

11

by Ratna Dewi

Submission date: 04-May-2023 09:48AM (UTC+0700)

Submission ID: 2083656497

File name: 3233-10065-2-PB.pdf (647.45K)

Word count: 4155

Character count: 25968

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS KOMIK PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS VII SMPN 3 KRAGILAN

Novita Sri Aryantia¹, Ujang Jamaludin², Ratna Sari Dewi³

Jurusan PPKn, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: novitasiaryanti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk mengembangkan produk berupa LKPD berbasis komik. Langkah – langkah pengembangan LKPD berbasis komik menggunakan desain penelitian dan pengembangan (research and development) atau R&D yang dikembangkan oleh Sugiyono. LKPD berbasis komik ini divalidasi oleh 3 ahli, yaitu ahli media/desain, ahli materi, dan ahli pendidikan. Setelah dilakukan uji validasi oleh tim ahli selanjutnya dilakukan uji coba produk dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VII SMPN 3 Kragilan. Hasil uji validasi ahli desain/media menunjukkan bahwa LKPD berbasis komik ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 84,21% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil uji materi menunjukkan bahwa LKPD berbasis komik ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,14% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil uji ahli pendidikan menunjukkan bahwa LKPD berbasis komik memperoleh nilai rata-rata sebesar 84,76% dan masuk kategori "Sangat Layak". Hasil uji coba produk pada peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 89,21% dan masuk kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis komik yang dikembangkan di Kelas VII SMP Negeri 3 Kragilan "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Kata Kunci : Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik, pembelajaran berbasis komik, PPKN

Abstract

This research is a research and development carried out to develop a product in the form of comic-based worksheets. The steps for developing comic-based worksheets using research and development or R&D designs developed by Sugiyono. This comic based worksheet was validated by 3 experts, namely media/design expert, material expert, and education expert. After the validation test was carried out by a team of experts, the product was tested with the research subject, namely class VII students of SMPN 3 Kragilan. The results of the validation test by design/media experts showed that this comic-based LKPD obtained an average score of 84.21% in the "Very Eligible" category. The results of the material test show that this comic-based LKPD obtained an average score of 87.14% in the "Very Eligible" category. The results of the education expert test showed that comic-based worksheets obtained an average score of 84.76% and were in the "Very Eligible" category. The results of product trials on students obtained an average score of 89.21% and entered the "Very Good" category. Based on the results of the study, it can be concluded that the comic-based worksheets developed in Class VII SMP Negeri 3 Kragilan are "Very Eligible" to be used in learning Pancasila and Citizenship Education.

Keywords : Development, Student Worksheet, Comic-Based, Pancasila and Citizenship Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan pintu gerbang kemajuan suatu bangsa, dimana ke suksesan bagi suatu bangsa dimulai dari ke majuan dunia pendidikan nya. Karena hal tersebut dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman yang ada. Tuntutan akan kualitas sumber daya manusia terus mengalami perubahan secara dinamis. Oleh karena itu,

Pendidikan harus mampu menyediakan output yang berkualitas sesuai dengan tuntutan zaman. Pendidikan dituntut menyediakan manusia Indonesia yang cerdas, memiliki kemampuan memecahkan masalah hidup, serta mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.

Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Adapun tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang – Undang sistem pendidikan nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa: “Tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia indonesia seutuhnya yaitu manusia yang bertaqwa terhadap tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan”

