

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TEKS NARASI PADA SISWA KELAS IV SD

Rery Julita Esfandiari¹, Denna Delawanti Chrisyarani², Rahutami³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

[¹reryjulita21@gmail.com](mailto:reryjulita21@gmail.com), [²dennadelawanti@unikama.ac.id](mailto:dennadelawanti@unikama.ac.id),

[³rahatami@unikama.ac.id](mailto:rahatami@unikama.ac.id)

ABSTRACT

In a primary school in Malang City, teachers tend to underutilize technology and rely on monotonous teaching materials. As a result, the learning process becomes less effective, students quickly get bored, and their ability to write narrative texts in a structured and engaging way continues to decline. The purpose of this study is to assess the validity, practicality, and effectiveness of a digital comic-based E-LKPD (Electronic Student Worksheet) in teaching Indonesian language and narrative text material for elementary school students. This research uses a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data collection techniques in this study include questionnaires and tests, product validation sheets, as well as questionnaires for teachers and students. Data analysis was conducted using both qualitative and quantitative methods. Based on the results of the media expert assessment, the percentage was 96.87%, the material expert assessment was 93.33%, and the language expert assessment was 100%, resulting in an average of 96.74%, categorized as “very valid.” The results from the practicality test for teachers yielded 98.21%, while the limited trial with students obtained 92.81%, and the large-scale trial resulted in 95.19%, all categorized as “Very Practical.” In terms of effectiveness, the N-Gain score was 0.7, categorized as “High,” and in percentage terms, it was 75.85%, categorized as “Effective,” indicating that this media is effective in improving students’ understanding of narrative texts. Therefore, it can be concluded that the use of the digital comic-based E-LKPD is valid, practical, and effective as an interactive teaching material and can enhance elementary students’ understanding of narrative texts.

Keywords: digital student worksheet, comic, narrative text

ABSTRAK

Pada pembelajaran di salah satu SDN kota Malang guru cenderung kurang memanfaatkan teknologi dan hanya menggunakan bahan ajar yang masih monoton. Sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif, siswa cepat bosan, dan kesulitan dalam menulis teks narasi secara terstruktur dan menarik semakin meningkat. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan

Keefektifan E-LKPD berbasis komik digital pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks narasi bagi siswa sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup angket dan tes, lembar validasi produk, serta angket untuk guru dan siswa. Analisis data dilakukan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media presentase 96,87%, ahli materi 93,33%, ahli bahasa 100%, dari ketiga ahli tersebut mendapat rata-rata-rata 96,74% dengan kategori "sangat valid". Hasil dari uji kepraktisan guru diperoleh 98,21%, sedangkan uji coba terbatas oleh siswa diperoleh 92,81% dan uji coba luas diperoleh 95,19%, semuanya dengan kategori "Sangat praktis". Pada uji keefektifan menggunakan N-Gain score diperoleh 0,7 dengan kategori "Tinggi" dan dalam persen diperoleh 75,85 dengan kategori "Efektif" yang berarti media ini efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman teks narasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar E-LKPD berbasis komik digital valid, praktis, dan efektif sebagai bahan ajar interaktif serta dapat meningkatkan pemahaman teks narasi pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: E-LKPD, komik, teks narasi

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Teknologi memungkinkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan (Jusman, 2025). Penerapan teknologi dalam pendidikan sangat penting untuk mendukung kualitas pembelajaran di tengah perkembangan zaman, terutama untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan (Natalia, 2024). Teknologi juga mendorong

pengembangan alat pembelajaran yang lebih interaktif, yang semakin relevan dalam menghadapi tuntutan abad ke-21.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi adalah pengembangan media visual interaktif, seperti E-LKPD yang kini mulai digunakan dalam pembelajaran. E-LKPD adalah bentuk pemanfaatan teknologi yang memfasilitasi pembelajaran mandiri dan fleksibel oleh siswa. Penggunaan E-LKPD dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara lebih visual dan efektif (Suryaningsih, 2021). Seiring perkembangan teknologi, E-LKPD

berbasis liveworksheet dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa, menjadikannya lebih menyenangkan (Mustaqim, 2024). Oleh karena itu, E-LKPD tidak hanya membantu pemahaman materi, tetapi juga memperkuat keterampilan digital siswa dalam menghadapi tantangan pendidikan saat ini.

