PENDAMPINGAN PENYUSUNAN LKPD BERBASIS CHILDREN'S STORYBOOKS UNTUK MENDUKUNG JOYFUL LEARNING BAGI GURU SEKOLAH DASAR DI KOTA BEKASI

Nina Nurhasanah
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
nnurhasanah@unj.ac.id
Mira Amelia Amri
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
miraamelia@unj.ac.id
Laely Farokhah
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
laelyfarokhah@unj.ac.id
Venna Puspita Sari
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
vennapuspita@unj.ac.id
Dessy Norma Juita
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
dessynormajuita@unj.ac.id
Clarisa Tazkia Rakhma
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
clarisa.tazkia.rakhma@mhs.unj.ac.id
Fariha Nidaul Hasanati
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
fariha.nidaul.hasanati@mhs.unj.ac.id

Abstract

This community service program addressed elementary school teachers' limited capacity to transform children's storybooks into contextual student worksheets that support joyful learning. It aimed to strengthen teachers' understanding of storybooks as learning resources and their initial skills in designing story-based worksheets. The program used participatory training and product-oriented mentoring involving 25 teachers and school principals from SDN Margahayu 5 and SDN Margahayu 18, Bekasi City. Activities comprised needs identification, conceptual training, demonstrations of digital storybook resources, a worksheet design workshop, product revision, reflection, and pre-test and post-test administration. The results showed active participation

and improved qualitative understanding of how narrative elements, illustrations, conflicts, and messages can be converted into questions, discussions, investigations, and reflective tasks across subjects. Participants also produced initial drafts of teaching modules and worksheets integrating pre-reading, during-reading, and post-reading activities. The program indicates that practice-based mentoring can strengthen teacher creativity and confidence in developing contextual and engaging learning materials.
Keywords: *children's storybooks; student worksheets; joyful learning; teacher mentoring; elementary school*

Abstrak

Program pengabdian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan kemampuan guru sekolah dasar dalam mentransformasikan children's storybooks menjadi LKPD kontekstual yang mendukung joyful learning. Kegiatan bertujuan memperkuat pemahaman guru mengenai buku cerita anak sebagai sumber belajar serta keterampilan awal dalam merancang LKPD berbasis cerita. Metode yang digunakan berupa pelatihan partisipatif dan pendampingan berorientasi produk yang melibatkan 25 guru dan kepala sekolah dari SDN Margahayu 5 dan SDN Margahayu 18 Kota Bekasi. Tahapan kegiatan mencakup identifikasi kebutuhan, pelatihan konseptual, demonstrasi sumber storybook digital, lokakarya penyusunan LKPD, revisi produk, refleksi, serta pelaksanaan pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan partisipasi aktif dan peningkatan pemahaman secara kualitatif mengenai pemanfaatan unsur narasi, ilustrasi, konflik, dan pesan cerita menjadi pertanyaan, diskusi, penyelidikan, serta tugas reflektif lintas mata pelajaran. Peserta juga menghasilkan draf awal modul ajar dan LKPD yang mengintegrasikan aktivitas sebelum, selama, dan setelah membaca. Pendampingan berbasis praktik berpotensi memperkuat kreativitas dan kepercayaan diri guru dalam mengembangkan bahan ajar kontekstual dan menggembirakan.
Kata Kunci: *buku cerita anak; LKPD; pembelajaran menggembirakan; pendampingan guru; sekolah dasar*

1. PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi pelajaran, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Orientasi tersebut sejalan dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam yang dikembangkan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Pada pendekatan ini, pembelajaran yang menggembirakan dipahami sebagai proses belajar yang berlangsung dalam suasana positif, menantang, memotivasi, dan memberikan penghargaan terhadap keterlibatan peserta didik. Peserta didik tidak sekadar menerima informasi, tetapi memperoleh kesempatan untuk memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan pengetahuan melalui kegiatan yang relevan dengan kehidupan mereka (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya menyampaikan isi pelajaran, tetapi

juga mampu membangun keterlibatan emosional, rasa ingin tahu, dan partisipasi aktif peserta didik.

Aspek kegembiraan dalam pembelajaran bukan sekadar pelengkap atau aktivitas hiburan di dalam kelas. Emosi positif yang muncul selama proses belajar berhubungan dengan motivasi, penggunaan strategi belajar, kemampuan regulasi diri, pemanfaatan sumber daya kognitif, dan capaian akademik peserta didik (Pekrun et al., 2002). Sejalan dengan hal tersebut, *joyful learning* perlu dirancang secara pedagogis melalui tujuan yang jelas, aktivitas yang menantang tetapi sesuai kemampuan peserta didik, interaksi yang positif, serta bahan ajar yang menarik. Penelitian pada siswa sekolah dasar juga menunjukkan bahwa strategi *joyful learning* yang dikemas melalui permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan membaca pemahaman peserta didik (Ariawan & Pratiwi, 2017). Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan tetap harus diarahkan pada pencapaian kompetensi, bukan hanya menciptakan suasana kelas yang ramai atau menghibur.

Salah satu perangkat yang dapat digunakan untuk mengorganisasikan pengalaman belajar tersebut adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD seharusnya tidak diposisikan hanya sebagai kumpulan soal yang dikerjakan setelah guru menjelaskan materi. LKPD perlu berfungsi sebagai panduan aktivitas yang membantu peserta didik mengamati, membaca, mengajukan pertanyaan, mengidentifikasi informasi, berdiskusi, memecahkan masalah, menghasilkan karya, dan melakukan refleksi. LKPD yang disusun secara kontekstual dapat memberikan struktur sekaligus ruang bagi peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri. Penelitian Sari et al. (2020) menunjukkan bahwa LKPD berbasis model pembelajaran terpadu dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil serupa ditemukan oleh Rani dan Syukur (2019), yang memperlihatkan bahwa LKPD berbasis masalah dapat digunakan secara praktis dan efektif untuk mendukung aktivitas serta hasil belajar peserta didik.

Meskipun demikian, LKPD yang digunakan di sekolah masih sering disusun dalam bentuk instruksi dan pertanyaan yang terpisah dari konteks kehidupan serta pengalaman peserta didik. Kondisi tersebut dapat menyebabkan aktivitas belajar terasa mekanis karena peserta didik hanya diarahkan untuk menemukan jawaban singkat tanpa memahami hubungan antara permasalahan, konsep, dan penerapannya. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menghadirkan konteks pembelajaran yang lebih dekat dengan dunia anak adalah *children's storybooks* atau buku cerita anak. Buku cerita anak mengombinasikan narasi, tokoh, ilustrasi,

konflik, dan pesan yang dapat menarik perhatian sekaligus membantu peserta didik membangun makna. Cerita memungkinkan suatu konsep disajikan melalui situasi yang konkret sehingga materi pelajaran tidak langsung diperkenalkan sebagai definisi atau rumus yang abstrak.

Penggunaan buku cerita dalam pembelajaran memiliki dukungan empiris yang cukup kuat. Meta-analisis Dowdall et al. (2020) menunjukkan bahwa kegiatan berbagi dan membaca buku bergambar dapat mendukung perkembangan bahasa ekspresif dan reseptif anak. Takacs et al. (2015) juga menjelaskan bahwa unsur visual dan multimedia yang relevan dengan jalan cerita dapat membantu pemahaman kosakata dan isi cerita, meskipun fitur interaktif yang tidak berkaitan dengan tujuan belajar berpotensi mengalihkan perhatian peserta didik. Pada pembelajaran matematika, van den Heuvel-Panhuizen et al. (2016) menemukan bahwa pembacaan buku bergambar yang memuat konsep matematika memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman bilangan, pengukuran, dan geometri. Dalam konteks sekolah dasar di Indonesia, Gunawan dan Suhardi (2019) melaporkan bahwa buku bergambar berbasis tematik-integratif layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa cerita anak tidak hanya relevan untuk pembelajaran bahasa, tetapi juga dapat digunakan sebagai konteks lintas mata pelajaran.

