

## PENGEMBANGAN LKPD BERILUSTRASI KOMIK DENGAN KONTEKS BUDAYA JAMBI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP KELAS VII

Novferma<sup>1</sup>, Wardi Syafmen<sup>2</sup>, Ika Wati<sup>3\*</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

E-mail: [novferma@unja.ac.id](mailto:novferma@unja.ac.id)<sup>1)</sup>, [wardisyafmen@gmail.com](mailto:wardisyafmen@gmail.com)<sup>2)</sup>, [ikajambi567@gmail.com](mailto:ikajambi567@gmail.com)<sup>3\*)</sup>

### <sup>3\*</sup> Keywords

LKPD, Ilustrasi Komik, Budaya Jambi, Motivasi Belajar

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kualitas LKPD Berilustrasi Komik dengan Konteks Budaya Jambi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII berdasarkan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari suatu produk pengembangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima fase tahapan yaitu, *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian pengembangan ini adalah salah satu guru matematika dan siswa kelas VII SMP Islam Al Falah Kota Jambi dengan jumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli instrumen, validasi ahli desain, validasi ahli materi, angket respon pendidik, angket respon peserta didik dan angket motivasi belajar. Hasil pengembangan berupa LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya Jambi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII yang mendapatkan penilaian kevalidan LKPD dari validator ahli dengan rata-rata kevalidan 79,3% kategori Valid untuk digunakan. Penilaian Kepraktisan LKPD dari uji coba terhadap peserta didik dan guru dengan rata-rata persentase 96% kategori sangat praktis untuk digunakan. Dan penilaian keefektifan LKPD dari angket motivasi belajar siswa mendapatkan nilai 83,25% kategori sangat efektif untuk digunakan.

*This study aims to describe the quality of LKPD Illustrated Comics with Jambi Cultural Context to Improve Learning Motivation of Junior High School Students Class VII based on the validity, practicality and effectiveness of a product development. This study uses the ADDIE development model with five phases, namely, Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subject of this development research is one of the mathematics teachers and students of class VII SMP Islam Al Falah Jambi City with a total of 28 students. The instruments used in this research are instrument expert validation questionnaire, design expert validation, material expert validation, educator response questionnaire, student response questionnaire and learning motivation questionnaire. The result of the development is a comic-illustrated LKPD with the Jambi cultural context to increase the learning motivation of*

*seventh grade junior high school students who received an assessment of the validity of the LKPD from an expert validator with an average validity of 79.3% in the Valid category for use. The LKPD Practicality Assessment from trials on students and teachers with an average percentage of 96% category is very practical to use. And the assessment of the effectiveness of the LKPD from the student learning motivation questionnaire got a score of 83.25% in the very effective category to use.*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

## Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan hal yang mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Media menjadi faktor yang penting dalam kegiatan pembelajaran (Hada et al., 2021). Salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik adalah bahan ajar yang akan digunakan pendidik selama proses pembelajaran.

Bahan ajar pada umumnya merupakan berbagai jenis bahan ajar yang digunakan untuk membantu pendidik atau instruktur dalam melaksanakan sistem pembelajaran di ruang kelas (Dyah R & Marsigit, 2017). Salah satu jenis bahan ajar yang sering

digunakan oleh guru dalam mengajar adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik adalah suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan pedoman pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus diselesaikan oleh peserta didik tentang Kompetensi dasar (KD) yang harus dicapai. LKPD merupakan salah satu aset pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam sistem pembelajaran. Tujuannya agar lebih memudahkan bagi instruktur untuk melakukan pembelajaran (Widjayanti, 2008).

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu pengajar bidang studi matematika di SMP Islam Al Falah Jambi, tampilan LKPD yang digunakan kurang menarik karena hanya menyajikan soal-soal, sehingga saat pembelajaran berlangsung membuat peserta didik secara efektif mudah bosan dengan sistem pembelajaran serta kurang termotivasi untuk belajar menggunakan media Lembar Kerja Peserta Didik yang diberikan oleh pendidik. Pernyataan ini didukung dengan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti terhadap 28 siswa kelas VII di SMP Islam Al Falah Kota Jambi mengenai motivasi belajar siswa terhadap penggunaan LKPD yang diberikan guru dengan menggunakan angket motivasi belajar yang menunjukkan persentase motivasi belajar peserta didik sebesar 52% yang berarti bahwa motivasi

belajar peserta didik dalam kategori rendah.