Komik digital telah menjadi salah satu media yang semakin populer dalam dunia pendidikan, terutama untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik. Penggabungan elemen visual dan teks dalam komik digital membuat materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Komik digital mendukung pembelajaran interaktif, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga literasi digital mereka (Saputra, 2024). Penggunaan komik digital dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Budiarti, 2021). Oleh karena itu, komik digital dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif.

Penerapan komik digital dalam pembelajaran teks narasi dapat

membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih visual dan terstruktur. Komik digital memudahkan siswa memahami alur cerita, karakter, dan struktur teks narasi yang lebih kompleks (Saputra, 2024). Penggunaan unsur visual dalam bentuk komik menjadikan materi lebih mudah dipahami dan menarik minat siswa (Chrisyarani, 2022). Dengan demikian, komik digital bukan hanya membantu dalam memahami teks narasi, tetapi mampu mengembangkan keterampilan menulis siswa, mendorong lebih kreatif berkarya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan salah satu SD di kota Malang, ditemukan bahwa siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam menentukan gagasan utama, menyusun alur cerita yang runtut, dan menyusun paragraf dengan ide yang terhubung secara logis dalam menulis teks narasi. Di sisi lain, masalah berasal dari pendekatan yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penjelasan guru yang masih dominan secara lisan, serta kurangnya penggunaan bahan ajar kurang yang menarik dan interaktif. Guru juga cenderung kurang memanfaatkan teknologi atau media

digital yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, seperti hanya menggunakan buku guru, buku siswa dan LKS. Sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik, efektif, siswa cepat bosan, dan kesulitan dalam menulis teks narasi secara terstruktur.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan E-LKPD berbasis komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi untuk siswa kelas IV SD. E-LKPD ini mengintegrasikan elemen visual dan teks, membuat materi lebih interaktif dan mudah dipahami. Pengembangan E-LKPD berbasis komik digital terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Kartini, 2020). Komik digital membantu siswa memahami alur cerita dan struktur teks narasi dengan lebih mudah, serta memungkinkan mereka belajar secara mandiri dan fleksibel (Mahfudhoh, 2024). Penggunaan media ini meningkatkan keterlibatan siswa, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif (Suryaningsih, 2021).

Pengembangan E-LKPD berbasis komik digital juga memudahkan guru dalam

menyampaikan materi secara lebih kreatif. Fitur interaktif dalam E-LKPD membuat pembelajaran lebih variatif dan menarik bagi siswa (Suryaningsih, 2021). Guru dapat memonitor dan mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time dengan menggunakan E-LKPD berbasis komik digital (Urip, 2023). Media ini membantu guru menyajikan materi yang lebih visual dan mempermudah pengajaran. Dengan demikian, E-LKPD berbasis komik digital mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Keunggulan E-LKPD berbasis komik digital adalah kemampuannya menyajikan materi secara visual dan naratif dalam satu paket yang menarik. Komik digital membantu siswa memahami materi dengan cara yang jelas dan menyenangkan (Mahfudhoh, 2024). Media ini juga mendorong kreativitas siswa dalam menyusun teks narasi, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Kartini, 2020). E-LKPD berbasis komik digital memfasilitasi siswa dalam mengorganisasi ide dan memahami struktur teks dengan lebih terarah. Penelitian serupa dilakukan oleh Wahyuni (2021) membuktikan bahwa E-LKPD berbasis kemampuan

