

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS KOMIK DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KONDISI GEOGRAFIS INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR

Sabna Dhea Irdianis

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

sabna.19012@mhs.unesa.ac.id

Suprayitno

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

suprayitno@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan E-LKPD berbasis komik pada pembelajaran IPS dengan materi kondisi geografis Indonesia kelas V Sekolah Dasar memiliki tujuan untuk mendeskripsikan kelayakan, kepraktisan dan keefektifan E-LKPD IPS berbasis komik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian (R&D) dengan model ADDIE. Tahapan pada penelitian ini yakni analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui instrument yang meliputi lembar validasi ahli, angket respon peserta didik dan lembar tes. Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa evaluasi dan saran dari validator. Sedangkan pada data kuantitatif didapat dari hasil analisis data melalui lembar validasi para ahli, lembar angket respon peserta didik dan hasil perhitungan *N-Gain Score* serta ketuntasan belajar peserta didik melalui soal *pretest* dan *posttest*. Hasil validasi media diperoleh nilai sebesar 97,5%, dan hasil validasi materi diperoleh nilai sebesar 82,5%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid", untuk hasil dari angket respon peserta didik pada saat uji coba lapangan memperoleh nilai sebesar 95% dan termasuk dalam kategori "Sangat Layak" serta persentase ketuntasan belajar peserta didik pada *pretest* yakni 12,5% dengan kriteria "Sangat Tidak Baik" dan hasil *posttest* yang diperoleh yaitu 83,33% yang termasuk dalam kriteria "Sangat Baik". Adapun hasil nilai *N-Gain* yaitu 0,79 yang menunjukkan kriteria "Tinggi" dengan persentase *N-Gain* 79,44% yang termasuk dalam kategori "Sangat Efektif". Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa E-LKPD berbasis komik pada materi kondisi geografis Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar sangat layak, praktis dan efektif untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan E-LKPD, berbasis komik, pembelajaran IPS

Abstract

Research on the development of comic-based E-LKPD in learning social studies material geographical conditions of Indonesia grade V Elementary School has a goal to describe the feasibility, practicality and effectiveness of comic-based E-LKPD social studies. This study uses the research method (R&D) with the ADDIE model. The stages of this research are analysis, planning, development, implementation, and evaluation. In this study, data were collected through instruments including expert validation sheets, student response questionnaires and test sheets. The results of this development research are in the form of qualitative and quantitative data. Qualitative data in the form of evaluations and suggestions from validators. Whereas quantitative data is obtained from the results of data analysis through expert validation sheets, student response questionnaires and the results of N-Gain Score calculations and student learning completeness through pretest and posttest questions. The results of media validation obtained a value of 97.5%, and the results of material validation obtained a value of 82.5%, which is included in the "Very Valid" category, for the results of the student response questionnaire during the field trial obtained a value of 95% which is included in the "Very Feasible" category and the percentage of student learning completeness on the pretest is 12.5% which is included in the "Very Not Good" criteria and the posttest results obtained are 83.33% which is included in the "Very Good" criteria. The results of the N-Gain value are 0.79 which shows the criteria "Ting".

Keywords: Development of E-LKPD, based on comics, social studies learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan langkah awal untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta memperoleh pengetahuan (Astimar dalam Putra & Firman, 2019). Melalui pendidikan manusia sebagai makhluk individualis dan makhluk sosial bisa menjalani kehidupannya dengan baik, sehingga pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Agar tujuan dalam proses tersebut dapat dicapai, maka diperlukan suatu kegiatan pembelajaran. Sekolah sebagai tujuan paling utama dan tepat bagi peserta didik yang membutuhkan pembelajaran dari tenaga pendidik. Hal ini karena pembelajaran yang terarah dan terstruktur hanya ada di sekolah. Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Dalam mencapai tujuan pendidikan, proses pembelajaran yang berlangsung tentunya harus terdapat sebuah perangkat pendidikan. Seperangkat rencana program pendidikan atau yang biasa dikenal dengan sebutan kurikulum juga menjadi faktor terpenting agar kegiatan pembelajaran berjalan maksimal. Oleh karena itu, untuk menciptakan proses pembelajaran yang baik diperlukan penerapan kurikulum yang tepat. Kurikulum merupakan seperangkat aturan dan rencana tentang bahan pelajaran dan isi serta cara yang dipakai sebagai suatu pedoman pembelajaran yang sejalan dengan sasaran dan tujuan pendidikan nasional (Hermawan, dkk., 2020). Salah satunya adalah implementasi kurikulum 2013 di Sekolah Dasar diterapkan dengan pendekatan tematik mulai dari kelas I sampai kelas VI. Dalam pendekatan tematik terdapat mata pelajaran-mata pelajaran yang diintegrasikan seperti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Mata pelajaran IPS adalah suatu ilmu pengetahuan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungan. IPS merupakan kombinasi dari berbagai cabang ilmu sosial yang meliputi, sejarah, sosiologi, ekonomi, geografi, hukum, politik, dan budaya (Trianto dalam Nasution & Maulana, 2018). Adanya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mampu membangun sikap dan mental peserta didik yang positif serta mampu membantu peserta didik menjadi lebih dewasa dalam mematuhi norma-norma yang berlaku di lingkungan masyarakat dan sekitarnya. Adapun salah satu materi yang dipelajari pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar kelas V yaitu tentang Kondisi Geografis Indonesia.

Materi Kondisi Geografis Indonesia ini sangat penting dan perlu dipelajari oleh peserta didik karena berhubungan dengan kemampuan berpikir spasialnya.

