

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS STORYBOARD PADA MATERI
INTERAKSI SOSIAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN
KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR**

Winarni¹, Eko Handoyo², Erni Suharini³

¹²³Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

¹winarni1212@students.unnes.ac.id

ABSTRACT

Social interaction learning materials in elementary schools still tend to be conventional so that they provide less space for students to develop creativity. This study aims to determine the effectiveness of Storyboard-Based Student Worksheets (LKPD) on Social Interaction Material as an Effort to Increase Creativity in Elementary School Students. This study uses the R&D (Research and Development) development research method. This development method uses the ADDIE method. The subjects in this study were fourth-grade elementary school students. The research instrument used an expert validation questionnaire, a readability questionnaire, a creativity questionnaire, and a student response questionnaire after using the Storyboard-based LKPD. The instrument was used to determine the quality of the Storyboard-based LKPD that had been developed. The results of the study include: 1) The characteristics of this Storyboard-Based LKPD can be accessed with a smartphone; 2) Validation results from several experts, namely media experts, material experts, and language experts with an average score of 94.21% in the very valid category. The results of the readability questionnaire obtained an average score of 94.70% positive responses; 3) The increase in student creativity in the experimental class (N-Gain 0.98) with Storyboard-based Student Worksheets (LKPD) was greater than in the control class (N-Gain 0.17); and 4) The student response after using Storyboard-based Student Worksheets was 95.83%, meaning the majority of students stated that the module was feasible, practical, and easy to use in learning. Therefore, based on the research results, it can be concluded that Storyboard-based Student Worksheets on Social Interaction can enhance the creativity of elementary school students.

Keywords: *Storyboard Student Worksheets, Social Interaction, Creativity, Elementary School*

ABSTRAK

Pembelajaran materi interaksi sosial di sekolah dasar masih cenderung bersifat konvensional sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan LKPD Berbasis Storyboard pada Materi Interaksi Sosial Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini

menggunakan metode penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Metode pengembangan ini menggunakan metode ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar. Instrumen penelitian menggunakan angket validasi ahli, angket keterbacaan, angket kreativitas, dan angket respon siswa setelah menggunakan LKPD berbasis Storyboard. Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui kualitas LKPD berbasis Storyboard yang telah dikembangkan. Hasil penelitian diantaranya: 1) Karakteristik LKPD Berbasis Storyboard ini dapat diakses dengan smartphone; 2) Hasil validasi dari beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan skor rata-rata sebesar 94,21% dalam kategori sangat valid. Hasil angket keterbacaan memperoleh skor rata-rata 94,70% respon positif; 3) Peningkatan kreativitas siswa pada kelas eksperimen (N-Gain 0,98) dengan LKPD berbasis Storyboard lebih besar daripada kelas control (N-Gain 0,17); dan 4) Hasil respon siswa setelah menggunakan LKPD berbasis Storyboard sebesar 95,83% artinya sebagian besar siswa menyatakan modul layak, praktis, dan mudah untuk digunakan dalam pembelajaran. Jadi, berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa LKPD berbasis Storyboard materi Interaksi Sosial dapat meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: LKPD Storyboard, Interaksi Sosial, Kreativitas, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan fondasi krusial bagi perkembangan intelektual, sosial, dan emosional anak (Santrock, 2018). Pada fase ini, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga perlu menstimulasi potensi unik setiap siswa, termasuk kreativitas (Craft, 2005). Kreativitas dipahami sebagai kemampuan menghasilkan ide-ide baru, orisinal, dan bernilai guna dalam konteks tertentu (Runco, 2014). Penguasaan kreativitas menjadi kompetensi esensial abad ke-21 karena berkaitan dengan kemampuan beradaptasi dan berinovasi menghadapi perubahan sosial dan

teknologi (Trilling & Fadel, 2009). Namun, praktik pembelajaran di banyak sekolah dasar masih menunjukkan kecenderungan konvensional yang berpusat pada guru (Slavin, 2014). Dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar membatasi ruang ekspresi dan eksplorasi ide siswa (Beghetto & Kaufman, 2014). Kondisi tersebut menyebabkan potensi kreativitas siswa belum berkembang secara optimal dalam proses pembelajaran (OECD, 2019).