Salah satu pilihan yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mengembangkan LKPD agar terlihat lebih menarik adalah dengan menggunakan ilustrasi komik dengan konteks budaya Jambi yang berkaitan dengan materi. "Buku Komik menjadi semakin populer di bidang pendidikan. Di masa lalu, buku komik dikeluarkan dari perpustakaan sekolah dan ruang kelas. Namun, dengan bangkitnya kembali popularitas buku komik dan meningkatnya minat siswa terhadap komik, sekarang komik dianggap sebagai bacaan rekreasi dengan nilai pendidikan" (Lo, P. et al., 2019).

Salah satu media yang bagus digunakan dalam sistem pembelajaran adalah komik. Karena komik dapat menyederhanakan gaya bahasa melalui gambar-gambar yang disajikan (Supriyanta, 2015). Komik sebagai "*Juxtaposed pictorial and*

*other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer"* (McCloud, 1993). Artinya bahwa komik adalah gambar dan lambang yang berbeda yang berdekatan, bersebelahan satu sama lain yang bertujuan memberikan informasi atau mencapai reaksi estetika dari para pembaca.

Pemanfaatan budaya lokal dalam pembelajaran inovatif untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna secara nyata (Wandari et al., 2018). Jadi, dengan mempersertakan konteks budaya dapat memberikan dan menciptakan pembelajaran signifikan dalam setiap konteks kegiatan dilakukan dengan tujuan agar dapat dimanfaatkan sebagai bahan atau sumber pembelajaran matematika yang relevan.

Dalam penelitian ini LKPD dirancang berilustrasi komik dengan konteks budaya jambi. Ilustrasi komik

digunakan pada penyajian materi, contoh soal, soal latihan, informasi penting, dan sebagai kata penyemangat. Sedangkan konteks budaya jambi yang digunakan adalah makanan khas jambi, motif batik jambi, kerajinan anyaman bambu, dan candi muaro jambi yang digunakan sebagai topik permasalahan pada pembelajaran persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel. LKPD dikembangkan untuk sumber belajar matematika yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi (Surur et al., 2020). Belajar adalah penyesuaian tingkah laku yang umumnya berlangsung lama dan mungkin terjadi karena adanya praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang bergantung pada tujuan untuk mencapai tujuan tertentu (Sulistyawati, 2018). Motivasi belajar adalah dukungan internal dan eksternal pada

peserta didik yang sedang belajar untuk melakukan perubahan perilaku (Uno, 2017).

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini akan mengembangkan sebuah LKPD berilustrasi Komik dengan konteks budaya jambi yang berhubungan dengan pelajaran persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi lebih baik lagi.

Penelitian yang berhubungan dengan media komik dilakukan oleh Mujawal yang berjudul Penggunaan Media Komik Dalam pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi SPLDV (Mujawal et al., 2018). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa komik sebagai media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran matematika siswa sehingga hasil belajar siswa setelah menggunakan

komik sebagai media dalam pembelajaran matematika dalam kualifikasi baik.

Penelitian lain yang dilakukan Yulian yang berjudul *Developing teaching materials using comic media to enhance students' mathematical communication* (Yulian, 2018). Penelitian tersebut menunjukkan bahan ajar dengan menggunakan media komik efektif digunakan pada pembelajaran di SMK. Hal ini terlihat dari reaksi positif yang diberikan pendidik dan peserta didik serta ketuntasan klasikal siswa yang telah mencapai kriteria tuntas.

