

PENGEMBANGAN E- LKPD BERBASIS KOMIK PADA TEMA 8 SUBTEMA 3 USAHA PELESTARIAN LINGKUNGAN PEMBELAJARAN 2

Mutiarra Khoerunnissa¹, Dadang Kurnia², Fitri Siti Sundari³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Pakuan

mutiara, dadang.kurnia@unpak.ac.id , febyinggriyani@unpas.ac.id,

email korespondensi: resyi@unpak.ac.id

ABSTRACT

The purpose of the research is to develop and determine the feasibility of comic-based E-LKPD in Science subjects in Theme 8 Subtheme 3 Efforts to Preserve the Learning Environment 2, where E-LKPD as a teaching material contains materials, summaries, and concise instructions, in the implementation refers to the achievement of basic competencies can be accessed through electronic media on various platforms. The research method used is Research and Development (R&D), with the ADDIE model (analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research was carried out in the even semester of 2023/2024 at Leweungkolot 07 State Elementary School, Bogor Regency, consisting of 25 students in class V. Interview, questionnaire, and documentation data analysis techniques The results of the validation trial of media, material, and language experts stated that comic-based E-LKPD products were very feasible with an average score of 98%, while the results of the student trial stated that comic-based E-LKPD was in the very feasible category with an average score of 96%. Based on the results of the research, it can be concluded that comic-based E-LKPD is very feasible to be used in the learning process, especially in theme 8 subtheme 3 efforts to preserve the learning environment 2.

Keywords: E-LKPD, Comics, Electronic Media, Environmental Conservation Efforts

ABSTRAK

Tujuan penelitian mengembangkan dan mengetahui kelayakan E-LKPD berbasis komik dalam mata pelajaran IPA Pada Tema 8 Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 2, yang mana E-LKPD sebagai bahan ajar berisi materi, ringkasan, dan petunjuk yang ringkas, dalam pelaksanaan mengacu pada ketercapaian kompetensi dasar dapat diakses melalui media elektronik berbagai *platform*. Metode penelitian yang digunakan Research and Development (R&D), dengan model ADDIE (analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian dilaksanakan pada semester genap 2023/2024 di Sekolah Dasar Negeri Leweungkolot 07 Kabupaten Bogor, terdiri 25 peserta didik kelas V. Teknik analisis data wawancara, angket, dan dokumentasi Hasil uji coba validasi ahli media, materi, dan bahasa menyatakan bahwa produk E-LKPD berbasis komik sangat layak dengan nilai rata-rata 98%, sedangkan hasil uji coba peserta didik menyatakan E-LKPD berbasis komik berada pada kategori sangat layak dengan nilai rata-rata 96%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis komik sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran terutama pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan pembelajaran 2.

Keywords: E-LKPD, Komik, Media Elektronik, Upaya Pelestarian Lingkungan

A. Pendahuluan

Inovasi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berbasis online. Hal tersebut mewujudkan kegiatan belajar yang kreatif, interaktif, inovatif, Gani, et al (2023) dan peserta didik menjadi lebih aktif untuk mencari berbagai sumber literatur dan mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri.

Terutama media komik diduga mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Sesuai pendapat Danyati, I. P., & Guslinda, G. (2022) komik salah satu media komunikasi yang paling disukai dan menyediakan akses membaca pokok. Komik disajikan sesuai dengan perkembangan zaman sesuai pendapat dari Hidayat, K. N., & Sutrimah, S. (2024). Komik digital adalah suatu media yang berisi percakapan bergambar dalam bentuk online.

Komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Komik dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional, alat evaluasi terangkum pada LKPD

lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan materi, petunjuk pengerjaan soal yang dapat dikerjakan peserta didik dengan berpedoman pada kompetensi dasar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ini dapat disajikan pada gambar ilustrasi komik mudah dimengerti peserta didik secara mudah terutama komik digital sebagai pembelajaran guru dan peserta didik, Hidayat, K. N., & Sutrimah, S. (2024) mengatakan komik digital adalah suatu media yang berisi percakapan bergambar dalam bentuk online.