Integrasi *children's storybooks* ke dalam LKPD memberikan peluang untuk menggabungkan kekuatan narasi dengan aktivitas belajar yang terstruktur. Cerita dapat digunakan sebagai stimulus awal untuk menghadirkan tokoh, peristiwa, atau permasalahan yang harus dianalisis peserta didik. Setelah membaca atau menyimak cerita, peserta didik dapat diarahkan melalui LKPD untuk mengenali informasi penting, menghubungkan cerita dengan materi pelajaran, menyampaikan pendapat, menyelesaikan masalah, membuat representasi visual, atau mengembangkan bagian akhir cerita. Melalui desain tersebut, LKPD tidak hanya menguji kemampuan mengingat informasi, tetapi juga memfasilitasi pemahaman, aplikasi, kreativitas, komunikasi, dan refleksi. Integrasi cerita dan aktivitas dalam LKPD juga memungkinkan guru menyesuaikan tingkat kesulitan, bahasa, ilustrasi, serta jenis tugas dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Kebutuhan terhadap inovasi tersebut ditemukan pada guru sekolah dasar yang menjadi mitra kegiatan pengabdian di Kota Bekasi. Berdasarkan identifikasi awal tim pengabdi, bahan ajar yang digunakan guru masih cenderung terbatas pada buku pelajaran yang tersedia di sekolah. Guru juga memiliki keterbatasan kesempatan untuk mengembangkan bahan ajar yang

menarik, kreatif, dan sesuai dengan prinsip pembelajaran yang menggembirakan. Kondisi tersebut dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami materi karena aktivitas pembelajaran belum sepenuhnya dihubungkan dengan pengalaman dan dunia mereka. Permasalahan prioritas yang teridentifikasi meliputi belum optimalnya pemahaman guru mengenai *children's storybooks* sebagai bahan ajar alternatif, belum optimalnya kompetensi guru dalam mengintegrasikan cerita ke dalam pembelajaran yang mendalam dan interaktif, serta belum optimalnya keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan cerita anak sesuai tahap perkembangan dan kebutuhan belajar peserta didik.

Kegiatan pengabdian ini merupakan pengembangan dari program peningkatan kompetensi guru yang telah dilaksanakan sebelumnya. Yunus et al. (2025) melaksanakan pelatihan dan pendampingan *joyful learning* melalui Kahoot dan Quizizz bagi guru sekolah dasar di Kota Bekasi. Program tersebut menunjukkan bahwa guru memiliki minat yang tinggi terhadap media pembelajaran yang interaktif, tetapi masih memerlukan pendampingan lanjutan agar media dapat diintegrasikan ke dalam perencanaan dan asesmen pembelajaran. Sementara itu, Nurhasanah et al. (2025) melaksanakan pelatihan penggunaan *wordless picture book* untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memfasilitasi berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Program-program tersebut telah memperkenalkan media digital dan buku bergambar sebagai sumber pembelajaran. Akan tetapi, pendampingan yang secara khusus mengarahkan guru untuk mentransformasikan isi cerita menjadi aktivitas yang sistematis dalam bentuk LKPD masih relatif terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan kegiatan pengabdian ini terletak pada pendampingan penyusunan LKPD berbasis *children's storybooks*, bukan hanya pelatihan membaca atau menggunakan buku cerita sebagai media presentasi. Guru diarahkan untuk memilih cerita yang sesuai, menganalisis keterkaitannya dengan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi unsur cerita yang dapat dijadikan konteks masalah, menyusun urutan aktivitas, merancang pertanyaan berjenjang, dan mengembangkan kegiatan refleksi. Dengan demikian, produk kegiatan tidak berhenti pada peningkatan pengetahuan guru, tetapi berupa LKPD yang dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran. Pendekatan pendampingan dipilih karena pengembangan profesional guru akan lebih efektif apabila memberikan kesempatan untuk belajar secara aktif, berfokus pada materi dan praktik pembelajaran, berlangsung secara kolaboratif, serta disertai umpan balik (Desimone, 2009). Meta-analisis Kraft et al. (2018) juga menunjukkan bahwa *coaching* atau pendampingan guru

memberikan pengaruh positif terhadap kualitas praktik pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Kegiatan ini melibatkan 40 guru sekolah dasar di wilayah Kota Bekasi sebagai peserta sekaligus mitra aktif yang menyediakan waktu dan tempat serta mengikuti rangkaian pelatihan dan pendampingan. Pelaksanaan kegiatan diarahkan pada pemberian pemahaman konseptual mengenai *children's storybooks* dan *joyful learning*, praktik menganalisis kebutuhan peserta didik, pemilihan cerita yang relevan, penyusunan LKPD, presentasi produk, pemberian umpan balik, dan perbaikan hasil kerja. Pendampingan tersebut diharapkan dapat membantu guru menghasilkan LKPD yang menarik, kontekstual, sesuai tahap perkembangan peserta didik, dan dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif. Rangkaian kegiatan juga dilengkapi dengan evaluasi dan tindak lanjut untuk mendukung keberlanjutan penggunaan produk di sekolah.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru sekolah dasar di Kota Bekasi dalam menyusun LKPD berbasis *children's storybooks* untuk mendukung pelaksanaan *joyful learning*. Secara lebih khusus, kegiatan diarahkan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memilih cerita anak sesuai tujuan dan karakteristik peserta didik, mengintegrasikan unsur cerita ke dalam aktivitas LKPD, serta menghasilkan LKPD yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan ini diharapkan berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi profesional guru dan tersedianya bahan ajar alternatif yang mampu mendorong keterlibatan, kreativitas, pemahaman, dan kegembiraan peserta didik dalam belajar.

2. TINJAUAN LITERATUR

Joyful Learning dalam Pembelajaran Sekolah Dasar

Joyful learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan kegembiraan, keterlibatan aktif, rasa aman, dan kebermaknaan pengalaman belajar sebagai bagian dari pencapaian kompetensi peserta didik. Dalam kerangka Pembelajaran Mendalam, pembelajaran yang menggembirakan tidak dipahami sebagai kegiatan hiburan semata, melainkan sebagai suasana belajar yang positif, menantang, memotivasi, dan memberikan penghargaan terhadap partisipasi peserta didik. Peserta didik didorong untuk memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan pengetahuan melalui aktivitas yang relevan dengan kehidupan mereka (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025). Oleh karena itu,

kegembiraan dalam belajar harus dirancang melalui tujuan yang jelas, interaksi yang suportif, aktivitas yang sesuai dengan tingkat perkembangan, serta bahan ajar yang membantu peserta didik membangun makna.

Landasan psikologis *joyful learning* berkaitan dengan peran emosi akademik dalam proses belajar. Emosi positif, seperti ketertarikan, harapan, kegembiraan, dan kebanggaan, berhubungan dengan motivasi, penggunaan strategi belajar, regulasi diri, pemanfaatan sumber daya kognitif, serta capaian akademik (Pekrun, Goetz, Titz, & Perry, 2002). Suasana belajar yang monoton, terlalu menekan, atau tidak menyediakan ruang partisipasi dapat menurunkan keterlibatan peserta didik. Sebaliknya, kegiatan yang memberi kesempatan untuk bertanya, memprediksi, mencoba, berdiskusi, memecahkan masalah, dan menghasilkan karya dapat memperkuat keterlibatan kognitif maupun sosial. Pada jenjang sekolah dasar, kegiatan tersebut perlu disajikan melalui konteks konkret yang dekat dengan pengalaman anak.

Implementasi *joyful learning* menuntut ketersediaan bahan ajar yang tidak hanya memuat informasi dan latihan soal. Bahan ajar perlu menghadirkan situasi yang menarik, kontekstual, dan memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan isi pembelajaran. Narasi, ilustrasi, konflik, tokoh, dan permasalahan yang dekat dengan dunia anak dapat digunakan untuk membangkitkan rasa ingin tahu. Dalam konteks tersebut, *children's storybooks* memiliki potensi sebagai sumber belajar karena cerita membantu peserta didik memasuki pengalaman tokoh, mengenali masalah, mempertimbangkan pilihan, dan menemukan pesan yang dapat dihubungkan dengan tujuan pembelajaran.

Children's Storybooks **sebagai Sumber Belajar Kontekstual**

Children's storybooks merupakan buku cerita yang dirancang dengan mempertimbangkan kemampuan bahasa, perkembangan kognitif, pengalaman, kebutuhan, dan minat anak. Buku cerita pada umumnya menggabungkan narasi dan ilustrasi untuk menyajikan tokoh, latar, rangkaian peristiwa, konflik, serta penyelesaian. Dalam pembelajaran sekolah dasar, buku cerita dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca, menyimak, berbicara, menulis, berimajinasi, berpikir kritis, dan memahami nilai sosial. Narasi menyediakan konteks yang membantu peserta didik menghubungkan konsep abstrak dengan situasi konkret, sedangkan ilustrasi membantu mereka mengenali tokoh, memahami urutan peristiwa, membuat prediksi, dan menafsirkan makna cerita.