Sedangkan penelitian yang berkaitan dengan budaya jambi dilakukan oleh Wandari yang berjudul Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada materi Geometri Berbasis Budaya Jambi untuk meningkatkan Kreativitas Siswa (Wandari et al., 2018). Penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan

penilaian yang diperoleh LKPD berbasis budaya Jambi yang substansial sesuai kelompok validator, reaksi positif dari pengajar mata pelajaran matematika, serta reaksi positif dari peserta didik sehingga produk yang telah dibuat dikatakan layak dan efektif untuk digunakan sebagai sumber belajar dalam sistem pembelajaran dan dapat digunakan untuk belajar mandiri oleh peserta didik mencakup satu standar kompetensi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa LKPD sangat banyak dikembangkan untuk digunakan sebagai bahan ajar siswa sekolah. Namun belum banyak dikembangkan LKPD untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP. Berdasarkan hal tersebut perlu dilakukan "Pengembangan LKPD Berilustrasi Komik dengan Konteks Budaya Jambi untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII".

Tujuan pada penelitian ini untuk mendeskripsikan kelayakan LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya Jambi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari suatu produk.

### Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan rencana pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap pengembangan, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi), dan *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik). ADDIE adalah ide pengembangan produk, ide ADDIE diterapkan di sini untuk membangun pembelajaran

berbasis kinerja (Suyitno & Habibi, 2020).

Tahap analisis adalah tahap awal yang bertujuan untuk memikirkan mengenai produk yang akan dikembangkan. Menurut Branch alasan dari tahap analisis ini adalah untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan yang terjadi (Branch, 2009). Adapun beberapa hal yang dilakukan pada tahap analisis ini yaitu:

- a. Analisis kurikulum, dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan oleh sekolah yang meliputi kompetensi dasar, serta indikator pembelajaran yang dapat digunakan untuk dijadikan bahan materi dalam pengembangan LKPD.
- b. Memvalidasi kesenjangan kerja, untuk menghasilkan tujuan dasar yang digunakan untuk menetapkan kesenjangan pelaksanaan atau yang berkaitan dengan

permasalahan yang terjadi melalui wawancara terhadap salah satu guru bidang studi matematika dengan beberapa siswa kelas VII.

- c. Menetapkan tujuan dengan membuat prioritas tindakan yang akan dilakukan yaitu pengembangan terhadap bahan ajar berupa LKPD berilustrasi komik dengan konteks Budaya Jambi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII.
- d. Analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik melalui observasi yang mendapatkan hasil bahwa proses pembelajaran di SMP Islam Al Falah Kota Jambi menggunakan buku matematika sebagai referensi belajar siswa. Dan dari segi minat belajar siswa dapat dikatakan cukup rendah namun disisi lain minat siswa dalam menggunakan bahan ajar dalam sistem pembelajaran cukup baik. Dengan demikian diperlukannya

suatu bahan ajar yang mampu menimbulkan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar.

- e. Analisis sumber daya yang tersedia yang meliputi sumber daya konten, sumber daya teknologi yang tersedia, fasilitas pengajaran, dan analisis terhadap sumber daya manusia dalam penelitian ini yaitu salah satu guru matematika dan peserta didik kelas VII.1 dengan jumlah siswa 28 orang.
- f. Rencana kerja yang bertujuan untuk menegaskan tahapan yang akan dilakukan dalam proses pembuatan produk LKPD yaitu, jadwal untuk pembuatan LKPD, Tim yang terdiri dari peneliti sebagai pembuat LKPD dan masing-masing ahli yang berperan sebagai tim ahli desain dan tim ahli materi serta spesifikasi dari pengembangan bahan ajar yang akan dibuat.

Tahap desain yaitu untuk mengadakan atau membuat apa yang diperlukan, mengatur evaluasi formatif desain dan menghasilkan sistem pengujian yang sesuai (Putra, 2018). Tahap Pengembangan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber pembelajaran yang dipilih (Sugiharni, 2018). Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa setelah LKPD divalidasi oleh validator pada tahap evaluasi formatif desain maka langkah selanjutnya LKPD diujicobakan melalui tahap uji coba. Evaluasi formatif terdapat 3 tahapan yaitu ujiboca perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar (Bashooir & Supahar, 2018). Setelah dilakukan uji coba maka langkah selanjutnya adalah merevisi produk.