Permasalahan fakta yang terjadi kondisi bahwa (1) proses pembelajaran kurang optimal karena peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru sebanyak 50%; (2) masih ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru; (3) peserta didik menggunakan LKPD dalam setiap pembelajaran sebanyak 50% tidak setiap pembelajaran menggunakan LKPD; (4) guru membuat LKPD sendiri 0% karena LKPD yang digunakan masih mengambil dari buku paket; (5) kelas V SDN Leweungkolot 07 tersebut sudah menggunakan E-LKPD berbasis komik 0% karena sekolahan tersebut belum menggunakan LKPD berbasis komik; (6) perlukah adanya

pengembangan E –LKPD 100 % perlu karena pengembangan LKPD sangat diperlukan.

Tujuan penelitian ini mengembangkan dan mengetahui kelayakan E-LKPD berbasis komik dalam mata pelajaran IPA Pada Tema 8 Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 2, yang mana E-LKPD sebagai bahan ajar berisi materi, ringkasan, dan petunjuk yang ringkas, dalam pelaksanaan mengacu pada ketercapaian kompetensi dasar dapat diakses melalui media elektronik berbagai platform. Serta manfaat dari pembuatan produk E-LKPD dalam penelitian ini sebagai sumbangsi kepada guru dan peserta didik untuk proses pembelajaran tercapai, khususnya kelas V SDN Leweungkolot 07.

Berdasarkan permasalahan yang di dapat wawancara dan observasi bahwa kurangnya teknologi dalam pembelajaran, dalam membuat LKPD guru masih bersumber pada buku tematik, guru dituntut terus berinovasi dalam proses belajar mengajar, LKPD merupakan lembar evaluasi yang harus menarik agar peserta didik antusias mengerjakan soal, minat peserta didik masih rendah

dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedang berdasarkan dokumentasi bahwa pada semester genap 2023/2024 ditemukan fakta bahwa guru masih menggunakan LKPD yang di cetak, bahan ajar isi materi masih terpaku pada buku tematik, terutama pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan pembelajaran 2.

Kondisi nyata yang diperoleh hasil yang dapat ditunjang dengan oleh Findayani, Z. (2022). E-LKPD adalah komponen penting yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, karena di dalam LKPD memuat lembar yang bahan-bahan yang menuntut peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu LKPD juga sebagai panduan bagi peserta didik dalam memecahkan masalah yang ditemukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hal ini didukung oleh Indriani (2022) yang menyatakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik atau E-LKPD adalah bahan ajar yang dapat dirancang dan dikemas oleh guru dalam bentuk digital sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif, aktif, interaktif serta sebagai panduan latihan untuk

keterampilan berpikir kritis. Pendapat yang sama Khotimah (2020) bahwa E-LKPD merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan pendidik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. E-LKPD merupakan alat belajar atau bahan ajar melalui media elektronik yang diakses berbagai *platform*, Sindi (2024).

Manfaat dari E-LKPD Suryandari, Y., Hendrayan, A., & Hariyadi, R. (2023) mengatakan memudahkan pelaksanaan proses pengajaran kepada peserta didik, sebagai bahan ajar E-LKPD dapat meringankan peran pendidik seperti masa pandemi seperti saat ini, namun juga harus lebih mengaktifkan peserta didik dan sebagai bahan ajar bisa membantu peserta didik agar mudah memahami materi yang diberikan. Sedangkan menurut Wimudi, M., Zulyusri, Z., Rahmatika, H., & Azwir, A. (2022) manfaat dengan menggunakan E-LKPD proses pembelajaran menjadi lebih ramah lingkungan, E-LKPD tersedia sepanjang waktu, menghemat biaya, dan materi pembelajaran akan menjadi lebih hidup. Kelemahan menggunakan E-LKPD menurut Annisa'Zein, F., & Musyarofah, M.

(2024) membutuhkan jaringan atau sinyal yang kuat untuk mengakses dan menyusun E-LKPD; membutuhkan keterampilan teknologi dalam mengakses dan menyusun E-LKPD.

