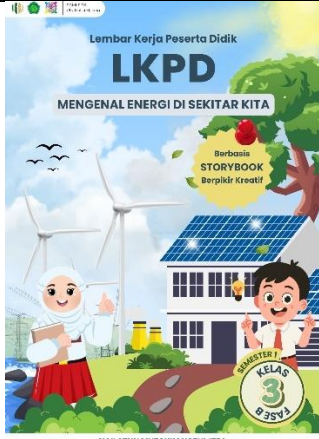
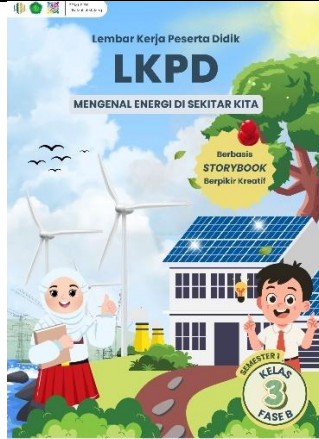
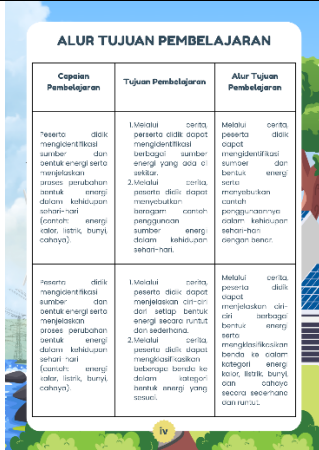
No .	Keterangan Revisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Cerita diberikan ilustrasi agar siswa mudah memahami materi.		

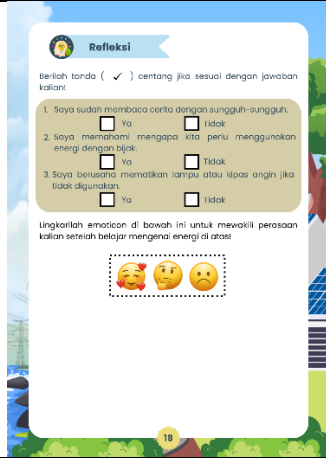
No.	Keterangan Revisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi																																	
2	Konsep materi energi perlu diperjelas dengan informasi tambahan, dan memastikan materinya sesuai.	MACAM-MACAM SUMBER ENERGI 1. Matahari Matahari adalah sumber energi terbesar yang menghasilkan cahaya dan panas. Energinya membantu tumbuh tumbuhan, menghangatkan tubuh, dan dapat diubah menjadi listrik. 2. Makanan Makanan memberikan energi kimia bagi tubuh untuk beraktivitas. Energinya penting bagi manusia dan hewan untuk bertahan hidup. 3. Bahan Bakar Bahan bakar adalah sumber energi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk menggerakkan kendaraan, memasak, dll. Jenis bahan bakar ada 2, yaitu bensin dan solar dan gas elpiji (LPG).	MACAM-MACAM SUMBER ENERGI Sumber energi adalah segala sesuatu yang dapat menghasilkan energi untuk kita gunakan. Mulai dari makanan, energi angin, tenaga gerak, bahan, dan energi lain kegiatan sehari-hari. Energi ini sudah disediakan oleh alam, sehingga kita harus menggunakannya dengan bijak. Berikut ini beberapa macam sumber energi: 1. Matahari Matahari adalah sumber energi terbesar yang menghasilkan cahaya dan panas. Energi matahari membantu tumbuhan tumbuh, menghangatkan tubuh, dan dapat diubah menjadi listrik. 2. Makanan Makanan memberikan energi kimia bagi tubuh untuk beraktivitas. Energinya penting bagi manusia dan hewan untuk bertahan hidup. 3. Bahan Bakar Bahan bakar adalah sumber energi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk menggerakkan kendaraan, memasak, dll. Jenis bahan bakar ada 2, yaitu bensin dan solar dan gas elpiji (LPG). 4. Angin Angin adalah udara yang bergerak. Saat angin berhembus, angin memiliki tenaga alam dan energi yang bisa digunakan. 5. Air Air adalah sumber kehidupan makhluk hidup. Air juga menghasilkan energi. Energi air disebut dengan hidroelektrik. Air bisa digunakan untuk listrik PLTA (Pembangkit Listrik Tenaga Air).																																	
3	Tujuan pembelajaran “mengklasifikasi” diperhatikan pada penugasannya.	Mari Mencocokkan Tarik Garis lurus, kemudian pasanglah benda atau peristiwa dalam cerita ke dalam bentuk energi yang sesuai! <table><thead><tr><th>Benda dalam Cerita</th><th>Bentuk Energi</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td>• Energi Bunyi</td></tr><tr><td></td><td>• Energi Cahaya</td></tr><tr><td></td><td>• Energi Kimia</td></tr><tr><td></td><td>• Energi Panas</td></tr><tr><td></td><td>• Energi Gerak</td></tr></tbody></table>	Benda dalam Cerita	Bentuk Energi		• Energi Bunyi		• Energi Cahaya		• Energi Kimia		• Energi Panas		• Energi Gerak	Mari Mengklasifikasi Kelompokkan peristiwa pada cerita di atas ke dalam label bentuk energi berikut ini! <table><thead><tr><th>No.</th><th>Peristiwa atau Kejadian</th><th>Bentuk Energi</th></tr></thead><tbody><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></tbody></table> Kamu sudah selesai mengerjakannya? Sudah, saat di atas energi sudah mudah untuk dipecahkan.	No.	Peristiwa atau Kejadian	Bentuk Energi																		
Benda dalam Cerita	Bentuk Energi																																			
	• Energi Bunyi																																			
	• Energi Cahaya																																			
	• Energi Kimia																																			
	• Energi Panas																																			
	• Energi Gerak																																			
No.	Peristiwa atau Kejadian	Bentuk Energi																																		

2. Revisi Ahli Desain

Perbaikan berdasarkan saran dari ahli desain untuk memperbaiki aspek visual dan tata letak LKPD berbasis *storybook* agar siswa lebih tertarik dalam menggunakan bahan ajar.

Tabel 4.6 Hasil Revisi Ahli Desain

No.	Keterangan Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Tulisan “fase B” harus menghadap ke atas, agar lebih mudah untuk dibaca.		
2	Kerapian tulisan dan konsisten font pada alur tujuan pembelajaran.		
3	Ilustrasi cerita disesuaikan dengan isi cerita.		

No.	Keterangan Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
4	Konsisten warna dari awal hingga akhir.		
5	Gambar pada setiap sub bab desain sendiri, tidak mengambil di google atau yang lain.		

3. Revisi Ahli Pembelajaran

Revisi ahli pembelajaran yakni hanya bahasa yang digunakan lebih disederhanakan lagi karena digunakan pada siswa tingkat dasar. LKPD sudah dinyatakan layak dan langsung digunakan pada pembelajaran.

D. Hasil Uji Coba Produk

Penyajian hasil produk dilakukan melalui analisis nilai *pre-test* dan *post-test* yang dihitung menggunakan rumus N-Gain dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 25. *Pre-test* dilaksanakan 11 Februari 2026, dan *post-test* dilaksanakan 13 Februari 2026. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III

setelah menggunakan LKPD berbasis *storybook*. Berikut disajikan data hasil penelitian pada siswa kelas III MI Azharul Ulum 01 Brongkal.

Tabel 4.7 Hasil Pre-test dan Post-test

No.	Nama	Pretest	Posttest
1	Abbad Nailun Nabhan	61	94
2	Afifah Ramadani	72	92
3	Asma Nairoh	62	94
4	M. Amir Amrulloh	64	92
5	M. Raihan Akmal Alfatih	66	94
6	M. Ramdani	48	82
7	Moch. Tajuddin Assibli	52	72
8	Moh Sofiyur Rohman	50	78
9	Muhammad Gilang Aditya	76	96
10	Muhammad Irfan	52	75
11	Muhammad Wahid Atthoillah	30	62
12	Nadin Sharifah Humza	47	69
13	Najiba Nayla Firdaus	75	95
14	Naura Yumna Ifti Hafidzah	50	90
15	Refa Salsabila	58	78
16	Riufatul Airin	72	85
17	Sabrina Aprilia El Zahwa	71	88
18	Salma Syaqira Putri Arifin	72	94
19	Siti Zahrotun Nafisah	58	91
20	Syahrul Mubarak	47	69
21	Tsamara Nikmatul Jannah	66	79
22	Arsya Anna Palapessy	46	64
RATA-RATA		58,86	83,32

Setelah diperoleh data hasil *pre-test* dan *post-test*, langkah selanjutnya yaitu melakukan perhitungan menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui tingkat kemajuan kemampuan siswa. berikut ini disajikan hasil perhitungan N-Gain.

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

g = N-Gain

Spost = Skor kemampuan hasil belajar akhir

Spre = Skor kemampuan hasil belajar awal

Smax = Skor maksimal

Berikut perhitungan hasil pre-test dan post-test dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 25 untuk memperoleh nilai N-Gain. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai sebesar 0,62 atau 62,04, yang menunjukkan adanya perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang.

Tabel 4.8 Hasil Efektivitas Produk

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	22	.33	.85	.6204	.18284
Ngain_persen	22	33.33	84.62	62.0363	18.28424
Valid N (listwise)	22				

E. Hasil Respons Siswa

Respons siswa terhadap LKPD berbasis *storybook* diperoleh melalui angket yang diberikan kepada siswa kelas III B setelah pembelajaran menggunakan produk. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2026. Tujuan dari angket respons siswa untuk memahami tanggapan siswa terhadap kemenarikan tampilan, kemudahan penggunaan, dan kejelasan isi materi pada LKPD yang telah dikembangkan. Instrumen yang digunakan menggunakan skala Guttman dengan dua pilihan jawaban, yaitu “ya” dan “tidak”. Berikut disajikan data hasil respons pada siswa kelas III MI Azharul Ulum 01 Brongkal.