berpikir tingkat tinggi dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam Pembelajaran tematik. Kesesuaianya terletak pada penggunaan E-LKPD, meskipun tidak menggunakan komik digital sebagai alat bantu. Penelitian berikutnya oleh Syahmi (2022) membuktikan bahwa E-LKPD berbasis komik digital efektif meningkatkan minat dan motivasi siswa. Hal ini sejalan karena memanfaatkan komik digital dalam pembelajaran, namun fokus materi yang digunakan adalah sejarah, sementara penelitian ini berfokus pada teks narasi. Selain itu, penelitian Irdianis (2023) juga membuktikan bahwa E-LKPD berbasis komik digital dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, namun fokus materi yang digunakan adalah geografis, sedangkan penelitian ini berfokus pada teks narasi. Fatih (2023) menyatakan bahwa penggunaan komik narasi dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa, meskipun penelitian ini lebih berfokus pada pemahaman teks narasi menggunakan komik digital.

Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan E-LKPD berbasis komik digital yang menggunakan desain visual menarik

dan fokus pada materi teks narasi. E-LKPD ini bersifat interaktif karena menggabungkan beberapa perangkat lunak, seperti Canva untuk desain visual, LiveWorksheet untuk membuat soal interaktif, dan Flipbook untuk menampilkan komik digital secara dinamis. E-LKPD ini dapat diakses melalui link maupun QR Code. Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran memberikan pendekatan yang lebih menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami struktur dan isi teks narasi. Desain visual yang menarik dan integrasi perangkat lunak tersebut mendukung keterampilan literasi siswa dengan cara yang fleksibel dan sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini. Sehingga tujuan penelitian ini mengembangkan bahan ajar E-LKPD berbasis komik digital pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks narasi kelas IV SD yang valid, praktis dan efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan jenis *Research & Development* (R&D). Metode penelitian pengembangan ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji

keefektifan produk tersebut. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Sugiyono, 2017).

Penelitian pengembangan E-LKPD berbasis komik digital dilakukan pada salah satu SD di kota malang. Waktu penelitian pada bulan Juni 2025. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV pada kelompok kecil berjumlah 10 siswa, dan uji pada siswa kelompok besar berjumlah 26. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup angket dan tes, lembar validasi produk, serta angket untuk guru dan siswa. Analisis data dilakukan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Pada data kualitatif diperoleh dari hasil skor angket ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket kepraktisan guru serta angket kepraktisan siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari uraian, saran, kritik, dan masukan yang diberikan oleh validator yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Berikut adalah analisis untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan

dan keefektifan media pembelajaran: Pada analisis kevalidan dilakukan dengan penskoran dari hasil analisis data dan validasi dari dosen ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Dengan presentase sebagai berikut.

Tabel 1. Persentase Kevalidan

Interval	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

(Gulo, 2022)

Analisis data kepraktisan E-LKPD berbasis komik digital melalui kepraktisan guru dan peserta didik dengan data yang dikumpulkan sebagai berikut.

Tabel 2. Persentase Kepraktisan

No	Interval	Keterangan
1	$80\% < P \leq 100\%$	Sangat Praktis
2	$60\% < P \leq 80\%$	Praktis
3	$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Praktis
4	$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Praktis
5	$0\% < P \leq 20\%$	ngat Tidak Praktis

(Gulo, 2022)

Analisis data keefektifan dilakukan melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh siswa dengan menggunakan rumus *N-Gain Score* dengan presentase:

$$g = \frac{\text{skor posttest}-\text{skor pretest}}{\text{skor maksimal}-\text{skor pretest}}$$

Tabel 3. Presentase Keefektifan

Normalized Gain (g) Perser	Kriteria
≥ 76%	Sangat efektif
56% ≤ N-Gain persen ≤ 75%	Efektif
40% ≤ N-Gain persen ≤ 55%	Kurang efektif
≤ 40%	Tidak efektif