Sebuah cara berfikir melalui konsep keruangan, proses penyampaian suatu ide terkait dalam kegiatan pembelajaran, dan upaya penyelesaian masalah sehari-hari (Sapuro, 2020). Ruang yang dimaksud terdiri atas lingkungan tempat kegiatan manusia maupun makhluk hidup yang lain untuk bertahan hidup di suatu wilayah (Hardati dalam Sapuro, 2020). Kemampuan spasial ini penting karena berguna untuk keberlangsungan hidup seseorang dalam suatu lingkungan yang didalamnya seseorang akan bergerak dan terus mengeksplorasi (Sarno dalam Sapuro, 2020). Namun karena adanya permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam proses pembelajarannya, menjadikan materi tersebut kurang dipahami oleh peserta didik.

Melalui proses observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas V UPT SD Negeri 226 Gresik selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) bahwa, dalam pembelajarannya guru lebih sering menggunakan metode ceramah, padahal materi pembelajarannya berisi tentang kondisi geografis Indonesia yang memerlukan aktivitas peserta didik, ketika pembelajaran berlangsung mereka kurang menyimak apa yang dijelaskan oleh guru, bahkan ada beberapa peserta didik yang asik mengobrol dengan teman sebangkunya. Menurut Aufa, dkk (2023) penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran terlihat monoton dan menyebabkan kebosanan sehingga akan membuat peserta didik menjadi cenderung pasif. Selain hal itu, metode ceramah juga dapat membuat peserta didik kurang partisipatif atau juga bisa dikatakan guru lebih aktif dan peserta didik lebih dominan diamnya. Faktor lain dari kurang pahamiya peserta didik terhadap materi Kondisi Geografis Indonesia disebabkan dari kurangnya penggunaan bahan ajar lain selain buku siswa dan buku guru.

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada peserta didik kelas V-B pada hari Jum'at, tanggal 17 Maret 2023 di UPT SD Negeri 226 Gresik, diperoleh hasil bahwa 70,83% peserta didik atau sebanyak 17 dari 24 peserta didik menjawab sulit untuk memahami pembelajaran IPS materi Kondisi Geografis Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara terhadap 5 peserta didik kelas V-B, peserta didik mengaku bahwa materi Kondisi Geografis Indonesia dirasa sulit karena guru hanya menjelaskan menggunakan buku siswa dimana didalam buku siswa terdapat gambar peta yang kurang jelas dan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru, dalam hal ini membuat mereka merasa bosan dan kurang paham akan materi yang dijelaskan. Hal ini juga diakui oleh guru saat wawancara awal dengan Guru Kelas V-B.

Menurut penjelasan Guru Kelas V-B, sebelum pembelajaran dimulai guru perlu untuk mempersiapkan

metode dan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkannya. Peserta didik akan lebih tertarik jika melaksanakan pembelajaran yang bervariasi, salah satu contohnya yaitu dengan penggunaan LKPD pada saat pembelajaran berlangsung. Guru menyatakan bahwa perlu penggunaan E-LKPD yang menarik pada saat pembelajaran IPS materi Kondisi Geografis Indonesia, karena pada materi tersebut memuat peta Indonesia yang akan lebih baik ditayangkan pada elektronik. Penggunaan LKPD dapat melatih peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri. Selain itu, LKPD juga dapat menuntun peserta didik agar bisa menemukan konsep secara mandiri (Desriyenti & Gusnedi, 2020). E-LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang disusun dan disajikan secara digital, dalam hal ini menjadikan proses pembelajaran akan lebih efektif, aktif, dan interaktif, serta mengasah keterampilan berpikir kritis peserta didik (Indriani & Sakti, 2022). Pada tujuan penggunaan yang serupa, E-LKPD mampu memuat lebih banyak media seperti gambar, audio, atau tautan yang berkaitan dibandingkan dengan LKPD cetak. E-LKPD juga dapat dikemas sesuai dengan kebutuhan, seperti memuat komik guna menyajikan bahan ajar yang membuat peserta didik lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran.

Tidak hanya menggunakan LKPD saja dalam pembelajaran, beberapa peneliti juga mencoba untuk menggabungkan LKPD dengan media pembelajaran, salah satunya yaitu komik. Salah satu media yang efektif dalam proses pembelajaran yaitu komik, hal itu karena berisikan perpaduan antara gambar dan kata-kata (Desriyenti & Gusnedi, 2020). Komik lebih menarik perhatian peserta didik untuk dibaca dibandingkan buku teks yang dimiliki peserta didik (Utomo, 2018). Dengan demikian, penggunaan E-LKPD berbasis komik dalam kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh untuk menarik perhatian kepada peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang juga membahas terkait LKPD berbasis komik. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Prasetya, dkk (2021) yang memiliki hasil LKPD berbasis komik yang mendapatkan kriteria rata-rata yang sangat valid sehingga pengembangan LKPD berbasis komik yang dibuat dapat diimplementasikan di sekolah tanpa melalui revisi baik dari segi materi maupun tampilan visual. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pengembangan LKPD berbasis komik pada pembelajaran IPS. Akan tetapi pengembangan LKPD berbasis komik, memerlukan banyak biaya untuk mencetaknya. Adapun pembeda dari penelitian tersebut yaitu LKPD berbasis komik yang dihasilkan berbentuk

LKPD cetak, sedangkan pada penelitian ini mengembangkan LKPD berbasis komik berupa LKPD non cetak atau bisa disebut E-LKPD. Dalam hal ini E-LKPD dapat memuat lebih banyak gambar dan musik. E-LKPD lebih mudah untuk disalurkan ke peserta didik dan akan memberikan pengalaman penggunaan teknologi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut Supriatna, dkk (2020) mengembangkan LKPD berbasis komik digital yang memiliki hasil validasi dari ahli materi dan ahli media serta melalui respon peserta didik dengan kriteria sangat valid dan efektif. Dengan demikian LKPD berbasis komik digital yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah pengembangan LKPD berbasis komik digital dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu materi pembelajaran yang digunakan ialah materi Sistem Bilangan pada kelas X SMA sedangkan penelitian ini menggunakan materi Kondisi Geografis Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Perbedaan lainnya yaitu penelitian terdahulu menggunakan aplikasi *Manga Studio EX5* untuk mendesain komiknya, dalam hal ini gambar yang dihasilkan kurang menarik. Untuk itu peneliti terdahulu menyarankan menggunakan aplikasi lain. Pada penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop* untuk mendesain gambar komiknya. Peneliti juga menambahkan musik agar dapat membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mempelajari materi Kondisi Geografis Indonesia.

