

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS KOMIK DENGAN APLIKASI CANVA
MATERI CAHAYA KELAS V**

Rohayati¹, Fitri Siti Sundari², Tatang Muhajang³

^{1,2,3} Universitas Pakuan, Bogor

¹rrohayati955@gmail.com, ²fitri.siti.sundari@unpak.ac.id, ³tatangm@unpak.ac.id

ABSTRACT

Grade V students of SDIT Al-Ghozali showed low enthusiasm in learning Natural and Social Sciences (IPAS), particularly on the topic of light, due to the use of conventional worksheets that were monotonous and less engaging. This condition hindered the learning process, indicating the need for innovative, interactive learning media that align with students' characteristics. This study aimed to develop and evaluate a comic-based electronic worksheet (E-LKPD) using the Canva application for the light topic for Grade V students in the 2024/2025 academic year. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects included media, language, and content experts as validators, as well as 24 Grade V students as trial respondents. Data were collected through questionnaires, observations, interviews, and documentation, and analyzed qualitatively and quantitatively to determine validity, effectiveness, and user responses. The results showed that the comic-based E-LKPD demonstrated a very high level of validity, with feasibility percentages of 94% from media experts, 92% from language experts, and 96% from content experts. Student responses to the use of the E-LKPD reached 94%, while teacher evaluations achieved 100%. Student learning outcomes also improved significantly, as indicated by post-test scores ranging from 71 to 100 and an average N-Gain score of 0.6, categorized as moderately effective. Therefore, the comic-based E-LKPD is considered feasible, engaging, and effective as a learning medium that supports 21st-century education.

Keywords: *light, canvas, e-learning, comics*

ABSTRAK

Siswa kelas V SDIT Al-Ghozali menunjukkan antusiasme yang rendah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi cahaya, akibat penggunaan LKPD konvensional yang monoton dan kurang menarik. Kondisi ini menghambat proses pembelajaran, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengevaluasi E-LKPD berbasis komik menggunakan aplikasi Canva pada materi cahaya untuk siswa kelas V tahun ajaran 2024/2025. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain,

pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, bahasa, dan materi sebagai validator, serta 24 siswa kelas V sebagai responden uji coba. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk menilai validitas, keefektifan, dan respons pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis komik memiliki tingkat validitas sangat tinggi, dengan persentase kelayakan 94% dari ahli media, 92% dari ahli bahasa, dan 96% dari ahli materi. Respons siswa terhadap penggunaan E-LKPD mencapai 94%, sedangkan penilaian guru sebesar 100%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan signifikan, ditunjukkan oleh skor post-test antara 71–100 dan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,6 yang tergolong cukup efektif. E-LKPD berbasis komik dinilai layak, menarik, dan efektif sebagai media pembelajaran pendukung pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: cahaya, Canva, e-learning, komik

A. Pendahuluan

Perkembangan globalisasi dan kemajuan teknologi menuntut penguasaan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) secara komprehensif. Pembelajaran IPAS berperan strategis dalam membekali peserta didik untuk memahami isu lingkungan, perubahan iklim, dan keberagaman sosial budaya. Peningkatan kualitas pembelajaran IPAS memerlukan pendekatan kontekstual, integratif, dan berbasis teknologi agar pembelajaran lebih bermakna dan aktif.

Hasil wawancara dengan guru kelas V SDIT Al-Ghozali menunjukkan rendahnya motivasi dan antusiasme siswa pada materi cahaya. LKPD yang digunakan bersifat konvensional, monoton, minim visual, dan kurang

relevan dengan karakteristik peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang optimal, siswa mudah bosan, serta partisipasi belajar rendah.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa LKPD dan media komik digital efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media komik dinilai mampu menyajikan konsep abstrak secara visual dan menarik sehingga mudah dipahami. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menilai kelayakan E-LKPD berbasis komik menggunakan aplikasi Canva pada materi cahaya untuk siswa kelas V SDIT Al-Ghozali tahun ajaran 2024/2025.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk mengembangkan E-LKPD berbasis komik menggunakan aplikasi Canva pada materi cahaya kelas V. Penelitian dilaksanakan di SDIT Al-Ghozali, Cibinong, Kabupaten Bogor, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Subjek penelitian terdiri atas tiga validator ahli (media, bahasa, dan materi) serta 24 siswa kelas V sebagai responden uji coba. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan uji validitas, reliabilitas, dan N-Gain untuk menilai kelayakan dan efektivitas E-LKPD.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan

a. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara di SDIT Al-Ghozali untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran IPAS kelas V. Hasil

analisis menunjukkan bahwa LKPD yang digunakan masih konvensional, monoton, minim visual, dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang menarik, partisipasi siswa rendah, serta motivasi belajar belum berkembang secara maksimal.

