



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 6 Tahun 2022 Halaman 10288 - 10297

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Cartoon Story Maker* Berbasis *Networked* di Sekolah Dasar

Erisa Wandriyati<sup>1✉</sup>, Risda Amini<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang<sup>1,2</sup>

E-mail: [erisawandriyati@gmail.com](mailto:erisawandriyati@gmail.com)

### Abstrak

Didik (LKPD). Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD yang valid juga praktis yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Langkah ADDIE adalah analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. LKPD pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* dilakukan uji validitas serta praktikalitas. Hasil uji validitas LKPD pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD dilakukan validasi oleh validator materi, validator bahasa serta validator media dengan rata-rata 91,6% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas LKPD pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD di sekolah uji coba untuk respon guru amendapatkan 87,5% dan untuk respon peserta didik mendapatkan 92,95%. Hasil uji praktikalitas di sekolah penelitian untuk respon guru mendapatkan 90,6% dan untuk respon peserta didik mendapatkan 93,65%. Maka, penggunaan LKPD pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD ini dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran.

**Kata Kunci:** LKPD, Tematik Terpadu, *Cartoon Story Maker*, *Networked*, ADDIE.

### Abstract

*One of the supports for achieving learning objectives is by using Student Worksheets (LKPD). This development aims to develop Student Worksheets (LKPD) on integrated thematic learning using Networked-based Cartoon Story Maker in class III SD which are valid as well as practical which were developed using the ADDIE model. The ADDIE steps are analysis, design, development, implementation, and evaluation. The integrated thematic learning LKPD using Networked-based Cartoon Story Maker was tested for validity and practicality. The results of the LKPD validity test on integrated thematic learning using Networked-based Cartoon Story Maker in class III SD were validated by the material validator, language validator and media validator with an average of 91.6% in the very valid category. Meanwhile, the results of the LKPD practicality test on integrated thematic learning using Networked-based Cartoon Story Maker in class III SD in pilot schools for teacher responses got 87.5% and for student responses got 92.95%. Practicality test results in research schools for teacher responses to get 90.6% and for student responses to get 93.65%. Thus, the use of LKPD in integrated thematic learning using Networked-based Cartoon Story Maker in class III SD is declared valid and practical for use in learning.*

**Keywords:** LKPD, Integrated Thematic, *Cartoon Story Maker*, *Networked*, ADDIE.

Copyright (c) 2022 Erisa Wandriyati, Risda Amini

✉ Corresponding author :

Email : [erisawandriyati@gmail.com](mailto:erisawandriyati@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4876>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 6 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam perkembangan dan kemajuan suatu bangsa (Mulyani & F, 2019). Kemajuan lembaga pendidikan merupakan posisi yang strategis untuk mewujudkan komitmen dalam mencerdaskan kehidupan bangsa kearah yang lebih optimal. Dalam mencapai tuntutan/tantangan tersebut diperlukan upaya sadar untuk melakukan suatu inovasi baru, kreatif dan inovatif agar dapat mencapai tujuan tertentu ataupun memecahkan suatu permasalahan seputar proses pembelajaran agar mutu pendidikan dapat tercapai serta menjadi lebih baik (R. Amini, 2015).

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikaitkan dengan suatu topik yang digunakan dalam pembelajaran agar siswa memiliki pengalaman yang bermakna (Utami, 2018). Proses pembelajaran tematik terpadu menuntut guru untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Lena et al., 2019). Pembelajaran tematik juga mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif guna mendapatkan pengalaman secara langsung (Usmeldi, U., & Risda, 2022). Disamping itu, (Amini & Usmeldi, 2022) berpendapat bahwa guru adalah fasilitator dalam pembelajaran, memotivasi dalam pembelajaran, dan salah satu alternatif sumber belajar.

Pengembangan kemampuan peserta didik secara mandiri bisa mengunakan LKPD dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi (Intannia & Usmeldi, 2020). Oleh sebab itu hal yang bisa dilakukan guru dalam membuat peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih bermakna yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *Networked*.