Berkaitan dengan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan E-LKPD IPS berbasis komik untuk menyediakan bahan ajar yang dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga peneliti melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis Komik dalam Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar”. Diharapkan E-LKPD berbasis komik dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi Kondisi Geografis Indonesia. Sehingga tujuan pada penelitian ini antara lain: Untuk mengetahui kelayakan E-LKPD berbasis komik pada pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar dengan materi Kondisi Geografis Indonesia. Untuk mengetahui kepraktisan E-LKPD berbasis komik pada pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar dengan materi Kondisi Geografis Indonesia. Untuk mengetahui efektivitas dari E-LKPD berbasis komik pada pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar dengan materi Kondisi Geografis Indonesia

METODE PENELITIAN

Research and Development ialah suatu metode yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus melakukan pengujian keefektifan dari produk tersebut. Penelitian pengembangan menjadi cara atau metode yang digunakan pada kajian sistematis dalam rangka mengembangkan dan memvalidasi produk di bidang keilmuan. Dengan demikian, penelitian pengembangan merupakan proses pengkajian secara sistematis dan objektif guna menghasilkan produk yang baru atau juga dapat melakukan penyempurnaan terhadap produk yang sudah ada. Dilakukan secara bertahap untuk menguji keefektifan berdasarkan koridor keilmiah (Sugiyono, 2020). Penelitian pengembangan sebagai upaya dalam mengembangkan produk berbentuk media, materi, atau strategi pembelajaran dalam rangka mengatasi pembelajaran di kelas dan laboratorium (Sumarni, 2019).

Pada penelitian ini, peneliti memakai model ADDIE yang berfungsi untuk pedoman pengembangan perangkat yang efektif dan dinamis (Rahayu, 2019). Pada penelitian yang peneliti akan laksanakan yaitu Pengembangan E-LKPD Berbasis Komik Dalam Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V-B UPT SD Negeri 226 Gresik.

Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagaimana berdasarkan Winaryati, dkk (2021) dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Tahap Analisis (*Analysis*), kegiatan yang dilaksanakan yaitu menganalisis data melalui kegiatan observasi yang bertepatan pada saat peneliti melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada tanggal 1 Agustus 2022 – 11 November 2022 dan wawancara awal kepada guru dan peserta didik kelas V pada tanggal 17 Maret 2023. 2) Tahap Perancangan (*Design*), peneliti menyusun perencanaan pengembangan E-LKPD berbasis komik dalam pembelajaran IPS materi kondisi geografis Indonesia. 3) Tahap Pengembangan (*Development*), peneliti melakukan pembuatan dan penyusunan sebuah materi yang sesuai dengan rancangan atau *storyboard* pada tahap perancangan sebelumnya. Sumber daya yang diperlukan pada proses ini yaitu video, grafis serta multimedia lainnya. Selanjutnya E-LKPD yang dihasilkan akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. 4) Implementasi (*Implementation*), produk E-LKPD yang sudah disimpulkan valid oleh validator dan layak untuk kegiatan pembelajaran akan diuji cobakan di lapangan. Kegiatan implementasi akan dilaksanakan

pada proses pembelajaran di kelas V-B UPT SD Negeri 226 Gresik dengan 24 peserta didik. 5) Evaluasi (*Evaluation*), Pada tahap ini peneliti merevisi dan merefleksikan hal yang sudah dilaksanakan dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, dan pelaksanaan.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 226 Gresik, alasan memilih lokasi penelitian terkait karena peneliti telah melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Pada kegiatan tersebut peneliti mendapatkan suatu gambaran proses pembelajaran dan tingkat kemampuan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPS. Sedangkan subjek penelitian yaitu para peserta didik kelas V-B UPT SD Negeri 226 Gresik yang memiliki jumlah 24 anak.

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa data antara lain: data validasi, data kepraktisan dan keefektifan. 1) Data validasi dapat diperoleh melalui dua validator yakni dari ahli media dan ahli materi menggunakan lembar validasi media dan materi. Validasi oleh ahli media menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Penggunaan data kuantitatif yaitu berdasarkan perhitungan hasil validasi melalui lembar validasi oleh ahli media. Sedangkan pada data kualitatif yaitu atas dasar pernyataan dari ahli media terkait media yang telah dikembangkan. Validasi pada ahli materi menggunakan data kualitatif dan kuantitatif.. Data kuantitatif berdasarkan perhitungan hasil validasi melalui lembar validasi oleh ahli materi. Sedangkan data kualitatif berdasarkan pernyataan oleh ahli materi terkait materi pembelajaran yang diteliti. 2) Data kepraktisan terkait media yang dikembangkan yaitu data kuantitatif berdasarkan perhitungan angket respon peserta didik. Hasil dari angket tersebut dapat mengetahui tingkat kepraktisan E-LKPD berbasis komik. 3) Data keefektifan diperoleh dari hasil belajar peserta didik terkait *pretest* dan *posttest* pada saat uji coba lapangan. *Pretest* ialah tes yang dikerjakan oleh peserta didik sebelum menggunakan E-LKPD berbasis komik dalam pembelajaran. Sedangkan *posttest* adalah tes yang dikerjakan setelah menggunakan E-LKPD berbasis komik dalam pembelajaran. Hasil dari *pretest* dan *posttest* yakni mengetahui tingkat keefektifan E-LKPD berbasis komik.

