



PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KETENAGAKERJAAN KELAS XI MA SUBULUSSALAM SRIWANGI

Oleh: Lilis Pebrianti^{1*}, Rafika Rahmadhani², Mursilah³

Lilispebrianti172@gmail.com

¹ Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda

² Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda

³ Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda

***Abstrak-** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan produk berupa LKPD berbasis komik yang di buat mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang meningkatnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di MA Subulussalam Sriwangi karena masih menggunakan LKPD dengan versi lama. Produk yang dihasilkan berupa LKPD berbasis komik yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Produk dikembangkan menggunakan pendekatan R & D (Research and Development) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan angket. Subjek penelitian ini terdiri dari 20 peserta didik. Hasil dari penelitian ini adalah LKPD berbasis komik yang telah dikembangkan dan telah memenuhi kriteria sebagaimana mestinya. Hasil pengembangan aplikasi dilakukan dalam beberapa tahap yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil validasi atas aplikasi diperoleh dari para validator ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan respon pendidik selain itu penilaian hasil implementasi sistem oleh peserta didik. Hasil skor presentase yang diperoleh yaitu dari validasi ahli media (75 %), hasil validasi ahli materi (77,5%), hasil validasi respon pendidik (100 %) dan hasil implementasi aplikasi oleh peserta didik (89%). Dari penilaian di atas memenuhi kriteria sangat layak. Serta memperoleh hasil peningkatan motivasi belajar sebesar (85%). Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan LKPD berbasis komik dikatakan sangat layak untuk di terapkan serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.*

Kata Kunci : LKPD berbasis komik, Motivasi Belajar

***Abstract-** This research aims to determine the development of a product in the form of comic-based LKPD which is designed to increase students' learning motivation. This research was motivated by the lack of increasing student learning motivation in economics subjects at MA Subulussalam Sriwangi because they still used the old version of LKPD. The resulting product is a comic-based worksheet that can be used to assist the learning process. Products are developed using an R & D (Research and Development) approach with the ADDIE model. The data collection technique is using a questionnaire. The subjects of this research consisted of 20 students. The result of this research is a comic-based LKPD that has been developed and meets the appropriate criteria. The results of application development are carried out in several stages, namely Analysis,*

Design, Development, Implementation and Evaluation. Validation results for the application were obtained from expert validators consisting of material experts, media experts and educators' responses, in addition to assessing the results of system implementation by students. The percentage score results obtained were from media expert validation (75%), material expert validation results (77.5%), educator response validation results (100%) and application implementation results by students (89%). From the assessment above, it meets the criteria for being very worthy. And obtained the results of increasing learning motivation by (85%). This shows that the development of comic-based LKPD is said to be very feasible to implement and able to increase students' learning motivation.

Keywords: *comic-based LKPD, learning motivation*

PENDAHULUAN

Menurut Rahman (2022), Pendidikan merupakan upaya sadar untuk mencapai warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai teladan bagi ajaran generasi sebelumnya. Pendidikan sampai saat ini belum mempunyai batasan untuk menjelaskan secara utuh makna pendidikan karena hakikatnya sama kompleksnya dengan tujuannya yaitu manusia. Terealisasinya suatu pendidikan yang maksimal dibutuhkan suatu panduan yang disebut dengan kurikulum. Kurikulum merupakan suatu pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran pada semua jenis tingkat pendidikan, baik dari tingkat SD/MI, SMP/MTS, dan SMA/MA.

Menurut Riska (2019), pengembangan kurikulum yang masih digunakan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini dirancang untuk dapat mengembangkan kompetensi seorang siswa dalam ranah Afektif, Kognitif dan juga Psikomotor. Guru merupakan bagian dari sebuah sistem pendidikan sehingga seorang guru haruslah menciptakan sebuah

suasana pembelajaran yang begitu bermakna, menyenangkan, kreatif dan yang pastinya dapat meningkatkan mutu pembelajaran serta juga dapat memberikan suri tauladan kepada siswa maupun masyarakat.

Tenaga pendidik atau guru diharapkan mampu menerapkan pembelajaran yang berkualitas bagi peserta didiknya untuk memudahkan peserta didik dalam menemukan konsep pembelajaran. Guru juga perlu kreatif dalam menyampaikan atau memberikan bimbingan terhadap siswanya dan juga bagaimana cara seorang guru menyajikan informasi yang penting dan bermakna bagi peserta didiknya. Dalam Kurikulum 2013 tersebut pemerintah menyediakan sebuah bahan ajar berupa buku, baik Buku Guru maupun Buku Siswa atau yang sering disebut dengan LKS atau LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).

Salah satu materi yang dapat dikembangkan di dalam buku siswa kelas XI adalah Ketenagakerjaan yang mana materi tersebut membahas tentang jenis-jenis pekerjaan dan masih banyak lagi. Dalam penyajiannya, buku siswa masih sedikit kurang sesuai dengan

keadaan yang berada di lingkungannya, tetapi bukan berarti juga siswa tidak mempelajari kegiatan di lingkungan sekitar.