Analisis kebutuhan guru dan peserta didik menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Guru berharap adanya E-LKPD berbasis komik yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Peserta didik membutuhkan media digital yang menarik agar pembelajaran lebih fokus, menyenangkan, dan efektif.

Observasi pra-penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas V SDIT Al-Ghozali masih bersifat konvensional dan didominasi penggunaan buku paket. Aktivitas siswa cenderung pasif karena minimnya pemanfaatan media digital dan teknologi pembelajaran. Media cetak dan metode ceramah kurang mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik.

Kondisi ini menegaskan perlunya pengembangan E-LKPD berbasis komik sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

b. Tahap Perancangan

Tahap perancangan menghasilkan E-LKPD yang dapat diakses secara daring melalui tautan internet. Media ini dirancang agar fleksibel, mudah digunakan, dan mendukung pembelajaran inovatif. Proses desain memanfaatkan aplikasi Canva dengan integrasi teks, gambar, dan animasi. Setiap komponen disusun secara sistematis untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik.

c. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan difokuskan pada pengujian kelayakan E-LKPD berbasis komik sebagai media pembelajaran. Validasi dilakukan secara sistematis oleh ahli media, bahasa, dan materi untuk menilai konten, bahasa, serta desain visual. Masukan para ahli digunakan untuk menyempurnakan E-LKPD agar lebih menarik, berkualitas, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tabel 1 Hasil Validasi ke-1 Oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Nilai
1	Tampilan sampul E-LKPD komik digital yang menarik.	4
2	Pemilihan warna yang selaras dengan tipe huruf.	3
3	Ukuran huruf yang digunakan telah disesuaikan agar mudah dibaca.	3
4	Ukuran judul pada E-LKPD komik digital lebih menonjol dan telah sesuai.	4
5	Ukuran gambar yang ditampilkan sudah seimbang dengan teks bacaan.	4
6	Kesesuaian pemilihan warna teks dengan latar belakang.	3
7	Ilustrasi gambar yang ditampilkan relevan dengan materi.	4
8	Memanfaatkan perpaduan warna yang tepat dan menarik.	4
9	Gambar dalam komik tampak realistis, jelas, dan menarik, dengan penggunaan warna yang harmonis.	4
10	Karakter dalam gambar E-LKPD komik digital menarik dan sesuai dengan sifat atau perannya.	4
Total		37
Skor Ideal/Skor Maksimal		50
Presentase		74%
Kriteria		Layak

Validasi pertama oleh ahli media memperoleh skor 74% dan menyatakan E-LKPD berbasis komik layak diuji coba dengan beberapa perbaikan pada jenis huruf, ukuran, dan pewarnaan.

Tabel 2 Hasil Produk Setelah Revisi Oleh Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Tidak ada Revisi.	Tidak ada Revisi

	
Sebelum revisi jenis huruf minimal 2	Setelah revisi, jenis huruf menjadi serasi
	
Sebelum Revisi jenis huruf minimal 2	Setelah revisi huruf menjadi lebih serasi.
	
Sebelum revisi, font nya tidak diberi pewarnaan.	Setelah revisi font diberi pewarnaan.
	
Sebelum revisi jenis huruf tidak beraturan.	Setelah, revisi jenis huruf beraturan.
	
Sebelum, revisi jenis huruf tidak beraturan.	Setelah, revisi jenis huruf beraturan.
	
Sebelum, revisi jenis huruf tidak beraturan.	Setelah, revisi jenis huruf beraturan.