Fakta data penunjang didapatkan pada penelitian Prasetya (20210) bahwa LKPD berbasis komik memiliki hasil 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 E-LKPD berbasis komik pada pembelajaran IPA Akan tetapi pengembangan E-LKPD berbasis komik memerlukan banyak biaya untuk mencetaknya. Adapun pembeda dari penelitian tersebut yaitu LKPD berbasis komik yang dihasilkan berbentuk E-LKPD cetak, sedangkan pada penelitian ini mengembangkan E-LKPD berbasis komik berupa LKPD non cetak atau bisa disebut E-LKPD. Penelitian yang dilakukan oleh Sabna, dkk (2023) mengembangkan LKPD berbasis komik digital dengan hasil E-LKPD berbasis komik sangat layak, praktis

dan efektif untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

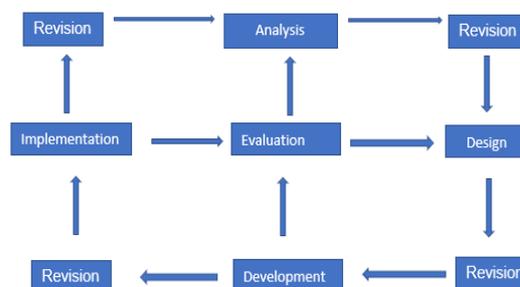
Berdasarkan fakta permasalahan latar belakang dan tujuan penelitian ini dilaksanakan penelitian dengan pengembangan E-LKPD berbasis komik pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan pembelajaran 2 pada kelas V SDN Leuweungkolot 07 semester genap 2023/2024.

B. Metode Penelitian

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan. Research and Development (R&D) menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE (Analysis, design, development, implementation, dan evaluation). Penelitian Research and Development (R&D) digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keaktifan produk tersebut (Sugiyono 2019).

Dalam penelitian ini hanya menggunakan sampai tahap pengembangan (Development) karena hanya berfokus pada produk yang dikembangkan yaitu pengembangan E-LKPD berbasis

komik. Model ADDIE ini menggunakan 5 tahapan pengembangan (Prawiradilaga, 2019), berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan E-LKPD Berbasis Komik menggunakan model penelitian ADDIE, pada lima tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Analysis

Tahapan pengembangan pertama yaitu analisis, analisis dalam pengembangan ini dilakukan dengan melakukan pengamatan prapenelitian dan wawancara yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Leuweungkolot 07, proses pembelajaran kurang optimal karena peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru sebanyak 50%, masih ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru. peserta didik menggunakan LKPD dalam setiap pembelajaran sebanyak

50% tidak setiap pembelajaran menggunakan LKPD.

LKPD yang digunakan guru masih menggunakan LKPD berbentuk lembaran kertas yang diambil dari buku paket. Dengan demikian pembelajaran yang disampaikan kurang optimal, selain itu guru kurang menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, dimana penggunaan teknologi sangat jarang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

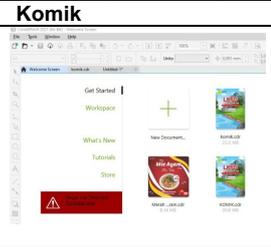
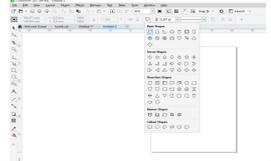
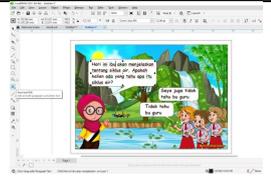
Design

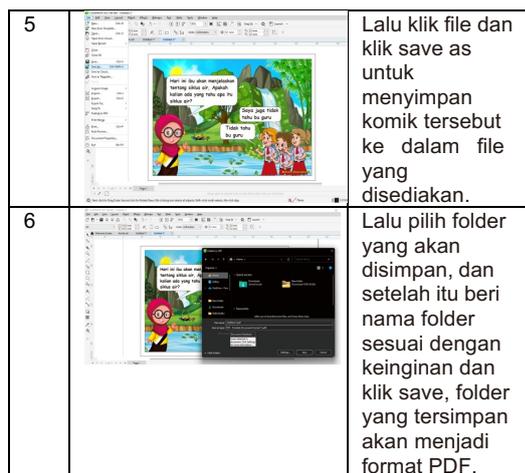
Pada langkah ini, dilakukan perancangan guna menciptakan E-LKPD berupa Komik yang maksimal dan selaras dengan yang diharapkan. Aplikasi Coreldraw dipilih oleh peneliti untuk mendesain E-LKPD Komik. Dalam merancang komik peneliti memaksimalkan fitur yang menarik berupa gambar, warna, jenis huruf, hingga template yang dirancang sendiri sesuai dengan yang diinginkan dengan kebutuhan peneliti. Buku paket yang diberikan oleh salah seorang guru kelas V SDN Leweungkolot 07 menjadi acuan

peneliti dalam mengisi materi pada komik.