Tahap implementasi adalah tahap untuk menerapkan produk pengembangan yang telah dibuat peneliti. Menurut Branch pada tahap



implementasi, produk yang telah diujicobakan diterapkan pada keadaan nyata dengan instruksi nyata. Tahap evaluasi dilakukan beberapa tahapan yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif (Branch, 2009). Tujuan evaluasi adalah menilai kualitas dari produk dan proses (Almanasreh et al., 2019). Tahap evaluasi adalah melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif ialah evaluasi yang dilakukan pada masing-masing tahapan yaitu tahapan analisis, tahapan desain, tahapan pengembangan, dan tahapan implementasi. Sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan pada akhir kegiatan untuk mengetahui pengaruh produk yang dihasilkan yaitu LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya jambi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII, melalui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan suatu produk.

Penelitian dilakukan di SMP Islam Al Falah Jambi pada semester ganjil. Subjek dari penelitian pengembangan ini adalah salah satu pendidik dan peserta didik kelas VII SMP Islam Al Falah Jambi. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang didapatkan dari validasi ahli, praktisi, serta respon peserta didik berupa komentar dan saran terhadap LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya jambi yang telah dikembangkan dan kuantitatif yang didapatkan dari validasi ahli dan praktisi berupa skor penilaian dengan skala 1 sampai 5 serta respon peserta didik terhadap tampilan LKPD yang berupa skor penilaian 1 sampai 5.

Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini meliputi angket validasi ahli instrumen, angket validasi ahli desain, angket validasi ahli materi, angket respon pendidik, angket respon peserta didik, dan angket motivasi belajar siswa.

Adapun aspek yang dinilai dari masing-masing instrumen adalah sebagai berikut:

#### 1. Angket Validasi Ahli Instrumen

Angket validasi ahli instrumen ini dinilai berdasarkan aspek kelayakan isi, kebahasaan, keefektifan penggunaan, dan kegrafisan.

#### 2. Angket Validasi Ahli Desain

Angket validasi ahli desain ini dinilai berdasarkan aspek kesederhanaan, keterpaduan, keseimbangan, bentuk dan warna.

#### 3. Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli Materi ini dinilai berdasarkan aspek kecermatan isi, Ketepatan cakupan isi, ketercernaan bahan ajar, dan kebahasaan.

#### 4. Angket Respon Pendidik

Angket Respon Pendidik ini dinilai berdasarkan aspek kelayakan isi,

kebahasaan, sajian, kegrafisan, dan kemanfaatan.

#### 5. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik ini dinilai berdasarkan aspek kecermatan isi, ketepatan cakupan isi, ketercernaan, penggunaan bahasa, perwajahan, ilustrasi dan kelengkapan komponen.

#### 6. Angket Motivasi Belajar

Angket motivasi belajar peserta didik dinilai berdasarkan indikator tekun dalam menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, menunjukkan minat, senang bekerja sendiri, cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepas hal yang diyakini itu, dan senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Teknik analisis instrumen validasi ahli dan uji Praktikalitas menggunakan skala Likert skor 1

sampai 5 yang dianalisis secara deskriptif berdasarkan perolehan skor penilaian validitas LKPD dengan rumus berikut :

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$P_g = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100\% \text{ dan}$$

$$P_s = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Skor Validitas LKPD

$P_g$  = Nilai praktikalitas uji coba perorangan

$P_s$  = Nilai Praktikalitas uji coba kelompok kecil

$\sum x$  = Skor yang diperoleh

$\sum n$  = Skor maksimum

Besarnya persentase dari hasil penilaian para ahli digunakan untuk mengklasifikasikan tingkat kevalidan produk LKPD yang dikembangkan berdasarkan tabel 1.

Untuk kepraktisan dari produk LKPD yang telah dikembangkan menggunakan persentase hasil nilai respon pendidik dan peserta didik untuk diklasifikasikan pada tingkat kepraktisan LKPD berdasarkan tabel 2.