Tabel 3 Hasil Validasi ke 2 Oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Nilai
1	Tampilan sampul E-LKPD komik digital yang menarik.	5
2	Pemilihan warna yang selaras dengan tipe huruf.	4

3	Ukuran huruf yang digunakan telah disesuaikan agar mudah dibaca.	4
4	Ukuran judul pada E-LKPD komik digital lebih menonjol dan telah sesuai.	5
5	Ukuran gambar yang ditampilkan sudah seimbang dengan teks bacaan.	5
6	Kesesuaian pemilihan warna teks dengan latar belakang.	4
7	Ilustrasi gambar yang ditampilkan relevan dengan materi.	5
8	Memanfaatkan perpaduan warna yang tepat dan menarik.	5
9	Gambar dalam komik tampak realistis, jelas, dan menarik, dengan penggunaan warna yang harmonis.	5
10	Karakter dalam gambar E-LKPD komik digital menarik dan sesuai dengan sifat atau perannya.	5
Total		47
Skor Ideal/Skor Maksimal		50
Presentase		94%
Kriteria		Sangat Layak

Validasi kedua menunjukkan E-LKPD berbasis komik memperoleh persentase kelayakan 94% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil ini menegaskan bahwa media telah memenuhi standar dan siap digunakan tanpa perbaikan lanjutan.

Tabel 4 Hasil Validasi ke 1 Oleh ahli Bahasa

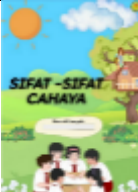
No	Aspek yang Dinilai	Nilai
1	Kesesuaian Bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa peserta didik SD.	4
2	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti.	4

3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD	4
4	Tidak terdapat penafsiran ganda dari Bahasa yang digunakan.	4
5	Ketepatan pada penggunaan ejaan.	4
6	Ketepatan penulisan dan penggunaan tanda baca.	4
7	Kemampuan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	4
8	Kesesuaian dengan perkembangan kemampuan peserta didik SD.	4
9	Kemudahan dalam penyampaian pesan dan informasi.	4
10	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur sara	4
Total		39
Skor Ideal/Skor Maksimal		50
Presentase		78%
Kriteria		Layak

Validasi tahap pertama oleh ahli bahasa menunjukkan E-LKPD berbasis komik memperoleh kelayakan 78% dan dinyatakan layak dengan revisi pada ejaan dan tanda baca untuk meningkatkan kejelasan serta kualitas kebahasaan.

Tabel 5 Hasil Revisi Oleh Ahli Bahasa
Sebelum Revisi Sesudah Revisi

	
Tidak ada Revisi.	Tidak ada Revisi

	
Sebelum, revisi tidak ada kata peserta didik, dan kalimatnya masih tidak beraturan.	Sesudah, revisi, ditambahkan kata peserta didik, dan kalimat nya sudah sesuai dan teratur.
	
Sebelum, revisi kalimat kata kamarnya tidak efisien, lalu kata kalimat "ayo ibu, setuju ayo", kalimat dan mekbuktikannya salah.	Setelah, revisi kalimat kamarnya dihapus, dan kalimat yang benar yaitu ayo ibu, kita buktikan,lalu kata Dan membuktikan nya dihapus menjadi "Ayo anak- anak! Kita akan buktikan.
	
Tidak, ada revisi.	Tidak, ada revisi.
	
Sebelum, revisi tidak ada tanda baca diakhir kalimat.	Setelah, revisi ditambahkan tanda baca diakhir kalimat.
	
Sebelum, revisi tidak ada tanda baca pada akhir kalimat.	Setelah, revisi ditambahkan tanda baca pada akhir kalimat.
	
Sebelum, revisi tidak ada tanda baca pada akhir kalimat.	Sesudah, revisi ditambahkan tanda baca pada akhir kalimat.

Tabel 6 Hasil Validasi Ke-2 Oleh Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Nilai
1	Kesesuaian Bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa peserta didik SD.	5
2	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti.	5
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD	5
4	Tidak terdapat penafsiran ganda dari Bahasa yang digunakan.	5
5	Ketepatan pada penggunaan ejaan.	5
6	Ketepatan penulisan dan penggunaan tanda baca.	4
7	Kemampuan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	4
8	Kesesuaian dengan perkembangan kemampuan peserta didik SD.	4
9	Kemudahan dalam penyampaian pesan dan informasi.	4
10	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur sara	5
Total		46
Skor Ideal/Skor Maksimal		50
Presentase		92%
Kriteria		Sangat Layak

Validasi tahap kedua oleh ahli bahasa menunjukkan E-LKPD berbasis komik memperoleh persentase kelayakan 92% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil ini menegaskan bahwa aspek kebahasaan telah memenuhi standar dan media siap digunakan tanpa revisi lanjutan.