Sesudah merancang komik menggunakan aplikasi coreldraw, langkah perancangan komik yaitu cover, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Tujuan pembelajaran, dan Indikator, Karakter Tokoh, Isi Komik, Petunjuk Pengerjaan E-LKPD, Soal Lembar kerja Peserta Didik. Menurut Nurulia, G. S., & Qomariyah, N. (2022) bahwa E-LKPD akses untuk menggunakan E-LKPD ini sangat mudah menekan Link yang telah disediakan maka peserta didik akan langsung dapat menggunakannya.

Tabel 1. Desain E-LKPD Berbasis Komik pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan pembelajaran 2.

No	Komik	Penjelasan
1		Penjelasan Pertama, masuk aplikasi coreldraw yang telah diunduh dahulu, lalu klik new document.
2		Setelah itu, pilih templatesesuai kebutuhan untuk membuat komik
3		Lalu, klik pan tool untuk membuat kotak putih dan membuat gambar karakterkomik tersebut.
4		Lalu setelah itu, klik text tool untuk membuat text percakapan di dalam baloon komik.



Development

Produk yang sudah dirancang berikutnya di validasi agar produk tersebut layak untuk dipakai. Validasi dilaksanakan untuk mengukur dan menakar penskoran validitas terhadap produk yang sudah dikembangkan, dilakukan validasi ahli terhadap E-LKPD komik yang dikembangkan, sebanyak dua kali diperoleh:

Tabel 2 Data Hasil Validasi pertama para ahli aspek kevalidan

Validator	RTV (rata-rata total validitas)	Keterangan kevalidan
Ahli media	84%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	70%	Layak
Ahli Materi	96%	Sangat Layak
Rata – rata total	83%	

Tabel 3 Data Hasil Validasi kedua para ahli aspek kevalidan

Validator	RTV (rata-rata total validitas)	Keterangan kevalidan
Ahli media	96%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	100%	Layak
Ahli Materi	98%	Sangat Layak
Rata – rata total	98%	

Sehingga produk E-LKPD berbasis Komik Tema 8 subtema 3 usaha

pelestarian lingkungan pembelajaran 2 di kelas V “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut dapat dibuktikan dengan hasil penilaian dari para ahli validasi media, validasi bahasa dan materi sehingga produk E-LKPD berbasis Komik sudah layak diimplementasikan kepada peserta didik baik secara mandiri dan kolaboratif.

Implementasi

Tahapan uji coba produk E-LKPD berbasis Komik yang dilaksanakan di SDN Leweungkolot 07 pada kelas V sebanyak 25 peserta didik, didahului berdasarkan adanya permasalahan mengenai LKPD yang kurang bervariasi, kemudian dilakukannya sebuah pengembangan E-LKPD berbasis komik sebagai LKPD Komik yang bervariasi.

Evaluation

Pelaksanaan uji coba dilaksanakan untuk mengetahui respon peserta didik saat menggunakan produk E-LKPD berbasis Komik dengan menggunakan lembar angket. Pada lembar respon peserta didik terdapat 10 pernyataan dengan skala nilai 1 sampai 5 dan jumlah responden sebanyak 25 peserta didik. Respon peserta didik terhadap E-LKPD

berbasis Komik ini dapat diketahui melalui perhitungan data kualitatif, penskoran pada tabel 4, berikut:

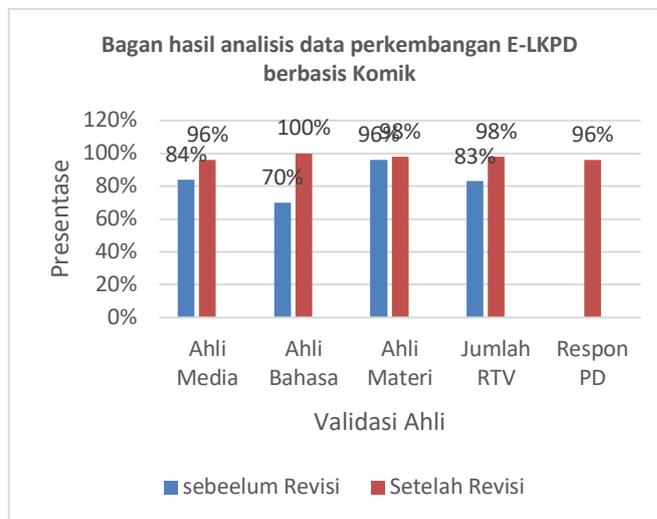
Tabel 4. Rekapitulasi Data Respon Peserta Didik

Res-ponden	Jumlah	Skor Maks	Persentase %	Rata-rata
1	50	50	100%	96%
2	47	50	94%	
3	46	50	92%	
4	48	50	96%	
5	50	50	100%	
6	49	50	98%	
7	47	50	94%	
8	50	50	100%	
9	49	50	98%	
10	46	50	92%	
11	46	50	92%	
12	48	50	96%	
13	48	50	96%	
14	47	50	94%	
15	46	50	92%	
16	49	50	98%	
17	50	50	100%	
18	48	50	96%	
19	48	50	96%	
20	50	50	100%	
21	47	50	94%	
22	50	50	100%	
23	49	50	98%	
24	45	50	90%	
25	47	50	94%	

Berdasarkan hasil data rekapitulasi pada tahap evaluasi terhadap 25 peserta didik, produk E-LKPD berbasis Komik tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan pembelajaran 2 yang telah digunakan peserta didik kelas V memperoleh hasil nilai persentase 96% dari jumlah persentase berada diantara 81%-100% dan dapat dikategorikan "Sangat Layak". Sehingga penggunaan E-LKPD berbasis Komik dapat dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Dapat dicermati pada bagan dalam hasil analisis pengembangan E-LKPD Berbasis Komik mengalami peningkatan setelah dilakukan revisi agar E-LKPD berbasis komik menjadi

lebih baik dan dinyatakan layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik sebagai berikut:



Gambar 2 Bagan hasil analisis data perkembangan E-LKPD berbasis Komik Materi yang disampaikan oleh Guru dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena dengan adanya gambar yang tertera pada E-LKPD berbasis Komik dapat menarik minat peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan guru.

Analisis kebutuhan ini dilakukan di SDN Leweungkolot 07 berdasarkan kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan secara observasi dan wawancara dalam membuat lembar kerja peserta didik, guru masih bersumber pada buku tematik. LKPD masih berbentuk lembaran kertas sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu,

peserta didik belum mendapatkan LKPD bervariasi yang membuat peserta didik tidak terlihat bersemangat dalam proses pembelajaran. Maka dari itu proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas memerlukan adanya pengembangan dalam membuat LKPD agar peserta didik mendapatkan LKPD yang lebih bervariasi dan kreatif dalam proses pembelajaran. Ini diperkuat pendapat Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021) adanya E-LKPD memuat materi dan soal-soal memungkinkan interaksi multiarah, memaksimalkan smartphone dalam pembelajaran. Adanya permasalahan tersebut, maka perlu adanya pengembangan E-LKPD Berbasis Komik.

Desain, tahap melakukan perancangan awal dalam pembuatan E-LKPD berbasis komik dengan penyesuaian materi berdasarkan kompetensi Inti (KI), Kompetensi dasar (KD), Indikator, dan Tujuan Pembelajaran yang sesuai pada peserta didik kelas V. Tahap awal desain pada produk LKPD Berbasis komik ini terdiri dari Cover, Isi materi, dan soal LKPD.

Pengembangan E-LKPD berbasis komik selesai dibuat,

kemudian dilakukan validasi dua kali revisi tingkat kelayakan yang terdiri dari tahapan validasi ke-dua media memperoleh 96% kriteria sangat layak, bahasa memperoleh 100% dengan kriteria sangat layak, dan materi memperoleh 98% dengan kriteria sangat layak. Ahli media dalam pengembangan E-LKPD berbasis komik ini yaitu Bapak Iqbal Suriansyah, M. Kom. Ahli Bahasa yaitu Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd. Ahli Materi yaitu Ibu Resyi A. Gani, S. Kom., M.Pd. berdasarkan komentar dan saran yang diperoleh dari para ahli dilakukan revisi dua tahap hingga terhadap E-LKPD berbasis komik dinyatakan valid dan layak diujicobakan ke peserta didik kelas V. Dimana E-LKPD bisa meningkatkan peran peserta didik yang aktif selama pembelajaran maksimal seiring E-LKPD perlu dilengkapi dengan model pembelajaran inovatif, Kamila, K., & Erita, Y. (2023).

Implementasi E-LKPD berbasis komik dinyatakan valid atau layak digunakan, maka selanjutnya dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas V SDN Leweungkolot 07 dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap E-LKPD berbasis komik yang

digunakan, saran yang didapatkan seru dan memotivasi.

Evaluasi terhadap produk E-LKPD berbasis komik dengan memberikan angket respon peserta didik untuk mengetahui tanggapan setelah menggunakan E-LKPD berbasis komik ini selama pembelajaran dan menjawab dari rumusan masalah. Berdasarkan fungsinya E-LKPD, Agna, D. C. (2023), Triana (2021), dan Prastowo (2014) berpendapat sebagai bahan ajar yang dapat meminimalkan peran, memudahkan memahami materi dan lebih mengaktifkan peserta didik, juga bahan ajar yang ringkas, memuat tugas latihan peserta didik.

Berdasarkan hasil angket dari respon peserta didik yang berisi 10 pernyataan dengan skor penilaian 5 kategori dan jumlah peserta didik kelas V sebanyak 25 orang memperoleh hasil sebanyak 96% dengan kategori sangat layak menjadi E-LKPD Berbasis komik yang variatif, inovatif dan menyenangkan.

E. Kesimpulan

Pengembangan serta hasil uji coba E-LKPD berbasis komik pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan pembelajaran 2 pada

kelas V SDN Leweungkolot 07 dengan proses menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) hasil penelitian menunjukkan kelayakan produk dengan melalui uji validasi Dari para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hal ini di buktikan dengan hasil persentase yang diperoleh, dari ahli media memperoleh 96% dengan kategori “sangat layak”, ahli Bahasa memperoleh 100% dengan kategori “sangat layak”, dan ahli materi memperoleh 98% dengan kategori “sangat layak”, kemudian dilakukan uji coba terhadap peserta didik kelas V yang berjumlah 25 peserta didik dan memperoleh hasil persentase 96% dengan kategori “sangat layak” maka dari itu E-LKPD berbasis komik pada tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan pembelajaran 2 dinyatakan sangat layak digunakan sebagai E-LKPD dalam proses pembelajaran tersebut.

Disaran untuk guru agar dapat mengembangkan E-LKPD berbasis komik dengan menambahkan fitur gambar dengan ilustrasi menarik sehingga peserta didik lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Untuk sekolah dapat mengimplementasikan E-LKPD lebih

variatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi. Untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan E-LKPD berbasis komik dengan menambahkan gambar-gambar komik berbasis aplikasi yang lebih menarik lagi dan melakukan uji coba secara lebih luas untuk mengukur efektivitas pada penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

R. A. Gani, et al (2022). *Media Pembelajaran*. Penerbit:

Yayasan Hamjah Diha, Lombok.

http://opac.iainpalopo.ac.id:200/index.php?p=show_detail&id=24880&keywords=

Jurnal :

Agna, D. C. (2023). Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis Web-Blogger Berbantuan Fliphtml5 Dan Quizz Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik (Doctoral Dissertation, Universitas Lampung).

Aminudin, M. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital Dengan Canva For Education. *Dinamisia: Jurnal*

Pengabdian Kepada Masyarakat, 6(3), 760-768.

Ananda, A. N., Muhfahroyin, M., & Asih, T. (2021). Pengembangan E-LKPD Disertai Komik Berbasis Guided Inquiry Di Sma Negeri 1 Sekampung. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 195-201.

Anggoro, F. D. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Website Wizer. Me Materi Teks Cerita Fantasi Kelas Vii. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 1(3), 80-91.

Annisa'zein, F., & Musyarofah, M. (2024). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Interaktif Menggunakan Wizer. Me Pada Pembelajaran Ips. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 57-68.