Materi dan desain LKPD haruslah juga dibuat dan dikembangkan dengan tampilan dan desain yang unik dan semenarik mungkin sehingga nantinya dapat memudahkan siswa berinteraksi, memahami materi dan juga memecahkan masalah yang telah diberikan oleh guru dengan sangat baik supaya dapat mencapai hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hasil observasi awal pada kegiatan Madik yang dilaksanakan di MA Subulussalam Sriwangi, yang mana kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di sekolah tersebut menggunakan LKPD berbasis lama dari tahun ketahun sesuai dengan data berikut ini:

Tabel 1.1 Bentuk LKPD Tahun 2019-2023 di MA Subulussalam

Tahun Ajaran	Bentuk LKPD	Keterangan
2019-2020	LKPD Berbasis umum	Belum terlihat hasil pembelajaran yang signifikan
2020-2021	LKPD Berbasis umum	Mulai terlihat ketertarikan peserta didik saat pembelajaran
2021-2022	LKPD Berbasis umum	Hasil belajar sedikit meningkat
2022-2023	LKPD Berbasis umum	Ketertarikan peserta didik terhadap LKPD mulai berkurang terhadap

Berdasarkan data di atas, LKPD yang digunakan dari tahun ketahun masih LKPD berbasis umum dan belum ada pemberharuan yang dilakukan, maka dari itu akan mempengaruhi minat belajar dari peserta didik. Maka dari itu, dipilihlah LKPD berbasis komik, yang mana komik sangatlah berkesinambungan atau memiliki hubungan timbal balik antar keduanya dimana dalam hal ini akan digabungkan antara teks dengan gambar yang nantinya akan digunakan untuk mendeskripsikan beberapa hal di dalamnya. Komik yang nantinya dikembangkan ialah komik yang memuat materi yang disajikan dalam sebuah teks percakapan dan juga tidak lupa juga diisi dengan soal-soal yang nantinya bisa membuat siswa lebih aktif dan semangat dalam mengerjakan LKPD.

Berdasarkan hasil pengamatan yang pernah dilakukan sangat sedikit sekali minat membaca LKPD dikarenakan desain dan penyajiannya yang kurang menarik yang nantinya akan mempengaruhi motivasi belajar siswa serta akan berdampak pada hasil belajar siswa. Maka dari itu diperlukan adanya LKPD terbaru dengan penyajian yang lebih menarik, salah satunya dengan cara menambahkan media visual berupa komik pada LKPD. Media visual berupa komik ini sangatlah baik digunakan pada saat proses pembelajaran, karena tampilannya yang menarik dan unik yaitu yang mana memuat berupa gambar-gambar yang lucu seperti tokoh Si Unyil, dan tokoh-tokoh kartun lainnya yang mana memiliki daya tarik tersendiri untuk pengembangan LKPD berbasis

komik yang mana nantinya akan menambah motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi.

Berdasarkan uraian di atas peneliti merasa perlu untuk mengembangkan suatu bahan ajar yaitu berupa LKPD yang unik, kreatif dan juga inovatif. Oleh karena itu, dilakukan penelitian pengembangan dengan mengangkat judul “ Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Ketenagakerjaan Kelas XI MA Subulussalam Sriwangi”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model penelitian versi ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model R&D ini merupakan model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji efektivitas suatu produk.

Penelitian ini berlokasi di MA Subulussalam Sriwangi, di desa Sriwangi, kecamatan Semendawai Suku III, Kabupaten Oku Timur, provinsi Sumatera Selatan.

Subjek penelitian atau responden adalah pihak-pihak yang akan dijadikan sebagai sampel dalam suatu penelitian. Subjek penelitian juga akan menjadi informan yang nantinya akan memberikan berbagai informasi yang diperlukan selama proses penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ini akan dijelaskan tahapan pengembangan LKPD berbasis

komik yang telah dibuat dan juga telah diujikan kepada ahli materi, ahli media, pendidik, dan peserta didik. Sehingga dapat menghasilkan sebuah produk LKPD berbasis komik ekonomi untuk peserta didik MA. Tahapan pengembangan produk yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan awal pada model pengembangan ADDIE adalah tahap analisis yang mana tahap ini berkaitan dengan syarat pengembangan ataupun penelitian yaitu melakukan analisis kinerja maka diketahui bahwa LKPD model lama membuat kurangnya motivasi belajar dikarenakan desainnya yang kurang menarik dan analisis kebutuhan diketahui bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini penulis menghasilkan sebuah LKPD berbasis komik yang berisikan materi ekonomi tentang konsep ketenagakerjaan dan permasalahan dalam ketenagakerjaan serta cara mengatasinya. Adapun bagian-bagian dari LKPD tersebut ialah terdiri dari cover, nama validator, kata pengantar, petunjuk penggunaan LKPD, KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran, materi pokok, latihan soal, daftar pustaka dan glosarium.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah terselesaikannya pembuatan produk tersebut maka akan dilakukan uji validasi oleh 2 orang dosen yaitu dosen ahli materi dan dosen ahli media. Validasi