*Networked* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individu maupun kelompok aktif dalam mencari dan menemukan konsep dan prinsip dengan tepat (Mistawati & Astuti, 2020). Dalam menemukan informasi, siswa bergantung pada kerjasama dalam menyaring informasi dari sumber informasi utama (Winangun, 2022). Dengan menggunakan model ini peserta didik dapat menemukan informasi dari berbagai sumber belajar seperti buku, majalah, komik, internet, televisi, radio, ahli dan lain sebagainya sehingga peserta didik akan lebih terampil dalam menemukan informasi. Kelebihan dari model pembelajaran *Networked* adalah siswa dilatih untuk lebih aktif dalam mencari informasi serta siswa dapat langsung melakukan proses integrasi yang terkait dengan keahlian dan pengalaman peserta didik (Kurnia, 2020).

Setiap sekolah harus mampu merencanakan dan menyiapkan alat peraga secara matang dan selalu memperhatikan kebutuhan setiap siswa di sekolah tersebut (Sari, L., Taufina, T., & Fachruddin, 2020). Salah satu perangkat pembelajaran sebagai penunjang dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran yaitu penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah alat bantu yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran serta memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Nasriyati et al., 2017).

Peneliti melaksanakan studi pendahuluan di tiga sekolah dasar yang berada di satu kecamatan dan memiliki kemiripan karakteristik yaitu SDN 02 Sungai Rumbai, SDN 03 Sungai Rumbai dan SDN 06 Sungai Rumbai. Studi pendahuluan dilaksanakan untuk mendapatkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik.

Berdasar atas hasil studi pendahuluan yang telah peneliti laksanakan di kelas III SD, permasalahan yang didapatkan adalah Guru kelas III melaksanakan proses belajar mengajar yang berpedoman pada buku guru dan buku siswa. Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan LKPD namun masih dalam bentuk sederhana yaitu berupa lembaran kertas yang berisi tugas yang harus dikerjakan peserta didik secara individu. LKPD yang digunakan tidak sepenuhnya menuntut peserta didik bekerja sama atau berkelompok sehingga keterampilan peserta didik kurang terbentuk, misalnya dalam mengemukakan pendapat, bertanya, bekerja

sama, dan lain-lain. LKPD yang digunakan kurang lengkap seperti tidak terdapat langkah kerja, kompetensi dasar serta tujuan yang hendak dicapai.

Melihat berbagai permasalahan di atas, salah satu solusi yang bisa dilakukan oleh guru adalah dengan mengembangkan LKPD yang lebih menarik bagi peserta didik. LKPD yang lebih menarik bagi peserta didik contohnya LKPD yang berbentuk komik menggunakan *cartoon story maker*. Karena, peserta didik lebih suka melihat sesuatu yang baru, berwarna, dan tidak monoton.

Komik adalah cerita yang berisi gambar-gambar yang memuat narasi juga dialog singkat yang membuat pembaca mudah dalam memahami isi cerita (Putra & Milenia, 2021). Komik memiliki kelebihan yaitu penyajiannya yang mengandung gambar dan cerita yang kuat serta menarik pembaca untuk terus membacanya hingga selesai (Nugraheni, 2017). Komik dapat dibuat menggunakan beberapa aplikasi. Salah satunya yaitu aplikasi *cartoon story maker* yang merupakan aplikasi yang untuk membuat komik dengan cepat (Mansyur, 2020). Keunggulan dari *cartoon story maker* yaitu tersedianya karakter dan latar belakang, serta terdapat berbagai ekspresi dan warna yang disertai dengan penggambaran karakter, sehingga alur cerita menjadi mudah dipahami (Dewi, 2019).

Oktaviyanti, I., Nurhasanah, N., & Prasetya, P. (2021) telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis Komik muatan IPS Tema Subtema 3 pada Kelas IV SDN 42 Cakranegara” dimana produk yang dihasilkan berdasarkan isi IPS seperti LKPD berbasis kartun, sub topik 3 di kelas IV SD, dimana hasil validasi ahli materi mendapat skor 80%, validasi ahli media 89,33%. hasil validasi guru 80,68% dan jawaban siswa 95,83%. Persentase skor lebih besar atau sama dengan 80% termasuk dalam kategori sangat valid atau produk dapat digunakan tanpa revisi. Adapun perbedaan penelitian pengembangan yang dilakukan Oktaviyanti, I., Nurhasanah, N., & Prasetya, P. (2021) dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu terletak pada kelas serta model yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan model pembelajaran *Networked Model* di kelas III SD (Oktaviyanti et al., 2021).