Tabel 4.9 Hasil Angket Respons Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		Skor	Skor Max	Nilai (%)	Kriteria
a. Isi/Materi					
1.	Apakah materi dalam LKPD mudah kamu pahami?	22	22	100%	Sangat Menarik
2.	Apakah gambar dan acaan dalam LKPD terlihat jelas?	22	22	100%	Sangat Menarik
3.	Apakah bahasa dalam LKPD mudah kamu megerti?	22	22	100%	Sangat Menarik
4.	Apakah LKPD membantu kamu untuk belajar?	21	22	96%	Sangat Menarik
5.	Apakah LKPD membuat kamu semangat belajar?	19	22	86%	Sangat Menarik
6.	Apakah LKPD mudah untuk dikerjakan?	19	22	86%	Sangat Menarik
b. Media					
7.	Apakah gambar dalam LKPD menarik?	21	22	96%	Sangat Menarik
8.	Apakah warna dalam LKPD terlihat menarik?	20	22	91%	Sangat Menarik
9.	Apakah tulisan dalam LKPD mudah untuk dibaca?	21	22	96%	Sangat Menarik
10.	Apakah kamu senang belajar menggunakan LKPD <i>Storybook</i> ?	18	22	82%	Sangat Menarik
11.	Apakah kamu ingin belajar lagi menggunakan LKPD ini?	19	22	86%	Sangat Menarik
12.	Saya merasa tidak bosan menggunakan LKPD <i>storybook</i> ini.	19	22	86%	Sangat Menarik
Skor Akhir		243	264		

Setelah diperoleh data hasil respons siswa, langkah selanjutnya yaitu melakukan perhitungan untuk mengetahui kemenarikan produk LKPD. Berikut ini disajikan rumus perhitungan skala Guttman.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{243}{264} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai sebesar 92%, yang menunjukkan adanya kemenarikan bahan ajar LKPD berbasis *storybook*. Nilai persentase tersebut termasuk dalam kriteri sangat menarik.

F. Data Observasi

Observasi dilakukan dua kali, yaitu sebelum penelitian (pra-penelitian) dan sesudah penelitian (pasca-penelitian) untuk mengamati perubahan pada proses pembelajaran yang terjadi setelah penggunaan LKPD berbasis *storybook*.

1. Hasil observasi pra-penelitian

Observasi pra-penelitian dilakukan pada tanggal 27 Agustus 2025, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS berlangsung secara konvensional. Guru mendominasi kelas dengan metode ceramah, sementara siswa bersikap pasif, beberapa terlihat mengantuk, ngobrol bersama teman, dan tidak merespons pertanyaan guru. Tidak ditemukan satu pun ide, memandang masalah dari berbagai sudut, atau mengembangkan gagasan secara rinci. Kondisi ini menandakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa belum terfasilitasi secara baik dalam pembelajaran, terutama pada pembelajaran IPAS.

2. Observasi pasca-penelitian

Observasi pasca-penelitian dilakukan pada tanggal 11-14 Februari 2026, terjadi perubahan yang signifikan. siswa antusias membaca cerita dalam LKPD, aktif mengerjakan setiap kegiatan mandiri, dan berani menyampaikan ide-ide unik di depan kelas. Hampir seluruh siswa menyelesaikan kegiatan-kegiatan yang ada pada LKPD. perubahan suasana

belajar ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis *storybook* berhasil menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih aktif dan kondusif.

G. Data Wawancara

Wawancara semi-struktur dilakukan dengan wali kelas III B Ibu Siti Aisyah, S.Pd. Wawancara dilakukan sesudah dan sebelum penelitian. Wawancara pra-penelitian, guru mengungkapkan bahwa pembelajaran IPAS selama ini hanya mengandalkan LKS konvensional yang memuat rangkuman dan soal pilihan ganda. Selain itu, guru mengakui bahwa sebagian siswa, terutama yang duduk di barisan belakang, sering tidak terlibat aktif dan mengganggu teman sekelas.

Wawancara pasca-penelitian, guru menyatakan bahwa LKPD berbasis *storybook* fleksibel dan tidak membutuhkan persiapan teknologi yang rumit. Guru juga mengamati perubahan positif pada keterlibatan siswa, terutama pada kegiatan membaca cerita dan pengisian kegiatan-kegiatan pada LKPD.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Hasil validitas LKPD berbasis *Storybook* yang dikembangkan pada Pembelajaran IPAS dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Hasil kevalidan LKPD berbasis *storybook* diperoleh melalui proses validasi yang dilakukan oleh para ahli, termasuk ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian, LKPD yang dikembangkan dikategorikan sangat valid dengan rincian ahli materi mendapatkan nilai sebesar 91,57%, ahli desain 92,63%, dan ahli pembelajaran 96% dengan rata-rata skor keseluruhan yaitu 93,04% sehingga sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS. Kevalidan LKPD yang dikembangkan menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi kriteria kesesuaian pada isi, konten, ilustrasi, dan bahasa yang sudah direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari para validator.

1. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi oleh ahli materi yang mendapatkan skor sebesar 91,57% menunjukkan bahwa isi LKPD sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas III MI/SD, khususnya pada materi energi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Keselarasan ini sangat penting karena materi kontekstual membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah dan bermakna (Widada et al., 2020).

2. Validasi Ahli Desain

Hasil validasi ahli desain mendapatkan skor sebesar 92,63% ini dinilai sangat valid karena tata letak yang menarik, ilustrasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dan integrasi teks dan gambar. LKPD berbasis *storybook* telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dengan menggabungkan elemen visual dan naratif dalam proses pembelajaran. Studi ini sesuai dengan penelitian Raharja dan Rofifah, yang menyatakan bahwa buku cerita efektif untuk siswa sekolah dasar karena meningkatkan pemahaman melalui teks dan gambar (Raharja & Rofifah, 2022). Hal ini juga sejalan dengan temuan Mulyoto et al., (2023) yang membuktikan bahwa media berbasis buku cerita bergambar yang dikembangkan dengan sistematis melalui validasi ahli terbukti valid dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa MI/SD secara signifikan.

3. Validasi Ahli Pembelajaran

Adapun, validasi oleh ahli pembelajaran menunjukkan bahwa LKPD yang dirancang sesuai prinsip pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik. LKPD ini tidak hanya menyajikan materi tetapi juga mencakup aktivitas yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif. Hal ini didukung oleh penelitian Manurung, dkk yang menyatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan bahan pembelajaran yang dirancang agar aktif dan inovatif (Manurung et al., 2020).

Penelitian Nirmala juga menunjukkan bahwa pengembangan LKPD yang dirancang secara sistematis dan divalidasi oleh ahli memiliki tingkat

kelayakan yang tinggi dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Nirmala et al., 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian Faizah et al. (2024) menegaskan bahwa media pembelajaran inovatif yang dikembangkan model RnD dan melalui proses validasi ahli di tingkat MI/SD dan menghasilkan produk yang sangat valid dan menarik bagi siswa, sehingga produk tersebut layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

B. Efektivitas LKPD berbasis *Storybook* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS.

Tingginya nilai kevalidan yang diperoleh pada tahap sebelumnya menjadi dasar dilaksanakannya uji efektivitas sebuah produk, untuk membuktikan bahwa bahan ajar berupa LKPD yang valid juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif secara nyata.

Efektivitas LKPD berbasis *storybook* dilihat dari hasil pre-test dan post-test yang kemudian dianalisis menggunakan N-gain. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai N-gain sebesar 0,62 atau 62,04 yang termasuk dalam kategori sedang. Kategori N-gain ditentukan berdasarkan **tabel 3.9** di mana nilai $0,30 \leq g < 0,70$ termasuk pada kategori sedang. Peningkatan ini terlihat dari rata-rata nilai *pre-test* siswa sebesar 58,86 yang meningkat menjadi 83,32 pada *post-test*, menunjukkan adanya peningkatan setelah menggunakan LKPD berbasis *storybook*. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

LKPD yang terdapat aktivitas eksploratif dan terbuka dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan indikator berpikir kreatif seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*),

keaslian (*originality*), dan perincian (*elaboration*). Berikut analisis peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan keempat indikator berpikir kreatif.

1. Kelancaran (*fluency*)

Indikator kelancaran (*fluency*) menunjukkan hasil tertinggi dibandingkan ketiga indikator yang lainnya. Hal ini ditunjukkan dari hasil kemampuan siswa yang menghasilkan banyak ide dan jawaban pada kegiatan-kegiatan pada LKPD, misalnya saat siswa diminta menyebutkan berbagai sumber dan contoh penggunaan energi dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas dalam LKPD berbasis *storybook* yang mengajak siswa mengikuti alur cerita, terbukti mampu merangsang siswa untuk berpikir cepat dan menghasilkan banyak ide.

2. Keluwesan (*flexibility*)

Indikator keluwesan (*flexibility*) juga mengalami peningkatan meskipun tidak setinggi *fluency*. Kemampuan ini terlihat ketika siswa diminta mengklasifikasikan benda ke dalam berbagai kategori bentuk energi dan memandang suatu peristiwa lebih dari satu pandangan. Pendekatan *storybook* yang mengintegrasikan berbagai konteks kehidupan sehari-hari mendorong siswa untuk melihat permasalahan energi dari berbagai sudut pandang, sehingga melatih keluwesan berpikir mereka.

3. Keaslian (*originality*)

Indikator keaslian (*originality*) ini menghasilkan ide yang unik dan berbeda dari teman-temannya saat menyelesaikan kegiatan di

LKPD. Indikator ini sangat menantang bagi siswa kelas III B dan tidak terjadi peningkatan, tetapi kehadiran narasi cerita dalam LKPD dapat memantik imajinasi siswa untuk memberikan jawaban yang lebih kreatif, tidak hanya sekedar menyalin dari buku bacaan atau teks.

4. Perincian (*elaboration*)

Indikator perincian (*elaboration*) terkait dengan kapasitas peserta didik dalam menguraikan jawaban secara rinci disertai alasan yang jelas. Indikator ini, siswa dilatih melalui kegiatan menjelaskan proses perubahan energi secara runtut dan pentingnya hemat energi. Akan tetapi, belum meningkat tinggi beberapa peserta didik menghadapi tantangan dalam memberikan penjelasan dengan rinci.