Materi interaksi sosial mencakup pemahaman mengenai hubungan antarindividu, norma sosial, serta bentuk kerja sama dalam kehidupan

bermasyarakat (Banks, 2015). Materi ini memiliki karakteristik konseptual yang relatif abstrak sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna (Piaget, 1964). Pemahaman konsep interaksi sosial akan lebih efektif apabila disajikan melalui visualisasi dan pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan siswa (Vygotsky, 1978). Namun, pembelajaran interaksi sosial di sekolah dasar masih sering disampaikan melalui metode hafalan dan diskusi terbatas (Jarolimex & Parker, 1993). Pendekatan tersebut kurang mampu menggugah imajinasi siswa serta membatasi kesempatan mereka untuk berpikir kreatif (Hennessey & Amabile, 2010). Akibatnya, pemahaman siswa terhadap interaksi sosial menjadi dangkal dan sulit diterapkan secara kreatif dalam kehidupan sehari-hari (Fraenkel et al., 2012).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi perangkat pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas dan kreativitas siswa (Smaldino et al., 2019). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang berfungsi membimbing siswa

dalam proses belajar secara mandiri dan terarah (Prastowo, 2015). Namun, LKPD konvensional umumnya hanya berisi soal-soal tertulis yang kurang menantang daya pikir kreatif siswa (Widoyoko, 2018). Oleh karena itu, integrasi storyboard dalam LKPD menjadi alternatif inovatif yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Eisner, 2002). Storyboard merupakan rangkaian visual dan narasi yang disusun secara sistematis untuk merepresentasikan alur cerita atau situasi tertentu (Robin, 2008). Penggunaan storyboard dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, dan imajinasi siswa (Mayer, 2009).

Penelitian ini berangkat dari kesenjangan antara tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan kreativitas dan praktik pembelajaran di sekolah dasar yang masih monoton (Trilling & Fadel, 2009). Pengembangan LKPD berbasis storyboard dipandang sebagai solusi inovatif untuk menciptakan pembelajaran interaksi sosial yang lebih menarik dan bermakna (Hwang et al., 2015). LKPD storyboard memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam

memahami situasi sosial melalui cerita visual dan aktivitas kreatif (Robin, 2008). Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan LKPD storyboard dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar pada materi interaksi sosial (Guilford, 1967). Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian media pembelajaran kreatif (Runco, 2014). Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kontekstual dan berorientasi pada pengembangan potensi holistik siswa (OECD, 2019).

B. Metode Penelitian

Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan R&D (*Research and Development*). Pendekatan ini adalah jenis penelitian yang fokus pada pengembangan suatu produk yang dapat dipertanggungjawabkan.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menerapkan Model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Model pengembangan ini

dimanfaatkan untuk menciptakan LKPD, di mana model ADDIE berfungsi sebagai kerangka desain pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang teratur, efektif, dan efisien untuk menanggulangi masalah dalam proses belajar siswa melalui serangkaian aktivitas yang mencakup identifikasi masalah, pengembangan, dan evaluasi. Proses penelitian dan pengembangan yang menggunakan model ADDIE terbagi menjadi lima tahap, yaitu:

a. Analysis (Menganalisis)

1. Analisis Kebutuhan Guru

Kegiatan untuk menganalisis kebutuhan para pengajar dilakukan agar dapat memahami permasalahan yang dihadapi dalam pengajaran, khususnya terkait penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang cenderung monoton. Dengan melakukan wawancara dan observasi, penulis bisa menyesuaikan keperluan guru dengan LKPD yang akan dibuat.

2. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa bertujuan untuk mengeksplorasi masalah yang dihadapi oleh siswa dalam proses belajar, terutama di

kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi interaksi sosial. Dengan melakukan wawancara dan observasi, penulis dapat menyesuaikan LKPD yang dibuat dengan kebutuhan siswa.

3. Analisis Karakteristik Siswa

Pada langkah ini, penulis mengkaji ciri-ciri para siswa. Kajian ini dilakukan untuk memahami kebutuhan peserta didik, karakter atau sifat siswa, keterampilan siswa, minat dalam belajar, serta tingkat kreativitas siswa dalam pelajaran IPAS pada materi interaksi sosial yang akan digunakan sebagai dasar dalam penyusunan LKPD berbasis Storyboard.

b. Design (Merancang)

Pada fase ini, penulis melakukan pemeriksaan desain atau merancang sebuah produk pembelajaran yang berupa LKPD. LKPD yang akan dibuat adalah LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial untuk pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Paketiban 01. Buku cetak untuk kelas IV digunakan sebagai acuan dalam menyusun dan mengembangkan LKPD berbasis Storyboard yang menarik dan

praktis.