Penelitian dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Komik pada Tema Cuaca di Kelas III MI Miftahudin” dimana produk yang dihasilkan berupa LKPD berbasis komik pada tema cuaca kelas III SD dengan persentase nilai validasi dari validator 1 yaitu 93,74, validator 2 yaitu 81,25. Hasil dari kedua validator dengan persentasenya adalah 80-100, setelah itu dinyatakan valid. Setelah mendapatkan hasil survei respon pengguna yaitu respon guru dan respon siswa, LKPD berbasis kartun untuk pembelajaran ini memiliki prosentase positif lebih besar atau sama dengan 58% dari kriteria pengguna. dan juga dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan. Adapun perbedaan penelitian pengembangan yang dilakukan Nafian, M. S. dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu terletak pada materi ajar dan model yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Penelitian yang akan dilakukan yaitu pada pembelajaran tema 8 subtema 3 (aku suka berpetualang) serta menggunakan model pembelajaran *Networked* (Nafian, 2021).

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Cartoon Story Maker* pada Materi Kalor” dimana Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran komik untuk materi termal, yang mana pengarang cerita komik, yang nilai validasi ahli materi 81%, ahli media 81% dan ahli bahasa 87%, dengan kriteria sangat baik. Hasil respon siswa ketiga sekolah tersebut mendapatkan nilai rata-rata 87 dengan kriteria sangat baik, sedangkan hasil respon guru ketiga sekolah tersebut mendapatkan rata-rata 85% dengan kriteria sangat baik. Adapun perbedaan penelitian pengembangan yang dilakukan Dewi, M. A. R. dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu penulis akan mengembangkan lembar kerja peserta didik dan diterapkan pada kelas III SD dengan menggunakan model pembelajaran *networked* (Dewi, 2019).

Pembaharuan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu LKPD yang di dalamnya terdapat komik yang berisi materi, kemudian siswa secara berkelompok membuat jaringan untuk menemukan materi yang terkait dengan pembelajaran. LKPD berbentuk komik akan ditampilkan di depan kelas menggunakan layar proyektor sehingga lebih menghemat biaya.

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan mengembangkan LKPD pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD yang valid dan praktis. Peneliti memilih mengembangkan LKPD berbentuk komik karena komik memuat banyak gambar yang membuat siswa lebih antusias dalam pengerjaan LKPD tersebut. Selain itu komik menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami isi dari komik. Komik juga dapat meningkatkan dan melatih literasi siswa karena gambar-gambar yang jelas, warna yang menarik, serta cerita yang kuat.

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk yang valid juga praktis. Dalam penelitian ini, Produk yang dikembangkan adalah LKPD pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD dengan menggunakan metode penelitian ADDIE dimana memiliki lima tahap yaitu: *analysis, design, development, implementation, and evaluation*.

Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 30 mei -2 juni 2022 untuk sekolah uji coba dan 3, 6 dan 7 juni 2022 untuk sekolah penelitian. Subjek penelitian adalah tiga ahli media, satu orang guru kelas III di SDN 07 Sungai Rumbai, satu orang guru kelas III di SDN 02 Sungai Rumbai, 20 orang peserta didi kelas III di SDN 07 Sungai Rumbai, dan 24 orang peserta didi kelas III di SDN 02 Sungai Rumbai. Desain pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian ini, tahap I yaitu *analysis*, tahap II yaitu *design*, tahap III yaitu *development*, tahap IV yaitu *implementation*, dan tahap V yaitu *evaluation*.

Tahap analisis (*analysis*) untuk menganalisis kebutuhan guru dan kebutuhan siswa dengan tujuan mengumpulkan informasi di lapangan serta mengidentifikasi permasalahan yang terkait.

Tahap perancangan (*design*) adalah tahap dalam merancang lembar kerja peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *cartoon story maker* berbasis *networked* di kelas III SD.

Tahap pengembangan (*development*) bertujuan untuk menghasilkan lembar kerja peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *cartoon story maker* berbasis *networked* di kelas III SD yang telah dikembangkan sesuai dengan masukan yang diberikan oleh para ahli.