Secara keseluruhan, keempat indikator berpikir kreatif, ditemukan variasi capaian dengan urutan yang paling tinggi hingga paling rendah, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), perincian (*elaboration*), dan keaslian (*originality*). Pola ini sejalan dengan karakteristik tingkatan proses berpikir kreatif, di mana fluency merupakan indikator paling dasar karena hanya menuntut siswa menghasilkan sebanyak mungkin ide tanpa perlu mempertimbangkan kebaruan atau kedalaman jawaban, sedangkan originality menuntut kemampuan berpikir lebih tinggi karena siswa harus menghasilkan ide yang unik dan berbeda dari teman-temannya.

Bagi kelas III MI/SD yang secara perkembangan kognitif masih berada pada tahap operasional konkret, kemampuan menghasilkan ide secara orisinal memang relatif lebih sulit dicapai dibandingkan sekedar menghasilkan banyak jawaban. Pola ini tampak dari aktivitas siswa pada

LKPD berbasis *storybook*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan LKPD berbasis *storybook* paling efektif menstimulasi kelancaran berpikir siswa, namun belum optimal menstimulasi keaslian berpikir siswa. Temuan ini menjadi catatan bagi penelitian selanjutnya untuk merancang kegiatan yang lebih spesifik dalam memantik keaslian siswa.

Analisis N-gain digunakan untuk mengidentifikasi kemajuan pencapaian akademis peserta didik setelah menggunakan bahan ajar, sehingga dapat memberikan gambaran kuantitatif mengenai efektivitas suatu produk pembelajaran (D. Y. Susanti et al., 2022). Maka, nilai N-gain menempati pada kategori sedang menunjukkan bahwa LKPD berbasis *storybook* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Menurut riset Uyun dan Irwanti bahwa kondisi ini wajar dalam penelitian pengembangan tahap pertama, karena siswa masih dalam proses adaptasi terhadap hal baru. Pembelajaran di tingkat MI/SD membutuhkan waktu pembiasaan siswa untuk merespons pendekatan baru, sehingga peningkatan pada kategori sedang tetap mencerminkan perubahan yang positif. Kategori sedang pada hasil N-gain dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

- a. Tingkat kemampuan beberapa siswa yang beragam.
- b. Adaptasi siswa pada penggunaan media pembelajaran yang baru. (Uyun & Irwanti, 2023).

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif ini terikat erat dengan karakteristik LKPD berbasis *storybook*, yang menyajikan pembelajaran secara kontekstual dan menarik melalui cerita, sehingga merangsang imajinasi dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Selain itu, LKPD yang meliputi aktivitas eksploratif dan terbuka memberikan peluang bagi peserta didik untuk meningkatkan indikator berpikir kreatif seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan perincian (*elaboration*). Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis *storybook* dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada sekolah dasar (Saleh et al., 2023); (Winarni et al., 2022).

C. Respons siswa terhadap penggunaan LKPD berbasis *Storybook* pada pembelajaran IPAS.

Bahan ajar yang terbukti valid dan efektif adapula keberhasilan LKPD berbasis *storybook* juga tercermin dari pendapatan pada respons positif yang diberikan siswa selama proses pembelajaran. Respons siswa diperoleh melalui angket dan dianalisis menggunakan skala Guttman. Berdasarkan hasil analisis angket dengan 12 item pertanyaan yang memuat aspek isi/materi dan aspek media/tampilan, diperoleh skor total 243 dari skor maksimal 264, dengan persentase 92%, sehingga termasuk dalam kategori sangat menarik. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa lebih tertarik menggunakan atau mengerjakan LKPD berbasis *storybook* dan menunjukkan bahwa LKPD dapat membangun pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Penyajian materi dalam format cerita yang selaras dengan karakteristik siswa mampu menambahkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran, dihubungkan pada kehidupan sehari-hari sesuai dengan topik energi. Hasil tanggapan siswa memperlihatkan bahwa LKPD tidak sekedar alat bantu pembelajaran, melainkan juga turut bertindak dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam mencoba, mengungkapkan ide, dan berpartisipasi secara aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Hasil ini konsisten dengan studi yang menunjukkan bahwa pemanfaatan LKPD dapat menumbuhkan antusiasme, kreativitas, dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar karena bersifat kontekstual (Havifah et al., 2024).

Studi ini sesuai dengan hasil Erfantinni bahwasanya faktor lingkungan belajar dan suasana kelas turut memengaruhi keterlibatan siswa dalam mengerjakan bahan ajar berupa LKPD dan respons siswa terhadap material edukasi yang diaplikasikan, sehingga hasil respons positif yang relevan pada penelitian ini tidak terlepas dari kondisi kelas III B MI Azharul Ulum 01 Brongkal yang kondusif dan tertib (Erfantinni, 2023).

Hasil respons siswa juga dipengaruhi oleh penggunaan pendekatan berbasis cerita (*storybook*) yang efektif mampu memicu imajinasi dan kreativitas siswa. LKPD berbasis *storybook* memberikan pengalaman edukasi yang memukau sehingga memudahkan siswa menangkap konsep dan mendorong pemikiran kreatif mereka. Pernyataan ini diperkuat oleh temuan penelitian yang mengindikasikan bahwa media berbasis cerita dapat

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan (Fitryani & Setiawan, 2024).

Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Mulyoto et al., (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa format cerita bergambar secara konsisten menghasilkan keterlibatan dan antusiasme tinggi pada siswa MI/SD sehingga menjadikan LKPD berbasis *storybook* bukan sekedar bahan ajar, tetapi menghadirkan pengalaman pembelajaran yang penuh makna sekaligus menggembirakan untuk siswa.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Mengacu pada penelitian yang dilakukan dan analisis pada pembahasan yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis *Storybook* pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa” dengan kesimpulan sebagai berikut:

1. LKPD berbasis *storybook* yang dikembangkan terbukti valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS materi energi kelas III. Hal ini ditunjukkan oleh penilaian ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran yang secara keseluruhan menyatakan LKPD telah sesuai kriteria sangat valid baik dari segi kesesuaian materi, kemenarikan desain, maupun ketepatan strategi pembelajaran, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran setelah direvisi sesuai saran validator.
2. LKPD berbasis *storybook* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III B MI Azharul Ulum 01 Brongkal. Peningkatan hasil *pre-test* ke *post-test* dengan N-Gain dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD ini mampu mendorong siswa berpikir kreatif dalam memahami materi energi.
3. LKPD berbasis *storybook* mendapatkan respons sangat positif dari siswa, yang berarti produk ini tidak hanya valid dan efektif, tetapi juga menarik serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III B.

hal ini tercermin dari skor angket respons siswa yang berada pada kategori sangat menarik.

B. Saran

Berlandaskan pada temuan dari proses penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan , terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi guru: Guru diharapkan dapat memanfaatkan LKPD berbasis *storybook* sebagai variasi bahan ajar yang menarik, khususnya pada materi energi, guna mendorong keterlibatan aktif dan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Bagi Siswa: Siswa diharapkan dapat memanfaatkan LKPD berbasis *storybook* secara optimal sebagai bahan belajar mandiri, serta berani mengekspresikan ide dan kreativitas dalam setiap kegiatan yang terdapat pada LKPD.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Peneliti dianjurkan untuk lebih lanjut mengembangkan LKPD berbasis *storybook* pada mata pelajaran atau materi lain, serta dapat memperluas subjek penelitian ke sekolah yang lebih beragam agar hasil penelitian dapat ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- 'Adiilah, I. I., & Haryanti, Y. D. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 2(1), 49–56.
- Abidin, R., Prasetyo, S. A., & Sundari, R. S. (2024). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Di Kelas Ii Sdn 4 Tegorejo Kecamatan Pegandon Kabupaten Kendal. *Wawasan Pendidikan*, 4(2), 463–473. <https://doi.org/10.26877/jwp.v4i2.18711>
- Agustinawati, P. L., Ramalisa, Y., & Pasaribu, F. T. (2024). ... *E-Lkpd Berbasis Concept-Rich Instruction (Cri) Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Persamaan Linear*. 11(1), 14–29.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*.
- Amelia, D. J., & Muzakki, A. (2021). *Pengembangan LKPD Berbasis Cerita Bergambar Digital pada Siswa Kelas IV SD*. 7, 216–232.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Astiwi, W., & Siswanto, D. H. (2024). Pengembangan e-LKPD pada Materi Relasi dan Fungsi dengan Model PAKEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren*, 3(03), 118–132. <https://doi.org/10.56741/pbpsp.v3i03.684>
- Azizah, S. N. (2021). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits. *Jurnal Literasiologi*, 6(1), 67.
- Azzahra, H. K., & Muslam. (2025). *Implementation of Project-Based Learning Activities Through Storytelling Methods in Realizing Active Learning for Early Childhood at Al Azhar Islamic Kindergarten 29 BSB Semarang*. 23(1), 199–211.
- Billa, Y. S., Rakimahwati, R., Mayar, F., & Yaswinda, Y. (2023). Media Buku Cerita bergambar berbasis inkuiri untuk mengembangkan kreativitas anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7965–7976. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5727>
- Budiasih, Y., Abdurrahman, Lengkana, D., Hasnunidah, N., & Aini, N. R. (2022). Studi Pendahuluan: Pengembangan e-LKPD dalam Upaya Pemahaman Keterampilan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan ALam. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(2), 1–8.
- Dahlianti, R. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Terintegrasi Nilai Islam Dengan Model Quantum Learning Pada Tema 8 “Daerah Tempat*

Tinggalku” Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah DI Kota Pekanbaru.

- Erfantinni, I. H. (2023). Elementary Students’ Academic Stress in Distance Learning by Gender and School Environment. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 15(2), 91–101.
- Faizah, M., Widayanti, R., & Ridwan, A. (2024). Counting Box Learning Media Based on Local Wisdom: Innovation and Implications in Mathematics Learning in Elementary Education. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 17(1), 45–59. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.18860>
- Fitri, A., Rasa A, A., Kusumawardhani, A., Fatimah, K., Setianingsih, N. I., Nursya’bani, K. K., & Rasa, A. A. (2023). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi). In *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa*.
- Fitryani, A., & Setiawan, Y. (2024). Buku Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas 4. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2722–2732.
- Ginsburg, H. P., & Oppen, S. (2016). *Piaget ’ s Theory of Intellectual Development* (third). International Psychotherapy Institute.
- Hadi, S. (2022). Penerapan Konsep Usaha dan Energi Dalam Perspektif Sains dan Al-Qur’an. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Terapannya (JUPITER)*, 3(2), 61. <https://doi.org/10.31851/jupiter.v3i2.7570>
- Hairani, G. R., Safruddin, & Setiawan, H. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Cerita Bergambar*. 4(2). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1805>
- Hardiansyah, H., Asmawi, U. S., Miftakhuddin, M., & Darmasnyah, A. (2024). Media Pembelajaran Inovatif: Desain Lembar Kerja Peserta Didik dalam Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3341–3347. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8535>
- Havifah, B., Khosiyono, C., & Cahyani, B. H. (2024). *Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan LKPD Berbasis Proyek pada Peserta Didik Sekolah Dasar*. 6(5), 6167–6174.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 28–37.
- Hinaai, S. (2021). What is the Importance and Impact of Illustrations in Children’s Books? *Arab Journal for Scientific Publishing*, 92–118. www.ajsp.net
- <https://quran.com/id/yas-sin/38-40>. (n.d.).