Tabel 7 Hasil Validasi Ke-1 Oleh Ahli Materi 1

No	Aspek yang Dinilai	Nilai
----	--------------------	-------

1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi inti.	4
2	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar.	4
3	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan indikator pembelajaran.	4
4	E-LKPD komik mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.	4
5	E-LKPD komik mudah dipahami oleh peserta didik.	4
6	E-LKPD komik mampu memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.	4
7	E-LKPD komik menunjukkan kemudahan dan sangat menarik.	4
8	Materi sesuai dengan ilustrasi gambar.	4
9	Materi sesuai dengan pemahaman peserta didik.	4
10	Materi mudah dipahami oleh peserta didik.	4
Total		40
Skor Ideal/Skor Maksimal		50
Presentase		80%
Kriteria		Layak

Validasi ahli materi 1 menunjukkan E-LKPD berbasis komik layak diuji coba dengan persentase kelayakan 78%, namun memerlukan penyempurnaan isi dan instruksi sesuai saran validator.

Tabel 8 Hasil Revisi Materi 1

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Sebelum revisi kalimat kata teliti/cermat nya digunakan di beberapa sajadidik, dan kalimatnya masih tidak beraturan.	Setelah, revisi kata teliti dan lainnya ditambahkan di beberapa kalimat yang tidak ada.

	
Sebelum revisi, tidak ada table percobaan.	Setelah, revisi ditambhkan table percobaan.
	
Sebelum, revisi pada petunjuk Langkah kerja hanya ada 4 langkah kerja.	Setelah , revisi ditambahkan 3 petunjuk Langkah kerja..

Tabel 9 Hasil Validasi ke-2 Oleh Ahli Materi 1

No	Aspek yang Dinilai	Nilai
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi inti.	5
2	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar.	5
3	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan indikator pembelajaran.	5
4	E-LKPD komik mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.	5
5	E-LKPD komik mudah dipahami oleh peserta didik.	5
6	E-LKPD komik mampu memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.	5
7	E-LKPD komik menunjukkan kemudahan dan sangat menarik.	4
8	Materi sesuai dengan ilustrasi gambar.	4
9	Materi sesuai dengan pemahaman peserta didik.	5
10	Materi mudah dipahami oleh peserta didik.	5
Total		48
Skor Ideal/Skor Maksimal		50
Presentase		96%
Kriteria		Sangat Layak

Validasi tahap kedua menunjukkan e-LKPD berbasis komik sangat layak digunakan

dengan persentase kelayakan 98% dan siap diimplementasikan tanpa revisi lanjutan.

Tabel 10 Hasil Validasi ke-1 Oleh Ahli Materi 2

No	Aspek yang Dinilai	Nilai
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi inti.	3
2	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar.	3
3	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan indikator pembelajaran.	3
4	E-LKPD komik mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.	4
5	E-LKPD komik mudah dipahami oleh peserta didik.	4
6	E-LKPD komik mampu memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.	5
7	E-LKPD komik menunjukkan kemudahan dan sangat menarik.	5
8	Materi sesuai dengan ilustrasi gambar.	3
9	Materi sesuai dengan pemahaman peserta didik.	3
10	Materi mudah dipahami oleh peserta didik.	4
Total		37
Skor Ideal/Skor Maksimal		50
Presentase		78%
Kriteria		Layak

Validasi tahap pertama menunjukkan media pembelajaran layak diuji coba dengan persentase kelayakan 74%, namun memerlukan perbaikan pada kejelasan tujuan pembelajaran dan kebahasaan agar lebih komunikatif bagi siswa.