Untuk tercapainya harapan dan tujuan tersebut, pemerintah melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan trus berusaha sekuat tenaga untuk menyusun kurikulum pendidikan nasional yang memuat standar kompetensi lulusan pada setiap jenjang pendidikan (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah). Standar kompetensi lulusan tersebut kemudian dijabarkan melalui berbagai mata pelajaran untuk menunjang ketercapaian harapan tersebut, salah satunya melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang dirancang dan dibuat untuk membekali peserta didik dengan keimanan dan akhlak mulia sebagai mana diarahkan oleh falsafah hidup bangsa indonesia yaitu pancasila. Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Terbukti dengan diwajibkannya mata pelajaran PPKn yang harus ada disetiap jenjang pendidikan di Indonesia.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran PPKn disekolah masih banyak menghadapi keterbatasan dan kendala terutama berkaitan dengan keterbatasan bahan ajar. Selama ini, kebanyakan guru masih menggunakan buku paket sebagai bahan ajar yang digunakan selama proses pembelajaran. Buku paket dengan penjelasan materi yang minim ilustrasi dan warna membuat peserta didik kurang tertarik untuk membacanya. Kenyataan ini dibuktikan dengan adanya hasil kuesioner atau angket mengenai kebutuhan bahan ajar yang diperlukan oleh peserta didik, kuesioner atau angket ini telah di jawab oleh 20 peserta didik sebagai sempel. Adapun hasil dari angket atau kuesioner tersebut menunjukan bahwa peserta didik merasa kurang tertarik membaca bahan ajar yang ada sebanyak 75% hal tersebut membuktikan bahwa

minat peserta didik membaca bahan ajar PPKn sangat kurang. 95% Peserta didik menjawab membutuhkan bahan ajar penujang dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan adanya hasil wawancara peneliti dengan guru PPKn kelas VII di SMPN 3 Kragilan. Dari hasil wawancara tersebut beliau menyatakan, bahwa pada mata pelajaran PPKn di SMPN 3 Kragilan memiliki keterbatasan salah satunya dari bahan ajar, dalam proses pembelajaran dibutuhkan bahan ajar penujang selain buku paket supaya dapat menarik minat peserta didik untuk membaca. Guru merasa kesulitan saat mengajarkan mata pelajaran PPKn di kelas karena pembahasannya sangat formal, baku dan bersifat hafalan, guru juga belum pernah membuat bahan ajar sendiri dan sangat jarang menggunakan bahan ajar selain buku paket.

Untuk menyesuaikan perkembangan pendidikan saat ini, guru dituntut kreatif dalam memilih metode, pendekatan dan bahan ajar penunjang yang tepat, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, efisien, dan mempunyai daya tarik sehingga membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Cara yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan bahan ajar yang lebih bervariatif dan bergambar sehingga peserta didik tertarik untuk belajar, yaitu dengan menggunakan bahan ajar pendukung yang lebih variatif, seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis komik.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan peneliti adalah LKPD berbasis komik. Penyajian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dilengkapi dengan tampilan berbentuk komik yang berisi deretan potongan gambar dengan tulisan yang ditempatkan di dalam sebuah kolom percakapan. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis komik yang dirancang oleh peneliti berisi sebuah cerita suatu adegan atau peristiwa yang diperankan oleh tokoh-tokoh kartun, kartun sendiri merupakan gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas terhadap suatu situasi atau kejadian-kejadian tertentu (Rohani, 2019). Selain terdapat deretan potongan gambar dan cerita yang terdapat pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis komik yang dikembangkan oleh peneliti, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis komik juga dilengkapi dengan percakapan yang menceritakan materi tentang Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara yang telah dirancang dan disesuaikan, sesuai dengan Kompetensi dasar, Indikator Pencapaian dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis komik yang peneliti kembangkan juga dilengkapi dengan berbagai warna yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dan menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran yang akan dilaksanakan bisa lebih maksimal.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau yang lebih dikenal dengan istilah R&D. Menurut Sugiono dalam (Riyanto, Jamaludin, Pamungkas (2019:03) Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang dengan tujuan utama adalah untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektivitas dari produk tersebut. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan penelitian yang tidak digunakan untuk menguji teori. Penelitian ini lebih ditekankan pada upaya untuk menghasilkan sesuatu, mengujinya dilapangan, memperbaikinya sampai hasil yang diperoleh dipastikan memuaskan (Gumanti, dkk,2016:282). Sementara itu Sukmadinata (2008: 164) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah – langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah karena produk tersebut sudah teruji dengan baik.