<https://quran.nu.or.id/an-nahl/44>. (n.d.).

<https://quran.nu.or.id/yusuf/111>. (n.d.).

Irawati, E. A. (2023). *Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar*. 71–120.

Karunia Eka Lestari, & Ridwan Yudhanegara, M. (2017). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Mahasiswa pada n Latar Belakang Pendidikan Menengah. *Jurnal Matematika Integratif*, 13(1), 28–33. <https://doi.org/10.24198/jmi.v13.n1.11410.28-33>

Kristania, M. (2017). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif dan Positif terhadap Prestasi Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(1), 57. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i1.1895>

Leonard, L. (2019). Peran Kemampuan Berpikir Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Pasundan Journal of Mathematics Education : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(Vol 2 No. 1), 248–262. <https://doi.org/10.23969/pjme.v2i1.2457>

Lestari, N. A., Kurniawan, P. W., & Hendratama, O. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Pada Materi Kehidupan Masyarakat Praaksara Indonesia Kelas X IPS di SMA Gajah Mada Development of Student Worksheets (LKPD) based on Discovery Learning on Indonesian Prescript. *PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sosial*, 2(September), 70–82. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prodiksema/article/view/3232/2224>

Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, Ai. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(5), 1291–1301. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.544>

Mulyadi, E. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Materi Relasi dan Fungsi. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 8(2), 371–382. <https://doi.org/10.31949/th.v8i2.7908>

Mulyoto, G. P., Mufida, T. I., & Puspitasari, D. A. (2023). Developing Electronic-Based Picture Storybooks to Enhance Student Learning Motivation. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(2), 78–90.

MZ, A. . S. A., Rusijono, & Suryanti. (2021). *Pengembangan dan Validasi Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. 5(4), 2685–2690.

Nikmah, A., Shofwan, I., & Loretha, A. F. (2023). Implementasi Metode Project Based Learning untuk Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4857–4870.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4999>

- Nirmala, R., Wahyuni, S., & Ridlo, Z. R. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Liveworksheet Untuk Meningkatkan Creative Thinking Skill Siswa Smp Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 14(2), 266. <https://doi.org/10.20527/quantum.v14i2.16240>
- Nugraha, E. (2022). Kemampuan Bepikir Kreatif Mahasiswa Dalam Menulis Cerpun Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 12(1), 11–33. <https://doi.org/10.23969/literasi.v12i1.5071>
- Nyihana, E. (2021). *Metode PJBL (Project Based Learning) berbasis Scientific Approach dalam Berpikir Kritis dan Komunikatif Bagi Siswa* (Abdul (Ed.); 1st ed., pp. 19–21).
- Pasaka, J. T., Julianto, I. N. L., & Artha, I. G. A. I. B. (2022). Perancangan Storybook Digital Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbentuk Game Edukasi. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 214–226. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1682>
- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SD Muhammadiyah Danunegaran. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6, 903–913.
- Permatasari, A., Mulyasari, E., Hendriawan, D., Rokayah, E., & Bait, E. H. (2025). *Analisis Pengembangan Kurikulum Mikro Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. 13. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.97805>
- Puspitasari, K., Rohmah, M., & Afifah, S. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPS*. 2, 64–72.
- Radeswandri, Amanda, A. D., & Vebrianto, R. (2023). *PENILAIAN KUALITAS INSTRUMEN MEDIA PENGAJARAN PORTAL E-MODUL SISTEM PEREDARAN DARAH MATERI SISTEM*. 8(1), 13–23.
- Raharja, H. F., & Rofifah. (2022). *Development of Story Book Learning Media in Grade IV Theme 5 at SDN Mentaos Gudo Jombang*. 3(1), 34–39.
- Riduwan. (2011). *Dasar-dasar Statistika* (cet. 9).
- Rofifah, R., & Raharja, H. F. (2022). Development of Story Book Learning Media in Grade IV on Theme 5 at SDN Mentaos. *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education*, 3(1), 37–44. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i1.2892>
- Roheli, Rahayu, D. A., Marcha, F., & Darmantyo. (2022). *Penerapan Sistem*

Aplikasi Bahasa Inggris Berbasis Android sebagai Sarana Pembelajaran Usia 6-12 Tahun Akibat Pandemi Covid-19. 4(1), 9539–9548.

Rohman, F., Murni, C. I., Utami, pricilla D., Sholihah, A. P., & Nurhanurawati. (2024). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Menggunakan LKPD Cerita Bergambar pada Materi Pecahan Kelas II Sekolah Dasar.* 09(September).

Saleh, S. S., Nasution, A. F., Aisyah, D., & Fitriah, D. L. (2023). LKPD Berbasis Kreativitas. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2013), 4157–4161.

Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology* (5th ed.). Michael Sugarman.

Sibuea, S., & Wandini, R. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Tematik Untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.

Siswono, T. Y. E. (2016). Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif sebagai Fokus Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Senatik 1)*, 11–16.

Subakti, D. P., Marzal, J., & Hsb, M. H. E. (2021). Pengembangan E-LKPD berkarakteristik budaya jambi menggunakan model discovery learning berbasis STEM untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1249–1264.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Kedua, Vol. 5).

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. In *Surya Cahya*.

Susanti, D. Y., Sumardi, & Muhajang, T. (2022). Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku. *Educatio*, 8(4), 1295–1300. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3459>

Susanti, W., Saleh, L. F., Nurhabibah, Gultom, A. B., Saloom, G., Ndorang, T. A., Sukwika, T., Nueley, L., Suroyo, Mulya, R., & Lisnasari, S. F. (2022). *Pemikiran Kritis dan Kreatif* (M. M. H. Fajar Ningrum (Ed.); 1st ed., Vol. 17). CV. Media Sains Indonesia.

Susilawati, S., Asyiah, N., & Iskandar, M. N. (2022). Pelatihan Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Menggunakan Aplikasi Liveworksheet bagi Guru SD. *Warta LPM*, 25(3), 388–396. <https://doi.org/10.23917/warta.v25i3.1034>

Suwartaya, Anggraeni, E., Rujiyati, Saputra, S., & Setyaningsih, D. A. (2014). Panduan Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Jarak Jauh (BA-PJJ) Sekolah Dasar. *Dinas Pendidikan Kota Pekalongan*, 28.

https://dindik.pekalongankota.go.id/upload/file/file_20201112020750.pdf

- Torrance, E. P., & Wallach, M. A. (1968). Torrance Tests of Creative Thinking: Norms -- Technical Manual. *American Educational Research Journal*, 5(2), 272. <https://doi.org/10.2307/1161826>
- Ulfha, M., Sumarni, W., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). *Tinjauan Literatur Sistematis : Pengembangan Storybook sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. 14(3).
- Umbaryati, U. (2016). Pentingnya LKPD pada pendekatan scientific pembelajaran matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 217–225.
- Uyun, F., & Irwanti, P. S. E. (2023). *Implementation of Qurma Learning in Developing Speaking Skills in Fourth Grade Students at Islamic Elementary School (MI) Narrative Qur'an Lamongan*. 15(2), 115–128.
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>
- Warmansyah, J., Utami, T., Faridy, F., Syarfina, Marini, T., & Ashari, N. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (A. Ulinnuha & Tarmizi (Eds.); 1st ed.).
- Wati, R. S., Nurlaeli, & Husni, M. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Cerita Bergambar pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar*. 1(1), 37–48.
- Widada, W., Herawaty, D., Pusvita, Y., Anggreni, D., Aripanti, R., & Panduwinata, B. (2020). Multiplication and division of integers through cultural approaches of playing dakon Multiplication and division of integers through cultural approaches of playing dakon. *Conference Series Journal*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1657/1/012030>
- Widianti, A. Y., & Sari, P. M. (2022). *Pengembangan LKPD Berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan Maze Chase-Wordwall pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD*. 8(2), 617–626.
- Winarji, B. (2019). *PANDUAN PENILAIAN LKPD 2 BAGI PENDIDIK*.
- Winarni, E. W., Koto, I., Yanti, R., Erander, S., & Safitri, D. (2022). *Pendampingan Guru SD dalam Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. 03(67), 21–29.
- Zen, R. (2025). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis NHT (Numbering Heads Together) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SDI Al Ma'arif Singosari Kabupaten Malang. *Skripsi*, 11(1), 1–14.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 343/Un.03.1/TL.01.04/01/2026 21 Januari 2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MI Azharul Ulum 01 Brongkal

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Nailatun Muzayyanatul Izza
NIM	: 220103110011
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan LKPD Berbasis Storybook pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa
Lama Penelitian	: Januari 2026 sampai dengan Maret 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan

Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Permohonan Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-5231/Un.03/FITK/PP.00.9/12/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

15 Desember 2025

Kepada Yth.
Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd
di –
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Nailatun Muzayyanatul Izza
NIM : 220103110011
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan LKPD Berbasis Storybook pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.
Dosen Pembimbing : Ahmad Abtokhi, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Ahli Desain

		KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id
Nomor	: B-5291/Un.03/FITK/PP.00.9/12/2025	31 Desember 2025
Lampiran	: -	
Perihal	: Permohonan Menjadi Validator	
Kepada Yth. Nur Hidayah Hanifah, M.Pd. di - Tempat		
Assalamualaikum Wr. Wb.		
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:		
Nama	: Nailatun Muzayyanatul Izza	
NIM	: 220103110011	
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
Judul Skripsi	: Pengembangan LKPD Berbasis Storybook pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.	
Dosen Pembimbing	: Ahmad Abtokhi, M.Pd.	
maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.		
Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A NIP. 197308232000031002