Tabel 11 Hasil Revisi Materi 2

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
----------------	----------------



Tabel 12 Hasil Validasi ke-2 Oleh Ahli Materi 2

No	Aspek yang Dinilai	Nilai
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi inti.	5
2	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar.	5
3	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan indikator pembelajaran.	4
4	E-LKPD komik mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.	4
5	E-LKPD komik mudah dipahami oleh peserta didik.	5
6	E-LKPD komik mampu memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.	5
7	E-LKPD komik menunjukkan kemudahan dan sangat menarik.	5
8	Materi sesuai dengan ilustrasi gambar.	5
9	Materi sesuai dengan pemahaman peserta didik.	5
10	Materi mudah dipahami oleh peserta didik.	5
Total		48
Skor Ideal/Skor Maksimal		50
Presentase		96%
Kriteria		Sangat Layak

Validasi tahap kedua menunjukkan media pembelajaran sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan 96% tanpa memerlukan revisi lanjutan. Rekapitulasi hasil validasi ahli media, bahasa, dan materi disajikan pada Tabel 4.16 sebagai

gambaran kelayakan produk secara menyeluruh.

Tabel 13 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

No.	Validator	Presentase	
		Pertama	Kedua
1	Ahli Media	74%	94%
2	Ahli Bahasa	78%	92%
3	Ahli Materi 1	80%	96%
4	Ahli Materi 2	74%	96%

d. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan pada siswa kelas V SDIT Al-Ghozali melalui penggunaan E-LKPD berbasis komik dan pengumpulan angket respon pendidik serta peserta didik untuk menilai efektivitas media.

Tabel 14 Hasil Angket Respon Pendidik

Aspek	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)
Kesesuaian Kurikulum dan Tujuan	13	15	90%
Visual dan Desain Media	5	5	
Kemudahan Penggunaan	4	5	
Pendekatan Pembelajaran	14	15	

Angket respon pendidik menunjukkan e-LKPD berbasis komik memperoleh penilaian 90% dan dinilai layak serta efektif meningkatkan daya tarik dan kualitas pembelajaran.

Tabel 15 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa

Responden	Total skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase %	Rata-Rata persentase
1	59	50	78,7	
2	67	50	89,3	
3	68	50	90,7	
4	65	50	86,7	
5	66	50	88,0	

Responden	Total skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase %	Rata-Rata persentase
6	63	50	84,0	87,7%
7	64	50	85,3	
8	66	50	88,0	
9	70	50	93,3	
10	60	50	80,0	
11	68	50	90,7	
12	64	50	85,3	
13	65	50	86,7	
14	72	50	96,0	
15	68	50	90,7	
16	67	50	89,3	
17	69	50	92,0	
18	61	50	81,3	
19	67	50	89,3	
20	58	50	77,3	
21	64	50	85,3	
22	68	50	90,7	
23	69	50	92,0	
24	68	50	90,7	

Hasil angket menunjukkan media video animasi mendapat apresiasi sangat baik dari peserta didik dengan persentase 87,8% serta efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar.

e. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan hasil posttest dibandingkan pretest setelah penggunaan E-LKPD. Temuan ini membuktikan efektivitas E-LKPD dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Tabel 16 Rekapitulasi Hasil Pretest Peserta Didik

Nama	Skor	Jumlah Skor Maksimal	Nilai	Rata-Rata persentase
Ardi	9	21	42	63,89%
Bonar	17	21	80	
Ferry	9	21	42	
Mubarak	11	21	52	
Kinanti	5	21	23	
Meilani	15	21	71	
Maulana	10	21	47	
Mulyana	17	21	85	
Marta	18	21	90	
Mirna	19	21	95	
Melisa	11	21	52	
Marni	9	21	42	
Nanda	5	21	23	

Nama	Skor	Jumlah Skor Maksimal	Nilai	Rata-Rata persentase
Okka	19	21	90	
Reykendra	18	21	85	
Rahmat	9	21	42	
Raisa	18	21	90	
Rina	17	21	80	
Reva	8	21	42	
Rere	8	21	38	
Sumanto	16	21	80	
Zizah	14	21	71	
Clara	15	21	71	
Sinta	17	21	85	