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada desain penelitian model pengembangan Sugiyono. Model pengembangan ini terdiri dari 10 tahapan pengembangan yaitu (1) Potensi Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Terbatas, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Produk, (9) Revisi Produk, (10) Produksi Masal (Sugiyono, 2011: 407). Penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis komik pada mata pelajaran PPKn di Kelas VI. Akan tetapi dalam penelitian ini hanya melakukan 6 tahapan penelitian yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, dan uji coba produk. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu dan sekolah yang diteliti

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggris dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan Pengembangan adalah penelitian dengan tujuan utama adalah untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2010:407). Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Komik yang mengacu pada langkah – langkah yang telah dikembangkan oleh sugiyono dan telah dimodifikasi menjadi 6 (enam) tahapan , hal ini dilakukan karena beberapa kendala yang terjadi diantaranya karena keterbatasan waktu disekolah. Langkah – langkah yang dilakukan

tersebut pun antara lain yaitu : (1) Potensi Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk. Berikut penjelasan dari tiap – tiap tahapan yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan.

1. Potensi Masalah

Penelitian ini dilakukan karena adanya potensi dan masalah. Dalam hal ini untuk menemukan potensi dan masalah yang ada di SMPN 3 Kragilan, maka dari itu peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur dengan guru PPKn, dan melakukan pengisian angket analisis kebutuhan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas VII SMPN 3 Kragilan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat diunjukkan secara faktual, maka tahapan selanjutnya yaitu pengumpulan data yang bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi dan data yang dapat digunakan sebagai bahan dalam pembuatan produk LKPD berbasis Komik . peneliti mencari informasi mengenai referensi materi yang akan digunakan dalam LKPD berbasis komik. Peneliti mengumpulkan data yang diperlukan untuk pembuatan LKPD berbasis komik berupa contoh gambar, contoh LKPD, Contoh komik pembelajaran, tutorial cara membuat komik dan lain sebagainya yang digunakan sebagai bahan referensi untuk pembuatan produk yang akan dikembangkan. Selain mengumpulkan data peneliti juga menyiapkan aplikasi photoshop dan power point untuk digunakan dalam pembuatan LKPD berbasis komik. Setelah data dan informasi sudah disiapkan langkah selanjutnya peneliti melakukan penyesuaian materi dengan cerita yang akan digunakan dalam pembuatan LKPD berbasis komik.

3. Desain Produk

Tahap selanjutnya setelah potensi dan masalah yaitu tahapan desain dan produk, tahap desain dan produk yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dengan membaginya kedalam dua tahapan: Tahap Pengembangan awal, dan tahap pengembangan akhir. Adapun penjelasan dari kedua tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

a. Tahap Pengembangan Awal

Tahap pengembangan awal produk yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan produk LKPD berbasis komik yaitu dengan membuat storyboard sebagai langkah awal pembuatan LKPD berbasis komik. Storyboard sebagai rancangan awal yang menggambarkan struktur atau bentuk dari LKPD berbasis komik yang akan dibuat. Storyboard disini menjelaskan tentang bagian – bagian dari LKPD itu sendiri seperti : cover, daftar isi,

kompetensi, tujuan pembelajaran, peta konsep, petunjuk penggunaan, materi berbasis komik, LKPD, penugasan, dafatar pustaka, dan riwayat penulis. Setelah pembuatan storyboard langkah selanjutnya yaitu pembuatan draf produk yang berisikan penjelasan materi yang akan dibuat sebagai komik. Setelah kedua tahapan tersebut selesai dibuat maka dilanjutkan ke tahap pengembangan akhir.