c. Development

(Mengembangkan)

Pada tahap ini, penulis mulai menciptakan produk sesuai dengan rencana yang telah ditentukan. Pada tahap ini, penulis melakukan pemeriksaan untuk memastikan keabsahan produk, yang mencakup pengecekan oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah produk dinyatakan sah, penulis akan melakukan pengujian kepada para guru dan siswa di kelas IV SD Negeri Paketiban 01. Setelah dilakukan pengujian, hasil dari pengembangan produk LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial dianggap memenuhi syarat untuk digunakan secara praktis dan menarik.

d. Implementation (Menerapkan)

Pada fase ini, penulis melaksanakan percobaan kepada siswa kelas IV di SD N Paketiban 01 dan SD N Paketiban 02. Tujuan dari percobaan ini adalah untuk menilai sejauh mana pengembangan LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial dapat diterima dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah proses percobaan dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari beberapa siswa kelas V SD N Paketiban 01 yang berjumlah 12 siswa, siswa diminta untuk mengisi kuesioner yang telah disiapkan. Kuesioner ini bertujuan untuk menilai kualitas LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial dan hasilnya akan menjadi acuan dalam melakukan perbaikan. Saran yang diberikan oleh siswa dicatat pada tabel.

2. Uji Coba Kelompok Besar
(*Large Group*)

Setelah dilakukan uji coba pada kelompok kecil dan dilakukan revisi selanjutnya dilakukan uji coba pada kelompok besar yang terdiri dari 20 siswa dari SD N Paketiban 02 sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa dari SD N Paketiban 01 sebagai kelas kontrol. Untuk melihat keefektifan LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial yang dikembangkan, maka penulis akan melakukan *quiz experiment one group pre-test post-test*. Siswa diberikan angket kreativitas siswa sebelum dan sesudah kegiatan belajar dengan menggunakan

LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial yang dikembangkan.

e. **Evaluation (Mengevaluasi)**

Tahap ini adalah tahap penutup dari proses pengembangan model ADDIE. Penilaian ini dilakukan untuk mengukur standar produk LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial yang telah dikembangkan setelah melewati tahap uji coba. Penilaian ini bertujuan untuk menilai keselarasan antara produk dengan kurikulum dan kebutuhan belajar siswa, kemudian dilanjutkan dengan penyempurnaan melalui revisi berdasarkan masukan dan saran yang diterima.

Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Riduwan (2018: 57) menjelaskan bahwa observasi adalah kegiatan mengamati objek penelitian secara langsung untuk melihat secara lebih mendalam.

b. Interview/wawancara

Dalam bukunya, Hamzah (2019: 125) mengungkapkan bahwa interview dilakukan dengan mengajukan sejumlah pertanyaan kepada objek penelitian. Jenis

interview yang digunakan dalam penelitian ini adalah interview tidak terstruktur. Tujuan dari interview ini adalah untuk mendapatkan data, informasi, umpan balik, serta saran terkait kekurangan dalam pembuatan LKPD berbasis Storyboard agar sesuai dengan keadaan yang ada di SDN Paketiban 01, khususnya di kelas IV.

c. Kuesioner/Angket

Kuesioner dalam penelitian ini berfungsi untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan kesesuaian desain atau rancangan pembelajaran, kesesuaian konten LKPD berbasis Storyboard, serta kelayakan pengembangan LKPD pada pembelajaran. Kuesioner ini sendiri digunakan untuk mengumpulkan masukan dan saran dari ahli validasi serta responden, yang kemudian akan dianalisis dan dijadikan bahan untuk perbaikan.

d. Tes

Nurhasanah (2018: 63) menjelaskan bahwa tes adalah serangkaian alat, baik berupa pertanyaan maupun instrumen lain, yang digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan, kecerdasan,

kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pengembangan LKPD berbasis Storyboard interaksi sosial di kelas IV. Tes ini dilakukan untuk menilai kemampuan siswa setelah menggunakan LKPD berbasis Storyboard.

e. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data langsung dari lokasi penelitian, termasuk buku-buku terkait, regulasi, laporan kegiatan, foto, film dokumenter, serta data relevan lainnya dalam penelitian (Riduwan, 2018: 58).