Manfaat buku cerita terhadap perkembangan bahasa anak didukung oleh berbagai penelitian. Meta-analisis Dowdall et al. (2020) menunjukkan bahwa kegiatan membaca dan

berbagi buku bergambar berkontribusi terhadap perkembangan bahasa ekspresif dan reseptif anak. Prinsip interaksi dialogis dalam kegiatan membaca tersebut relevan untuk pembelajaran sekolah dasar. Guru tidak hanya membacakan cerita, tetapi juga dapat meminta peserta didik memprediksi kelanjutan peristiwa, menjelaskan tindakan tokoh, menemukan hubungan sebab-akibat, dan mengaitkan cerita dengan pengalaman pribadi. Dengan cara ini, buku cerita berfungsi sebagai sarana membangun pengetahuan dan komunikasi, bukan hanya sebagai bacaan pasif.

Penggunaan unsur visual dan multimedia dalam buku cerita perlu dilakukan secara selektif. Takacs, Swart, dan Bus (2015) menemukan bahwa visual dan fitur multimedia yang selaras dengan isi cerita dapat membantu pemahaman kosakata dan jalan cerita, sedangkan fitur yang tidak berkaitan dengan tujuan belajar dapat mengalihkan perhatian peserta didik. Temuan tersebut menegaskan bahwa daya tarik buku cerita tidak ditentukan oleh banyaknya gambar atau animasi, melainkan oleh kesesuaian setiap unsur dengan narasi dan kompetensi yang dikembangkan. Oleh sebab itu, guru perlu mempertimbangkan keterbacaan bahasa, kejelasan ilustrasi, panjang cerita, relevansi tema, nilai yang terkandung, dan kesesuaian cerita dengan tahap perkembangan peserta didik.

Buku cerita juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran lintas mata pelajaran. Van den Heuvel-Panhuizen, Elia, dan Robitzsch (2016) menunjukkan bahwa pembacaan buku bergambar yang memuat konsep matematika memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman anak mengenai bilangan, pengukuran, dan geometri. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, buku cerita bergambar dapat membantu peserta didik memahami nilai melalui perilaku tokoh dan peristiwa yang disajikan (Zakiah & Herawati, 2024). Sementara itu, literatur anak juga dapat digunakan untuk memperkenalkan isu kewargaan global dan pembangunan berkelanjutan kepada peserta didik usia dini dan sekolah dasar (Bhagwanji & Born, 2018). Hal tersebut menunjukkan bahwa *children's storybooks* dapat digunakan sebagai konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, IPAS, Pendidikan Pancasila, maupun pembelajaran tematik.

LKPD Berbasis *Children's Storybooks*

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar yang memuat petunjuk, informasi pendukung, tahapan kegiatan, pertanyaan, tugas, dan ruang untuk mencatat hasil pengamatan maupun refleksi. Dalam pembelajaran aktif, LKPD tidak seharusnya hanya menjadi kumpulan soal yang dikerjakan setelah guru menjelaskan materi. LKPD perlu

mengarahkan peserta didik untuk menemukan informasi, membangun pemahaman, berdiskusi, memecahkan masalah, menghasilkan karya, dan merefleksikan hasil belajar. Penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang disusun dengan memperhatikan validitas isi, konstruk, bahasa, dan kegrafikan dapat digunakan secara praktis serta mendukung aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Sari, Amini, & Mudjiran, 2020). LKPD berbasis masalah juga terbukti dapat membantu siswa belajar melalui tahapan penyelesaian masalah yang sistematis (Rani & Syukur, 2019).

Integrasi *children's storybooks* ke dalam LKPD memungkinkan cerita menjadi konteks utama kegiatan belajar. LKPD dapat dimulai dengan aktivitas sebelum membaca berupa pengamatan sampul, pengenalan tokoh, pengaktifan pengetahuan awal, atau prediksi isi cerita. Ketika membaca, peserta didik dapat diarahkan untuk menemukan informasi, mengenali masalah tokoh, mencatat kosakata, menyusun urutan kejadian, serta menjawab pertanyaan pemantik. Setelah membaca, peserta didik dapat berdiskusi, bermain peran, memecahkan masalah, membuat karya, menghubungkan pesan cerita dengan kehidupan sehari-hari, dan melakukan refleksi. Rangkaian tersebut menjadikan LKPD sebagai jembatan antara kegiatan literasi dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Penyusunan LKPD berbasis cerita perlu memperhatikan keterpaduan antara tujuan pembelajaran, isi cerita, aktivitas, dan asesmen. Cerita yang menarik belum tentu tepat digunakan apabila tidak berkaitan dengan kompetensi yang akan dicapai. Sebaliknya, cerita yang relevan perlu diolah menjadi aktivitas yang mendorong peserta didik berpikir dan berinteraksi. Pertanyaan dapat disusun secara berjenjang, mulai dari menemukan informasi eksplisit, menafsirkan hubungan antarkejadian, memberikan alasan, mengevaluasi tindakan tokoh, hingga menerapkan pesan cerita pada situasi baru. Dengan pola tersebut, kegiatan membaca tidak berhenti pada menceritakan kembali, tetapi berkembang menjadi proses memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan pengetahuan.

Rancangan pengabdian di Kota Bekasi menempatkan analisis kebutuhan peserta didik, pemilihan buku cerita sesuai tahap perkembangan, dan praktik penyusunan LKPD sebagai bagian penting dari kegiatan pendampingan. Target kegiatan tidak hanya berupa peningkatan pemahaman konseptual, tetapi juga kemampuan guru menghasilkan bahan ajar yang menarik dan dapat digunakan di kelas. Fokus ini sesuai dengan permasalahan mitra, yaitu belum optimalnya pemahaman guru mengenai *children's storybooks* sebagai bahan ajar alternatif, belum optimalnya kompetensi mengintegrasikan cerita ke dalam pembelajaran yang mendalam

dan interaktif, serta belum optimalnya keterampilan memilih cerita sesuai kebutuhan belajar murid.

Pendampingan sebagai Strategi Pemberdayaan Guru

Kemampuan menyusun LKPD berbasis *children's storybooks* tidak cukup dikembangkan melalui penyampaian materi satu arah. Guru membutuhkan pengembangan profesional yang menyediakan kesempatan untuk mengamati contoh, melakukan praktik, bekerja secara kolaboratif, memperoleh umpan balik, memperbaiki produk, dan merefleksikan penerapannya. Desimone (2009) menjelaskan bahwa pengembangan profesional guru yang efektif perlu berfokus pada materi dan praktik pembelajaran, melibatkan pembelajaran aktif, berkaitan dengan kebutuhan sekolah, berlangsung dalam durasi yang memadai, serta mendorong partisipasi kolektif. Prinsip tersebut mendukung penggunaan pelatihan yang dilanjutkan dengan pendampingan, bukan hanya seminar atau ceramah sesaat.

Pendampingan memberi ruang kepada guru untuk menerjemahkan pemahaman konseptual menjadi produk dan praktik pembelajaran. Meta-analisis Kraft, Blazar, dan Hogan (2018) menunjukkan bahwa program *coaching* guru memberikan pengaruh positif terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Efektivitas tersebut berkaitan dengan tujuan perbaikan yang spesifik, praktik langsung, interaksi yang personal, serta pemberian umpan balik secara berkelanjutan. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, pendampingan dapat diposisikan sebagai strategi pemberdayaan karena guru tidak sekadar menjadi penerima materi, tetapi terlibat dalam menganalisis kebutuhan, menyusun produk, mengevaluasi hasil, dan merencanakan tindak lanjut penerapannya.

Program pengabdian sebelumnya di Kota Bekasi menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan *joyful learning* melalui Kahoot dan Quizizz dapat memperluas pemahaman guru mengenai pembelajaran menggembirakan berbasis media digital (Yunus, Nurhasanah, Dallion, & Aruwiyantoko, 2025). Kegiatan lain mengenai penggunaan *wordless picture book* juga menunjukkan peningkatan pengetahuan dan kemampuan profesional guru dalam memanfaatkan bahan ajar visual untuk mendukung berpikir kreatif siswa (Nurhasanah, Yarmi, & Apriliana, 2025). Kedua kegiatan tersebut menjadi landasan bagi program lanjutan, tetapi belum secara khusus mengarahkan guru untuk mentransformasikan isi cerita menjadi rangkaian aktivitas belajar yang terstruktur dalam bentuk LKPD.

Berdasarkan kajian tersebut, pendampingan penyusunan LKPD berbasis *children's storybooks* memiliki dasar teoretis dan empiris yang relevan. *Joyful learning* menyediakan

orientasi suasana dan pengalaman belajar; *children's storybooks* menghadirkan konteks, narasi, ilustrasi, dan nilai yang dekat dengan dunia anak; sedangkan LKPD mengorganisasikan cerita menjadi aktivitas pembelajaran yang sistematis. Pendampingan berfungsi memperkuat kompetensi guru dalam mengintegrasikan ketiga unsur tersebut melalui analisis kebutuhan, pemilihan cerita, penyusunan aktivitas, pengembangan pertanyaan, asesmen, refleksi, dan perbaikan produk. Integrasi ini diharapkan menghasilkan LKPD yang relevan dengan tujuan pembelajaran, sesuai tahap perkembangan peserta didik, serta mendukung pembelajaran yang aktif, bermakna, dan menggembirakan.

3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang dipadukan dengan pendampingan penyusunan produk. Pendekatan tersebut dipilih agar peserta tidak hanya memahami konsep *children's storybooks*, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan *joyful learning*, tetapi juga mampu menerapkannya dalam bentuk LKPD yang dapat digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Pengembangan profesional guru yang efektif perlu berfokus pada praktik pembelajaran, melibatkan pembelajaran aktif dan kolaboratif, serta menyediakan umpan balik yang berkelanjutan (Desimone, 2009). Pendampingan juga relevan karena *coaching* guru terbukti dapat meningkatkan kualitas praktik pembelajaran (Kraft, Blazar, & Hogan, 2018).

Kegiatan dilaksanakan pada tahun 2026 di sekolah dasar wilayah Kota Bekasi dengan melibatkan 25 guru sebagai peserta. Mitra kegiatan adalah Dinas Pendidikan Kota Bekasi bersama sekolah dasar yang menjadi lokasi pelaksanaan. Guru berperan sebagai peserta aktif sekaligus pengembang produk, sedangkan mitra mendukung penyediaan tempat, waktu, koordinasi peserta, dan keberlanjutan program. Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan terdiri atas lima tahap, yaitu persiapan dan sosialisasi, pelatihan konseptual, lokakarya penyusunan LKPD, pendampingan dan evaluasi, serta tindak lanjut program.

1. Persiapan dan Sosialisasi

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdi, Dinas Pendidikan Kota Bekasi, dan pihak sekolah. Koordinasi dilakukan untuk menentukan peserta, lokasi, jadwal, sarana kegiatan, serta pembagian tugas. Tim kemudian melakukan identifikasi kebutuhan guru melalui kuesioner awal dan *focus group discussion*. Identifikasi tersebut diarahkan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman guru menyusun LKPD,

penggunaan buku cerita anak sebagai sumber belajar, pemahaman terhadap *joyful learning*, dan kendala pengembangan bahan ajar. Hasil identifikasi digunakan untuk menyusun materi pelatihan, contoh *children's storybooks*, templat LKPD, lembar kerja peserta, instrumen evaluasi, dan rubrik penilaian produk. Tahap ini juga mencakup pengurusan izin, survei lokasi, sosialisasi kepada mitra, dan finalisasi jadwal kegiatan.

2. Pelatihan Konseptual

Tahap pelatihan bertujuan meningkatkan pengetahuan guru mengenai prinsip *joyful learning*, karakteristik *children's storybooks*, dan penyusunan LKPD. Materi meliputi: konsep pembelajaran aktif, bermakna, dan menggembirakan; karakteristik cerita anak yang sesuai tahap perkembangan; kriteria pemilihan cerita berdasarkan tujuan pembelajaran, bahasa, ilustrasi, tema, nilai, dan keterbacaan; fungsi dan komponen LKPD; serta strategi mengintegrasikan cerita ke dalam kegiatan sebelum, selama, dan setelah membaca. Materi disampaikan melalui ceramah interaktif, tanya jawab, demonstrasi, analisis contoh, dan diskusi kelompok. Peserta menganalisis beberapa buku cerita dan contoh LKPD berdasarkan kesesuaian tujuan, karakteristik peserta didik, dan prinsip *joyful learning*. Proses ini disusun agar pembelajaran profesional guru berlangsung aktif, kontekstual, dan berkaitan langsung dengan praktik mengajar (Avalos, 2011).

3. Lokakarya Penyusunan LKPD

Setelah memperoleh materi konseptual, peserta mengikuti lokakarya penyusunan LKPD berbasis *children's storybooks*. Peserta dibagi ke dalam kelompok kecil berdasarkan jenjang kelas atau mata pelajaran. Setiap kelompok memilih satu cerita anak, kemudian menganalisis tokoh, latar, alur, konflik, pesan, kosakata, ilustrasi, dan konsep pembelajaran yang dapat diangkat. Penyusunan dilakukan melalui enam langkah, yaitu: menentukan tujuan pembelajaran; menganalisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik; memilih cerita yang sesuai; memetakan bagian cerita sebagai stimulus atau konteks masalah; menyusun aktivitas sebelum, selama, dan setelah membaca; serta mengembangkan pertanyaan, asesmen, dan refleksi. Pertanyaan disusun secara bertahap, mulai dari menemukan informasi, menafsirkan, memberikan alasan, mengevaluasi tindakan tokoh, hingga menerapkan pesan cerita pada situasi baru. Produk awal dipresentasikan untuk memperoleh umpan balik dari kelompok lain dan tim pengabdi.

4. Pendampingan, Revisi, dan Evaluasi

Pendampingan dilakukan setelah lokakarya melalui konsultasi langsung dan kelompok komunikasi daring. Tim pengabdi membimbing peserta dalam memperbaiki tujuan pembelajaran, pemilihan aktivitas, penyusunan pertanyaan, kesesuaian bahasa, asesmen, dan tampilan LKPD. Setiap kelompok merevisi produk hingga menghasilkan LKPD akhir yang layak digunakan. Evaluasi mencakup evaluasi proses dan hasil. Evaluasi proses dilakukan melalui observasi keterlibatan peserta dan angket respons, sedangkan evaluasi hasil dilakukan melalui tes awal dan tes akhir serta rubrik penilaian produk. Rubrik mencakup kesesuaian tujuan pembelajaran, kesesuaian cerita dengan karakteristik peserta didik, keterpaduan cerita dan aktivitas, kualitas pertanyaan dan tugas, keterlaksanaan *joyful learning*, serta kualitas bahasa dan tampilan. Evaluasi pengembangan profesional perlu melihat reaksi peserta, peningkatan pengetahuan, penerapan keterampilan baru, dan dukungan terhadap keberlanjutan praktik (Guskey, 2002).

5. Analisis Data dan Keberlanjutan Program

Data kuantitatif dari tes, angket, dan rubrik produk dianalisis secara deskriptif menggunakan nilai rata-rata, selisih skor, frekuensi, dan persentase ketercapaian. Data kualitatif yang berasal dari observasi, diskusi, komentar peserta, dan catatan pendampingan dianalisis melalui pengelompokan informasi, identifikasi tema, penyajian temuan, dan penarikan kesimpulan. Keberhasilan program ditetapkan berdasarkan peningkatan pemahaman peserta, respons positif, keaktifan selama kegiatan, dan kualitas LKPD yang dihasilkan. Indikator program mengacu pada target kegiatan, yaitu sekurang-kurangnya 90% peserta memahami konsep dasar penggunaan *children's storybooks* dan sekurang-kurangnya 80% peserta mampu menyusun LKPD berbasis cerita anak sesuai tahap perkembangan murid. Keberlanjutan dilakukan melalui kelompok komunikasi, bank LKPD, pendampingan lanjutan, serta diseminasi produk melalui komunitas belajar sekolah atau kelompok kerja guru.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan penyusunan LKPD berbasis *children's storybooks* dilaksanakan sebagai tindak lanjut atas kebutuhan guru sekolah dasar untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pelaksanaan kegiatan diarahkan tidak hanya pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengalaman langsung memilih cerita, memetakan tujuan pembelajaran, dan menyusun kegiatan peserta

didik dalam bentuk LKPD. Orientasi tersebut sejalan dengan karakteristik pengembangan profesional guru yang efektif, yaitu berfokus pada isi dan praktik pembelajaran, melibatkan pembelajaran aktif, mendorong kolaborasi, serta menyediakan kesempatan untuk memperoleh umpan balik (Desimone, 2009). Hasil kegiatan dibahas berdasarkan pelaksanaan program, keterlibatan peserta, pemahaman konseptual, proses penyusunan produk, dukungan terhadap *joyful learning*, dan keberlanjutan program.

4.1 Pelaksanaan Kegiatan dan Partisipasi Peserta

Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka pada 24 Juli 2026 di SDN Margahayu 18 Kota Bekasi dengan melibatkan guru dan kepala sekolah dari SDN Margahayu 5 dan SDN Margahayu 18. Berdasarkan laporan kemajuan, peserta yang hadir berjumlah 25 orang, didampingi lima dosen PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta sebagai narasumber dan dua mahasiswa sebagai anggota tim. Dokumentasi kegiatan menunjukkan keterlibatan peserta selama pemaparan materi, diskusi, tanya jawab, latihan penyusunan LKPD, serta pengerjaan *pre-test* dan *post-test* melalui Google Forms.

Rangkaian kegiatan dimulai dengan pembukaan oleh kepala sekolah, dilanjutkan dengan *pre-test* selama kurang lebih 15 menit untuk memetakan pengetahuan awal peserta. Lima materi disampaikan secara bergantian, yaitu pentingnya storybook dalam pembelajaran nilai dan moral, integrasi storybook dalam LKPD, pemanfaatan aplikasi *Let's Read* sebagai sumber cerita anak, penggunaan storybook untuk mendukung literasi sains, dan implementasi *joyful learning*. Setelah penyampaian materi, peserta mengikuti latihan menyusun LKPD berbasis cerita anak. Tugas pengembangan modul ajar dan LKPD dilanjutkan secara mandiri di rumah untuk kemudian dikumpulkan kepada tim pengabdi. Pada akhir kegiatan, peserta mengerjakan *post-test* dan memperoleh arahan mengenai tindak lanjut pendampingan.

Struktur kegiatan tersebut menunjukkan adanya kombinasi antara penyampaian konsep, demonstrasi sumber belajar, praktik penyusunan produk, dan evaluasi. Pola ini lebih relevan dibandingkan pelatihan satu arah karena guru memperoleh kesempatan untuk menghubungkan materi dengan kebutuhan kelasnya. Avalos (2011) menegaskan bahwa pembelajaran profesional guru berlangsung melalui proses yang kompleks dan dipengaruhi oleh keterkaitan materi dengan praktik, fasilitasi, kolaborasi, dan konteks sekolah. Oleh sebab itu, keterlibatan guru dalam latihan penyusunan LKPD menjadi komponen penting untuk mengubah pemahaman menjadi keterampilan yang dapat diterapkan.

Tabel 1. Pelaksanaan dan Temuan Utama Kegiatan Pendampingan

Tahap	Aktivitas	Temuan	Bukti/Output
Persiapan	Koordinasi dengan sekolah dan penyusunan materi	Kegiatan memperoleh dukungan kepala sekolah dan mitra	Lokasi, peserta, narasumber, dan perangkat kegiatan tersedia
Diagnostik	Pre-test melalui Google Forms	Pengetahuan awal peserta dipetakan sebelum materi diberikan	Pelaksanaan pre-test terdokumentasi; rekap skor
Pelatihan	Lima materi tematik tentang storybook dan joyful learning	Peserta memperoleh perspektif lintas mata pelajaran	Materi nilai-moral, LKPD, Let's Read, literasi sains, dan joyful learning
Lokakarya	Latihan menyusun modul ajar dan LKPD	Guru mulai mentransformasikan cerita menjadi aktivitas pembelajaran	Draf modul ajar dan LKPD sebagai tugas peserta
Evaluasi	Post-test, refleksi, dan umpan balik	Peserta menunjukkan antusiasme dan peningkatan pemahaman secara kualitatif	Post-test dilaksanakan; data skor



Gambar 1. Keterlibatan guru dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan di Kota Bekasi (Sumber: Dokumentasi tim pengabdi, 2026)

4.2 Peningkatan Pemahaman Guru tentang Storybook dan Joyful Learning

Hasil pengamatan selama kegiatan dan simpulan laporan kemajuan menunjukkan bahwa peserta memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fungsi *children's storybooks* sebagai bahan ajar alternatif. Pada awal kegiatan, permasalahan mitra berkaitan dengan keterbatasan guru dalam memilih dan menggunakan buku cerita anak sesuai tujuan pembelajaran serta tahap perkembangan murid. Setelah pelatihan, peserta mampu mendiskusikan manfaat cerita, mengidentifikasi hubungan antara isi cerita dan mata pelajaran, serta memahami bahwa storybook tidak hanya digunakan untuk kegiatan membaca, tetapi juga dapat menjadi konteks untuk mengembangkan nilai, literasi, komunikasi, kreativitas, dan pemecahan masalah.

Perubahan pemahaman tersebut tampak dari respons peserta dalam sesi tanya jawab dan praktik. Guru mulai melihat cerita sebagai sumber situasi masalah, bukan sekadar bacaan pendamping. Tokoh, alur, konflik, gambar, dan pesan cerita dapat dipetakan menjadi pertanyaan pemantik, tugas analisis, diskusi kelompok, aktivitas bermain peran, atau kegiatan refleksi. Pemahaman ini penting karena buku cerita memiliki potensi untuk mendukung perkembangan bahasa dan interaksi belajar. Meta-analisis Dowdall et al. (2020) menunjukkan bahwa kegiatan berbagi buku bergambar dapat mendukung bahasa ekspresif dan reseptif anak, terutama ketika orang dewasa membangun interaksi dialogis selama membaca.

Penggunaan cerita sebagai konteks pembelajaran juga relevan dengan prinsip *joyful learning*. Kegembiraan belajar dalam kegiatan ini tidak dimaknai sebagai hiburan tanpa tujuan, melainkan sebagai pengalaman belajar yang membuat peserta didik tertarik, merasa aman untuk berpendapat, dan aktif membangun pemahaman. Hasil kegiatan memperlihatkan bahwa guru dapat menghubungkan cerita dengan aktivitas yang lebih variatif dibandingkan latihan soal konvensional. Temuan ini sejalan dengan program pengabdian sebelumnya di Kota Bekasi. Yunus, Nurhasanah, Taofik, Dallion, dan Aruwiyantoko (2025) melaporkan bahwa pelatihan dan pendampingan *joyful learning* melalui media interaktif membantu guru memahami alternatif pembelajaran yang lebih melibatkan peserta didik. Kegiatan saat ini memperluas orientasi tersebut dari pemanfaatan aplikasi kuis menuju pengembangan LKPD yang menggunakan cerita sebagai konteks.

4.3 Keterampilan Menyusun LKPD Berbasis *Children's Storybooks*

Luaran utama kegiatan adalah draf modul ajar dan LKPD yang mengintegrasikan *children's storybooks*. Dalam sesi praktik, guru diarahkan untuk memulai dari tujuan pembelajaran, kemudian memilih cerita yang relevan dengan karakteristik kelas dan materi. Selanjutnya, guru mengidentifikasi bagian cerita yang dapat digunakan sebagai stimulus dan menyusun aktivitas sebelum membaca, selama membaca, dan setelah membaca. Tahapan ini membantu peserta memahami bahwa kualitas LKPD tidak ditentukan oleh banyaknya soal, tetapi oleh keterpaduan antara tujuan, isi cerita, petunjuk, aktivitas, asesmen, dan refleksi.

Pada tahap sebelum membaca, guru dapat mengembangkan aktivitas mengamati sampul, memperkirakan isi cerita, menghubungkan judul dengan pengalaman peserta didik, atau mengenalkan kosakata kunci. Pada tahap selama membaca, aktivitas dapat berupa menemukan informasi, menyusun urutan kejadian, mengidentifikasi sebab-akibat, membandingkan tindakan tokoh, dan mengajukan pertanyaan. Pada tahap setelah membaca, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan masalah, membuat representasi visual, menulis alternatif akhir cerita, melakukan eksperimen sederhana, atau merefleksikan nilai yang dipelajari. Struktur tersebut menjadikan LKPD sebagai panduan aktivitas, bukan sekadar lembar evaluasi.

Hasil pendampingan menunjukkan bahwa peserta mulai mampu mengintegrasikan cerita ke dalam berbagai bidang. Materi mengenai nilai dan moral mendorong penggunaan cerita untuk mengembangkan karakter; materi literasi sains membantu guru menemukan fenomena alam atau peristiwa dalam cerita sebagai awal kegiatan penyelidikan; sementara materi LKPD

mengarahkan guru untuk menyusun pertanyaan dan tugas yang terstruktur. Temuan ini sejalan dengan Zakiah dan Herawati (2024), yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat digunakan untuk menyajikan nilai Pancasila dan pembentukan karakter melalui situasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

Secara pedagogis, kekuatan storybook terletak pada kemampuannya menyediakan konteks konkret. Penelitian van den Heuvel-Panhuizen, Elia, dan Robitzsch (2016) menunjukkan bahwa buku bergambar yang mengandung konsep matematika dapat mendukung pemahaman anak mengenai bilangan, pengukuran, dan geometri. Temuan tersebut menguatkan hasil lokakarya bahwa cerita dapat menjadi konteks lintas mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila, Matematika, dan IPAS. Dengan demikian, LKPD berbasis cerita berpotensi menghubungkan kegiatan literasi dengan kompetensi mata pelajaran.

Produk yang dihasilkan peserta masih berada pada tahap draf dan dilanjutkan melalui tugas mandiri. Laporan kemajuan belum mencantumkan jumlah LKPD yang terkumpul, identitas mata pelajaran, skor rubrik, atau contoh produk final. Oleh karena itu, ketercapaian target keterampilan sebesar 80% yang ditetapkan dalam proposal belum dapat diverifikasi secara kuantitatif. Namun, kegiatan praktik, pemberian tugas, dan mekanisme pengumpulan produk menunjukkan bahwa program telah bergerak dari tahap sosialisasi menuju produksi bahan ajar. Pada pelaporan akhir, setiap LKPD sebaiknya dinilai menggunakan rubrik yang mencakup kesesuaian tujuan, relevansi cerita, kualitas aktivitas, keterbacaan, unsur *joyful learning*, asesmen, dan kelayakan implementasi.

Tabel 2. Komponen LKPD Berbasis Storybook yang Dikembangkan dalam Pendampingan

Komponen	**Karakteristik yang Diharapkan**	**Indikator Kualitas**
Tujuan pembelajaran	Selaras dengan capaian dan materi yang dipilih	Dirumuskan jelas dan dapat dicapai melalui aktivitas
Pemilihan cerita	Sesuai usia, bahasa, budaya, kebutuhan, dan mata pelajaran	Tema dan isi cerita relevan serta aman bagi peserta didik
Aktivitas membaca	Mencakup sebelum, selama, dan setelah membaca	Mendorong prediksi, pemahaman, diskusi, dan refleksi

Pertanyaan/tugas	Berjenjang dari informasi eksplisit hingga penerapan	Tidak hanya menguji ingatan, tetapi menuntut alasan dan kreasi
Joyful learning	Menumbuhkan rasa ingin tahu, interaksi, pilihan, dan pengalaman positif	Aktivitas menarik tanpa kehilangan fokus pada tujuan
Asesmen dan refleksi	Mengukur proses dan hasil belajar	Terdapat kriteria, umpan balik, dan ruang refleksi peserta didik

4.4 Pemanfaatan Storybook Digital dan Dukungan terhadap Joyful Learning

Salah satu aspek penting kegiatan adalah pengenalan aplikasi *Let's Read* sebagai sumber buku cerita digital. Platform tersebut memberi guru pilihan cerita bergambar yang dapat diakses melalui perangkat digital dan digunakan sebagai stimulus pembelajaran. Pengenalan sumber digital memperluas alternatif bahan ajar, terutama ketika koleksi buku cetak sekolah terbatas. Guru dapat memilih cerita berdasarkan tema, bahasa, dan konteks budaya, kemudian mengadaptasinya ke dalam LKPD sesuai tujuan pembelajaran.

Namun, pemanfaatan storybook digital perlu tetap diarahkan oleh prinsip pedagogis. Takacs, Swart, dan Bus (2015) menemukan bahwa unsur multimedia yang relevan dengan alur cerita dapat membantu pemahaman cerita dan kosakata, sedangkan fitur interaktif yang tidak berkaitan dengan tujuan belajar dapat mengalihkan perhatian anak. Oleh karena itu, hasil pendampingan menegaskan bahwa teknologi bukan tujuan utama, melainkan sarana untuk memperoleh dan menyajikan cerita. Guru perlu menyeleksi ilustrasi, animasi, suara, maupun aktivitas tambahan agar mendukung isi cerita dan tidak menambah beban kognitif yang tidak diperlukan.

Integrasi cerita digital dan LKPD juga membuka peluang pembelajaran yang lebih fleksibel. Guru dapat menampilkan cerita secara klasikal, memberikan tautan untuk dibaca bersama keluarga, atau menggunakan beberapa ilustrasi sebagai pemantik diskusi. LKPD kemudian berfungsi mengarahkan peserta didik agar tidak hanya menonton atau membaca, tetapi mengamati, menafsirkan, menghubungkan, dan menghasilkan respons. Pola ini memperkuat *joyful learning* karena peserta didik memperoleh variasi pengalaman, kesempatan berinteraksi, dan aktivitas yang memiliki tujuan jelas.

Penggunaan bahan ajar visual sebelumnya juga telah diterapkan dalam program pengabdian yang dilakukan Nurhasanah, Yarmi, dan Apriliana (2025). Pelatihan *wordless picture book* tersebut menunjukkan pentingnya pendampingan guru dalam memanfaatkan visual untuk memfasilitasi berpikir kreatif. Hasil kegiatan di Kota Bekasi memperluas pendekatan tersebut dengan memasukkan cerita ke dalam struktur LKPD sehingga pengalaman membaca diikuti oleh aktivitas yang terencana. Kesamaan kedua program terletak pada upaya mengurangi ketergantungan guru pada buku teks tunggal dan memperkaya sumber belajar.



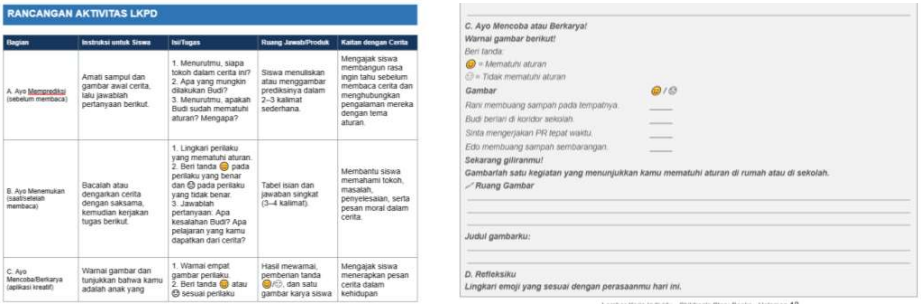
Gambar 2. Penyampaian materi dan pemanfaatan sumber digital dalam pendampingan
(Sumber: Dokumentasi tim pengabdi, 2026)

4.5 Keberdayaan Mitra, Keterbatasan, dan Keberlanjutan Program

Keberdayaan mitra terlihat dari keterlibatan kepala sekolah dan guru dalam menyediakan tempat, mengikuti kegiatan, mengerjakan evaluasi, berdiskusi, dan menyusun produk. Dukungan sekolah memungkinkan pelatihan berlangsung secara tatap muka dan memberi ruang bagi guru dari dua sekolah untuk berbagi pengalaman. Kolaborasi tersebut penting karena pengembangan profesional yang berkelanjutan tidak hanya bergantung pada kualitas narasumber, tetapi juga pada dukungan organisasi sekolah dan kesempatan bagi guru untuk menerapkan hasil belajar.

Pendampingan yang dilanjutkan melalui tugas mandiri merupakan langkah positif karena penyusunan LKPD membutuhkan waktu untuk memilih cerita, menyelaraskan tujuan, dan memperbaiki desain. Proses umpan balik perlu dipertahankan agar produk tidak berhenti sebagai tugas pelatihan. Meta-analisis Kraft, Blazar, dan Hogan (2018) menunjukkan bahwa *coaching* guru berpengaruh positif terhadap kualitas pembelajaran, terutama ketika

pendampingan memiliki sasaran yang spesifik, praktik langsung, dan umpan balik. Dalam konteks kegiatan ini, pendampingan lanjutan dapat diarahkan pada penelaahan draf, revisi, uji coba terbatas di kelas, dan refleksi hasil penggunaan LKPD.



RANCANGAN AKTIVITAS LKPD

Bagian	Instruksi untuk Siswa	Isi/Tugas	Ruang Jawab/Produk	Kaitan dengan Cerita
A. Ayo Memprediksi (sebelum membaca)	Amati sampul dan gambar awal cerita, lalu jawablah pertanyaan berikut.	1. Menurutmu, siapa tokoh dalam cerita ini? 2. Apa yang mungkin dilakukan Budi? 3. Menurutmu, apakah Budi sudah mematuhi aturan? Mengapa?	Siswa menuliskan atau menggambar prediksinya dalam 2–3 kalimat sederhana.	Mengajak siswa membangun rasa ingin tahu sebelum membaca cerita dan menghubungkan pengalaman mereka dengan tema aturan.
B. Ayo Menemukan (saat/setelah membaca)	Bacalah atau dengarkan cerita dengan saksama, kemudian kerjakan tugas berikut.	1. Lingkari perilaku yang mematuhi aturan. 2. Beri tanda 😊 pada perilaku yang benar dan ☹ pada perilaku yang tidak benar. 3. Jawablah pertanyaan. Apa kesalahan Budi? Apa pelajaran yang kamu dapatkan dari cerita?	Tabel isian dan jawaban singkat (3–4 kalimat).	Membantu siswa memahami tokoh, masalah, penyelesaian, serta pesan moral dalam cerita.
C. Ayo Mencoba/Berkarya (aplikasi kreatif)	Warnai gambar dan tunjukkan bahwa kamu adalah anak yang	1. Warnai empat gambar perilaku. 2. Beri tanda 😊 atau ☹ sesuai perilaku	Hasil mewarnai, pemberian tanda 😊/☹, dan satu gambar karya siswa	Mengajak siswa menerapkan pesan cerita dalam kehidupan

C. Ayo Mencoba atau Berkarya!
Warnai gambar berikut!
Beri tanda:
😊 = Mematuhi aturan
☹ = Tidak mematuhi aturan

Gambar 😊 / ☹

Rani membuang sampah pada tempatnya. ____
Budi berlari di koridor sekolah. ____
Sinta mengerjakan PR tepat waktu. ____
Edo membuang sampah sembarangan. ____

Sekarang giliranmu!
Gambarlah satu kegiatan yang menunjukkan kamu mematuhi aturan di rumah atau di sekolah.
✓ **Ruang Gambar**

Judul gambarku:

D. Refleksiku
Lingkari emoji yang sesuai dengan perasaanmu hari ini.

Gambar 3. Hasil Penyusunan LKPD oleh Guru

(Sumber: Dokumentasi tim pengabdi, 2026)

Terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Pertama, jumlah peserta aktual sebanyak 25 orang belum mencapai target proposal sebanyak 40 orang. Kedua, laporan kemajuan belum menyajikan data skor *pre-test* dan *post-test*, sehingga peningkatan pengetahuan belum dapat dinyatakan dalam angka. Ketiga, jumlah dan kualitas LKPD yang terkumpul belum direkap menggunakan rubrik. Keempat, kegiatan belum mencakup observasi implementasi LKPD di kelas dan pengukuran dampaknya terhadap keterlibatan atau hasil belajar peserta didik. Dengan keterbatasan tersebut, hasil kegiatan lebih tepat dimaknai sebagai peningkatan kapasitas awal dan terbentuknya draf produk, bukan sebagai bukti efektivitas LKPD terhadap hasil belajar siswa.

Keberlanjutan program dapat diperkuat melalui empat langkah. Pertama, tim pengabdi dan sekolah perlu membangun bank LKPD berbasis storybook yang dapat digunakan dan diperbaiki secara bersama. Kedua, produk perlu ditelaah menggunakan rubrik yang konsisten dan diuji coba pada kelompok kecil peserta didik. Ketiga, komunitas belajar guru dapat menjadwalkan kegiatan berbagi praktik untuk mendiseminasikan produk kepada guru yang belum mengikuti pelatihan. Keempat, pengembangan lanjutan dapat mencakup *digital storybooks*, teknik storytelling, pembelajaran berdiferensiasi, dan integrasi cerita lokal.

Secara keseluruhan, kegiatan telah menghasilkan tiga capaian utama. Pertama, guru memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai storybook sebagai bahan ajar lintas mata pelajaran. Kedua, guru memperoleh pengalaman awal menyusun modul ajar dan LKPD berbasis cerita. Ketiga, sekolah memperoleh akses terhadap sumber cerita digital dan jejaring pendampingan dengan perguruan tinggi. Capaian tersebut menunjukkan bahwa pendampingan

berbasis praktik dapat menjadi strategi untuk memperkuat kreativitas dan kepercayaan diri guru dalam merancang pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan menggembirakan. Namun, penyempurnaan data evaluasi dan dokumentasi produk tetap diperlukan agar keberhasilan program dapat dilaporkan secara lebih terukur dan dapat direplikasi.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan penyusunan LKPD berbasis *children's storybooks* bagi guru sekolah dasar di Kota Bekasi telah terlaksana melalui pelatihan konseptual, demonstrasi sumber cerita digital, lokakarya penyusunan produk, refleksi, dan pendampingan lanjutan. Kegiatan yang melibatkan 25 guru dan kepala sekolah dari SDN Margahayu 5 dan SDN Margahayu 18 ini memperluas pemahaman peserta mengenai fungsi buku cerita anak sebagai sumber belajar lintas mata pelajaran. Guru mulai mampu menghubungkan unsur narasi, tokoh, konflik, ilustrasi, dan pesan cerita dengan tujuan pembelajaran serta mengembangkannya menjadi aktivitas sebelum, selama, dan setelah membaca. Peserta juga memperoleh pengalaman awal menghasilkan draf modul ajar dan LKPD yang lebih kontekstual, interaktif, dan mendukung *joyful learning*. Dengan demikian, pendampingan berbasis praktik dapat menjadi strategi yang relevan untuk memperkuat kreativitas dan kepercayaan diri guru dalam mengembangkan bahan ajar yang dekat dengan pengalaman peserta didik. Program lanjutan perlu diarahkan pada penilaian produk secara sistematis, revisi dan uji coba LKPD di kelas, pengukuran keterlibatan serta hasil belajar peserta didik, dan pembentukan bank LKPD berbasis *storybook* yang dapat dikembangkan melalui komunitas belajar guru. Dukungan sekolah, Dinas Pendidikan, dan perguruan tinggi juga perlu dipertahankan agar inovasi yang telah diperkenalkan dapat diterapkan, dievaluasi, dan disebarluaskan secara berkelanjutan.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdi menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta atas dukungan pendanaan kegiatan melalui skema Pengabdian kepada Masyarakat Penugasan Fakultas berdasarkan Kontrak Nomor **XXXXXXX.** Terima kasih juga disampaikan kepada pimpinan dan guru SDN Margahayu V dan SDN Margahayu XVIII Bekasi atas kemitraan, fasilitas, waktu, dan partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan. Apresiasi turut diberikan kepada mahasiswa yang membantu persiapan, pelaksanaan, dokumentasi, dan pengolahan data kegiatan.

7. DAFTAR PUSTAKA

Ariawan, V. A. N., & Pratiwi, I. M. (2017). Joyful learning strategy using game method of treasure clue to improve reading comprehension skill. Jurnal Prima Edukasia, 5(2), 203–210. https://doi.org/10.21831/jpe.v5i2.11601

Avalos, B. (2011). Teacher professional development in *Teaching and Teacher Education* over ten years. *Teaching and Teacher Education, 27*(1), 10–20. doi:10.1016/j.tate.2010.08.007.

Avalos, B. (2011). Teacher professional development in Teaching and Teacher Education over ten years. Teaching and Teacher Education, 27(1), 10–20. doi:10.1016/j.tate.2010.08.007

Bhagwanji, Y., & Born, P. (2018). Use of children's literature to support an emerging curriculum model of education for sustainable development for young learners. *Journal of Education for Sustainable Development*, *12*(2), 85–102. doi:10.1177/0973408218785320

Desimone, L. M. (2009). Improving impact studies of teachers' professional development: Toward better conceptualizations and measures. Educational Researcher, 38(3), 181–199. https://doi.org/10.3102/0013189X08331140

Desimone, L. M. (2009). Improving impact studies of teachers' professional development: Toward better conceptualizations and measures. *Educational Researcher*, *38*(3), 181–199. doi:10.3102/0013189X08331140

Desimone, L. M. (2009). Improving impact studies of teachers' professional development: Toward better conceptualizations and measures. *Educational Researcher, 38*(3), 181–199. doi:10.3102/0013189X08331140.

Desimone, L. M. (2009). Improving impact studies of teachers' professional development: Toward better conceptualizations and measures. Educational Researcher, 38(3), 181–199. doi:10.3102/0013189X08331140

Dowdall, N., Melendez-Torres, G. J., Murray, L., Gardner, F., Hartford, L., & Cooper, P. J. (2020). Shared picture book reading interventions for child language development: A systematic review and meta-analysis. Child Development, 91(2), e383–e399. https://doi.org/10.1111/cdev.13225

Dowdall, N., Melendez-Torres, G. J., Murray, L., Gardner, F., Hartford, L., & Cooper, P. J. (2020). Shared picture book reading interventions for child language development: A

systematic review and meta-analysis. *Child Development*, *91*(2), e383–e399. doi:10.1111/cdev.13225

Dowdall, N., Melendez-Torres, G. J., Murray, L., Gardner, F., Hartford, L., & Cooper, P. J. (2020). Shared picture book reading interventions for child language development: A systematic review and meta-analysis. Child Development, 91(2), e383–e399. doi:10.1111/cdev.13225

Gunawan, A., & Suhardi. (2019). Thematic-integrative-based pictorial book for improving the understanding reading skills of elementary school students. Jurnal Prima Edukasia, 7(2), 150–161. https://doi.org/10.21831/jpe.v7i2.14993

Guskey, T. R. (2002). Does it make a difference? Evaluating professional development. *Educational Leadership, 59*(6), 45–51.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). Pendekatan pembelajaran mendalam menuju pendidikan bermutu untuk semua. Sistem Informasi Kurikulum Nasional.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Pendekatan pembelajaran mendalam menuju pendidikan bermutu untuk semua*. Jakarta, Indonesia: Penulis.

Kraft, M. A., Blazar, D., & Hogan, D. (2018). The effect of teacher coaching on instruction and achievement: A meta-analysis of the causal evidence. Review of Educational Research, 88(4), 547–588. https://doi.org/10.3102/0034654318759268

Kraft, M. A., Blazar, D., & Hogan, D. (2018). The effect of teacher coaching on instruction and achievement: A meta-analysis of the causal evidence. *Review of Educational Research*, *88*(4), 547–588. doi:10.3102/0034654318759268

Kraft, M. A., Blazar, D., & Hogan, D. (2018). The effect of teacher coaching on instruction and achievement: A meta-analysis of the causal evidence. *Review of Educational Research, 88*(4), 547–588. doi:10.3102/0034654318759268.

Kraft, M. A., Blazar, D., & Hogan, D. (2018). The effect of teacher coaching on instruction and achievement: A meta-analysis of the causal evidence. Review of Educational Research, 88(4), 547–588. doi:10.3102/0034654318759268

Nurhasanah, N., Yarmi, G., & Apriliana, A. C. (2025). Pelatihan guru dalam penggunaan wordless picture book untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD.

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara, 6(4), 4932–4940. https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i4.7059

Nurhasanah, N., Yarmi, G., & Apriliana, A. C. (2025). Pelatihan guru dalam penggunaan wordless picture book untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, *6*(4), 4932–4940.

Nurhasanah, N., Yarmi, G., & Apriliana, A. C. (2025). Pelatihan guru dalam penggunaan wordless picture book untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara, 6(4), 4932–4940. doi:10.55338/jpkmn.v6i4.7059

Pekrun, R., Goetz, T., Titz, W., & Perry, R. P. (2002). Academic emotions in students' self-regulated learning and achievement: A program of qualitative and quantitative research. Educational Psychologist, 37(2), 91–105. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3702_4

Pekrun, R., Goetz, T., Titz, W., & Perry, R. P. (2002). Academic emotions in students' self-regulated learning and achievement: A program of qualitative and quantitative research. *Educational Psychologist*, *37*(2), 91–105. doi:10.1207/S15326985EP3702_4

Rani, A. R., & Syukur, Y. (2019). Pengembangan lembaran kerja peserta didik dengan model problem-based learning pada siswa kelas IV sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 3(2), 674–680. https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.54

Rani, A. R., & Syukur, Y. (2019). Pengembangan lembaran kerja peserta didik dengan model problem-based learning pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *3*(2), 674–680. doi:10.31004/basicedu.v3i2.54

Sari, F. B., Amini, R., & Mudjiran. (2020). Lembar kerja peserta didik berbasis model integrated di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 4(4), 1194–1200. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.524

Sari, F. B., Amini, R., & Mudjiran. (2020). Lembar kerja peserta didik berbasis model integrated di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1194–1200. doi:10.31004/basicedu.v4i4.524

Takacs, Z. K., Swart, E. K., & Bus, A. G. (2015). Benefits and pitfalls of multimedia and interactive features in technology-enhanced storybooks: A meta-analysis. Review of Educational Research, 85(4), 698–739. https://doi.org/10.3102/0034654314566989

Takacs, Z. K., Swart, E. K., & Bus, A. G. (2015). Benefits and pitfalls of multimedia and interactive features in technology-enhanced storybooks: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, *85*(4), 698–739. doi:10.3102/0034654314566989

Takacs, Z. K., Swart, E. K., & Bus, A. G. (2015). Benefits and pitfalls of multimedia and interactive features in technology-enhanced storybooks: A meta-analysis. Review of Educational Research, 85(4), 698–739. doi:10.3102/0034654314566989

van den Heuvel-Panhuizen, M., Elia, I., & Robitzsch, A. (2016). Effects of reading picture books on kindergartners' mathematics performance. Educational Psychology, 36(2), 323–346. https://doi.org/10.1080/01443410.2014.963029

van den Heuvel-Panhuizen, M., Elia, I., & Robitzsch, A. (2016). Effects of reading picture books on kindergartners' mathematics performance. *Educational Psychology*, *36*(2), 323–346. doi:10.1080/01443410.2014.963029

van den Heuvel-Panhuizen, M., Elia, I., & Robitzsch, A. (2016). Effects of reading picture books on kindergartners' mathematics performance. Educational Psychology, 36(2), 323–346. doi:10.1080/01443410.2014.963029

Yunus, M., Nurhasanah, N., Dallion, E., & Aruwiyantoko, A. (2025). Pelatihan dan pendampingan implementasi joyful learning menggunakan media pembelajaran Kahoot dan Quizizz di sekolah dasar wilayah Kota Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, *4*(1), 4740–4746.

Yunus, M., Nurhasanah, N., Taofik, Dallion, E., & Aruwiyantoko, A. (2025). Pelatihan dan pendampingan implementasi joyful learning menggunakan media pembelajaran Kahoot dan Quizizz di sekolah dasar wilayah Kota Bekasi. Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 4(1), 4740–4746. https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2167

Yunus, M., Nurhasanah, N., Taofik, Dallion, E., & Aruwiyantoko, A. (2025). Pelatihan dan pendampingan implementasi joyfull learning menggunakan media pembelajaran Kahoot dan Quizizz di sekolah dasar wilayah Kota Bekasi. Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 4(1), 4740–4746. doi:10.31004/jerkin.v4i1.2167

Zakiah, L., & Herawati, E. (2024). The picture storybook of Pancasila values as the formation of national character in Pancasila and Civics Education learning class five of elementary school in Indonesia. *JTP—Jurnal Teknologi Pendidikan*, *26*(1), 32–43.

Zakiah, L., & Herawati, E. (2024). The picture storybook of Pancasila values as the formation of national character in Pancasila and Civics Education learning class five of elementary school in Indonesia. JTP—Jurnal Teknologi Pendidikan, 26(1), 32–43.