Lampiran 4 Surat Balasan Sekolah



YAYASAN PENDIDIKAN DAN SOSIAL AZHARUL ULUM
Nomor. AHU-0003424.AH.01.04. Tahun 2015
MADRASAH IBTIDAIYAH AZHARUL ULUM 01
Terakreditasi A No.471/BAN-PDM/SK/2025
NSM: 111235070147 NPSN: 60715131
Alamat: Jl. K.H. Bahrowi 715 Brongkal RT.01 RW.01
Pagelaran Malang 65177
Email: miazharululum01.147@gmail.com Tlpn.081334234122

SURAT PERNYATAAN

KESEDIAAN MENERIMA MAHASISWA PENELITIAN

No : 579/SK/MIAU-01/A5/3/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MAHMUDAH, M.Pd.
Jabatan : Kepala MI Azharul Ulum 01
Tempat Dinas : MI Azharul Ulum 01
Alamat : Jl. KH. Bahrowi 715 RT.001 RW.001 Brongkal Pagelaran Malang
Kontak WA : +62 81334234122

Menyatakan kesediaan menerima mahasiswa Penelitian atas nama

Nama : NAILATUN MUZAYYANATUL IZZA
Lama Penelitian : Januari s.d. Maret 2026

Demikian surat kesediaan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 05 Maret 2026

Kepala MI Azharul Ulum 01



MAHMUDAH, M.Pd.

Lampiran 5 Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN DAN SOSIAL AZHARUL ULUM
Nomor: AHU-0003424.AH.01.04. Tahun 2015
MADRASAH IBTIDAIYAH AZHARUL ULUM 01
Terakreditasi A No.471/BAN-PDM/SK/2025
NSM: 111235070147 NPSN: 60715131
Alamat: Jl. K.H. Bahrowi 715 Brongkal RT.01 RW.01
Pagelaran Malang 65177
Email: miazharululum01.147@gmail.com Tlpn.081334234122

SURAT KETERANGAN

Nomor : 578/SK/MIAU-01/A5/3/2026

Assalamu'alaikum War. Wab.

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MAHMUDAH, M.Pd.

Jabatan : Kepala MI Azharul Ulum 01

Alamat Dinas : Jl. KH. Bahrowi 715 RT.001 RW.001 Brongkal Pagelaran Malang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : NAILATUN MUZAYYANATUL IZZA

NIM : 220103110011

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama tersebut diatas telah benar-benar melakukan Penelitian dengan judul Skripsi :

"Pengembangan LKPD berbasis storybook pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa".

dalam tugas Penyusunan Skripsi Mahasiswa FITK Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang di MI Azharul Ulum 01 Brongkal Pagelaran pada bulan Januari s/d Maret 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum, War, Wab

Malang, 05 Maret 2026

Kepala MI Azharul Ulum 01



MAHMUDAH, M.Pd.

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS STORYBOOK PADA PEMBELAJARAN
IPAS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA**

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
A. Pendahuluan						
1	LKPD menyajikan kata pengantar yang mudah dipahami oleh guru dan siswa	1	2	3	4	5
2	Produk menyajikan alur tujuan pembelajaran yang jelas sesuai ketentuan Kurikulum Merdeka	1	2	3	4	5
3	Identitas pengembang, materi, dan kelas tercantum lengkap	1	2	3	4	5
4	Terdapat petunjuk penggunaan LKPD yang mudah dipahami siswa	1	2	3	4	5
B. Isi Materi						
5	Materi yang disajikan sesuai dengan CP dan TP IPAS kelas III	1	2	3	4	5
6	Konsep energi dijelaskan secara benar dan tidak menimbulkan miskonsepsi	1	2	3	4	5
7	Urutan penyajian materi logis, dari yang mudah ke kompleks	1	2	3	4	5
8	Cerita dalam LKPD mendukung pemahaman materi energi	1	2	3	4	5
9	Aktivitas siswa dalam LKPD menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif (fluency, flexibility, originality, elaboration)	1	2	3	4	5
10	Bahasa materi disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa MI/SD	1	2	3	4	5
11	Gambar dan ilustrasi mendukung pemahaman materi dan cerita	1	2	3	4	5
12	Kegiatan dalam LKPD melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
13	Materi disusun secara relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa	1	2	3	4	5
14	Soal evaluasi dan latihan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan indikator berpikir kreatif	1	2	3	4	5
15	Petunjuk kegiatan dan langkah kerja jelas serta mudah diikuti siswa	1	2	3	4	5
16	Materi mendukung kegiatan pembelajaran yang menyenangkan	1	2	3	4	5
C. Penutup						
17	LKPD dilengkapi dengan bagian evaluasi atau refleksi siswa	1	2	3	4	5

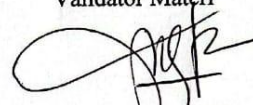
18	Pada bagian akhir produk mencantumkan daftar referensi atau rujukan	1	2	3	4	5
19	Rujukan atau referensi yang disajikan memenuhi kriteria kemutakhiran data (terbaru dan valid)	1	2	3	4	5

SARAN:

.....

Malang, 17 Desember 2025

Validator Materi



Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd

Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Desain

D. Tabel Penilaian							
No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Validasi				
			1	2	3	4	5
1	Ketertarikan	1. Tampilan awal LKPD mampu menarik perhatian siswa					✓
		2. Alur cerita dalam LKPD menumbuhkan minat belajar siswa					✓
2	Tampilan Warna	3. Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3 MI/SD				✓	
		4. Kombinasi warna teks dan latar memudahkan keterbacaan siswa				✓	
		5. Warna yang digunakan meningkatkan daya tarik belajar siswa				✓	
		6. Konsistensi warna antar halaman LKPD					✓
3	Tampilan Gambar	7. Kesesuaian gambar dengan isi cerita dalam LKPD					✓
		8. Kejelasan dan kualitas gambar dalam LKPD					✓
		9. Gambar mendukung pemahaman materi IPAS					✓
		10. Ilustrasi gambar mendorong imajinasi dan kreativitas siswa					✓
4	Tampilan Konsep	11. Kejelasan penyajian konsep IPAS melalui cerita				✓	
		12. Kesesuaian alur cerita dengan materi IPAS				✓	
		13. Tampilan materi mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa					✓
5	Tata Letak	14. Kerapian tata letak teks dan gambar					✓
		15. Kesesuaian ukuran huruf dan spasi					✓

6	Kalimat Penjelas	16. Kejelasan kalimat pada materi				✓	
		17. Kalimat penjelas mendukung aktivitas kreatif siswa				✓	
7	Bahasa	18. Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa					✓
		19. Bahasa komunikatif dan mudah dipahami					✓

Telah dimodifikasi dari sumber: (Puspitasari et al., 2023) Puspitasari, K., Rohmah, M., & Afifah, S. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPS*. 2, 64–72.

E. Komentar/ Saran

Sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
Perlu saran

F. Kesimpulan

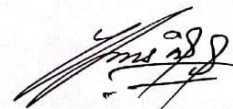
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② 2. Layak digunakan tetapi revisi
3. Tidak layak digunakan

Mohon di lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/ Ibu.

Malang, 27 Januari 2026

Validator Ahli Desain



Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

D. LEMBAR PENILAIAN

No.	Pernyataan	Rentang				
		1	2	3	4	5
a. Ketepatan						
1.	Materi dalam LKPD sesuai dengan CP, dan TP.					✓
2.	Urutan penyajian materi dalam LKPD runtut dan sistematis					✓
3.	Bahasa yang digunakan dalam LKPD sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3.				✓	
b. Kelengkapan						
4.	LKPD memuat materi dan gambar yang saling berkaitan.					✓
5.	LKPD dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas.					✓
c. Minat/Perhatian						
6.	LKPD mampu menarik minat dan perhatian siswa.					✓
d. Kebergunaan						
7.	LKPD mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.					✓
8.	LKPD fleksibel digunakan dalam pembelajaran.					✓
9.	LKPD membantu guru dalam menyampaikan materi.					✓
e. Kualitas Tampilan						
10	Tampilan LKPD menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.				✓	

E. Komentar/ Saran

Sudah Layak digunakan.

F. Kesimpulan

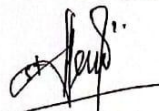
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan tetapi revisi
3. Tidak layak digunakan

Mohon di lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/ Ibu.

Malang, 27 Januari 2026

Validator Ahli Pembelajaran


Siti Aisyah, S.Pd

LEMBAR WAWANCARA PRA-PENELITIAN

Instansi : MI Azharul Ulum 01 Brongkal

Kelas : III B

Mata Pelajaran : IPAS

Materi : Berkenalan dengan Energi

Judul Penelitian : Pengembangan LKPD Berbasis *Storybook* pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.

Narasumber : Siti Aisyah, S.Pd (Wali Kelas III B)

Aspek 1 (Kondisi Pembelajaran)

1. Metode atau pendekatan pembelajaran apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran?
 - Metode yang biasa saya gunakan adalah ceramah. Pendekatan yang digunakan cenderung berpusat pada guru.
2. Bagaimana tingkat keaktifan siswa kelas III selama pembelajaran IPAS berlangsung?
 - Tingkat keaktifan siswa kelas III cukup bervariasi. Sebagian siswa aktif merespons guru, tetapi sebagian yang lain masih pasif dan cenderung bergurau bersama teman yang lainnya.
3. Media atau bahan ajar apa yang selama ini digunakan dalam pembelajaran IPAS?
 - Bahan ajar yang digunakan selama ini adalah LKS konvensional dengan kertas buram. Tidak pernah menggunakan media lainnya, karena saya sudah tua tidak bisa menggunakan teknologi yang terbaru.
4. Apakah media/bahan ajar yang tersedia sudah cukup membantu siswa memahami materi IPAS dengan baik?

- Bahan ajar cukup membantu, namun belum sepenuhnya optimal. LKS yang digunakan terlalu banyak teksnya, sehingga kurang menarik bagi siswa tingkat dasar.
5. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III menurut pengamatan Bapak/Ibu selama mengajar?
- Kemampuan berpikir kreatif tergolong rendah. Sebagian besar siswa cenderung menjawab sesuai yang ada di LKS tanpa mengembangkan idenya sendiri karena belum terbiasa.