Data dianalisis dengan menggunakan metode analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa evaluasi dan saran dari validator terhadap produk yang telah dikembangkan dan deskripsi keterlaksanaannya dari hasil uji coba produk (Nusa, 2014). Data kualitatif dari penelitian ini berupa komentar dan saran dari para validator ahli. Sedangkan pada analisis data kuantitatif terdapat tiga komponen

diantaranya: a) Analisis data angket validasi ahli, validasi berfungsi untuk mengumpulkan data-data mengenai kevalidan media E-LKPD berbasis komik yang dirancang oleh peneliti. Lembar validasi dipakai guna mendapatkan data terkait hasil validasi dari para ahli tentang E-LKPD berbasis komik. Peneliti menggunakan skala likert yang dimodifikasi dengan menghilangkan pilihan ‘netral’. (Pranatawijaya, dkk., 2019). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert modifikasi pada uji validasi ahli materi dan ahli media. Kemudian setelah mendapatkan penilaian dari validator lalu dilanjutkan dengan penghitungan berdasarkan jumlah skor yang diperoleh. Selanjutnya setelah didapatkan persentasenya langkah selanjutnya yaitu menyederhanakan dengan cara ditarik kesimpulan dengan menentukan kriteria yang sesuai dengan hasil persentase kevalidan. b) Analisis data kepraktisan, hasil angket respon yang didapat dari peserta didik kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan tujuan untuk melihat respon peserta didik serta kelayakan E-LKPD berbasis komik rancangan peneliti nantinya. Jawaban dari angket respon peserta didik diukur menggunakan skala guttman. Skala guttman terdiri atas dua kategori, yakni skor dan nilai. Jawaban “ya” diberi skor 1 dan jawaban “tidak” diberi skor 0. Angket yang telah diisi oleh peserta didik dilakukan analisis dan dipresentasikan. (Sugiyono, 2015). c) Analisis data keefektifan, data hasil keefektifan dianalisis dengan cara membagikan lembar tes (*pretest* dan *posttest*) kepada peserta didik untuk dikerjakan, sehingga peneliti dapat mengetahui hasil nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik. Produk dikatakan efektif jika nilai *posttest* terdapat peningkatan yang signifikan. Peserta didik dapat dinyatakan tuntas jika peserta didik telah mencapai nilai ≥ 75 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memberikan hasil pengembangan produk bahan ajar berupa E-LKPD berbasis komik Materi Kondisi Geografis Indonesia dalam pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Berikut langkah-langkah penelitian pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis komik yang telah dilakukan:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yaitu peneliti melakukan analisis terhadap permasalahan dan kebutuhan melalui kegiatan observasi dan wawancara yang melibatkan guru dan 5

peserta didik pada kelas V-B UPT SD Negeri 226 Gresik. Kegiatan observasi dilakukan pada tanggal 1 Agustus – 11 November 2022 selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dan melakukan kegiatan wawancara pada hari Jum’at, tanggal 17 Maret 2023.

Melalui kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan, peneliti memperoleh hasil berupa (a) Bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran hanya bersumber pada Buku Guru dan Buku Siswa. (b) Bahan ajar yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran belum mampu menarik perhatian peserta didik, (c) Kurangnya penggunaan teknologi dalam bahan ajar yang diminati peserta didik, (c) Perhatian dan pemahaman peserta didik kurang dalam pembelajaran IPS materi kondisi geografis Indonesia.

Selanjutnya peneliti juga melaksanakan analisis terhadap materi pembelajaran pada buku tematik kelas V kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPS. Peneliti memperoleh hasil yakni pada materi pembelajaran 3 mengenai kondisi geografis Indonesia pada subtema 1 (Organ Gerak Hewan) dalam tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia). Berikut ini ialah Kompetensi Dasar (KD) dan indikatornya:

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis di Indonesia sebagai suatu negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, budaya, komunikasi dan transportasi.	3.1.1 Menunjukkan kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia 3.1.2 Mengidentifikasi pengaruh ekonomi terhadap kondisi geografis Indonesia
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	4.1.1 Mempresentasikan pulau-pulau di Indonesia berdasarkan kondisi geografis masing-masing 4.1.2 Mencari informasi pengaruh ekonomi terhadap kondisi geografis Indonesia

Setelah mengetahui permasalahan di lapangan, peneliti kemudian menganalisis penelitian terkait yang relevan. Hal tersebut diantaranya: penelitian milik Prasetya, dkk tahun 2021, Supriatna, dkk tahun 2020 dan Khasanah tahun 2020. Penelitian tersebut memiliki hasil bahwa bahan ajar LKPD berbasis komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan hasil sangat valid dan efektif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan E-LKPD berbasis komik untuk mendukung pembelajaran IPS pada materi kondisi geografis Indonesia bagi kelas V Sekolah Dasar agar peserta didik lebih tertarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

2. Tahap Perencanaan (Design)

Pada tahap kedua, peneliti menyusun perencanaan untuk mengembangkan E-LKPD berbasis komik dalam pembelajaran IPS materi kondisi geografis Indonesia. Dalam tahap ini peneliti merancang E-LKPD dengan mempertimbangkan dari segi tampilan dan isi E-LKPD, peneliti juga merancang *storyboard* sebagai acuan untuk mempermudah pelaksanaan pengembangan E-LKPD. Rancangan isi E-LKPD berbasis komik dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar berisi materi pembelajaran pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 3 tentang Kondisi Geografis Indonesia. Materi dalam E-LKPD disusun menyerupai komik yang disesuaikan dengan buku ajar siswa, kompetensi dasar, dan indikator yang ada. Dalam E-LKPD juga terdapat latihan soal-soal berkaitan dengan materi kondisi geografis Indonesia. Adapun rancangan tampilan sampul E-LKPD terdiri dari judul, logo UNESA, tema dan subtema serta materi yang diangkat, gambar tokoh-tokoh dalam komik, nama penulis dan kolom untuk mengisi nama peserta didik. Pada setiap lembar E-LKPD akan disajikan nomor halaman untuk mempermudah pencarian isi. Kemudian tampilan E-LKPD terdiri dari paduan warna kuning, hijau, biru dan putih menyerupai pemandangan yang kemudian disajikan dalam bentuk aplikasi berorientasi potret dan disertai musik yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Hasil akhir dari tahap perencanaan ialah spesifikasi produk pengembangan sebagai berikut: (1) E-LKPD didesain menggunakan bantuan aplikasi *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, dan *Canva*. (2) E-LKPD yang dikembangkan berbentuk aplikasi. (3) Sampul E-LKPD memuat judul, logo UNESA, tema dan subtema serta materi yang diangkat, gambar tokoh-tokoh dalam komik, nama penulis dan kolom untuk mengisi nama peserta didik. (4) Materi dalam E-LKPD memuat Kondisi Geografis Indonesia pada tema 1 subtema 1