(Prasetyo, 2024) dengan di modifikasi

Setelah itu, menggunakan *N-Gain Score* untuk melihat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini memberikan hasil pengembangan produk bahan ajar berupa E-LKPD berbasis komik digital materi teks narasi pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan pada salah satu SD di kota Malang, dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). ADDIE disusun secara sistematis karena memiliki tahapan yang terstruktur dan saling berkaitan pada proses pengembangan sehingga memudahkan penggunaannya. Pada tahap analisis, dimulai dengan mengidentifikasi masalah dalam

pembelajaran teks narasi siswa kelas IV salah satu SD di kota Malang, didapatkan siswa kesulitan menentukan gagasan utama, menyusun alur cerita, dan menghubungkan ide dalam paragraf. Selain itu, pembelajaran masih bergantung pada bahan ajar cetak, yang menyebabkan siswa cepat bosan. Oleh karena itu, diperlukan E-LKPD berbasis komik untuk memfasilitasi pemahaman dan penyusunan teks narasi dengan cara yang lebih menyenangkan. Analisis lebih tertarik pada media visual dan interaktif, sehingga komik digital menjadi pilihan yang relevan.

Dalam analisis kurikulum, materi teks narasi di Kurikulum Merdeka diidentifikasi sebagai bagian penting pembelajaran Bahasa Indonesia, yang dapat disajikan dengan cara menarik melalui E-LKPD berbasis komik digital. Berdasarkan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan kurikulum, tujuan pengembangan E-LKPD ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks narasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dengan memanfaatkan komik digital untuk menggambarkan elemen-elemen narasi.

Pada tahap desain, Peneliti merancang E-LKPD berbasis komik digital untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar. E-LKPD ini mencakup materi teks narasi, yang meliputi elemen-elemen penting seperti unsur-unsur cerita serta struktur teks narasi yang terdiri dari orientasi, komplikasi, klimaks, dan resolusi. Materi ini dipilih berdasarkan kurikulum merdeka, yang bertujuan meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami dan menulis teks narasi. Visualisasi dalam komik digital memudahkan siswa memahami struktur teks, alur, dan tokoh dalam cerita (Yasa, 2018).

E-LKPD dirancang menggunakan komik digital dalam tiga seri berbeda, dengan latihan soal yang mendukung materi teks narasi. Desain visual E-LKPD menggabungkan warna cerah seperti biru, hijau, dan kuning untuk menciptakan tampilan yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Desain yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Khoerunnissa, 2024).

E-LKPD disajikan dalam bentuk *link* berorientasi potret dengan elemen visual untuk menarik perhatian siswa. Hasil akhir perencanaan E-LKPD ini

termasuk spesifikasi produk yang dapat diakses melalui *link* atau QR Code, dengan materi yang disajikan dalam cerita komik dan dilengkapi dengan latihan soal. Sampul E-LKPD memuat judul, mata pelajaran, materi pembelajaran, identitas pembuat, kolom untuk mengisi identitas kelompok, serta capaian dan tujuan pembelajaran. Pada bagian kegiatan inti terdapat ringkasan materi dan kegiatan pembelajaran, sedangkan kegiatan akhir memuat soal refleksi. E-LKPD ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan platform web *liveworksheet*, yang memungkinkan interaktivitas yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.



Gambar 1 Desain pembuatan E-LKPD berbasis komik digital

Pada pengembangan, peneliti menyusun materi yang berkaitan dengan teks narasi yang telah dibuat sebelumnya, kemudian mengemasnya dalam bentuk cerita komik. Software

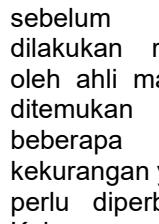
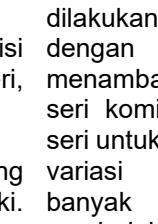
yang digunakan untuk mendesain komik adalah Canva. Setelah itu, komik tersebut melalui proses digitalisasi dan diubah menjadi komik digital menggunakan software FlipHTML5, sebuah platform penerbitan digital interaktif. Komik digital tersebut kemudian dapat diakses melalui tautan yang disediakan dalam E-LKPD.