Aspek 2 (Kebutuhan Media)

6. Materi apa yang menurut Bapak/Ibu paling sulit dipahami oleh siswa?
- Materi yang paling sulit dipahami siswa adalah energi, karena berkaitan dengan listrik dan matahari, anak-anak sulit membedakan antara sumber dan bentuk energinya.
7. Kesulitan apa yang sering Bapak/Ibu temui ketika mengajarkan materi tersebut?
- Kesulitan yang sering saya ditemui adalah siswa sulit untuk membayangkan proses atau konsep yang bersifat abstrak karena tidak bisa diamati secara langsung. Jadi, mereka kurang termotivasi.
8. Menurut Bapak/Ibu, bahan ajar seperti apa yang dibutuhkan agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran IPAS?
- Bahan ajar yang dibutuhkan adalah bahan ajar yang menyajikan materi dengan banyak gambarnya disertai dengan cerita, karena siswa kelas III rata-rata lebih suka jika saya bercerita. Cerita yang disertai dengan gambar tetapi juga terdapat soal yang membuat siswa berkreasi dan eksplorasi.
9. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan LKPD berbasis *storybook*? Jika iya seperti apa?
- Belum pernah sama sekali menggunakan LKPD berbasis *storybook*. Selama ini saya hanya menggunakan LKS konvensional.
10. Strategi apa yang Bapak/Ibu rencanakan untuk memastikan agar penggunaan LKPD berbasis *storybook* efektif?

- Strategi yang saya direncanakan antara lain memperkenalkan LKPD kepada siswa secara bertahap, memastikan siswa membaca cerita sebelum mengerjakan.

LEMBAR WAWANCARA PENELITIAN

Instansi : MI Azharul Ulum 01 Brongkal

Kelas : III B

Mata Pelajaran : IPAS

Materi : Berkenalan dengan Energi

Judul Penelitian : Pengembangan LKPD Berbasis *Storybook* pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.

1. Bagaimana penilaian Bapak/Ibu terhadap tampilan LKPD berbasis storybook yang telah digunakan siswa?
 - Tampilan LKPD berbasis storybook ini sangat menarik berbeda dari LKPD yang biasa digunakan. Penggunaan ilustrasi gambar yang berwarna, karakter cerita yang lucu, sehingga anak-anak semangat dalam mengerjakan.
2. Apakah isi/materi dalam LKPD sudah sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa kelas III B?
 - Isi dan materinya sudah sesuai dengan materi IPAS yang dipelajari anak-anak, sejalan juga CP dan TPnya. Bahasa yang digunakan juga cukup mudah untuk anak-anak tingkat dasar. Tingkat kesulitannya pas, tidak terlalu membebani anak-anak.
3. Apakah LKPD berbasis storybook ini memudahkan Bapak/Ibu dalam mengelola pembelajaran IPAS di kelas?
 - Iya, karena dengan adanya alur sebagai pengantar, anak-anak lebih mudah untuk diarahkan tanpa harus menjelaskan materi dengan banyak.
4. Bagaimana perubahan keterlibatan dan antusiasme siswa setelah menggunakan LKPD berbasis storybook dibandingkan sebelumnya?

- Ada perbedaannya. Biasanya kalau pakai LKS, beberapa anak cepat bosan. Tapi ketika menggunakan ini mereka langsung membaca sendiri, karena penasaran.
5. Apakah siswa terlihat lebih aktif berpikir kreatif, menghasilkan banyak ide, ide unik, atau penjelasan rinci selama menggunakan LKPD?
- Iya, lumayan terlihat, biasanya terdapat beberapa anak itu hanya diam, ketika menggunakan LKPD ini dia menulis banyak.
6. Saran apa yang ingin Bapak/Ibu sampaikan untuk perbaikan LKPD berbasis storybook ini ke depannya?
- Saran saya, mungkin kolom jawabannya diperlebar sedikit, karena terdapat anak yang tulisannya besar jadi tidak cukup.

Lampiran 11 Hasil Observasi Penerapan Media

LEMBAR OBSERVASI PENERAPAN BAHAN AJAR

Hari, Tanggal : 28 Agustus 2025

Instansi : MI Azharul Ulum 01 Brongkal

Kelas : III B

Mata Pelajaran : IPAS

Materi : Berkenalan dengan Energi

Judul Penelitian : Pengembangan LKPD Berbasis *Storybook* pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.

No.	Aspek yang Diamati	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran				✓		Siswa membaca cerita dalam LKPD dengan sungguh-sungguh, merespons pertanyaan pemantik, dan tampak antusias dari awal hingga akhir pembelajaran.
2	Penggunaan LKPD berbasis storybook					✓	Siswa menggunakan LKPD dengan tepat dan sesuai instruksi, membaca petunjuk penggunaan terlebih dahulu sebelum mengerjakan setiap kegiatan.
3	Berpikir Kreatif				✓		Fluency (kelancaran) Siswa mampu menghasilkan banyak ide/jawaban pada kegiatan di LKPD, minimal mengisi 6-9 dari kolom yang tersedia.
4					✓		Originality (keaslian) Siswa menuliskan ide yang unik dan berbeda dari teman pada kegiatan di LKPD, tidak sekedar meniru jawaban teman yang lain.
5					✓		Elaboration (kerincian) Siswa menjelaskan jawaban secara rinci dan disertai alasan yang jelas pada kegiatan di LKPD.
6						✓	Flexibility (keluwesan)

							Siswa mampu memandang satu peristiwa lebih dari satu perspektif energi pada kegiatan di LKPD.
7	Interaksi siswa dan guru				✓		Guru membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan LKPD dengan sabar dan memberikan umpan balik yang mendorong siswa berpikir lebih kreatif.
8	Kemandirian mengerjakan LKPD					✓	Siswa menyelesaikan seluruh kegiatan LKPD dari awal hingga akhir secara mandiri dalam waktu yang ditentukan tanpa banyak bantuan dari guru.
9	Motivasi belajar siswa					✓	Siswa antusias dan termotivasi selama membaca cerita dan mengerjakan seluruh kegiatan LKPD, tidak terlihat bosan atau tidak bersemangat
10	Suasana kelas					✓	Kondisi kelas tenang, tertib, dan kondusif sehingga mendukung seluruh proses berpikir kreatif siswa selama pembelajaran berlangsung.

Sumber modifikasi dari (Sugiyono, 2023).

Keterangan Pengisian

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

(Berikan tanda (✓) pada jawaban yang paling sesuai)

Catatan Pengamatan:

Siswa sangat antusias jika pembelajarannya bervariasi dan menggunakan bahan ajar baru.

72

SOAL PRE-TEST PEMBELAJARAN IPAS

NAMA : Sania Syarifah Putri Arivia

KELAS : III E

Bacalah cerita terlebih dahulu untuk menjawab soal-soal uraian di bawah ini!

Energi di Sekitar Lani

Di pagi hari, Lani bangun dan membuka jendela kamarnya. Cahaya matahari masuk dan membuat kamar menjadi terang tanpa menyalakan lampu. Setelah mandi menggunakan air dari kran atau *shower*, Lani melihat ibunya memasak nasi menggunakan *rice cooker* atau *magic com* dan memasak sayuran menggunakan kompor gas. Ayahnya menyalakan sepeda motor untuk berangkat kerja.

Di sekolah, cuaca sangat panas. Beberapa siswa ingin menyalakan AC, sebagian ingin menyalakan kipas angin, dan yang lain menyarankan membuka jendela saja agar udara segar masuk.

Saat pelajaran dimulai, guru menyalakan proyektor untuk menampilkan gambar tentang sumber energi dan bentuk-bentuk energi. Tiba-tiba listrik padam dan kelas menjadi gelap.

Sepulang sekolah, Lani membantu ibunya mencuci pakaian menggunakan mesin cuci. Mesin itu berputar dan berbunyi hingga pakaian bersih.

Jawablah pertanyaan di bawah dengan jelas dan benar!

- 8 1. Berdasarkan cerita di atas, jelaskan pengertian sumber energi dan tuliskan contoh sumber energi yang terdapat dalam cerita!
Cahaya matahari masuk dan membuat kamar menjadi terang.
- 5 2. Pada bagian ibu memasak, jelaskan sumber energi yang digunakan pada *rice cooker* dan kompor gas!
energi listrik
- 5 3. Pada bagian ayah menyalakan sepeda motor, jelaskan sumber energi yang digunakan pada peristiwa tersebut!
energi kimia
- 6 4. Pada bagian kelas terasa panas, menurutmu sumber energi apa yang paling tepat digunakan agar kelas nyaman? Jelaskan alasanmu!
energi angin

5. Pada bagian mesin cuci digunakan, jelaskan bentuk energi yang terjadi!

energi gerak

6. Kelompokkan benda berikut berdasarkan bentuk energi yang dihasilkan dan jelaskan alasannya!



proyektor = energi listrik

matahari = energi panas

kampor = energi panas

mesin cuci = energi gerak

7. Pada bagian proyektor dinyalakan, jelaskan perubahan bentuk energi yang terjadi!

kalau hidup ada lampunya

kalau mati ga ada lampunya

8. Jelaskan secara runtut proses perubahan energi yang terjadi pada mesin cuci!

kalau hidup ada energi gerak

kalau mati ga ada

9. Berdasarkan cerita, jelaskan contoh perilaku hemat energi yang dapat dilakukan Lani di rumah!

mematikan lampu saat siang

hari

10. Menurutmu, bagaimana cara menggunakan energi secara tepat di sekolah berdasarkan cerita tersebut? Jelaskan!

menghemat energi

Lampiran 13 Hasil Pengerjaan Soal Post-test

SOAL POST-TEST PEMBELAJARAN IPAS

NAMA : Saima

KELAS : III B

Bacalah cerita terlebih dahulu untuk menjawab soal-soal uraian di bawah ini!

Sekolah Ramah Energi

Sekolah Bima sedang menjalankan program "Sekolah Ramah Energi". Pagi hari, petugas menyalakan pompa air untuk mengisi tandon. Lampu dan kipas angin di beberapa kelas sudah menyala meskipun belum digunakan.