Teknik Validasi

Penelitian pengembangan ini memakai alat instrumen dalam bentuk survei atau kuesioner yang berfungsi untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan. Alat ini dirancang untuk menilai mutu LKPD berbasis Storyboard yang sedang dikembangkan. Adapun alat pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Alat Penilaian oleh Ahli Materi

Survei yang dirancang untuk

mengevaluasi kualitas media pembelajaran dari sudut pandang pendidikan. Survei yang dirancang dan digunakan oleh ahli materi dinilai berdasarkan 4 faktor, yaitu konten, aspek bahasa, presentasi, dan pembelajaran dari LKPD berbasis Storyboard.

2. Instrumen Lembar Penilaian Ahli Media

Instrumen ini dirancang dan dibuat untuk mengevaluasi kualitas penilaian oleh ahli media. Penilaian diukur dari posisi gambar dan daya tarik tampilan yang sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar. Di samping itu, ahli media juga akan memberikan rekomendasi dan *input* kepada peneliti untuk perbaikan pada LKPD berbasis Storyboard.

3. Instrumen Lembar Penilaian Ahli Bahasa

Instrumen penilaian ahli Bahasa dirancang dan disusun untuk mengevaluasi kualitas penilaian dari seorang ahli bahasa. Evaluasi ini dilakukan untuk menilai penggunaan bahasa dalam LKPD berbasis Storyboard, dan ahli bahasa juga akan memberikan saran perbaikan untuk LKPD berbasis Storyboard.

tersebut.

4. Instrumen Angket Respon Siswa

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data tentang respon siswa terhadap LKPD berbasis Storyboard yang telah divalidasi oleh ahli guna mendukung kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat.

Analisis Hasil Tes

Tes adalah sarana yang dipakai untuk menilai pengetahuan dan kemampuan belajar siswa mengenai topik tertentu. Tujuan tes ini adalah untuk mengevaluasi seberapa efektif LKPD berbasis Storyboard yang telah dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk memperoleh pembelajaran yang berkualitas dalam bentuk LKPD berbasis Storyboard yang telah tervalidasi dan praktis digunakan. Proses dalam menganalisis kriteria LKPD berbasis Storyboard yang telah dibuat meliputi beberapa langkah berikut:

Analisis Kevalidan

Analisis data dari lembar validasi diambil dari lembar yang telah diisi

dan dinilai oleh para ahli, kemudian ditelaah oleh penulis dengan mencatat hasil penilaian tersebut. Skor penilaian dari validator terhadap lembar kerja siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Kategori Nilai Validasi

Kategori Jawaban	Skor Pertanyaan Positif
Sangat Valid	5
Valid	4
Cukup Valid	3
Kurang Valid	2
Tidak Valid	1

Sumber: Sugiyono (2019)

Kemudian penulis menghitung rata-rata nilai dari validator menggunakan rumus.

Persentase Kelayakan (%) :

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : Sugiyono (2019)

Tabel 2 Kategori Kelayakan

Kategori Jawaban	Skor validitas
Sangat layak	81-100%
Layak	61-80%
Cukup layak	41-60%
Tidak layak	21-40%
Sangat tidak layak	0-20%

Sumber : Sugiyono (2018)

Analisis Kepraktisan

Untuk menilai sejauh mana produk ini praktis, penulis harus melakukan pengujian dengan melibatkan guru dan siswa.

Pengujian ini dilakukan dengan mengedarkan kuesioner yang diisi oleh mereka, menggunakan skala *Likert* yang disiapkan melalui lima langkah dalam bentuk pertanyaan. Nilai yang diperoleh kemudian akan dianalisis berdasarkan kriteria praktik yang telah ditentukan, seperti yang terlihat pada tabel sebelumnya. Selain mengumpulkan informasi dan data, penulis juga bisa mendapatkan pendapat dari siswa. Pendapat ini akan digunakan sebagai masukan untuk revisi LKPD berbasis Storyboard sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik dan sesuai. Untuk tujuan analisis, setiap jawaban dapat diberi penilaian.