Tabel 17 Rekapitulasi Hasil Posttest Peserta Didik

Nama	Skor	Jumlah Skor Maksimal	Nilai	Rata-Rata persentase
Ariel	10	21	47	84,1%
Ani	19	21	95	
Ali	14	21	66	
Amita	18	21	90	
Afina	8	21	42	
Bila	15	21	76	
Intan	15	21	76	
Lena	19	21	95	
Meizaki	19	21	95	
Made	20	21	100	
Marni	19	21	95	
Musyaffa	11	21	52	
Mona	12	21	61	
Mila	20	21	100	
Medina	20	21	100	
Maman	8	21	42	
Malik	20	21	100	
Maulida	20	21	100	
Monita	19	21	95	
Melda	19	21	95	
Murni	20	21	100	
Mirza	19	21	95	
Nindya	19	21	95	
Nurul	20	21	100	

Rata-rata nilai pretest peserta didik sebesar 63,89 meningkat menjadi 84,1 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan kontribusi positif E-LKPD berbasis komik terhadap hasil belajar. Perhitungan N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas media secara objektif. Nilai N-Gain sebesar 56,32% menunjukkan E-LKPD cukup efektif meningkatkan pemahaman materi cahaya.

2. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan peserta didik. Model ADDIE diterapkan karena mampu mengarahkan proses pengembangan secara sistematis dan terstruktur. Setiap tahap saling melengkapi untuk memastikan kualitas dan efektivitas produk yang dihasilkan.

Model ADDIE dipilih karena relevan, fleksibel, dan menekankan evaluasi berkelanjutan dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi. Tahap analisis dilakukan melalui wawancara dan observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan serta kendala pembelajaran siswa kelas V. Hasil analisis menunjukkan perlunya media inovatif karena LKPD masih bersifat cetak dan belum mendukung pengembangan HOTS.

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun materi, ilustrasi visual, dan soal berbasis HOTS sesuai hasil analisis kebutuhan. Instrumen penilaian, lembar validasi ahli, dan angket respon siswa disiapkan untuk menjamin kualitas produk. Tahap pengembangan

merealisasikan rancangan menjadi E-LKPD utuh dan divalidasi oleh ahli media, bahasa, dan materi. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan 98% dengan kategori sangat layak.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba instrumen soal kepada 24 siswa kelas VI setelah melalui validasi ahli. Hasil uji menunjukkan 21 soal valid dan reliabilitas sebesar 0,677 sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan. Tahap evaluasi dilakukan melalui angket respon siswa yang menunjukkan tingkat ketertarikan sangat tinggi dengan persentase 99,33%. Temuan ini menegaskan E-LKPD berbasis komik efektif meningkatkan motivasi, literasi, dan berpikir kritis peserta didik.

Hasil validasi dan uji coba menunjukkan E-LKPD berbasis komik telah memenuhi standar validitas dan reliabilitas sebagai media pembelajaran. Integrasi visual, naratif, dan interaktif menjadikannya media inovatif yang selaras dengan pembelajaran konstruktivis dan kebutuhan pendidikan modern.

Pengembangan E-LKPD berbasis komik menggunakan Canva pada materi cahaya kelas V terbukti

memenuhi standar akademik dan pedagogis melalui penerapan model ADDIE. Hasil validasi ahli, uji instrumen, dan respon peserta didik menunjukkan media sangat layak serta efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep. Temuan ini menegaskan E-LKPD berbasis komik layak diimplementasikan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran abad ke-21.

Tahap implementasi menunjukkan respon peserta didik sebesar 87% dan respon guru 90% dengan kategori sangat baik. Tahap evaluasi dilakukan pada 24 siswa kelas V SDIT Al-Ghozali. Hasil pretest dan posttest menghasilkan N-Gain 56,32% dengan kategori cukup efektif.

Hasil posttest menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 84 dan N-Gain 56,32% berkategori cukup efektif setelah penggunaan E-LKPD berbasis komik. Temuan ini menegaskan efektivitas media komik dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik. Hasil tersebut sejalan dengan Alfa (2020) yang membuktikan komik kontekstual meningkatkan capaian kognitif melalui

integrasi visual dan naratif. Dukungan juga diberikan oleh Syafitri dan Tressyalina (2020) yang menyatakan E-LKPD bermuatan multimedia mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