Tabel 1

Kategori Interval Validitas LKPD	
Kategori	Interval
Tidak Valid	$0\% < P \leq 20\%$
Kurang valid	$20\% < P \leq 40\%$
Cukup Valid	$40\% < P \leq 60\%$
Valid	$60\% < P \leq 80\%$
Sangat Valid	$80\% < P \leq 100\%$

Tabel 2

Kategori Interval Praktikalitas LKPD	
Kategori	Interval
Sangat Praktis	81% – 100%
Praktis	61% – 80%
Cukup Praktis	41% – 60%
Kurang Praktis	21% – 40%
Tidak Praktis	0% – 20%

Sedangkan keefektifan dari LKPD yang telah dikembangkan dilihat

dari persentase hasil angket motivasi belajar siswa yang diklasifikasikan pada tingkat keefektifan suatu produk berdasarkan rumus dan tabel berikut:

$$P = \frac{F}{A} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase motivasi belajar peserta didik

F = jumlah skor motivasi belajar peserta didik

A = jumlah skor maksimal ideal motivasi belajar peserta didik

Tabel 3  
Kategori Keefektifan LKPD

Kategori	Interval
Sangat Efektif	$81\% < P \leq 100\%$
Efektif	$61\% < P \leq 81\%$
Cukup Efektif	$41\% < P \leq 61\%$
Kurang Efektif	$21\% < P \leq 41\%$
Tidak Efektif	$0\% < P \leq 21\%$

## Hasil dan Pembahasan

### Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan agar dapat mengetahui kebutuhan sekolah, guru, dan peserta didik. berdasarkan

hasil wawancara diperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan oleh sekolah adalah kurikulum 2013 yang mengharuskan siswa memenuhi kriteria KI dan KD yang sudah ditetapkan. Media pembelajaran yang digunakan adalah bahan ajar berupa LKPD. Beberapa permasalahan kesenjangan kinerja berupa LKPD yang digunakan kurang menarik sehingga menyebabkan peserta didik mudah bosan dengan proses pembelajaran dan kurang termotivasi belajar menggunakan LKPD tersebut. Sehingga dengan dukungan sumber daya yang tersedia peneliti menyiapkan rencana kerja dalam penelitian berupa jadwal pembuatan LKPD, tim yang mendukung terciptanya produk pengembangan LKPD dan spesifikasi bahan ajar berupa LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya jambi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## Tahap Desain (Design)

Tahapan desain bertujuan untuk mengarahkan atau membuat hal yang diperlukan, menyusun evaluasi formatif desain dan menghasilkan prosedur pengujian yang tepat (Sakti & Farhan, 2020). Adapun tahapan desain pada pengembangan LKPD Berilustrasi komik dengan konteks budaya Jambi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah membuat rancangan awal LKPD, menyusun evaluasi Formatif Desain dan revisi tahapan desain.

Setelah selesai melakukan desain terhadap LKPD, selanjutnya LKPD divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain. Sehingga didapatkan hasil penilaian validasi desain dan materi LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya Jambi yang sudah dikembangkan dan validasi terhadap beberapa instrumen penelitian yang akan digunakan.

Tabel 4  
Hasil Validasi Ahli

Category	Skor diperoleh	P%
Ahli Instrumen	220	80%
Ahli Desain	55	78,6%
Ahli Materi	84	80%

Kemudian dilakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran yang telah diberikan tim ahli. Hasil penilaian dari tim ahli menyatakan bahwa LKPD Valid untuk digunakan berdasarkan kriteria pada tabel 4.

## Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan untuk melihat kepraktisan LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya Jambi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tahap ini terdiri dari tahap uji coba dan tahap revisi produk. Tahap uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji coba perorangan (*one-to-one-trial*), uji coba

kelompok kecil (Small group trial). Uji coba perorangan dilakukan terhadap satu guru matematika, dan uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 11 orang siswa di kelas VII dengan kriteria kemampuan yang berbeda-beda. Pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil didapatkan penilaian yang positif terhadap LKPD yang dikembangkan tanpa ada revisi terhadap LKPD. Sehingga dari penilaian tersebut LKPD yang dikembangkan peneliti dinyatakan praktis untuk digunakan. Adapun hasil penilaian dari kepraktisan LKPD terlihat pada tabel berikut:

Tabel 5  
Hasil Validasi Uji Praktikalitas LKPD

Category	Skor diperoleh	P%
Uji Coba Perorangan	150	100%
Uji Coba Kelompok Kecil	1173	92%
Rata-rata		96%
Kriteria		Sangat Praktis

## Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah tahap pengembangan selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah tahap implementasi yaitu peneliti melakukan penerapan penggunaan LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya Jambi sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Pada tahap implementasi, produk yang telah diujicobakan diterapkan pada situasi nyata dengan pengajaran yang sesungguhnya (Maharani et al., 2018). Penggunaan LKPD sebagai bahan ajar dilakukan pada kelas VII.1 SMP Islam Al Falah Jambi pada proses pembelajaran daring dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang.



Gambar 1. Proses Pembelajaran Online

Setelah selesai dilakukannya proses pembelajaran yang dilakukan dalam 2 kali pertemuan selanjutnya peserta didik diberikan sebuah angket motivasi belajar sebagai respon peserta didik sesudah melakukan pembelajaran memakai LKPD Berilustrasi Komik dengan Konteks Budaya Jambi untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (peserta didik). Berdasarkan rekapitulasi nilai angket motivasi belajar peserta didik diperoleh persentase motivasi belajar sebesar 83,25 % dengan kategori motivasi belajar sangat tinggi. Selanjutnya nilai persentase motivasi belajar tersebut diklasifikasikan dalam kategori keefektifan dari suatu produk pengembangan sehingga memperoleh hasil bahwa LKPD Berilustrasi Komik dengan Konteks Budaya Jambi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa tergolong dalam kategori Sangat Efektif.

Hal ini sesuai penelitian terdahulu yang menyatakan "penggunaan media komik dapat membangun rasa tertarik dan kemudian terbentuknya motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan proses pembelajaran di kelas" afifah 18.

Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa bahan ajar berbasis etnomatematika yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan (Dyah R & Marsigit, 2017).

### **Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahapan evaluasi dimaksudkan untuk melakukan perbaikan pada setiap tahapan yang dilakukan sebelumnya. Hasil yang diperoleh pada tahap evaluasi yaitu analisis kurikulum yang digunakan sekolah, permasalahan mengenai bahan ajar LKPD yang kurang menarik dan membuat peserta didik mudah bosan

dengan sistem pembelajaran, rencana kerja pengembangan LKPD, hasil validasi dari para tim ahli, tanggapan positif pendidik dan peserta didik terhadap LKPD, serta hasil angket motivasi belajar yang menunjukkan bahwa produk LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya Jambi efektif untuk dimanfaatkan sebagai bahan ajar dalam sistem pembelajaran.

### **Kesimpulan**

Pengembangan LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya Jambi dikembangkan melalui beberapa tahapan yaitu, tahapan *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahapan awal yaitu melakukan analisis kurikulum, analisis kesenjangan kinerja, analisis tujuan, analisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Tahap design, peneliti melakukan perancangan awal LKPD dan melakukan evaluasi formative desain

melalui validasi instrumen, validasi desain dan validasi materi serta revisi. Hasil yang didapatkan LKPD dan Instrumen dinyatakan valid untuk digunakan pada tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya jambi ini dilakukan uji coba perorangan yang dilakukan pada satu guru matematika dan uji coba kelompok dilakukan terhadap 11 peserta didik yang bertujuan untuk melihat kepraktisan dari LKPD. Hasil yang didapatkan LKPD dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam tahap implementasi. Tahapan implementasi yaitu dengan melakukan pembelajaran di kelas VII.1 dengan menggunakan LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya Jambi sebagai bahan ajar. Setelah proses pembelajaran selesai dilakukan evaluasi terhadap motivasi belajar siswa yang diambil menggunakan angket motivasi belajar peserta didik. hasilnya menunjukkan



bahwa motivasi belajar peserta didik tergolong pada kategori sangat tinggi dan LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya Jambi efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