Di halaman sekolah terdapat panel surya yang memanfaatkan energi matahari untuk menghasilkan listrik tambahan. Guru menjelaskan bahwa energi matahari dapat diubah menjadi energi listrik.

Saat praktikum, siswa menggunakan blender untuk membuat jus. Blender berputar cepat dan menghasilkan suara hingga buah menjadi halus.

Saat istirahat, Bima melihat kipas angin tetap menyala di kelas kosong, kemudian dimatikan karena harus menggunakan energi dengan bijak.

Jawablah pertanyaan di bawah dengan jelas dan benar!

- 8/10 1. Berdasarkan cerita di atas, jelaskan pengertian sumber energi dan tuliskan contoh sumber energi yang terdapat dalam cerita!
di halaman sekolah terdapat panel surya yang memanfaatkan energi matahari untuk menghasilkan listrik tambahan
- 8 2. Jelaskan sumber energi yang digunakan pada panel surya dan pompa air listrik!
Matahari
- 10 3. Pada bagian penggunaan blender, jelaskan sumber energi yang digunakan pada peristiwa tersebut!
dari matahari turun ke listrik dari listrik ke blender
- 10 4. Sumber energi apa yang paling tepat digunakan agar di sekolah lebih hemat energi?
matahari / cahaya
- 10 5. Jelaskan bentuk energi yang terjadi saat blender digunakan!
energi bunyi / energi listrik

- 10 6. Kelompokkan benda berikut berdasarkan bentuk energi yang dihasilkan dan jelaskan alasannya!



Matahari = energi cahaya untuk menyinari bumi!
 Kipas = energi gerak untuk menghasilkan angin buatan
 Blender = energi bunyi untuk membuat minuman
 Lampu = cahaya untuk menyinari ruangan

- 10 7. Jelaskan perubahan bentuk energi yang terjadi saat kipas angin dinyalakan!

disaat kipas mati tidak ada energi angin
 Tetapi disaat kipas hidup membuat energi angin

- 10 8. Jelaskan secara runtut proses perubahan energi yang terjadi pada blender!

saat blender mati tidak ada energi bunyi
 Tetapi saat hidup menimbulkan energi bunyi

- 10 9. Jelaskan contoh perilaku hemat energi yang dapat dilakukan siswa di sekolah!

Menghemat energi air & menghemat energi cahaya

- 8 10. Menurutmu, bagaimana penggunaan energi yang paling tepat di sekolah berdasarkan cerita tersebut? Jelaskan!

Pada guru / energi cahaya

Lampiran 14 Modul Ajar

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Nailatun Muzayyanatul Izza
Instansi	: MI Azharul Ulum 01 Brongkal
Tahun Penyusunan	: 2026
Jenjang Sekolah	: MI/SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / III
Bab / Tema	: Mengenal Energi di Sekitar Kita (Topik A, B, C)
Jumlah Peserta Didik	: 22 Siswa
Model Pembelajaran	: Inquiry Based Learning melalui Storybook
Sarana dan Prasarana	: LKPD, Alat Tulis, Papan Tulis, dan Gambar Ilustrasi
Profil Pelajar Pancasila	: Bernalar Kritis, Kreatif, Bergotong Royong
Alokasi Waktu	: 3x Pertemuan, 1x pertemuan 3 JP (3 x 35 menit)
KOMPONEN INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya).	
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Siswa mampu menyebutkan benda-benda yang ada di sekitar rumah. 2. Siswa mampu memahami bahwa manusia membutuhkan energi. 3. Siswa mampu mengenal sumber energi sederhana.	
C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Peserta didik mengidentifikasi berbagai sumber energi melalui cerita. Kelancaran (<i>fluency</i>). 2. Peserta didik menyebutkan contoh penggunaan sumber energi dalam kehidupan sehari-hari. Keaslian (<i>originality</i>). 3. Peserta didik menjelaskan ciri-ciri setiap bentuk energi secara runtut melalui cerita. Kerincian (<i>elaboration</i>). 4. Peserta didik mengklasifikasikan benda ke dalam kategori bentuk energi yang sesuai. Keluwesan (<i>flexibility</i>). 5. Peserta didik membedakan berbagai jenis perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari. Keluwesan (<i>flexibility</i>). 6. Peserta didik menjelaskan pentingnya hemat energi secara runtut dan jelas. Kerincian (<i>elaboration</i>).	
D. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Peserta didik dapat memahami bahwa mempelajari konsep energi melalui cerita dan bereksplorasi aktif dapat membantu mereka mengenali peran energi dalam	

kehidupan nyata dan mendorong sikap hemat dan peduli pada lingkungan sejak usia dini.
E. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Apa yang terjadi kalau kamu tidak makan dalam sehari? 2. Mengapa kipas angin bisa berputar? 3. Apakah kalian pernah kepanasan di bawah terik matahari? Dari mana asalnya panas itu? 4. Bayangkan jika besok pagi listrik di seluruh desa mati. Apa yang akan terjadi? Apa saja yang tidak bisa kalian lakukan?
KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pertemuan 1 (105 menit) TOPIK A: Ragam Sumber Energi
Tujuan Pembelajaran: 1. Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai sumber melalui cerita. (<i>fluency</i>) 2. Peserta didik mampu menyebutkan contoh penggunaan sumber energi yang unik dan orisinal. (<i>Originality</i>)
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
1. Guru memulai kelas dengan salam dan mengajak siswa berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas. 2. Guru mengecek kehadiran siswa. 3. Guru mengajukan pertanyaan pemantik: “Apakah kalian pernah kepanasan di bawah terik matahari? Dari mana asalnya panas itu?” 4. Guru memancing siswa untuk mengingat pengalaman sehari-hari yang berkaitan dengan energi. 5. Siswa diajak menyebutkan benda-benda di sekitar yang membutuhkan energi. 6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. 7. Guru meminta siswa membuka halaman pertunjuk penggunaan dan membaca bersama-sama.
Kegiatan Inti (80 menit)
1. Guru dan siswa menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke” dengan bersama-sama. 2. Kemudian, guru meminta siswa membuka LKPD halaman 1-3. 3. Guru meminta 3 siswa membacakan cerita secara bergantian. 4. Guru membimbing siswa untuk mengidentifikasi kata-kata kunci yang berhubungan dengan energi. 5. Setelah membaca, guru bertanya: “Sumber energi apa yang muncul dalam cerita tersebut?” 6. Guru menjelaskan 7 sumber energi yang ada pada halaman 4-5 dengan singkat dan menarik. 7. Guru menyertakan penjelasan dengan contoh benda yang nyata.

8. Guru meminta siswa membuka kegiatan-kegiatan di halaman 6. 9. Kemudian, siswa diminta menuliskan sumber energi sebanyak mungkin yang mereka temukan dalam cerita tersebut. 10. Guru mendorong siswa untuk berpikir lebih dalam, tidak hanya sampai 3 tetapi hingga selesai (sesuai dengan kolom yang disediakan) untuk melatih kelancaran atau menghasilkan banyak ide. 11. Setelah itu, siswa membuka kegiatan selanjutnya. 12. Guru mendorong siswa untuk melatih keaslian atau menghasilkan ide yang unik. 13. Siswa mengerjakan kegiatan berikutnya yaitu menuliskan energi yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. 14. Siswa menuliskan secara mandiri di kolom yang telah disediakan.
Kegiatan Penutup (15 menit) 1. Guru mengajukan pertanyaan refleksi “sumber energi apa yang paling banyak kalian temukan?” 2. Kemudian, beberapa siswa diminta untuk membacakan ide unik mereka dari kegiatan diatas. 3. Guru merespons positif setelah mereka menjawab pertanyaannya dan meluruskan konsep yang kurang tepat. 4. Kegiatan selesai, guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.
Pertemuan 2 (105 menit) TOPIK B: Energi Itu Banyak Jenisnya!
Tujuan Pembelajaran: 1. Peserta didik mampu menjelaskan ciri-ciri setiap bentuk energi secara runtut. (<i>elaboration</i>) 2. Peserta didik mampu mengklasifikasikan benda ke dalam kategori bentuk energi yang sesuai. (<i>flexibility</i>)
Kegiatan Pendahuluan (10 menit) 1. Guru memulai kelas dengan salam dan mengajak siswa berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. 2. Guru mengecek kehadiran siswa. 3. Guru mendeskripsikan sebuah peristiwa tanpa menyebutkan nama energinya (menebak jenis energi). a. Ibu menyalakan kompor, lalu makanan menjadi matang dan panas, karena terdapat energi apa? b. Kipas angin berputar, ruangan teras sejuk, baling-baling terus bergerak, karena terdapat energi apa? 4. Siswa berlomba dalam menjawab nama jenis energinya. 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan runtut dan jelas.
Kegiatan Inti (80 menit) 1. Guru memandu siswa untuk membaca cerita di halaman 9-11. 2. Guru meminta 4 anak untuk bergantian membaca setiap paragraf.

3. Guru mengajukan pertanyaan selama membaca, “peristiwa apa yang berhubungan dengan energi bunyi?” 4. Guru menjelaskan 6 bentuk energi yang terdapat pada halaman 12. 5. Guru membuat tabel sederhana di papan tulis. 6. Siswa membuka kegiatan pada topik B. 7. Siswa diminta untuk menjelaskan bentuk dan ciri-ciri energi yang terdapat dalam cerita. 8. Guru berkeliling membimbing siswa saat mengerjakan hal ini untuk melatih kerincian atau menguraikan ide dengan rinci dan detail. 9. Selanjutnya, siswa mengerjakan kegiatan pada halaman 13. 10. Siswa diminta untuk menuliskan lebih dari satu bentuk energi serta alasannya. 11. Siswa berpikir dan menulis secara mandiri. 12. Kemudian, siswa membuka kegiatan selanjutnya pada halaman 14. 13. Siswa diminta untuk mengelompokkan peristiwa dalam cerita. 14. Guru mendorong siswa agar siswa tetap bisa mengerjakan dan percaya diri, kegiatan ini melatih keluwesan dengan memandang masalah dari berbagai perspektif.
Kegiatan Penutup (15 menit)
1. Guru meminta 2 siswa membacakan hasil “mari menjelaskan” di depan kelas. 2. Guru memberikan apresiasi kepada siswa dan meluruskan topik yang kurang tepat. 3. Guru memandu siswa untuk menyimpulkan bentuk-bentuk energi dan contohnya. 4. Kegiatan selesai, guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.
Pertemuan 3 (105 menit) TOPIK C: Pentingnya Hemat Energi!
Tujuan Pembelajaran: 1. Peserta didik mampu membedakan berbagai jenis perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari. (<i>Flexibility</i>) 2. Peserta didik mampu menjelaskan alasan pentingnya hemat energi secara runtut dan jelas. (<i>Elaboration</i>)
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
6. Guru memulai kelas dengan salam dan mengajak siswa berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. 7. Guru mengecek kehadiran siswa. 8. Guru mengajukan pertanyaan pemantik, “Bayangkan jika besok pagi listrik di seluruh desa mati. Apa yang akan terjadi? Apa saja yang tidak bisa kalian lakukan?” 9. Siswa berdiskusi singkat, kemudian beberapa siswa menyampaikan pendapatnya.