D. Kesimpulan

Penelitian ini mengkaji efektivitas dan kelayakan E-LKPD berbasis komik menggunakan Canva pada materi cahaya kelas V melalui model ADDIE. Hasil validasi ahli media, bahasa, dan materi menunjukkan rata-rata kelayakan 94% dengan kategori sangat layak. Implementasi pada 24 peserta didik dan penilaian guru menunjukkan respon sangat positif, menegaskan kepraktisan dan efektivitas media. Penggunaan E-LKPD meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, dan variasi pembelajaran digital. Hasil N-Gain sebesar 0,6 menunjukkan E-LKPD cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Skripsi/Tesis/Disertasi :

Alfa, A. A. (2020). *Efektivitas media pembelajaran komik berbasis kontekstual terhadap hasil belajar siswa pada materi himpunan kelas VII di SMP Negeri 6 Taman*

Pemalang (Skripsi). Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
Ulfa, N. F. (2022). *Pengembangan e-LKPD (elektronik–lembar kerja peserta didik) interaktif menggunakan Google Slide with Pear Deck dengan pendekatan konstruktivisme* (Disertasi). UIN Raden Intan Lampung.

Artikel in Press :

Anayansya, A. A., Pratiwi, C. P., & Maruti, E. S. (2024). Pengembangan media komik digital pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 88–97.
Kodrlé, S., & Savchenko, A. (2021). Digital educational media in foreign language teaching and learning. *E3S Web of Conferences*, 273, 12018. EDP Sciences.
Syafitri, R. A. (2020, November). The importance of the student worksheets of electronic (E-LKPD) contextual teaching and learning (CTL) in learning to write description text during pandemic COVID-19. In *The 3rd International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE 2020)* (pp. 284–287). Atlantis Press.

Jurnal :

Andini, S. P., Leksono, S. M., & Vitasari, M. (2022). Pengembangan e-LKPD berbasis open ended problem tema pemanasan global untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(3), 773–782.

Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan komik digital materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab untuk meningkatkan pemahaman siswa. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(1), 1–10.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.

Hurrahma, M., & Sylvia, I. (2022). Efektivitas e-LKPD berbasis liveworksheet dalam meningkatkan hasil belajar sosiologi peserta didik di kelas XI IPS SMA N 5 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 14–22.

Indriani, S., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Respon peserta didik terhadap e-LKPD berbantuan liveworksheets sebagai bahan ajar segitiga dan segiempat. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 315–323.

Khadijah, S., Fajriah, N., & Budiarti, I. (2022). Pengembangan e-LKPD berbasis etnomatematika melalui kerajinan anyaman pada materi lingkaran. *Journal of Mathematics Science and Computer Education*, 2(2), 73–83.

Muhaimin, M. R., Niâ, N. U., & Listyanto, D. P. (2023). Peranan media pembelajaran komik terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405.

- Musril, M., Wulandari, F., & Hasibuan, T. (2020). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran perakitan komputer berbasis virtual reality. *Jurnal Ilmu Komputer dan Edukasi*, 5(3), 134–143.
- Panjaitan, N. A. S., & Al Rasyid, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik bahasa Arab berbasis Canva. *Journal of Education Research*, 4(2), 484–495.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektivitas e-LKPD berbasis pendekatan investigasi terhadap kemampuan berfikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96.
- Puteri, A. (2021). Pengembangan e-LKPD pembelajaran menulis teks prosedur berbasis CTL kelas VII SMP. *EDU RESEARCH*, 2(4), 34–43.
- Ramadhani, T., Aulia, T. H., Anastasya, S. D., & Iskandar, S. (2025). Analisis efektivitas penggunaan media digital dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 467–481.
- Senjaya, R. P. (2022). Pengembangan media komik digital (MEKODIG) dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 99–106.
- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas komik sebagai media pembelajaran matematika. *Journal of Technology, Mathematics and Social Science*, 2(2), 1–5.
- Syafruddin, I. S., Pamungkas, A. S., Khaerunnisa, E., & Rafianti, I. (2022). Pengembangan e-LKPD untuk mendukung kemampuan literasi matematis pada materi aritmatika sosial. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3214–3227.
- Triyani, R., Pamungkas, A. S., & Santosa, C. A. H. F. (2024). Pengembangan e-LKPD matematika berbasis liveworksheet dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada siswa SMP. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 34–52.
- 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.