b. Tahap Pengembangan Akhir

Tahap pengembangan akhir produk yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan produk LKPD berbasis komik yaitu dengan membuat LKPD berbasis komik sesuai dengan kerangka yang dibuat pada storyboard sebagai langkah akhir pembuatan LKPD berbasis komik. Pembuatan LKPD berbasis komik ini menggunakan beberapa aplikasi seperti aplikasi photoshop, dan power point.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses untuk menilai apakah produk berupa LKPD berbasis komik yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kelayakan atau belum. Produk berupa LKPD berbasis komik ini divalidasi oleh tiga ahli yaitu, ahli desain/media, ahli materi, dan ahli pendidikan. Berikut penjelasan dari hasil tiga uji validasi produk yaitu :

a. Uji Ahli Desain/Media

Uji Ahli desain/media dilakukan oleh Bapak Atep Iman, M.Pd selaku Dosen jurusan pendidikan teknik mesin Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Untuk mengetahui penilaian serta masukan dari uji ahli desain/media ini terhadap LKPD berbasis komik digunakan instrument penilaian sebagai kritikan dan saran agar produk yang dibuat dapat diperbaiki sebelum diuji cobakan dilapangan. Berikut ini data penilaian dari ahli desain/media :

Tabel .1 Data Penilaian Uji Ahli Desain/Media

No	Aspek	Skor
1.	Kelayakan Kegrafikan	45
2.	Ketetapan Penyajian	35
Jumlah		80
Nilai Rata – Rata		84,21 %

Pada tabel 1 data penilaian uji validasi ahli desain/media pada penelitian dan pengembangan LKPD berbasis komik yang peneliti kembangkan memperoleh jumlah skor 80 dengan skor maksimum sebesar 95 dan nilai persentase yang diperoleh sebesar 84,21%. Skala persentase tersebut bedasarkan pedoman konvensi kelayakan menurut Riduwan (2009:41). Nilai dan persentase yang didapat tersebut termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

b. Uji Ahli Materi

Uji ahli materi dilakukan oleh Ibu Lina Marlina, M.Pd selaku Dosen dan Ketua jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Banten jaya. Uji ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Lina Marlina, M.Pd bertujuan untuk mengetahui apakah produk LKPD berbasis komik yang di kembangkan khususnya pada materi yang dijelaskan dalam LKPD berbasis komik sudah memenuhi kategori kelayakan atau belum. Untuk mengetahui penilaian dari uji ahli ini, digunakan instrument penilaian sebagai keritik dan saran agar produk LKPD berbasis komik yang dibuat dapat diperbaiki. Berikut data penilaian dari uji ahli materi :

Tabel 2. Data Penilaian Uji Ahli Materi

No	Aspek	Skor
1.	Kesesuaian LKPD berbasis komik dengan Pembelajaran	36
2.	Kesesuaian Materi	25
Jumlah		61
Nilai Rata – Rata (%)		87,14 %

Pada tabel 2 data penilaian uji validasi ahli materi pada penelitian dan pengembangan LKPD berbasis komik yang peneliti kembangkan memperoleh jumlah skor 61 dengan skor maksimum sebesar 70 dan nilai persentase yang diperoleh sebesar 87,14%. Skala persentase tersebut berdasarkan pedoman konvensi kelayakan menurut Riduwan (2009:41). Nilai dan persentase yang didapat tersebut termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

c. Uji Ahli Pendidikan

Uji ahli pendidikan dilakukan oleh Guru PPKn yaitu, Bapak Opik Hidayat S.Pd. Uji ahli pendidikan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah produk LKPD berbasis komik yang di kembangkan khususnya pada aspek Yang berkaitan dengan pembelajaran yang dijelaskan dalam LKPD berbasis komik sudah memenuhi kategori kelayakan atau belum. Untuk mengetahui penilaian dari uji ahli ini, digunakan instrument penilaian sebagai keritik dan saran agar produk LKPD berbasis komik yang dibuat dapat diperbaiki. Berikut data penilaian dari uji ahli pendidikan :

Tabel 3. Data Penilaian Uji Ahli Pendidikan

No	Aspek	Skor
1.	Format LKPD berbasis komik	29
2.	Isi LKPD berbasis Komik	27
3.	Bahasa LKPD berbasis komik	16
4.	Tampilan LKPD berbasis komik	17
Jumlah		89
Nilai Rata – Rata		84,76%