ini dilakukan guna memperoleh sebuah informasi tentang kelayakan materi serta produk yang dikembangkan. Berikut penjelasan pada tahap pengembangan (*development*) yaitu: diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai dari aspek kualitas materi dan kebahasaan dengan persentase sebesar 78 % dengan demikian dapat dinyatakan “Valid” dan Layak digunakan. Hasil validasi oleh ahli media dari aspek penampilan fisik, kemudahan oleh pengguna dan Bahasa yaitu sebesar 75% sehingga LKPD berbasis komik dapat dikatakan “Praktis” dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran guna membantu menunjang pembelajaran. Diketahui hasil kelayakan terhadap angket yang diisi oleh pindidik menunjukkan hasil sebesar 100% maka dari itu dapat dikatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

4. Implementasi (*Implementation*)

Selanjutnya, pada tahap implementasi yang berdasarkan atas pengembangan yang telah dibuat maka dari itu peneliti kemudian mengimplementasikan LKPD berbasis komik ini di uji coba terhadap siswa kelas XI MA Subulussalam Sriwangi dengan jumlah 20 orang siswa dengan menyebarkan angket terhadap masing-masing siswa. Hasil angket yang diberikan kepada peserta didik memperoleh nilai persentase sebesar 89 % sehingga LKPD berbasis komik dapat dinyatakan “Sangat baik”.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi, berdasarkan pengembangan yang sudah dibuat oleh peneliti maka pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi pada LKPD berbasis komik. Pada evaluasi yang pertama dilakukan ketika bimbingan LKPD mengenai desain dan materi yang dimasukkan ke dalam LKPD tersebut, kemudian peneliti diberikan masukan dan saran. Setelah itu peneliti melakukan evaluasi sesuai dengan apa yang disampaikan oleh ahli media dan ahli materi mengenai kesesuaian materi dan kemenarikan LKPD berbasis komik yang telah dibuat tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian serta pembahasan tentang pengembangan LKPD berbasis komik pada materi ketenagakerjaan maka dapat disimpulkan Setelah produk selesai didesain dan di uji cobakan serta melihat dari hasil angket peningkatan motivasi belajar siswa cukup meningkat dengan adanya LKPD berbasis komik, maka dari itu LKPD berbasis komik dapat dikatakan layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MA Subulussalam sriwangi. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya motivasi belajar peserta didik yaitu sebesar 85 %.

UCAPAN TERIMA KASIH

Mengucapkan terima kasih kepada pihak kampus Universitas Nurul Huda, pihak tempat penelitian dan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan Artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Aldes Nia, Muhfahroyin Muhfahroyin, and Triana Asih. "Pengembangan E-LKPD Disertai Komik Berbasis Guided Inquiry di SMA Negeri 1 Sekampung." *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)* 12.2 (2021): 195-201.
- Desriyenti, Rina, and Gusnedi Gusnedi. "Pembuatan LKPD berbasis komik model guided discovery learning pada materi usaha, energi, momentum, dan impuls kelas X SMA/MA." *Pillar of Physics Education* 13.2 (2020).
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 2(1), 36-42.
- Janna, Nilda Miftahul, and H. Herianto. "Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS." (2021).
- Nikmah, Shofiatun, Harto Nuroso, and Fine Reffiane. "Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Berbantu Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 2.2 (2019): 264-271.
- Rani, R. (2021). *Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) berbasis problem solving pada materi alat optik kelas xi sman 6 Palangka Raya* (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).
- Ratnawati, Kadek. "Penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada pembuatan strip komik untuk meningkatkan kemampuan menulis bahasa inggris." *Indonesian Journal of Educational Development* 1.3 (2020): 481-495.
- Riana, Damayanti. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Pada Tema Praja Muda Karana Kelas III SD/MI*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2021.
- Rizka, Mega Ainur. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Komik pada Tema 6 Cita-citaku Sub Tema 1 Aku dan Cita-citaku Kelas IV SD." (2019).
- Rukmana, H. (2020). *Desain Dan Uji Coba Modul Berbasis Poe (Predict-Observe-Explain) Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Supriatna, Tatang, Matahari Matahari, and Muhammad Ihsan. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Komik Digital Pada Materi Sistem Bilangan Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X." *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)* 1.2 (2020): 48-58.
- Surani, E., & Alam, F. M. D. I. P. **PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS REPRESENTASI GANDA UNTUK MENINGKATKAN**

Syafmen, Wardi, and Ika Wati. "Pengembangan LKPD Berilustrasi Komik dengan Konteks Budaya Jambi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII." *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 4.1 (2021): 105-124.

Utomo, Eko Prasetyo. "Pengembangan LKPD berbasis komik untuk meningkatkan literasi ekonomi peserta didik." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 35.1 (2018): 1-10.

Yusup, Febrinawati. "Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif." *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7.1 (2018).