Tabel 3 Kategori Nilai Kepraktisan

Kategori Jawaban	Skor Pertanyaan Positif
Sangat Praktis	5
Praktis	4
Cukup Praktis	3
Tidak Praktis	2
Sangat Tidak Praktis	1

Sumber: Sugiyono (2019)

Kemudian dicari rata-rata nilai buat setiap responden menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Sugiyono (Novita, Burhan & Darlius, 2016, hal. 14)

Tabel 4 Kategori Kepraktisan

Kategori Jawaban	Skor Validitas
Sangat Praktis	81-100%
Praktis	61-80%
Cukup Praktis	41-60%
Tidak Praktis	21-40%
Sangat Tidak Praktis	0-20%

Sumber: Akbar (2015:78)

Analisis Keefektifan

Teknik untuk menganalisis efektivitas LKPD berbasis Storyboard ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk meneliti data mengenai pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan siswa selama proses belajar, reaksi siswa terhadap pembelajaran, serta hasil yang dicapai oleh siswa. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang data yang ada. Data yang dikumpulkan dari *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk mengetahui pencapaian belajar siswa.

Gain merupakan perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*, yang mencerminkan peningkatan kreativitas siswa setelah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Untuk mengukur sejauh mana tingkat ketuntasan hasil belajar siswa, digunakan rumus *Normalized gain*.

$$\text{Gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maksimum}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan:

G = gain ternormalisasi

S_{pre} = Skor *Pretest*

S_{pos} = Skor *Posttest*

S_{mak} = Skor Maksimum Ideal

Kriteria yang digunakan penulis untuk menentukan ketuntasan belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan LKPD berbasis Storyboard adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Kriteria Interpretasi Gain Ternormalisasi

Rata-rata	Keterangan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

Sumber: Kesumawati, Retta & Sari (2016)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

1) Karakteristik LKPD Berbasis Storyboard

Karakteristik LKPD berbasis Storyboard ini yaitu dapat diakses dengan smartphone dan mudah digunakan untuk pembelajaran.

2) Hasil validasi dari beberapa ahli

Hasil validasi dari beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan skor rata-rata sebesar 94,21% dalam kategori sangat valid. Hasil angket keterbacaan memperoleh skor rata-rata 94,70% respon positif. Hasil penilaian validator disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6 Penilaian Validator

Aspek	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Validator 4	Persen	Ket
Aspek Media	56 /65	60 /65	61 /65	61 /65	91,54 %	Sangat Layak
Aspek Materi	72 /75	71 /75	70 /75	71 /75	94,67 %	Sangat Layak
Aspek Bahasa	67 /70	66 /70	68 /70	69 /70	96,43 %	Sangat Layak
Rata-Rata					94,21 %	Sangat Layak

Setelah dilakukan validasi oleh ahli, kemudian penulis melakukan uji keterbacaan penggunaan modul kepada siswa di kelas uji coba. Hasil uji keterbacaan modul digital disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7 Hasil Uji Keterbacaan LKPD berbasis Storyboard oleh Siswa

No	Indikator Pertanyaan	Setuju	Tidak Setuju	Persentase Setuju
1.	LKPD berbasis	12	-	100

No	Indikator Pertanyaan	Setuju	Tidak Setuju	Persentase Setuju
	Storyboard mudah digunakan melalui handphone atau laptop.			%
2.	Tampilan yang ada dalam LKPD berbasis Storyboard menarik.	11	1	91,6 %
3.	LKPD berbasis Storyboard menghubungkan materi pembelajaran IPAS materi interaksi sosial dengan contoh di kehidupan nyata.	10	2	83,3 %
4.	Materi dalam LKPD berbasis Storyboard sesuai dengan tujuan pembelajaran.	10	3	83,3 %
5.	Isi LKPD berbasis Storyboard menjelaskan tentang materi interaksi sosial.	11	1	91,6 %
6.	Bahasa dalam LKPD berbasis Storyboard mudah dipahami.	12	-	100 %
7.	Ada keterkaitan antara permasalahan dalam LKPD berbasis Storyboard dengan kehidupan sehari-hari saya.	11	1	91,6 %
8.	LKPD berbasis Storyboard memfasilitasi atau mengarahkan saya untuk melakukan aktivitas seperti menemukan masalah dan menyelesaikan masalah.	12	-	100 %
9.	Materi dalam LKPD berbasis Storyboard membantu memahami konsep materi interaksi sosial.	12	-	100 %
10.	LKPD berbasis Storyboard membantu menyelesaikan permasalahan terkait interaksi sosial.	12	-	100 %
11.	LKPD berbasis Storyboard sangat	12	-	100 %