Pada tabel 3 data penilaian uji validasi ahli pendidikan pada penelitian dan pengembangan LKPD berbasis komik yang peneliti kembangkan memperoleh jumlah skor 89 dari skor maksimum sebesar 105 dan nilai persentase yang diperoleh sebesar 84,76%. Skala persentase tersebut bedasarkan pedoman konvensi kelayakan menurut Riduwan (2009:41). Nilai dan persentase yang didapat tersebut termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

5. Revisi Produk

Setelah produk divalidasi oleh para ahli, maka dapat diketahui saran dan masukan bagi perbaikan produk yang sudah dibuat. Produk tersebut kemudian direvisi atau diperbaiki bedasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli desain/media, ahli materi, dan ahli pendidikan.

6. Uji coba Produk

Produk lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis komik yang telah selesai divalidasi dan direvisi bedasarkan saran dan masukan dari para ahli desain/media, ahli materi, dan ahli pendidikan, selanjutnya dilakukan uji coba produk LKPD berbasis komik yang telah dikembangkan. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui respon serta penilaian peserta didik terhadap produk lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis komik yang dibuat. Uji coba produk dilakukan di kelas VII SMPN 3 Kragilan dengan 20 orang peserta didik. Pada uji coba terbatas ini peneliti memberikan LKPD berbasis komik kepada peserta didik, kemudian peserta didik diminta untuk membaca dan mengamati produk LKPD berbasis komik yang telah diberikan. Setelah selesai membaca dan mengamati produk LKPD yang telah diberikan kemudian peneliti membeikan lembar angket kepada peserta didik, lembar angket tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap produk LKPD berbasis komik yang telah dibuat. Berikut analisis data hasil respon peserta didik terhadap lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis komik

Tabel 4. Hasil respon peserta didik

No	Aspek	Skor didapat
1.	Materi	360
2.	Tampilan Produk	617
3.	Isi cerita	272
Jumlah		1249
Nilai Rata – Rata (%)		89,21 %

Pada tabel 4 data hasil respon peserta didik terhadap penelitian dan pengembangan LKPD berbasis komik yang peneliti kembangkan memperoleh jumlah skor 1249 dari skor

maksimum sebesar 1400 dan nilai presentase yang diperoleh sebesar 89,21%. Skala presentase tersebut bedasarkan pedoman konvensi kelayakan menurut Riduwan (2009:41). Nilai dan presentase yang didapat tersebut termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”.

7. Hasil Akhir

Setelah dilakukan beberapa tahapan dimulai dari potensi dan masaah, pengumpulan data, desain produk, uji validasi, revisi produk, dan uji coba produk, maka dihasilkanlah produk berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis komik pada mata pelajaran PPKn dikelas VII SMP dengan perolehan validasi kategori “Sangat Layak” dan “Sangat Baik”

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada pengembangan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) berbasis Komik pada Materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar Negara pada mata pelajaran PPKn di Kelas VII SMPN 3 Kragilan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Langkah – langkah penelitian dan pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis komik ini menggunakan desain penelitian yang dikembangkan oleh sugiyono. Desain penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh sugiyono dengan 6 (Enam) tahapan yaitu : (1) Potensi Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk. Pada tahap potensi dan masalah, dilakukan analisis kurikulum, analisis materi, analisis kebutuhan, dan analisis peserta didik. Tahap pengumpulan data dilakukan untuk mencari bahan dalam pembuatan produk LKPD berbasis komik. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya yaitu membuat produk LKPD berbasis komik yang terdiri dari cover, daftar isi, kompetensi, tujuan pembelajaran, peta konsep, petunjuk penggunaan, materi berbasis komik, LKPD, penugasan, dafatar pustaka, dan riwayat penulis. Setelah produk telah selesai dibuat, kemudian produk LKPD berbasis komik tersebut di validasi oleh 3 ahli, yaitu ahli desain/media, ahli materi, dan ahli pendidikan, hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk LKPD berbasis komik yang telah dikembangkan. Selanjutnya, jika ada revisi dari para ahli maka dilakukan revisi produk sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli. Setelah validasi dan revisi selesai dilakukan, langkah selanjutnya yaitu uji coba produk yang dikembangkan.
2. Kelayakan lembar kerja peserta didik berbasis komik didapatkan dari hasil penilaian ahli desain/media, ahli materi, dan ahli pendidikan. Hasil penilaian dari ahli desain/media