### Saran

1. Untuk mendapatkan hasil yang lebih ideal, disarankan untuk menguji perangkat pembelajaran di beberapa sekolah atau beberapa kelas sehingga disadari tingkat kepraktisan dan keefektifan

yang lebih maksimal dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berikutnya.

2. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan LKPD lain dengan ragam yang berbeda untuk menghasilkan lebih banyak LKPD yang sangat menarik dan lebih baik lagi, sehingga dapat membantu memperluas inspirasi dan minat serta motivasi belajar peserta didik.

### Daftar Pustaka

- Almanasreh, E., Moles, R., & Chen, T. F. (2019). Evaluation of methods used for estimating content validity. *Research in Social and Administrative Pharmacy, 15*(2), 214–221. <https://doi.org/10.1016/j.sapharm.2018.03.066>
- Bashooir, K., & Supahar. (2018). Validitas dan reliabilitas instrumen asesmen kinerja literasi sains pelajaran Fisika berbasis STEM. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan, 22*(2), 219–230. <https://doi.org/10.21831/pep.v22i2.20270>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science -Bisnis Media, LLC, 233 Spring Street, New York, NY 10013, USA.
- Dyah R, F., & Marsigit. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Etnomatematika untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*

*Matematika*, 6(2), 69–76.

- Hada, K. L., Maulida, F. I., Dewi, A. S., Dewanti, C. K., & Surur, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Blabak Trarerodi pada Materi Geometri Transformasi: Tahap Expert Review. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 155–178.
- Lo, P., A., B., H. K. K. W., Chen, J. C., Okada, D., Stark, A., Henri, J., & Lai, C. (2019). Librarians' perception of educational values of comic books: A comparative study between Hong Kong, Taiwan, Japan, Australia and New Zealand. *Journal of Librarianship and Information Science*, 51(4), 1103–1119.
- Maharani, Y. S., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pengolahan Citra Digital di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Semarang. *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 16(1).
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. HarperCollins.
- Mujawal, W. A., Bani, A., & La Nani, K. (2018). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Materi SPLDV. *Delta-Pi*, 7(1), 1–10.
- Putra, L. D. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Peristiwa Lokal Berbasis Macromedia Flash untuk Siswa Sekolah Dasar Yogyakarta. *Jurnal JPSD*, 5(1).
- Sakti, H. G., & Farhan, H. (2020). Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3).
- Sugiharni, G. A. D. (2018). Pengujian Validitas Konten Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Creative Problem Solving. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 88. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i2.15378>
- Sulistiyawati, E. (2018). Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Konstekstual Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Factor M: Focus ACTION Of Research Mathematic*, 1(1).
- Supriyanta, E. Y. (2015). *Pengembangan Media Komik untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulonprogo*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Surur, A. M., Wahyudi, M. E., & Mahendra, M. A. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Artikulasi Sebagai Perangsang Timbulnya Kompetensi. *Factor M: Focus ACTION Of Research Mathematic*, 2(2), 141–156.

- Suyitno, & Habibi, M. W. (2020). Model Pembelajaran Creative Problem Solving dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar dan Berpikir Kreatif Siswa SMPN 1 Yosowilangun. *Factor M: Focus ACTion Of Research Mathematic*, 2(2), 127–140.
- Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. PT. Bumi Aksara.
- Wandari, A., Kamid, & Maison. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Geometri Berbasis Budaya Jambi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Edumatematika*, 1(1), 47–55.
- Widjayanti, E. (2008). *Kualitas Lembar Kerja Siswa. Makalah dalam Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yulian, V. N. (2018). Developing Teaching Materials Using Comic Media to Enhance Students' Mathematical Communicatio. *Materials Science and Engineering*.