Peneliti mulai mendesain tampilan E-LKPD dan menyusun komponen E-LKPD sesuai dengan desain yang telah direncanakan. Software yang digunakan dalam proses pengembangan E-LKPD adalah Canva. Setelah itu, E-LKPD diubah menjadi lebih interaktif melalui platform *LiveWorksheet*. E-LKPD ini dapat diakses melalui *link* maupun *QR Code* yang disediakan. Dalam hal ini, penggunaan Canva dalam pembuatan komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dan membantu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang penting untuk keberhasilan akademis dan non-akademis di masa depan (Hayu, 2024).

Setelah E-LKPD berbasis komik digital selesai dikembangkan, dilakukan validasi produk oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Berikut saran-saran yang diberikan oleh para ahli untuk produk yang sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti dan kevalidan yang dihasilkan produk.

Tabel 4. Produk sebelum Revisi dan Sesudah Revisi

Produk sebelum revisi	Produk setelah revisi
Ahli media	Ahli media
	
Ahli materi	Ahli materi
	
Ahli bahasa	Ahli bahasa
	

Pada produk E-LKPD berbasis komik digital sebelum dilakukan revisi oleh ahli media, ditemukan kekurangan pemilihan warna *font* merah pada petunjuk penggunaan E-LKPD dan *font* pada identitas kelompok kurang besar. Setelah diberikan saran dan masukan oleh ahli media, maka dilakukan beberapa revisi. Revisi tersebut meliputi perubahan warna *font* pada petunjuk penggunaan E-LKPD. Selain itu, perubahan ukuran *font* pada bagian identitas kelompok.

Pada produk E-LKPD berbasis komik digital sebelum dilakukan revisi oleh ahli materi, ditemukan beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Kekurangan tersebut meliputi jumlah seri komik yang masih satu, variasi teks narasi yang masih sedikit, dan pembelajaran yang masih terbatas pada narasi. Setelah diberikan masukan dan saran dari ahli materi, dilakukan revisi dengan menambahkan jumlah seri komik menjadi 3 seri untuk memberikan variasi yang lebih banyak dalam pembelajaran teks narasi. Selain itu,

jumlah seri komik yang masih kurang. Selain itu, penggunaan model *discovery learning* yang kurang sesuai dengan materi. Perbaikan juga diperlukan pada soal aktivitas 1.

model pembelajaran yang masih diubah dari *discovery learning* menjadi SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review). Revisi juga dilakukan pada soal aktivitas 1, dengan menggunakan Pendekatan 5W+1H (What, When, Where, Why, Who, How).



Pada produk E-LKPD berbasis komik digital sebelum dilakukan revisi oleh ahli bahasa, ditemukan kekurangan cover yaitu pada bagian kolom identitas kelompok khususnya nama-nama anggota perlu dipisahkan. Selain itu, penggunaan tanda seru diperlukan pada kalimat ajakan. Adapun kekurangan lain yaitu kalimat pengantar pada aktivitas 2 dan aktivitas 3 sebelum mengerjakan soal.

Setelah diberikan masukan dan saran dari ahli bahasa, dilakukan revisi pada kolom identitas kelompok, khususnya nama-nama anggota, perlu dipisahkan dengan lebih jelas agar lebih mudah dibaca dan dipahami. Penggunaan tanda seru pada kalimat ajakan juga diperlukan untuk memberikan penekanan dan menarik perhatian siswa. Selain itu, kalimat pengantar pada aktivitas 2 dan 3 sebaiknya dilengkapi dengan penjelasan yang lebih jelas sebelum siswa mengerjakan soal, agar siswa dapat lebih memahami instruksi dengan baik.

Setelah melakukan perbaikan dan saran-saran yang diberikan oleh para ahli, para ahli menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dari ahli media 96,87% kategori "sangat layak",

ahli materi 93,33% kategori "sangat layak", ahli bahasa 100% kategori "sangat layak". Sehingga rata-rata yang dihasilkan dari validasi ahli n,m,media, ahli materi dan ahli bahasa mendapatkan presentase sebesar 96,74 dengan kategori "Sangat Valid".