memperoleh rata-rata skor 84,21 dengan persentase nilai akhir 84,21 % yang masuk pada kriteria “Sangat Layak”. Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 87,14 dengan persentase nilai akhir 87,14% yang masuk pada kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan hasil penilaian ahli pendidikan memperoleh rata-rata skor sebesar 84,76 dengan persentase akhir sebesar 84,76% yang masuk pada kriteria “Sangat Layak”. Jika dihitung pencapaian hasil penilaian validasi ahli maka dapat dikatakan bahwa lembar kerja peserta didik berbasis komik mendapatkan nilai uji kelayakan yang “Sangat Layak” dengan perolehan angka rata-rata persentase sebesar 88,67%. Serta mendapatkan rata-rata skor persentase sebesar 89,21%. Persentase kelayakan tersebut telah sesuai dengan Skala persentase bedasarkan pedoman konvensi kelayakan menurut Riduwan (2009:41)

3. Bedasarkan hasil respon peserta didik terhadap LKPD berbasis komik yang dilakukan kepada 20 peserta didik di kelas VII SMPN 3 Kragilan, memperoleh skor 1249 dengan skor maksimal 1400 dan nilai persentase yang diperoleh sebesar 89,21% dengan kategori “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia Aam. (2017). *Pengebang Bahan Ajar Media Komik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV Di SDN Cibungur 2*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Damanhuri. (2017). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Bekasi : Nurani

Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Dan Pendidikan: Kuantitatif Dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.

Fathiroh Siti. (2019) *Pengembangan lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Tematik Integratif Pada Tema 3 Subtema 2 Keberagaman Mahluk Hidup di Lingkunganku*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Khasanan Isma’ul. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Komik Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Di MTS Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik*. Jurusan Tadris Matematika. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.

Mateus Ananda Merfi Aditiya. (2016). *Pengembangan Media Komik Untuk Teks Deskripsi Bedasarkan Kurikulum 2013 Di Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Kelaten Tahun Pembelajaran 2015/2016*. Jurusan Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Sanata Dharma.

Muti’atul Mawada. (2016). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Etiket Makanan didalam Keluarga. Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah

Purwanto. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Riyanto, Jamaludin, Pamungkas. (2009:11). *Pengembangan Vidio Pembelajaran Berbasis Aplikasi Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 11 No. 2 Juni 2019 Madrasah homepage: <http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/madrasah/index>

Rosanti Diana. (2013). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Memfasilitasi Kemampuan Problem Solving Siswa*. Kalimantan : Universitas Tanjungpura (halaman 31).

Siregar, Syofian, (2013). *Metode Penelitian kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS Edisi Pertama*. Jakarta: Prenadamedia Group, halaman. 46.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). Media Pengajaran, Cetakan ke- 11, Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syodiah. (2019). *Metode Penelitian Dan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Tim Dosen PPKn. (2017). *Pendoman Penulisan Skripsi*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Ubaedillah, (2015). *Pendidikan kewarganegaraan (Civic Education) Pancasila Demokrasi dan pencegahan Korupsi*. Kencana

Undang – Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 37 (b) Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wahab, A Aziz dan dan sapriya. (2011). *Teori dan landasan pendidikan kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta.

Winarno. (2012). *Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan isi, strategi, dan penilaian*. Jakarta : PT bumi aksara.

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

Exclude quotes On

Exclude matches < 30%

Exclude bibliography On