Tahap penerapan (*implementation*) adalah tahap dimana produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid kemudian diaplikasikan ke dalam proses belajar mengajar.

Tahap evaluasi (*evaluation*) untuk mengetahui tingkat kepraktisan LKPD. Tingkat kepraktisan yang dimaksud yaitu kemudahan dan kelayakan produk LKPD saat digunakan dalam proses pembelajaran yang diujikan.

Penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif serta data kuantitatif yang didapatkan dari hasil uji validitas juga uji praktikalitas. Data yang pertama yaitu data validitas LKPD tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD yang divalidasi oleh tiga validator, yaitu validator materi, validator media dan validator bahasa. Data kedua berupa data praktikalitas yang diperoleh dari implikasi atau uji coba yang terdiri dari respon guru dan respon peserta didik.

Instrumen pengumpulan data ditujukan untuk mendapatkan analisis data. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu angket validasi serta angket praktikalitas (yang terdiri dari respon guru serta respon peserta didik). Lembar validasi diberikan kepada validator materi, validator media dan validator bahasa. Sedangkan Angket praktikalitas diberikan kepada guru juga peserta didik. Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup yang berarti responden diharuskan untuk memilih salah satu dari jawaban yang ada, dengan menggunakan skala *likert* yang memiliki skala ukur 4.

Data yang diambil pada penelitian ini adalah data validasi LKPD tematik terpadu oleh validator. Adapun data kepraktisan yang didapatkan dari pelaksanaan uji coba LKPD pada pembelajaran tematik terpadu

menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD. Data yang sudah didapatkan lalu dianalisis sebagai berikut:

LKPD tematik terpadu memperoleh data kemudian dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 1 Kategori Penilaian Validasi LKPD**

Kategori	Skor
Tidak baik	1
Kurang baik	2
Cukup Baik	3
Sangat Baik	4

(Riduwan, 2019)

Setelah melakukan uji validitas oleh para validator, tahap berikutnya yaitu menghitung rerata skor penilaian dengan kriteri penilaian validitas LKPD tematik terpadu menggunakan aplikasi *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD, yaitu:

**Tabel 2 Kriteria Penilaian Validasi LKPD**

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

Modifikasi dari (Riduwan, 2019)

Untuk pengatur perhitungan validitas, digunakan rumus dari Purwanto (Purwanto, 2017) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

n = jumlah skor maksimum

Data praktikalitas LKPD dianalisis digunakna untuk mendapatkan hasil analisis data yang diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik yang sudah terlaksana pada proses belajar mengajar dengan ketentuan penilaian berikut:

**Tabel 3 Kategori penilaian angket guru dan peserta didik**

Rentang	Konversi
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

(Putri, R, 2020)

Tahap selanjutnya yaitu mencari rerata praktikalitas LKPD. Pengambilan nilai praktikalitas LKPD tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* dengan kriteria yang diambil, adalah sebagai berikut:

**Tabel 4 Kriteria Kerpaktisan Lembar Kerja Peserta Didik**

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

Modifikasi dari (Riduwan, 2019)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa LKPD tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD yang dirancang dengan menggunakan model ADDIE.

### 1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis diawali dengan melakukan studi pendahuluan ke sekolah. Dari hasil studi pendahuluan ditemukan permasalahan LKPD yang digunakan masih dalam bentuk sederhana yaitu berupa lembaran kertas yang hanya berisi langkah kerja dan penggunaan gambar yang masih sedikit, tidak dilengkapi dengan kompetensi dasar, indikator, tujuan dan sebagainya. LKPD inipun hanya bersifat individual, tidak ada yang bersifat kelompok. Studi pendahuluan dilakukan dengan menganalisis serta mengumpulkan informasi kebutuhan guru serta peserta didik dan juga penerapan kurikulum di SD. Kemudian menganalisis KI, KD, Indikator, tujuan pembelajaran dan materi tema 8 (Bumi dan Alam Semesta), subtema 3 (Perubahan Rupa Bumi).

### 2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan, yaitu proses perancangan LKPD tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD. LKPD yang dikembangkan diperlukan untuk mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas III SD serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. LKPD yang dikembangkan dengan analisis yang sesuai dengan komponen yang terdapat di dalam RPP. LKPD yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* sehingga LKPD tidak monoton, tetapi terdapat banyak gambar yang menarik.