10. Kemudian guru meluruskan hasil dari jawaban beberapa siswa. 11. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan runtut dan jelas.
Kegiatan Inti (80 menit)
1. Guru memandu siswa untuk membaca cerita pada halaman 16-17. 2. Selama membaca, siswa diminta untuk menandai peristiwa yang menunjukkan perubahan energi. 3. Kemudian guru bertanya “Dari cerita tersebut, energi apa yang berubah menjadi apa ketika ibu memasak?” 4. Siswa menjawab dengan serentak. 5. Guru menjelaskan 3 cara hemat energi dengan singkat dan jelas. 6. Guru mengarahkan siswa untuk membuka kegiatan pada halaman 19. 7. Guru membimbing siswa yang tidak bisa menjawab dan masih kebingungan. 8. Siswa mengisi tabel dengan sebanyak-banyaknya. 9. Setelah selesai, guru mengarahkan siswa untuk membuka halaman 20. 10. Siswa mengerjakan kegiatan <i>elaboration</i>. 11. Guru mendorong jawaban agar yang panjang dan rinci, tidak hanya 1 kalimat saja tetapi juga berikan alasannya, hal ini untuk melatih perkembangan ide dengan detail dan konkret.
Kegiatan Penutup (15 menit)
1. Guru memimpin diskusi penutup selama 3x pertemuan. 2. Guru memandu siswa untuk merangkum pelajaran apa saja yang didapatkan oleh seluruh siswa. 3. Guru juga menekankan pesan moral “Bijaklah dalam menggunakan energi!” 4. Kemudian siswa diminta untuk mengisi refleksi di halaman 21. 5. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa atas partisipasi aktif. 6. Guru menyebutkan 3 nama siswa yang menunjukkan kreativitas terbaik. 7. Guru menegaskan bahwa berpikir kreatif itu penting!. 8. Kemudian, guru mengumumkan jadwal <i>post-test</i> dan mengisi angket respon siswa di pertemuan berikutnya. 9. Guru menutup pelajaran dengan salam.

**ANGKET RESPON SISWA PEMBELAJARAN IPAS
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA**

Nama: a s m a

Kelas: 3B

Pelajaran: IPAS

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah angket ini dengan jujur dan sesuai pendapatmu, jangan mencontoh milik teman.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan baik.
3. Jawaban angket tidak akan mempengaruhi nilai sekolah.
4. Berilah tanda (✓) pada kolom Ya jika kamu setuju.
5. Berilah tanda (✓) pada kolom Tidak jika kamu tidak setuju.
6. Kerjakan angket ini dengan tertib dan tenang!

B. KOLOM PENILAIAN

		Rentang	
No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
a. Isi/Materi			
1.	Apakah materi dalam LKPD mudah kamu pahami?	✓	
2.	Apakah gambar dan bacaan dalam LKPD terlihat jelas?	✓	
3.	Apakah bahasa dalam LKPD mudah kamu mengerti?	✓	
4.	Apakah LKPD membantu kamu untuk belajar?	✓	
5.	Apakah LKPD membuat kamu semangat belajar?	✓	
6.	Apakah LKPD mudah untuk dikerjakan?	✓	
b. Media			
7.	Apakah gambar dalam LKPD menarik?	✓	
8.	Apakah warna dalam LKPD terlihat menarik?	✓	
9.	Apakah tulisan dalam LKPD mudah untuk dibaca?	✓	
10.	Apakah kamu senang belajar menggunakan LKPD <i>Storybook</i> ?	✓	
11.	Apakah kamu ingin belajar lagi menggunakan LKPD ini?	✓	
12.	Saya merasa tidak bosan menggunakan LKPD <i>Storybook</i>	✓	

Lampiran 16 Rubrik Penilaian LKPD

No.	Indikator	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
1	Kelancaran (<i>fluency</i>)	Siswa hanya menghasilkan 1 ide/jawaban atau tidak menjawab	Siswa menghasilkan 2-3 ide atau jawaban	Siswa menghasilkan 4-5 ide/jawaban berbeda	Siswa menghasilkan ≥ 6 ide/jawaban berbeda yang relevan
2	Keluwesannya (<i>flexibility</i>)	Siswa tidak mampu mengubah pendekatan/perspektif	Siswa memberikan jawaban dari 1 perspektif	Siswa memberikan jawaban dari 2 perspektif berbeda	Siswa memberikan jawaban dari ≥ 3 perspektif/kategori berbeda
3	Keaslian (<i>Originality</i>)	Ide sepenuhnya meniru jawaban teman/buku	Ide hampir sama dengan teman	Ide cukup unik, sedikit berbeda dari teman	Ide/jawaban unik, sangat berbeda dari kebanyakan teman
4	Perincian (<i>Elaboration</i>)	Jawaban tidak lengkap/tidak ada penjelasan	Jawaban singkat tanpa alasan	Jawaban rinci dengan alasannya	Jawaban sangat rinci, disertai alasan dan contoh yang konkret

Lampiran 17 Tabulasi Data Skala Guttman

No Resp	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	TOTAL
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	9
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
6	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
8	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	8
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
11	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	10
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	10
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
19	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	7
20	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	9
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
TOTAL													243

Lampiran 18 Dokumentasi

Wawancara Pra-Penelitian



Pengenalan Produk



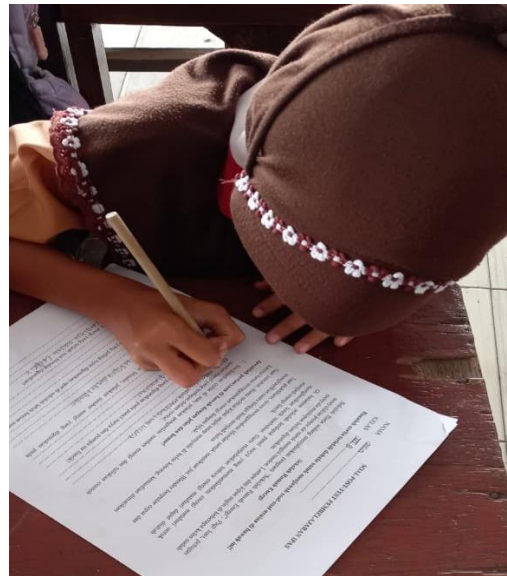
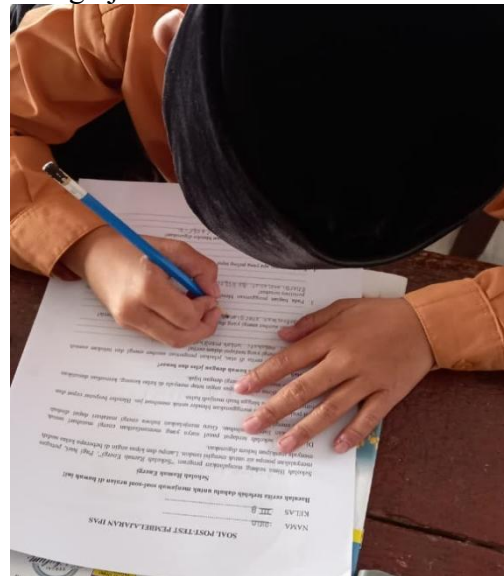
Mengerjakan LKPD



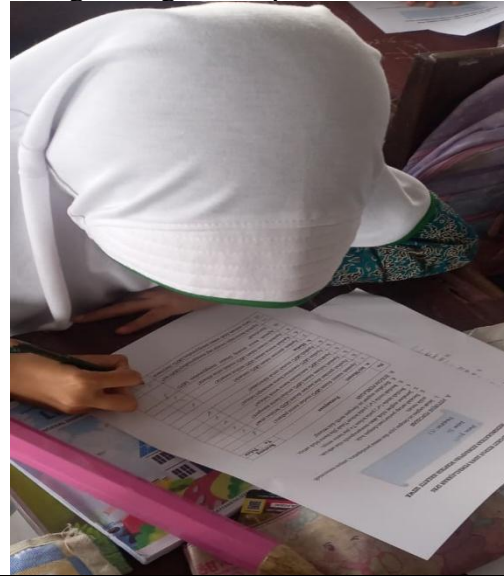
Mempresentasikan Hasil pada Kegiatan



Mengerjakan Soal Pre-test



Mengisi Angket Respon Siswa



Mengerjakan Soal Post-test



Lampiran 19 Sertifikat Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI
NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026
diberikan kepada:

Nama : Nailatun Muzayyanatul Izza
NIM : 220103110011
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis : Pengembangan LKPD Berbasis Storybook pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Unit Pengembangan Publikasi Ilmiah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 24 Juni 2026
d.t. Dekan
Ketua

Wahyu Indah Mala Rohmana, M.Pd

RIWAYAT HIDUP



Nama : Nailatun Muzayyanatul Izza

NIM : 220103110011

Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 22 September 2004

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2022

Alamat : JL.KH. Mukhsin RT 03/01 Brongkal Pagelaran Malang

No. Handphone : 085336091579

Email : ayanaizza22@gmail.com

Riwayat Pendidikan : RA Azharul Ulum Brongkal

: MI Azharul Ulum 01 Brongkal

: SMPI Almaarif 01 Singosari

: MA Almaarif Singosari

: S-1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang