

Pengembangan LKPD berbasis komik muatas IPS tema 3 subtema 3 pada Kelas IV SDN 42 Cakranegara

Putra Prasetya¹, N Nurhasanah¹, Itsna Oktaviyanti^{1*}

¹ Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62 Mataram, Indonesia

Email: pprasetya456@gmail.com; nurhasanah.hj.spd@gmail.com; itsna@unram.ac.id

Naskah diterima: 8/8/2021; Revisi: 15/11/2021; Disetujui: 13/12/2021

Abstrak

Dalam dunia pendidikan tentu harus ada perbaikan dan pengembangan dari segi materi maupun bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk dan mengetahui kelayakan dari LKPD yang telah dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluation*) dan dengan desain penelitian R&D (*Research and Development*) atau dikenal dengan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh seorang guru dan 6 peserta didik di SDN 42 Cakranegara. Obyek penelitian ini adalah LKPD berbasis komik muatan IPS tema 3 subtema 3. Hasil penelitian dari validator ahli materi menunjukkan bahwa materi pada LKPD mendapat kriteria sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi dengan skor 80%, dari validator ahli media menunjukkan bahwa media pada LKPD mendapat kriteria sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi dengan skor 89,33%, penilaian oleh guru terhadap LKPD mendapat kriteria sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi dengan skor 80,68%, dan penilaian 6 orang peserta didik terhadap LKPD mendapat kriteria sangat valid dengan skor 95,83%. LKPD berbasis komik muatan IPS tema 3 subtema 3 mendapat rata-rata kriteria sangat valid sehingga LKPD yang telah dikembangkan dapat digunakan di sekolah tanpa adanya revisi dari segi materi maupun visual.

Kata kunci: *LKPD; berbasis komik; IPS*

Development of Student Worksheet Based on Comic with Social Science Theme 3 Sub-theme 3 in Class IV SDN 42 Cakranegara

Abstract

In the world of education, there must be improvement and development in terms of materials and teaching materials used in the teaching and learning process. This research aims to produce products and determine the feasibility of the Student Worksheet that has been developed. The research method used is the ADDIE model (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluation) and the R&D research design (Research and Development) or research and development carried out by a teacher and six students at SDN 42 Cakranegara. The object of this research is Student Worksheet based on social sciences content comics with theme 3 sub-theme 3. The result of the research from the material expert validator show that the material on the Student Worksheet gets very valid criteria or can be used without revision with a score of 80%, from the media expert validator it shows that the media on the Student Worksheet gets the criteria very valid or can be used

without revision with a score of 89.33%, the teacher's assessment of the Student Worksheet gets very valid criteria or can be used without revision with a score of 80.68%, and the assessment of 6 students on the Student Worksheet gets very valid criteria with a score of 95.83%. Student Worksheet based on comics with social sciences theme 3 sub-theme 3 received an average of very valid criteria. The developed Student Worksheet can be used in school without any material or visual revisions.

Keywords: *student worksheet; comic-based; social science*

Pendahuluan

Buku yang menjadi pegangan peserta didik tentu tidak cukup untuk peserta didik memahami isi materi. Selain itu, minat baca masyarakat Indonesia masih belum memuaskan diberbagai daerah. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ghofur & Rachma, 2019) yang menjelskan hasil survey di Lamongan bahwa minat baca sebesar 64,71%, sedangkan yang tidak memiliki minat baca 35,29%. Meskipun minat baca cukup tinggi, akan tetapi hal tersebut belum memuaskan, melihat resentase masyarakat yang tidak memiliki minat baca tidak bisa dikatakan sedikit. Minat baca sangat penting dimiliki oleh siswa, seperti yang dipaparkan olehh (Sari, 2020) bahwa siswa yang memiliki kemampuan membaca diatas rata-rata dalam kegiatan pembelajaran dengan mudah dapat menyesuaikan diri untuk menyelesaikan tugasnya. Oleh karenanya, penjelasan guru sangat penting untuk membantu peserta didik memahami materi pada buku. Selain itu, guru juga dapat menggunakan bahan ajar lain yang diharapkan akan mempermudah guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antar peserta didik. Salah satu bahan ajar yang menjadi bahan untuk melihat seberapa besar peserta didik dapat memahami muatan IPS pada Tema 3 Subtema 3 kelas IV adalah LKPD.

Menurut Depdiknas (2008) LKPD (*student worksheet*) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas dengan mengacu Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapainya. Ini sejalan dengan definisi LKPD menurut (Prastowo, 2011) yang mengatakan bahwa LKPD sebagai bahan ajar cetak berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik dengan mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai.

Penelitian ini dilakukan pada SDN 42 Cakranegara karena LKPD yang digunakan masih banyak terdapat kekurangan sehingga peserta didik tidak antusias dalam membaca maupun menyelesaikan persoalan pada LKPD tersebut, contohnya saja seperti penggunaan gambar yang sedikit, tidak berwarna dan terlalu banyak kata-kata dibanding gambar yang disajikan, sehingga peserta didik akan merasa bosan membaca LKPD tersebut. Seharusnya LKPD menjadi bahan ajar yang dapat merangsang peserta didik dengan menambahkan berbagai gambar, materi yang mudah dipahami, dan dibubuhi dengan sentuhan warna supaya peserta didik tidak merasa bosan ketika membaca LKPD tersebut.

LKPD disini tidak seperti LKPD pada umumnya yang hanya memberi materi dan diberi sentuhan gambar lalu terdapat soal setelahnya, namun yang dikembangkan pada penelitian ini adalah LKPD yang di dalamnya terdapat komik sebagai bentuk materi kepada peserta didik, karena komik sendiri menarik untuk dibaca dan tidak membosankan karena akan lebih banyak warna dan ilustrasi yang diterapkan. Analisis yang dilakukan oleh (Sudjana & Rivai, 2019) menunjukkan sesuatu yang menarik, pasalnya diketahui bahwa anak yang membaca sebuah buku komik setiap bulan, hampir 2 kali banyaknya kata-kata yang dapat dibaca sama dengan yang terdapat pada buku-buku bacaan yang dibacanya setiap tahun secara terus menerus. Ini membuktikan bahwa media komik sebagai media visual yang dikembangkan dalam LKPD akan

menjadi langkah baik bagi peserta didik dalam membaca isi materi, memahami isi bacaan dan mampu menjawab soal yang ada terkait dengan materi yang sudah dibaca melalui komik.

Materi yang menjadi fokus dalam pengembangan LKPD adalah muatan IPS. Menurut [Trianto \(2010\)](#) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik hukum, dan budaya. Di sisi lain, IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik di mana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga diciptakannya nilai-nilai. Jadi penting pembelajaran IPS diterapkan pada peserta didik demi menjadi manusia yang taat akan nilai. Akan tetapi ada beberapa alasan yang membuat IPS dirasa menjadi mata pelajaran yang sulit dipahami. [Tumini \(2019\)](#) menjelaskan hasil survei bulan Januari 2019 kepada siswa kelas IV di SDN 1 Ngadisanan, menunjukkan bahwa para siswa tersebut merasa kesulitan belajar IPS karena pembelajaran cenderung berupa pemahaman dan cakupan materi yang luas. Motivasi siswa dalam pembelajaran masih rendah sehingga siswa mengalami kesulitan dalam belajar. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan dalam pembelajaran seperti dengan mengembangkan LKPD. Adapun tujuan pembuatan LKPD ini adalah untuk membantu siswa menguasai materi seperti pendapat dari [Belawati \(2003\)](#) menjabarkan 4 tujuan dari penggunaan LKPD, yaitu: 1) Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik memahami materi yang diberikan, 2) Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan materi peserta didik, 3) Dapat melatih kemandirian peserta didik, dan 4) Memudahkan pendidik/guru dalam memberikan tugas.

Oleh karena itu, pengembangan LKPD berbasis komik diperlukan di sekolah ini yang diharapkan akan menjadi pelopor LKPD yang baik lagi kedepannya pada sekolah dan menjadikan peserta didik berwawasan luas dengan membaca, serta mampu memecahkan berbagai permasalahan pada lingkungannya dengan memahami materi IPS. Pengembangan LKPD sebagai bagian dari perangkat pembelajaran tersebut juga dirasa sesuai untuk Kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 harus didukung dengan perangkat pembelajaran yang secara aktif mengembangkan peserta didik. Pengembangan peserta didik ditandai dengan proses berpikir kritis, kreatif dan keterampilan lainnya. Sejalan dengan pendapat dari [Sofiana dkk. \(2021\)](#) bahwa pengembangan bahan ajar LKPD yang digunakan oleh guru dan peserta didik harus juga mengimplementasikan ketrampilan abad 21 yang didalamnya dapat membentuk anak dapat berfikir kreatif, kritis, berkolaborasi dan berkomunikasi. Secara khusus, pengembangan LKPD berbasis komik yang akurat secara ilmiah adalah cara inovatif untuk mempromosikan keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan menghadirkan pengetahuan ilmiah dalam bentuk populer yang dinikmati oleh sebagian besar siswa ([Mahendra dkk., 2021](#)).

Berdasarkan berbagai uraian di atas mengenai kekurangan LKPD yang ada di SDN 42 Cakranegara dan pentingnya LKPD untuk meningkatkan wawasan, maka peneliti mengangkat judul “Pengembangan LKPD berbasis Komik Muatan IPS Tema 3 Subtema 3 pada Kelas IV di SDN 42 Cakranegara”. Penelitian ini berfokus pada pengembangan LKPD dengan menerapkan konsep komik dan dipadukan dengan muatan IPS untuk menarik minat peserta didik dalam memahami materi dan memudahkannya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *research and development*. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses mengembangkan suatu produk yang telah ada menjadi produk yang lebih praktis dan efisien dalam penggunaan dan manfaatnya. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE [Branch \(2009\)](#) yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Dengan merujuk pada pendapat menurut Angalda (dalam Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2015:209) tahapan kegiatan model ADDIE yaitu: 1) Tahap *analysis* atau analisis memiliki tiga kegiatan yang dilakukan, yaitu menganalisis kompetensi yang dicapai

peserta didik, menganalisis karakteristik peserta didik yang berkenaan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan, serta menganalisis materi yang relevan untuk pencapaian kompetensi; 2) Tahap *design* atau perancangan juga memiliki tiga kegiatan yang dilakukan, yaitu pemilihan materi dan tuntutan kompetensi yang ingin dicapai, model pembelajaran, serta bentuk dan jenis asesmen; 3) Tahap *development* atau pengembangan dilakukan beberapa kegiatan seperti memasukkan materi-materi yang sudah dicari sebelumnya, pembuatan *layout* dan *background* LKPD, serta mulai mendesain karakter dan objek-objek pada komik. Pembuatan komik mengacu kepada langkah pembuatan komik menurut Susiani (2006, p. 16) yaitu langkah awal dengan merumuskan ide cerita, membuat sketsa, meminta hasil sketsa, pewarnaan komik, dan pemberian teks; 4) Tahap *implementation* atau implementasi akan melihat kelayakan dan kemenarikan dari LKPD yang dinilai oleh peserta didik dan guru melalui angket yang diberikan. Peneliti melakukan uji coba produk terbatas terhadap bahan ajar yang telah dibuat; 5) Tahap *evaluation* atau evaluasi hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan. Evaluasi dalam model ADDIE telah dilakukan tahap demi tahap. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN 42 Cakranegara pada tanggal 19 Juni 2021. Subyek penelitian ini adalah 6 peserta didik dan guru kelas IV SDN 42 Cakranegara. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah LKPD yang dikembangkan menjadi LKPD berbasis komik muatan IPS pada kelas IV SD. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

Lembar angket diberikan kepada dosen ahli media dan materi, guru, serta peserta didik yang bertujuan untuk melihat kualitas LKPD berbasis komik yang telah dikembangkan dengan melihat berbagai macam aspek mulai dari struktur LKPD, syarat didaktik, konstruksi, dan teknis. Dosen ahli materi dan media diberikan angket sebagai bentuk validasi terhadap LKPD yang telah dikembangkan, apakah layak untuk diuji coba atau tidak. Jika masih terdapat kekurangan, validator ahli akan memberikan catatan di kolom yang tersedia pada angket sebagai bentuk revisi terhadap LKPD. Sedangkan guru dan peserta didik sebagai validator praktisi atau sebagai pengguna LKPD nantinya adalah sebagai bentuk respon mereka terhadap LKPD yang akan dianalisis lebih lanjut apakah LKPD layak untuk digunakan atau tidak. Khusus untuk guru dapat memberikan tanggapan pada kolom yang tersedia apabila terdapat kekurangan pada LKPD. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan tiga kegiatan, yaitu wawancara kepada guru dan kepala sekolah terkait kurikulum yang digunakan, buku tematik revisi tahun keberapa, dan LKPD seperti apa yang digunakan sebelumnya. Lalu melakukan dokumentasi untuk mengkaji kurikulum, mengidentifikasi materi IPS kelas IV tema 3 subtema 3, dan mengidentifikasi kelemahan pada LKPD sebelumnya. Dan terakhir menyebarkan angket kepada validator ahli dan validator praktisi.

Teknis analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif diperoleh dari deskripsi komentar, tanggapan, kritikan, dan saran dari validator ahli dan guru terhadap LKPD yang telah dikembangkan sehingga dapat dijadikan bahan revisi untuk kesempurnaan LKPD sehingga layak digunakan. Deskripsi diisi dalam kolom pada lembar validasi ahli dan guru. Analisis kuantitatif diperoleh dari hasil validasi oleh validator ahli dan validator praktisi berupa skor dari produk yang dikembangkan yakni LKPD berbasis komik muatan IPS. Lembar validasi diberikan dan dinilai setelah LKPD selesai dibuat. Pembuatan LKPD berbasis komik dibuat dengan

aplikasi yang terdapat pada perangkat IT atau bisa disebut *mobile learning*. Seperti yang disampaikan oleh Wahyono (2019) bahwa istilah *mobile learning* dapat dikatakan sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat dan teknologi bergerak. Tujuan analisis data adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan LKPD yang telah dikembangkan sebelum digunakan. Berdasarkan nilai yang diberikan oleh validator ahli dan validator praktisi, maka langkah selanjutnya adalah menghitung rata-rata nilai untuk setiap aspek kevalidan dengan menggunakan rumus validitas.

Menurut Akbar (2016) rumus validitas adalah sebagai berikut.

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} = 100\%$$

Keterangan:

V-ah = Validasi ahli

Tse = Total skor yang dicapai

Tsh = Total skor yang diharapkan

Selanjutnya menentukan kriteria dari hasil perhitungan validitas. Kriteria menurut Akbar (2016) dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Validitas

No	Persentase Pencapaian Nilai	Kriteria Validitas
1	80% < kevalidan LKPD ≤ 100%	Sangat valid
2	60% < kevalidan LKPD ≤ 80%	Valid
3	40% < kevalidan LKPD ≤ 60%	Kurang valid
4	20% < kevalidan LKPD ≤ 40%	Tidak valid
5	0% < kevalidan LKPD ≤ 20%	Sangat tdak valid

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian didapat dari penilaian yang dilakukan oleh validator ahli dan validator praktisi. Validator ahli dibagi menjadi dua, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Validator ahli materi dinilai oleh Ibu Setiani Novitasari, M.Pd. dengan melihat kualitas isi materi IPS, keterkaitan materi IPS dengan ilustrasi komik, aspek didaktik, dan aspek konstruksi. Perhitungan penilaian dilakukan bersamaan dengan penilaian dari guru selaku validator ahli praktisi atau pengguna dari LKPD. Hasil penilaian dosen ahli materi mendapat skor 59 dan guru mendapat skor 53 dari total skor 70 yang dijumlahkan rata-rata tiap indikatornya mendapat skor 56, dan jika dipersentasekan menggunakan rumus validitas menurut Akbar (2016) maka hasil yang didapat adalah 80% yang berarti LKPD sangat valid atau dapat digunakan tanpa adanya revisi dari segi materi. Lalu validator ahli media dinilai oleh Pak Muhammad Tahir, S.Pd., M.Sn. dengan melihat dari segi teknis yang terdiri atas penulisan, gambar, dan visual dari LKPD. Perhitungan penilaian dilakukan bersamaan juga dengan penilaian dari guru. Hasil penilaian dosen ahli media mendapat skor 70 dan guru mendapat skor 64 dari total skor 75 yang dijumlahkan rata-rata tiap indikatornya mendapat skor 67, dan jika dipersentasekan menggunakan rumus validitas menurut Akbar (2016), maka hasil yang didapat adalah 89,33% yang berarti LKPD sangat valid atau dapat digunakan tanpa adanya revisi dari segi tampilan dan visual.

Penilaian validator praktisi atau pengguna dilakukan oleh 6 orang peserta didik dan guru kelas IV di SDN 42 Cakranegara. Penilaian oleh validator praktisi masuk ke dalam tahap implementasi di mana bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan dari LKPD yang telah dikembangkan. Guru menilai dari semua aspek

mulai dari struktur LKPD, syarat didaktik, syarat konstruksi, hingga syarat teknis dengan total indikator sebanyak 29 butir. Hasil penilaian yang dilakukan oleh Pak Zohri Ramadhan, S.Pd. selaku guru kelas IV SD mendapatkan skor 117 dari total skor 145 yang dijumlahkan rata-rata tiap indikatornya mendapat skor 67, dan jika dipersentasekan menggunakan rumus validitas menurut (Akbar, 2016), maka hasil yang didapat adalah 80,68% yang berarti LKPD sangat valid atau dapat digunakan tanpa adanya revisi. Peserta didik sebagai validator praktisi atau dapat disebut juga sebagai responden menilai syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis dari LKPD yang telah dikembangkan dengan jumlah indikator sebanyak 19 butir. Terdapat 6 orang peserta didik kelas IV SD yang menjadi responden, yaitu atas nama Delita Andriani, Hafizatul Husna, Halimatul Sadiyah, Ilham, M. Alif Furqon, dan Rahadian Rangga Firmana. Hasil penilaian keenam responden digabung menjadi satu tabel dengan mendapatkan skor jumlah rata-rata tiap indikator adalah 95,83 dari total keseluruhan adalah 100, dan jika dipersentasekan menggunakan rumus validitas menurut (Akbar, 2016), maka hasil yang didapat adalah 95,83% yang berarti LKPD sangat valid atau dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Hasil validasi dosen ahli materi dan guru mendapat jumlah V-ah sebesar 80% yang menandakan bahwa LKPD sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi dari segi materi. Selanjutnya, hasil validasi dosen ahli media dan guru mendapat jumlah V-ah sebesar 89,33% yang menandakan bahwa LKPD sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi dari segi tampilan dan visual. Hasil validasi praktisi guru mendapat jumlah V-ah sebesar 80,68% yang menandakan bahwa LKPD sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Dan hasil validasi praktisi yang dilakukan 6 orang peserta didik mendapat jumlah V-ah sebesar 95,83% yang menandakan bahwa LKPD sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.

Terdapat dua rumusan permasalahan yang diurai dalam penelitian ini, yaitu bagaimanakah proses pengembangan LKPD dan bagaimana kelayakan dari LKPD itu sendiri. Pada proses pengembangan LKPD sendiri menggunakan model penelitian ADDIE yang diawali dari menganalisis kompetensi, merancang materi, mendesain LKPD dan komik, hingga dilakukannya evaluasi. Sebelum produk dapat digunakan, tentu harus dilakukan uji kelayakan dengan mengumpulkan data dan melakukan analisis data. Proses pengumpulan dan menganalisis data dilakukan oleh dosen ahli materi dan media, kepala sekolah, guru, serta 6 orang peserta didik SDN 42 Cakranegara dengan mengacu pada rumus perhitungan menurut (Akbar, 2016). Kedua permasalahan tersebut sudah dilakukan dan mendapat hasil yang sangat baik.

Hasil yang sudah diungkapkan di atas merupakan jawaban dari permasalahan untuk menguji kelayakan dari produk yang telah dikembangkan. Dalam menguji kelayakan suatu produk, perlu dilakukannya pengumpulan data dari validator ahli dan validator praktisi kemudian dihitung menggunakan rumus validitas sehingga dapat mengetahui persentase kelayakan produk. Dalam penelitian ini kelayakan LKPD sangat valid atau dapat digunakan tanpa adanya revisi dari semua reponden yang bersedia mengisi lembar instrumen. Dari hasil yang sudah didapat yaitu dengan kriteria sangat valid, ini menjadikan LKPD dapat digunakan oleh sekolah karena materi muatan IPS sudah melalui tahap validasi oleh dosen ahli materi IPS dan LKPD berbasis komik sudah melalui tahap validasi oleh dosen ahli media dengan hasil yang baik dari segi tampilan dan visual LKPD.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, faktor yang menjadi penyebab dilakukannya pengembangan LKPD berbasis komik ini adalah karena LKPD yang digunakan di sekolah masih banyak kekurangan sehingga peserta didik tidak antusias dalam membaca maupun menyelesaikan persoalan pada LKPD. Contohnya saja seperti penggunaan gambar yang sedikit, tidak berwarna, dan terlalu banyak kata-kata dibandingkan dengan gambar atau ilustrasi yang disajikan. Hal tersebut menyebabkan motivasi siswa rendah dalam belajar, padahal motivasi merupakan hal yang sangat penting. [Salamah dan Giyat \(2019\)](#) mengemukakan fungsi motivasi (a) mendorong manusia untuk berbuat, (b) menentukan arah perbuatan, (c) menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh [\(Rizka, 2019\)](#) hasil validasi sama-sama mendapatkan kriteria sangat valid pada validasi ahli dan validasi praktisi sehingga LKPD yang dikembangkan dapat digunakan oleh peserta didik dan guru dalam pembelajaran IPS di kelas. Kebaruan dari penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya adalah karakter komik pada penelitian ini dibuat sendiri oleh peneliti. Penelitian serupa dilakukan oleh [\(Amelia & Muzakki, 2021\)](#) yang hasil validitas persentase 95,7%. Hal tersebut membuktikan bahwa LKPD berbasis cerita bergambar yang dikembangkan oleh peneliti sangat menarik, layak dan valid.

Dalam pelaksanaannya, guru membagikan LKPD berbasis komik muatan IPS kepada peserta didik sebagai bahan bacaan dan sebagai bentuk latihan. Pertama peserta didik membaca komik yang tersedia pada LKPD. Setelah selesai membaca, peserta didik diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya terkait komik yang telah dibaca. Guru juga dapat memberikan informasi-informasi penting sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik yang berkaitan dengan bahan bacaan. Setelah selesai membaca, peserta didik dapat mengisi soal-soal pada halaman berikutnya dengan jujur dan tertib.

Selain komik yang dicetak seperti pada pengembangan ini, komik untuk pembelajaran juga dapat berbentuk digital. [Kanti dkk. \(2018\)](#) memaparkan bahwa komik digital memiliki beberapa kelebihan yang sama seperti komik cetak yaitu menciptakan minat siswa, materi menjadi lebih menarik, dan membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Selain itu materi yang disajikan dikemas menjadi alur cerita bergambar dan penggunaan media pembelajaran ini tanpa menggunakan koneksi internet memudahkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran sehingga siswa dapat belajar secara mandiri tanpa guru.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan LKPD yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis komik layak untuk digunakan pada muatan IPS tema 3 subtema 3 pada kelas IV SDN 42 Cakranegara. Hal ini didasarkan pada hasil penilaian validasi ahli materi dan guru mendapat persentase skor sebesar 80%, validasi ahli media dan guru mendapat persentase skor sebesar 89,33%, validasi guru mendapat persentase skor sebesar 80,68%, dan respon keenam peserta didik mendapat persentase skor sebesar 95,83%. Persentase skor $\geq 80\%$ mendapat kriteria sangat valid atau produk dapat digunakan tanpa adanya revisi. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya yang akan meneliti dan mengembangkan LKPD seperti yang terdapat pada skripsi ini untuk dapat melakukan pembaruan terhadap LKPD dengan memperhatikan kekurangan yang ada dan melakukan uji efektifitas supaya dapat melihat ketercapaian hasil peserta didik dalam menggunakan LKPD.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosda karya.
- Amelia, D. J., & Muzakki, A. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Cerita Bergambar Digital Pada Siswa Kelas IV SD. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 7(1), 216-232.
<http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/16168>
- Belawati, T. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Diva Press.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Depdiknas, T. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Ghofur, A., & Rachma, E. A. (2019). Pemanfaatan Media Digital Terhadap Indeks Minat Baca Masyarakat Kabupaten Lamongan. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 89-92. <https://core.ac.uk/download/pdf/268154371.pdf>
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135-141.
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 9(1), 279-279.
<http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2375>
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inofatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik Dan Menyenangkan*. Diva Press.
- Rizka, M. A. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Komik pada Tema 6 Cita-citaku Sub Tema 1 Aku dan Cita-citaku Kelas IV SD Universitas Negeri Jember*.
<https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/92744>
- Salamah, S., & Giyat, G. (2019). Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Melalui Kooperatif Model Jigsaw. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 114-121. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/gulawentah/article/view/5558>
- Sari, U. A. (2020). Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Geografi dengan Menggunakan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 5(1), 60-67. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/gulawentah/article/view/6597>

- Sofiana, E., Roesminingsih, M. V., & Widodo, B. S. (2021). Pengembangan Lkpd Berbasis “Problem Solving” Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Dinamika Kependudukan di Indonesia. . *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 9(1), 285-285.
<http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2376>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. SBA Algesindo.
- Susiani, L. (2006). *Bikin Komik dengan Adobe Illustrator & Adobe Photoshop*. Andi Offset.
- Trianto, T. (2010). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.
- Tumini, T. (2019). Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar dengan Multimedia pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 93-101. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/gulawentah/article/view/5556>
- Wahyono, H. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Interaktif Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 74-77.
<https://core.ac.uk/download/pdf/268154368.pdf>