No	Indikator Pertanyaan	Setuju	Tidak Setuju	Persentase Setuju
12.	menarik karena menyajikan rangkaian gambar. LKPD berbasis Storyboard berisi evaluasi yang mudah dipahami.	11	1	91,6 %
13.	Pertanyaan yang ada di LKPD berbasis Storyboard sesuai dengan materi interaksi sosial.	12	-	100 %
14.	LKPD berbasis Storyboard dapat meningkatkan minat saya belajar.	12	-	100 %
15.	LKPD berbasis Storyboard membuat saya tertarik untuk belajar.	11	1	91,6 %
16.	LKPD berbasis Storyboard dapat meningkatkan pemahaman konsep interaksi sosial.	11	1	91,6 %
Rata – Rata				94,70 %

3) Peningkatan kreativitas siswa

Peningkatan kreativitas siswa pada kelas eksperimen (N-Gain 0,98) dengan LKPD berbasis Storyboard lebih besar daripada di kelas control (N-Gain 0,17). Hasil peningkatan kreativitas belajar siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8 Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No	Indikator	Pre Test	Post Test	N-Gain Score	Ket
1	Kemampuan berpikir luwes atau fleksibel (<i>Fleksibility</i>)	40,00	235,00	0,97	Tinggi
2	Kemampuan berpikir orisinal (<i>Originality</i>)	26,00	157,00	0,97	Tinggi
3	Kemampuan memperinci (<i>Elaboration</i>)	23,00	155,00	0,96	Tinggi
4	Kemampuan menilai (<i>Evaluation</i>)	22,00	157,00	0,97	Tinggi
5	Kemampuan berpikir lancar (<i>Fluency</i>)	20,00	238,00	0,99	Tinggi
Rata-Rata		26,20	188,40	0,98	Tinggi

Tabel 9 Hasil Pengukuran Kreativitas Belajar Siswa

No	Kelas	N	Pre Test	Post Test	N-Gain	Ket
1	Kontrol	20	26,20	54,40	0,17	Rendah
2	Ekspe	20	26,20	188,40	0,98	Tinggi

4) Hasil respon siswa

Hasil respon siswa setelah menggunakan LKPD berbasis Storyboard sebesar 95,83% artinya sebagian besar siswa menyatakan modul layak, praktis, dan mudah

untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

1) Karakteristik LKPD Berbasis Storyboard

LKPD berbasis Storyboard memiliki inovasi pengembangan yang ditampilkan pada bagian-bagian tertentu dengan rincian sebagai berikut: 1) LKPD berbasis Storyboard digital dapat diakses secara bebas; 2) LKPD berbasis Storyboard memuat fitur seperti teks dan gambar; 3) LKPD berbasis Storyboard disesuaikan dengan materi interaksi sosial untuk kelas IV SD dan disesuaikan dengan situasi yang ditemui siswa pada kegiatan sehari-hari; 4) LKPD berbasis Storyboard dapat digunakan melalui *smartphone* dan laptop; 5) LKPD berbasis Storyboard merangsang kreativitas siswa dalam belajar.

2) Hasil validasi

Melalui pemberian skor dari keempat validator memberikan nilai sangat layak sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial layak digunakan dalam

pembelajaran. Meskipun mendapat skor yang tinggi LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial tetap menerima saran perbaikan.

3) Peningkatan Kreativitas siswa

Hasil uji N-Gain dihitung berdasarkan skor angket kreativitas sebelum dan skor angket kreativitas sesudah pembelajaran dengan LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial. Kelas eksperimen memperoleh N-gain sebesar 0,98 dengan kriteria tinggi. Sedangkan, kelas kontrol memperoleh N-gain sebesar 0,17 dengan kriteria rendah. Uraian data tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial memperoleh peningkatan kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan kreativitas di kelas kontrol.

5) Hasil Respon Siswa

Hasil angket tanggapan pemakaian LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial dalam pembelajaran yang dilaksanakan di kelas eksperimen memperoleh skor rata rata 95,83%. Hal ini berarti sebagian besar siswa

menyatakan bahwa tampilan LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial membantu siswa dalam belajar serta bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Hasil analisis respon siswa melalui angket menunjukkan bahwa LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial mampu membantu siswa dalam belajar, LKPD berbasis Storyboard juga mampu meningkatkan kreativitas, sehingga LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial efektif digunakan dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Karakteristik LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial adalah sebagai berikut: (1) LKPD berbasis Storyboard berbentuk digital yang dapat diakses menggunakan *smartphone* atau laptop yang terhubung internet; (2) LKPD berbasis Storyboard memuat fitur teks dan gambar; (3) LKPD berbasis Storyboard memuat materi interaksi sosial untuk kelas IV SD dan contohnya sesuai situasi yang ditemui siswa pada kegiatan sehari-hari; dan (4) LKPD berbasis Storyboard dirancang untuk kreativitas siswa kelas IV SD.

Hasil validasi dari validator mengenai LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial mendapatkan persentase 94,21% (kriteria valid). Sehingga LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial dinyatakan valid dan memenuhi kriteria untuk digunakan dalam pembelajaran dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa di kelas eksperimen.

LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar secara signifikan, hal ini ditandai dengan N-Gain di kelas eksperimen sebesar 0,98 (tinggi) dan N-Gain di kelas kontrol sebesar 0,17 (rendah). Artinya peningkatan indikator kreativitas (kemampuan berfikir luwes, kemampuan berfikir orisinal, kemampuan memerinci, kemampuan menilai, dan kemampuan berfikir lancar) di kelas eksperimen lebih besar daripada peningkatan indikator kreativitas di kelas kontrol.

Respon siswa setelah menggunakan LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial sangat positif dengan persentase sebesar 95,83%. Artinya sebagian besar siswa menyatakan bahwa

tampilan, materi pelajaran, kemudahan, dan bahasa dalam LKPD berbasis Storyboard materi interaksi sosial membantu siswa dalam belajar serta bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ardhana, K. (2021). *Pengembangan Instrumen Observasi Pembelajaran Berbasis Visual*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 112-125.
- Ardiyanti, R., & Fadillah, A. (2022). Pemanfaatan Media Visual Naratif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 45-56.
- Banks, J. A. (2015). *Cultural diversity and education: Foundations, curriculum, and teaching* (6th ed.). Routledge.
- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2014). Classroom contexts for creativity. *High Ability Studies*, 25(1), 53–69. <https://doi.org/10.1080/13598139.2014.905247>
- Craft, A. (2005). *Creativity in schools: Tensions and dilemmas*. Routledge.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). McGraw-Hill.
- Fuadiy, M. R. (2021). Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Studi Literatur. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 173–197. DOI: <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83>
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
- Hamzah, R. (2019). *Nilai-nilai kehidupan dan resepsi masyarakat*. Puspida.
- Handayani, S. (2020). *Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif*. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 7(1), 34-45.
- Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (2010). Creativity. *Annual Review of Psychology*, 61, 569–598. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.093008.100416>
- Kesumawati, N., Retta, A. M., & Sari, N. (2021). *Pengantar Statistika Penelitian* (N. Kesumawati, A. M. Retta, & N. Sari (eds.); Cetakan ke). PT. Raja Grafindo Persada
- Jarolimek, J., & Parker, W. C. (1993). *Social studies in elementary education* (9th ed.). Macmillan.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nuraini, R., & Saputra, E. (2022). Analisis Data Campuran dalam Penelitian Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Terpadu*, 4(1), 67-78.

- OECD. (2019). *Future of education and skills 2030: OECD learning compass 2030*. OECD Publishing.
- Piaget, J. (1964). Development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186.
<https://doi.org/10.1002/tea.3660020306>
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.
- Putra, I. G. P., & Ningsih, N. L. P. (2021). Efektivitas Media Storyboard dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 1-12.
- Rahmawati, D., & Lestari, S. (2023). Efektivitas LKPD Berbasis Cerita dalam Meningkatkan Kemampuan Analitis Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Inovatif*, 7(1), 80-91.
- Riduwan. (2018). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Runco, M. A. (2014). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice* (2nd ed.). Academic Press.
- Santoso, B., & Fitriana, R. (2024). Model Desain Penelitian Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 70-81.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational psychology* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sari, N. K., & Marlina, L. (2021). Peningkatan Interaksi Sosial dan Keterlibatan Belajar Siswa Melalui Pendekatan Berbasis Pengalaman. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(2), 130-141.
- Slavin, R. E. (2014). *Educational psychology: Theory and practice* (11th ed.). Pearson Education.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul virtual: Multimedia flipbook dasar teknik digital. *Invotec*, 9(2).101-116. DOI: <https://ejournal.upi.edu/index.php/invotec/article/view/4860/3399>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, E., & Amelia, R. (2024). Potensi LKPD Storyboard untuk Pembelajaran Interaksi Sosial dan Problem Solving Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Terpadu*, 6(2), 120-131.