Danyati, I. P., Putra, M. J. A., & Guslinda, G. (2022). Pengembangan Komik Digital Berbasis Keragaman Budaya Pada Pembelajaran Sumber Energi Kelas Iv Di Sekolah

- Dasar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 7(1), 1-12.
- Dewi, N. P. D. M., & Agustika, G. N. S. (2022). E-Lkpd Interaktif Berbasis Etnomatematika Jejahitan Bali Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 94-104.
- Erix, M. (2023). Pengembangan Komik Digital Biologi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Materi Pencemaran Lingkungan Pada Siswa Smp (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Findayani, Z. (2022). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Technological Pedagogical And Content Knowledge (Tpack) Pada Materi Gelombang Bunyi Untuk Sma/Ma (Doctoral Dissertation, Uin Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan).
- Hasanah, Z. (2023). Pengembangan Comtry 3d Untuk Siswa Smp/Mts Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar (Doctoral Dissertation, Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- 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).
- Kamila, K., & Erita, Y. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Clis Menggunakan Liveworksheet Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 3(3), 471-478.
- Khotimah, S. K., Yasa, A. D., & Nita, C. I. R. (2020, November). Pengembangan E-Lkpd Matematika Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Kelas V Sd. In *Prosiding Seminar Nasional Pgsd Unikama* (Vol. 4, No. 1, Pp. 401-408).
- Markhamah, at al (2020). Pembelajaran Ejaan Di Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. Muhammadiyah University Press. Jawa Tengah. Isbn 978-602-361-331-1.

- Mudrikah, Saringatun, at al, (2021). Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Teori Dan Implementasi. Pradina Pustaka. Sukoharjo. Isbn 978-623-98169-4-0.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305-317.
- Nurulia, G. S., & Qomariyah, N. (2022). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Learning Cycle 5e Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Ketrampilan Proses Terintegrasi Peserta Didik Kelas Xi Sma. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (Bioedu)*, 11(2), 285-293.
- Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif. In *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia (Vol. 4, Pp. 464-475)*.
- Putri, A. 2020. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Tema Ekosistem Untuk Kelas V Sd/Mi (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Rahayuningsih, S., & Amalia, S. R. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Berbasis Etnomatematika Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Kelas X: Array. *Jurnal Dialektika Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 838-838.
- Rusmana, I. M., & Kurniawarsih, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Berbasis Budaya. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(1), 39-48.
- Saringatun, Mudrikah. at al, (2021). Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Teori Dan Implementasi. Pradina Pustaka. Isbn 978-623-98169-4-0.
- Sindi, C. (2024). *Pengembangan E-Lkpd Berbasis Problem Based Learning Terhadap*

- Keterampilan Proses Sains Materi Sistem Pencernaan Di Kelas Viii Smpn 1 Sungai Kakap* (Doctoral Dissertation, Ikip Pgri Pontianak).
- Siregar, H. F., & Melani, M. (2019). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113-121.
- Siregar, A., & Siregar, D. I. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi (Jasisfo)*, 2(1).
- Suryandari, Y., Hendrayan, A., & Hariyadi, R. (2023). Pengembangan Media E-Lkpd Berbasis Liveworksheet Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 700-707.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(07), 1256-1268.
- Triana, Neni, (2021). LKPD Berbasis Eksperimen: Tingkatkan Hasil Belajar Siswa. Guapedia. Jakarta. Isbn 978-623-309-571-6.
- Trisiantari, Mudita. (2019). Pencegahan Perundungan Melalui Komik. *Uwais Inspirasi Indonesia*. Sidoarjo. Isbn 978-623-133-278-3.
- Utomo, E. P. (2021). Pengembangan Komik Digital Berbasis Problem Based Instruction Pada Materi Kelangkaan Dan Kebutuhan Manusia. *Soedirman Economics Education Journal*, 3(1), 53-65.
- Wimudi, M., Zulyusri, Z., Rahmatika, H., & Azwir, A. (2022). Pengembangan E-Lkpd Bernuansa Esq (Emotional Spiritual Quotient) Pada Materi Protista Kelas X Sma. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 78-90.
- Wulandari, D., Rejekiningsih, T., & Santosa, E. B. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Bojonegoro. *Journal On Education*, 6(1), 8854-8865.