kelas V. (5) Materi yang disajikan dalam E-LKPD dimuat dalam cerita komik. (6) Memuat latihan soal-soal. (7) Terdapat *background* untuk menarik perhatian peserta didik. (8) E-LKPD dapat didownload melalui link maupun *QR Code*.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, peneliti membuat dan menyusun materi terkait mengikuti *storyboard* yang sebelumnya telah dibuat pada tahap perancangan yang kemudian disusun dalam bentuk cerita komik. Dalam tahap ini juga peneliti mulai mendesain tampilan E-LKPD dan menyusun komponen E-LKPD ke dalam desain yang telah direncanakan. Beberapa *software* yang digunakan dalam proses pengembangan E-LKPD ialah *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, dan *Canva*. Setelah itu melalui proses digitalisasi E-LKPD dibentuk menjadi aplikasi berupa *flipbook* serta diberi *background* yang menarik. Aplikasi E-LKPD dapat didownload melalui link maupun *QR Code*. Berikut merupakan tampilan hasil E-LKPD berbasis komik yang telah dikembangkan:

Tabel 2. Hasil Pengembangan E-LKPD

Keterangan	Gambaran Produk
Sampul Depan & Lembar Daftar Isi	
Lembar Petunjuk Penggunaan & Lembar KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran	
Lembar Pengenalan Tokoh	

Keterangan	Gambaran Produk
Lembar Materi berbasis Komik	
Lembar Latihan Soal-Soal	

Lembar Profil Penulis & Sampul Belakang	
---	---

Kelayakan E-LKPD berbasis komik

a. Validasi Ahli Media

Produk pengembangan yang diberikan kepada ahli media berupa E-LKPD berbasis komik. Validator ahli media yakni Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd. pada tanggal 23 Juni 2023. Berikut merupakan data kuantitatif hasil validasi oleh ahli media:

Tabel 3. Validasi Ahli Media

Jumlah skor setiap kriteria	Jumlah skor ideal	Persentase skor	Validasi
39	40	97,5	Sangat valid

Berdasarkan persentase skor yang diperoleh yakni 97,5% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Namun masih dilakukan penyempurnaan produk berdasarkan saran yang didapat dari validator ahli media, yakni sebagai berikut:

b. Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diberikan kepada ahli materi berupa E-LKPD berbasis komik, RPP dan media pembelajaran. Validator ahli materi ialah Bapak Ricky Setiawan, S.Pd.SD, M.Ed. pada tanggal 23 Juni 2023. Berikut merupakan data kuantitatif hasil validasi oleh ahli materi:

Tabel 4. Validasi Ahli Materi

Jumlah skor setiap kriteria	Jumlah skor ideal	Persentase skor	Validasi
33	40	82,5	Sangat Valid

Berdasarkan persentase skor yang diperoleh yakni 82,5% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap keempat yakni implementasi, dilakukan uji coba setelah merevisi produk yang sebelumnya telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Peneliti melaksanakan uji coba terhadap E-LKPD berbasis komik pada pembelajaran IPS materi kondisi geografis Indonesia kepada 24 peserta didik kelas V-B UPT SD Negeri 22 Gresik. Kegiatan uji coba dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2023.

Agar dapat mengetahui pengetahuan awal dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik, mak kegiatan diawali dengan pengerjaan soal *pretest*. Setelah itu, peneliti melanjutkan ke proses pembelajaran menggunakan E-LKPD IPS berbasis komik dalam materi kondisi geografis Indonesia. Peserta didik

Tabel 5. Hasil Preetest dan Posttest Peserta Didik

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Afika	50	100
2	Reza	50	90
3	Airin	50	80
4	Zeovan	50	90
5	Muhabibah	40	70
6	Angela	40	80
7	Michelle	40	90
8	Aqila	50	100
9	Assyla	50	90
10	Aviah	40	80
11	Al Ma'ruf	40	70
12	Chelsea	80	100
13	Dafa	60	100
14	Dea	50	90
15	Dhafin	80	100
16	Dhafriano	60	100
17	Dika	50	70
18	Diva	50	90
19	Nayla	50	90
20	Franda	50	80
21	Galang	60	100
22	Glalvin	60	100
23	Gilang	40	70
24	Jasmin	80	100
Mean		52,91667	88,75
Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik			
Hasil Nilai Pretest			
$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik yang mengikuti tes}} \times 100\%$			
$P = \frac{3}{24} \times 100\%$			
$P = 12,5\% \text{ (Sangat Tidak Baik)}$			
Hasil Nilai Posttest			
$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik yang mengikuti tes}} \times 100\%$			
$P = \frac{20}{24} \times 100\%$			
$P = 83,33\% \text{ (Sangat Baik)}$			

mencoba menggunakan E-LKPD berbasis komik dalam pembelajaran IPS materi kondisi geografis

Indonesia yang didownload menggunakan *smartphone* melalui link atau *QR Code* yang dibagikan peneliti dengan bantuan guru kelas V ke dalam grup kelas. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti memberikan soal *posttest* guna mengetahui tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memenuhi batas KKM yang ditetapkan yakni ≥ 75 .

Hasil dari *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan menggunakan metode *N-Gain Score*. Berikut merupakan hasil efektivitas dari penggunaan E-LKPD berbasis komik dalam pembelajaran IPS materi kondisi geografis Indonesia:

Tabel 6. Rekapitulasi Nilai N-Gain

No	Nama	N-Gain Score	Keterangan Peningkatan Nilai N-Gain
1	Afika	1	Tinggi
2	Reza	0,8	Tinggi
3	Airin	0,6	Sedang
4	Zeovan	0,8	Tinggi
5	Muhabibah	0,5	Sedang
6	Angela	0,666666667	Sedang
7	Michelle	0,833333333	Tinggi
8	Aqila	1	Tinggi
9	Assyla	0,8	Tinggi
10	Aviah	0,666666667	Sedang
11	Al Ma'ruf	0,5	Sedang
12	Chelsea	1	Tinggi
13	Dafa	1	Tinggi
14	Dea	0,8	Tinggi
15	Dhafin	1	Tinggi
16	Dhafriano	1	Tinggi
17	Dika	0,4	Sedang
18	Diva	0,8	Tinggi
19	Nayla	0,8	Tinggi
20	Franda	0,6	Sedang
21	Galang	1	Tinggi
22	Glalvin	1	Tinggi
23	Gilang	0,5	Sedang
24	Jasmin	1	Tinggi
Mean		0,794444444	Tinggi

Berdasarkan pada table tersebut, dapat dilihat bahwa hasil persentase ketuntasan belajar peserta didik pada *pretest* yang diperoleh yakni 12,5% yang termasuk dalam kriteria "Sangat Tidak Baik" sedangkan hasil *posttest* yang diperoleh yakni 83,33% dan termasuk

dalam kriteria “Sangat Baik”. Adapun nilai N-Gain yang didapat yaitu 0,79 yang menunjukkan kriteria “Tinggi” dengan persentase N-Gain 79,44%. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis komik dalam pembelajaran IPS materi kondisi geografis Indonesia sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti mengarahkan peserta didik untuk mengisi angket respon dengan menuliskan tanda *checklist* atau centang pada tabel yang tersedia untuk mengetahui ketertarikan peserta didik pada E-LKPD berbasis komik. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis komik. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Nama	Total
1.	Afika	10
2.	Reza	12
3.	Airin	12
4.	Zeovan	12
5.	Muhabibah	12
6.	Angela	11
7.	Michelle	11
8.	Aqila	12
9.	Assyla	12
10.	Aviah	11
11.	Al Ma'ruf	12
12.	Chelsea	12
13.	Dafa	10
14.	Dea	12
15.	Dhafin	12
16.	Dhafriano	12
17.	Dika	12
18.	Diva	10
19.	Nayla	10
20.	Franda	12
21.	Galang	12
22.	Glalvin	11
23.	Gilang	12
24.	Jasmin	11
Total		275

Berdasarkan persentase skor yang diperoleh dari uji coba lapangan yakni 95% menunjukkan hasil dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa E-LKPD berbasis komik dengan materi kondisi geografis Indonesia dalam pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar sangat praktis digunakan karena mendapat respon yang sangat baik dari peserta didik, sehingga merasa senang, tertarik, bersemangat, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

4. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap terakhir pada proses pengembangan merupakan tahap evaluasi. Setelah melalui proses

validasi dan uji coba peneliti melakukan evaluasi produk yang telah dilaksanakan. Pada hasil validasi media diperoleh nilai 97,5% dalam kategori “Sangat Valid” dengan revisi ringan pada ekspresi dan penggunaan nama yang sesuai nama orang pada umumnya dalam tokoh Beta. Pada hasil validasi materi memperoleh nilai 82,5% yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid” dengan revisi ringan pada pemilihan dan penulisan kata drsuai dengan kaidah PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia). Nilai N-Gain menunjukkan hasil skor 0,79 dengan kriteria “Tinggi” dan persentase N-Gain sebesar 79,44%. Kemudian angket dari respon peserta didik memperoleh persentase nilai 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga kesimpulan yang dapat diambil yaitu E-LKPD berbasis komik pada materi kondisi geografis Indonesia dalam pembelajaran IPS dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan kriteria sangat layak dan efektif.

Pembahasan

Penelitian pengembangan E-LKPD berbasis komik pada pembelajaran IPS bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi kondisi geografis Indonesia dengan melibatkan teknologi dalam pembelajaran. E-LKPD berbasis komik dapat mempermudah pendidik dan peserta didik kelas V Sekolah Dasar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Indriani & Sakti (2022) menyatakan bahwa E-LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang disusun dan disajikan oleh guru berupa digital, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, aktif, dan interaktif, serta mengasah keterampilan berpikir kritis peserta didik. Perpaduan antara gambar dan kata-kata yang ada dalam komik menjadikan komik sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif (Desriyenti & Gusnedi, 2020). Dengan demikian, penggunaan E-LKPD berbasis komik dalam kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh untuk menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

Keunggulan E-LKPD berbasis komik pada kegiatan pembelajaran yakni dapat menyajikan materi dalam bentuk gambar disertai musik sehingga peserta didik tertarik dan akan lebih mudah dalam memahami materi-materi pembelajaran. Selain itu LKPD dalam bentuk digital juga dapat memudahkan peserta didik pada saat belajar secara mandiri karena dapat diakses kapanpun dan di manapun. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Haqsari dalam Khotimah, dkk., (2020) bahwa E-LKPD yang dibuat dengan bantuan media teknologi akan menjadi lebih menarik perhatian peserta didik, karena dapat menyajikan materi yang bisa menumbuhkan rasa penasaran dan ingin tahu, serta

dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dalam berinteraksi.

Sesuai data hasil validasi ahli media pada **Tabel 3**. E-LKPD berbasis komik yang dikembangkan memperoleh nilai persentase 97,5% yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid” (Tarwiti & Wijayanti, 2018). Ahli media memberikan komentar dan saran berupa perubahan nama pada tokoh Beta yang sebaiknya diganti sesuai dengan nama orang pada umumnya serta memberikan ekspresi pada tokoh bernama Beta yang kurang berekspresi pada beberapa halaman. Data hasil validasi yang kedua yakni validasi ahli materi. Sesuai data hasil validasi ahli materi pada **Tabel 4**. E-LKPD berbasis komik pada materi kondisi geografis Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar mendapatkan nilai dengan persentase 82,5% dan termasuk pada kategori “Sangat Valid” (Tarwiti & Wijayanti, 2018). Ahli materi memberikan komentar dan saran berupa perbaikan kata sesuai dengan kaidah PUEBI. Berdasarkan pada hasil pengujian kevalidan media dan materi E-LKPD berbasis komik, maka E-LKPD berbasis komik dalam pembelajaran IPS materi kondisi geografis Indonesia dapat dikatakan “Sangat Valid” dan “Sangat Layak” untuk digunakan.

Setelah melalui proses revisi, peneliti melaksanakan proses uji coba lapangan di kelas V-B UPT SD Negeri 226 Gresik pada tanggal 17 Juli 2023. Kegiatan uji coba bahan ajar E-LKPD berbasis komik diikuti oleh 24 peserta didik kelas V-B. Tujuan dari pelaksanaan uji coba yakni guna mengetahui kemenarikan, kepraktisan dan keefektifan bahan ajar E-LKPD IPS berbasis komik. Menurut Choiriyah, dkk., (2022) Bahan ajar merupakan komponen penting yang harus ada dalam proses pembelajaran karena diperlukan sebagai pedoman aktivitas sekaligus substansi kompetensi yang hendak diberikan kepada peserta didik sehingga aktivitas pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Agar dapat mengetahui pengetahuan awal dan kemampuan peserta didik, rangkaian kegiatan uji coba kemudian diawali dengan pengerjaan soal-soal *pretest*. Kemudian, peneliti melanjutkan pada proses pembelajaran menggunakan E-LKPD IPS berbasis komik dalam materi kondisi geografis Indonesia. Peserta didik mencoba menggunakan E-LKPD berbasis komik dalam pembelajaran IPS materi kondisi geografis Indonesia yang didownload menggunakan *smartphone* melalui link atau *QR Code* yang dibagikan peneliti dengan bantuan guru kelas V ke dalam grup kelas. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti memberikan soal *posttest* guna mengetahui tingkat penguasaan materi pada peserta didik yang telah dipelajari sebelumnya. Kegiatan uji coba ditutup dengan

pengisian angket respon dengan menuliskan tanda *checklist* atau centang pada tabel yang tersedia untuk mengetahui ketertarikan peserta didik pada E-LKPD berbasis komik. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis komik.

Selama kegiatan uji coba lapangan dilaksanakan, dijumpai hambatan pada pengoperasian aplikasi E-LKPD IPS berbasis komik. Beberapa peserta didik menggunakan *Smartphone Iphone*, sehingga beberapa peserta didik tersebut tidak dapat mendownload aplikasi E-LKPD IPS berbasis komik, karena aplikasi E-LKPD berbasis komik hanya terbatas pada *smartphone android* saja. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan model *cooperative learning* atau dapat diartikan sebagai pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif yaitu melibatkan peran teman yang sebaya dalam proses pembelajarannya (Sojo, 2022). Guru dapat membentuk kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 peserta didik. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik masing-masing dapat dibantu oleh teman-teman kelompoknya dalam mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugasnya.

Kemenarikan dan kepraktisan E-LKPD IPS berbasis komik ini diperoleh dari data angket respon peserta didik yang dapat dilihat pada **Tabel 6**. Persentase akhir perolehan angket respon peserta didik terhadap E-LKPD berbasis komik dalam pembelajaran IPS materi kondisi geografis Indonesia yakni 95% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” (Riduwan dalam Kusuma & Mahardi, 2021). Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa E-LKPD berbasis komik dalam pembelajaran IPS materi kondisi geografis Indonesia di kelas V Sekolah Dasar sangat praktis digunakan karena mendapat respon yang sangat baik dari peserta didik, sehingga peserta didik merasa senang, tertarik, bersemangat, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Ramadhani (2020) bahwa penggunaan LKPD yang dikemas secara digital dapat menarik perhatian peserta didik.

Keefektifan E-LKPD berbasis komik dalam pembelajaran IPS materi kondisi geografis Indonesia dilihat berdasarkan hasil belajar atau berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* serta N-Gain Score. Berdasarkan pada **Tabel 5**., dapat dilihat bahwa adanya peningkatan nilai hasil *pretest* dan *posttest*. Persentase yang diperoleh pada ketuntasan belajar peserta didik melalui *pretest* diperoleh 12,5% dengan kriteria “Sangat Tidak Baik” serta diperoleh hasil *posttest* yaitu 83,33% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” (Jannah & Julianto, 2022). Akan tetapi nilai N-Gain pada **Tabel 6**. menunjukkan poin 0,79 dengan kriteria “Tinggi” dan persentase N-Gain 79,44%. Dalam hal ini dapat diambil

kesimpulan yaitu E-LKPD berbasis komik pada materi kondisi geografis Indonesia dalam pembelajaran IPS “Sangat Efektif” untuk digunakan pada proses pembelajaran (Arifin, dkk., 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dijumpai keterbatasan produk, yakni produk E-LKPD IPS berbasis komik hanya dapat digunakan di *smarthphone android* saja serta jenis pertanyaan di dalam E-LKPD berbasis komik lebih ke pertanyaan faktual. Untuk itu, bagi peneliti selanjutnya dapat menambah jenis pertanyaan yang lebih bervariasi, seperti pertanyaan terbuka. Selain keterbatasan produk, ada pula kelebihan dari E-LKPD berbasis komik, yakni E-LKPD berbasis komik yang disajikan dalam aplikasi *android* lebih mudah digunakan dan bisa dibuka kapan saja dimana pun peserta didik berada. Di dalam E-LKPD berbasis komik ini juga diiringi dengan *background*, sehingga peserta didik dapat tertarik dan tidak mudah bosan untuk mempelajari materi yang disajikan di dalam E-LKPD berbasis komik ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan E-LKPD berbasis komik pada materi kondisi geografis Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar di UPT SD Negeri 226 Gresik yang dilaksanakan dengan metode ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation*) dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Hasil uji validitas yang menunjukkan pengembangan E-LKPD berbasis komik pada materi kondisi geografis Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar dinyatakan “Sangat Valid” pada uji validitas media dengan perolehan nilai persentase 97,5% dan uji validitas materi dengan perolehan persentase 82,5% yang kemudian termasuk kedalam kategori “Sangat Valid”. Dalam hal ini E-LKPD berbasis komik pada materi kondisi geografis Indonesia dalam pembelajaran IPS dapat dikatakan “Sangat Layak” untuk digunakan.

Berdasarkan angket respon dari peserta didik, pengembangan E-LKPD berbasis komik pada materi kondisi geografis Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar memperoleh nilai persentase 95% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa E-LKPD berbasis komik pada materi kondisi geografis Indonesia dalam pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar sangat praktis digunakan.

Berdasarkan nilai hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik, diperoleh persentase ketuntasan belajar peserta didik pada *pretest* yakni 12,5% yang termasuk kedalam kriteria “Sangat Tidak Baik” dan diperoleh hasil *posttest*

sebesar 83,33% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Adapun hasil nilai N-Gain sebesar 0,79 yang menunjukkan kriteria “Tinggi” dengan persentase N-Gain 79,44%. Dalam hal ini dapat diambil kesimpulan bahwa E-LKPD berbasis komik pada materi kondisi geografis Indonesia dalam pembelajaran IPS “Sangat Efektif” untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan pada hasil penelitian pengembangan E-LKPD berbasis komik pada materi kondisi geografis Indonesia dalam pembelajaran IPS, peneliti mengajukan beberapa saran untuk mewujudkan pengembangan produk yang lebih baik lagi, diantaranya:

Bagi guru, E-LKPD berbasis komik dalam pembelajaran IPS dapat digunakan sebagai bahan ajar dengan inovasi yang baru dengan menggunakan teknologi agar peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan perbaikan dari kekurangan produk yang dikembangkan apabila belum secara optimal dalam penggunaannya dan menggunakan materi-materi lain yang dapat ditampilkan dalam bentuk percakapan komik bergambar serta penambahan latihan soal yang lebih bervariasi. Bagi peneliti selanjutnya juga dapat menambahkan video singkat mengenai materi yang diajarkan dalam E-LKPD.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. M., dkk. (2020). *Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Aufa, dkk. (2023). *Proses Peningkatan Hasil Pembelajaran IPA melalui Media Pembelajaran dan Metode Eksperimen di SD IT Miftahul Jannah Bandar Selamat, Kec. Medan Tembung. Journal on Education*, 05(04), 11294–11300.
- Choiriyah, dkk. (2022). *Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Pada Guru SMA Bina Warga (BW) 2 Palembang*.
- Desriyenti, R., & Gusnedi. (2020). *Pembuatan LKPD Berbasis Komik Model Guided Discovery Learning Pada Materi Usaha, Energi, Momentum, Dan Impuls Kelas X SMA/MA*. In *Physics Education* (Vol. 13, Issue 2).
- Hermawan, Y. C., dkk. (2020). *Konsep Kurikulum dan Kurikulum Pendidikan Islam. Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan*

- Agama Islam, 10(1), 34.
<https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.4720>
- Indriani, F. F., & Sakti, N. C. (2022). *Pengembangan e-LKPD Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI IPS SMA. Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 8(1).
<https://doi.org/10.18592/ptk.v8i1.6414>
- Jannah, M., & Julianto. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Digestive System untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 124–134.
- Khotimah, S. K., dkk. (2020). *Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Kelas V SD*.
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Kusuma, A. M., & Mahardi, P. (2021). *Analisis deskriptif pengembangan e-modul berbasis lectora inspire*.
- Nasution, T., & Maulana Arafat Lubis. (2018). *Konsep Dasar IPS. Samudra Biru*.
www.samudrabiru.co.id
- Prasetya, P., dkk. (2021). *Pengembangan LKPD Berbasis Komik Muatan IPS Tema 3 Subtema 3 pada Kelas IV SDN 42 Cakranegara. Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 6(2), 190.
<https://doi.org/10.25273/gulawentah.v6i2.10098>
- Putra, R. A., & Firman, F. (2019). *Model Pembelajaran Snowball Throwing, Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Rahayu, S. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 5-e dalam Pembelajaran IPA*. Beta Aksara.
- Ramadhani, R. (2020). *Desain Pembelajaran Matematika Berbasis TIK: Konsep dan Penerapan* (Janner Simarmata, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Sapuro, R. (2020). *Kemampuan Berpikir Spasial Peserta Didik Menggunakan Peta dan Citra Inderaja Pada Pembelajaran Geografi di SMA N 1 Bae Kudus*.
- Sojo. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif* (Andriyanto, Ed.; 1st ed.). Lakeisha.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumarni, S. (2019). *Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (MANTAP)*.
- Supriatna, T., dkk. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Komik Digital Pada Materi Sistem Bilangan Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X. Jurnal PETISI*, 1(2).
- Tarwiti, C., & Wijayanti, A. (2018). *Pengembangan Media Kotak Ajaib pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Sekolah (JS)*, 2 (4).
- Utomo, E. P. (2018). *Pengembangan LKPD Berbasis Komik untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Peserta Didik*. In *Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 35).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20*.
- Winaryati, E., dkk. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)* (S. Nahidloh, Ed.). Penerbit KBM Indonesia.