Tabel 5. Hasil Kevalidan

Nama	Skor	Skor Maksimal	Hasil
AG	31	32	96,87%
DA	56	60	93,33%
HW	36	36	100%

Perbaikan ini bertujuan agar tampilan lebih jelas dan mudah dibaca, yang sejalan dengan temuan Suryaningsih (2021), menunjukkan bahwa desain media yang baik dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan materi berbantuan komik juga untuk meningkatkan minat belajar didukung oleh Khalisah (2023) yang menyatakan bahwa media berbasis komik efektif dalam menarik minat peserta didik. Selain itu, bahasa yang jelas dan sesuai dalam bahan ajar untuk memudahkan pemahaman siswa (Fidianingsih, 2022).

Tahap implementasi, tahap implementasi ini dilakukan dengan uji kepraktisan guru uji coba pada siswa berjumlah 26 siswa kelas IV-A di salah satu SD kota Malang sebagai subjek penelitian. Tujuan dari pelaksanaan uji

coba yakni guna mengetahui kepraktisan dan keefektifan bahan ajar E-LKPD bahasa Indonesia berbasis komik digital. 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 (Choiriyah, 2022).

Untuk mengukur efektivitas penggunaan E-LKPD berbasis komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks narasi, dilakukan serangkaian kegiatan uji coba yang melibatkan *pretest*, pembelajaran menggunakan E-LKPD, *posttest*, dan angket respon siswa. Proses dimulai dengan penggeraan soal *pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik, dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis komik digital yang dapat diakses melalui *smartphone* dengan menggunakan *link* atau QR Code yang dibagikan oleh peneliti dengan bantuan guru. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik mengerjakan soal *posttest* untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari.

Selanjutnya, kegiatan uji coba lapangan ditutup dengan pengisian angket respon siswa untuk mengetahui ketertarikan mereka terhadap E-LKPD berbasis komik digital (Indriani, 2022).

Kepraktisan E-LKPD bahasa Indonesia berbasis komik digital ini diperoleh dari data angket respon guru dan peserta didik. Penilaian hasil dari kepraktisan siswa pada uji coba terbatas mendapatkan hasil sebesar 92,81% dengan kategori "Sangat praktis", dan uji coba luas mendapatkan hasil sebesar 95,19% dengan kategori " Sangat Praktis", pada kepraktisan guru mendapatkan hasil 98,21% dengan kategori "Sangat Praktis". Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbasis komik digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar terbukti sangat praktis dan menarik bagi peserta didik (Ananda, 2023).

Tabel 6. Hasil Kepraktisan Siswa

Aspek	Presentase	Kriteria
Guru	98,21	Sangat Praktis
Siswa	95,19	Sangat Praktis

Tahap Evaluasi, Hasil penilaian soal evaluasi dengan skor nilai yang telah diperoleh peserta didik dilakukan dengan cara uji coba oleh 26 siswa kelas IV pada salah satu SD di kota Malang yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan E-LKPD berbasis komik digital yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Dengan menggunakan rumus *N-Gain Score* yang diperoleh:

Tabel 7. Hasil Uji Keefektifan

Aspek	Rata-rata	Kriteria
Pretest	64,62	-
Posttest	88,85	-
N-Gain Score	0,7	Tinggi
N-Gain Score%	75,85%	Efektif

Dari tabel 7. dapat diambil kesimpulan yaitu E-LKPD berbasis komik digital pada teks narasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia “Efektif” untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Indriani (2022) menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui analisis *N-Gain Score*.

D. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan E-LKPD berbasis komik digital. E-LKPD ini ditujukan untuk meningkatkan pemahaman materi

teks narasi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD yang sebelumnya masih didominasi metode ceramah dan kurangnya pemanfaatan bahan ajar digital. Hasil validasi dari ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan bahwa E-LKPD sangat valid digunakan. Uji kepraktisan oleh guru dan siswa juga menunjukkan kategori sangat praktis. Uji efektivitas menggunakan *N-Gain* menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa, dengan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 75,85% yang tergolong dalam kategori efektif. Dengan demikian, E-LKPD berbasis komik digital terbukti layak, sangat praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran interaktif, serta dapat meningkatkan pemahaman teks narasi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan pada hasil penelitian pengembangan E-LKPD berbasis komik digital pada materi teks narasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, peneliti memberikan saran. Bagi guru, E-LKPD berbasis komik digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat digunakan sebagai sumber bahan ajar dengan inovasi yang baru dalam proses pembelajaran guna meningkatkan partisipasi dan

pemahaman siswa. 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

- Ananda, N. M., Aka, K. A., & Kurnia, I. (2023). Pengembangan Media Komik Cerita Anak Berbantuan LKPD untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 953–960.
- Budiarti, W. N., & Riwanto, M. A. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Keterampilan Berbahasa Da Sastra Indonesia SD Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Mahasiswa PGSD. *Elementary School*, 8(1), 97–104.
- Charli, L., Widiya, M., & Raflesia, C. (2023). Komik Berbasis QR Code Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 6(2), 2715–1913.
- <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i2.7612>
- Choiriyah, Noviani, D., & Priyanti, Y. (2022). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Pada Guru SMA Bina Warga (BW) 2 Palembang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 161–170.
- Chrisyarani, D. D., Setiawan, D. A., & Yoel, T. C. (2022). Analisis Kepraktisan Media Video Komik Animasi Berbasis Literasi Berbahasa Siswa SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04), 571–579.
- Fatih, M. (2023). Pengembangan Komik Narasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Membaca Siswa Kelas V SDN Sananwetan 3 Kota Blitar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 8(3), 551–566. <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i3>
- Fidianingsih, A., & Priyana, J. (2022). Pengembangan Materi Membaca Berbasis Komik untuk Kegiatan Pengayaan Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.39373>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hayu, R., Anggraini, A. E., & Dewi, R. S. I. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva

- dalam Pembuatan Komik terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1844–1852. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7531>
- 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>
- Irdianis, S. D., & Suprayito. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(11).
- Jusman, & Usman, A. (2025). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital: Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 1–10.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2).
- Khalisah, S. N., Miriam, S., & Mahtari, S. (2023). Pengembangan Materi Ajar Elektronik Berbantuan Komik pada Materi Fluida Statis untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Kappa Journal*, 7(2), 256–264. <https://doi.org/10.29408/kpj.v7i2.12430>
- Khoerunnissa, M., Kurnia, D., & Sundari, F. S. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Komik Pada Tema 8 Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Pembelajaran 2. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 204–217.
- Mahfudhoh, M., & Nuroh, E. Z. (2024). Pengaruh Cerita Digital Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Semantik*, 13(1), 103–114. <https://doi.org/10.22460/semantik.v13i1.p103-114>
- Mustaqim, G., Hidayat, S., & Lukmanulhakim, L. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Digital (E-LKPD) Berbasis Aplikasi Liveworksheets pada Materi Nirmana. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(4), 3914–3925. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7422>
- Natalia, & Muhtarom, T. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Disrupsi. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2, 79. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/nakula.v2i1.1008>
- Prasetyo, D. A., & Nugraheni, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi pada Pokok Bahasan Luas dan Keliling Bangun Datar Berbantuan

- Software Synfig di SDN Denanyar
3. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(1), 127–135.
<https://doi.org/10.53299/jagomip.a.v4i1.461>
- Saputra, E. E., Zibar, C., & Parisu, L. (2024). Peran Komik Digital Sebagai Media Visual Dalam Pembelajaran Menulis Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *JSES: Jurnal Sultra Elementary School*, 5(1).
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment*. New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(7), 1256–1268.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Belajar Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90.
<https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Urip, I. N., Renol, & Tarupay. Heri Kusuma. (2023). Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran. *Satya Sastraharing*, 7(2), 99–111.
- <https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v7i2.1110>
- Wahyuni, K. S. P., Candiasa, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 301–311.
- Yasa, A. D., & Chrisyarani, D. D. (2018). Pengaruh Media Komik Tematik terhadap Hasil belajar Siswa kelas V SD. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin*, 1, 92–95.