### 3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan LKPD tematik terpadu menggunakan aplikasi *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* yaitu dengan uji validitas LKPD tematik terpadu agar memperoleh kritik juga saran dari validator, kemudian LKPD tersebut direvisi sesuai masukan dari validator sehingga memperoleh hasil; LKPD yang valid. LKPD yang sudah valid diuji cobakan kepada peserta didik di kelas III SD dengan tujuan mendapatkan data praktikalitas LKPD yang dikembangkan. Adapun data dari tahap pengembangan ini, adalah:

#### a. Validasi LKPD

LKPD yang telah dirancang dan dikembangkan, dilakukan validasi oleh para validator dengan bidang keahlian yang sesuai. Terdapat 3 orang validator yaitu validator materi, bahasa, serta validator media. Berdasarkan hasil validasi, LKPD tematik terpadu dilakukan revisi. Hasil revisi digunakan untuk memperbaiki LKPD yang dibuat dengan memasukkan yang telah diberikan oleh para validator, dengan demikian produk LKPD tematik terpadu yang dihasilkan sudah valid.

**Tabel 5 Hasil Validasi LKPD**

No	Validator	Persentase	Ket.
1	Validator 1 (Materi)	91,6%	Sangat Valid
2	Validator II (Media)	92,7%	Sangat Valid
3	Validator III (Bahasa)	90,6%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan		91,6%	Sangat Valid

**b. Praktikalitas LKPD**

Produk akhir yang dimodifikasi dan divalidasi kemudian diujicobakan pada kelas yang karakteristiknya mirip dengan kelas penelitian. Pada Uji coba dengan skala yang terbatas tersebut dilakukan di UPT SD Negeri 07 Sungai Rumbai. Subjek uji coba berjumlah 20 siswa, terdiri dari 6 laki-laki, 14 perempuan, dan seorang guru kelas III. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat tingkat praktikalitas LKPD telah dikembangkan.

**Tabel 6 Hasil Praktikalitas Respon Guru di Sekolah Uji Coba**

No	Nama Guru	Skor Penilaian							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Guru 1	4	4	4	3	3	3	3	4
Jumlah		28							
Rata-Rata		87,5							
		Sangat Valid							

**Tabel 7 Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik di Sekolah Uji Coba**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Skor	Jumlah Skor Maks	Rata-rata
III	20	818	880	92,95%

**4. Tahap Penerapan (Implementation)**

Tahap penerapan dilaksanakan sesudah LKPD tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD yang telah dikembangkan diakui valid oleh validator serta diuji di sekolah percontohan. Itu kemudian diterapkan di dunia nyata, yaitu UPT SDN 02 Sekolah Penelitian Sungai Rumbai. Subyek penelitian berjumlah 24 siswa, terdiri dari 12 laki-laki serta 11 perempuan, juga seorang guru kelas III. penelitian ini bertujuan untuk menetapkan bahwa LKPD yang telah dikembangkan pada tahap uji kelayakan dan kepraktisan sudah dapat digunakan di sekolah dasar, sehingga dapat memecahkan masalah yang telah diamati.

**Tabel 8 Hasil Praktikalitas Respon Guru di Sekolah Penelitian**

No	Nama Guru	Skor Penilaian							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Guru 1	4	3	3	3	4	4	4	4
		4							
Jumlah		29							
Rata-Rata		90,6%							
		Sangat Valid							

**Tabel 9 Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik di Sekolah Penelitian**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Skor	Jumlah Skor Maks	Rata-rata
III	24	989	1056	93,65%

##### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini, yang digunakan adalah angket respon guru serta peserta didik guna mendapatkan skor kepraktisan LKPD yang telah dikembangkan. Uji kepraktisan ini dilaksanakan guna mendapat suatu data LKPD tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* telah praktis dan dapat diaplikasikan di kelas III SD pada proses belajar mengajar.

**Tabel 10 Hasil Evaluasi Lembar Uji Praktialitas LKPD**

No	Angket Respon	Sekolah Uji Coba	Sekolah Penelitian
1	Respon Guru	87,5%	90,6%
2	Respon Peserta Didik	92,95%	93,65%

Hasil validasi LKPD pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD sudah baik. Nilai rata-rata hasil validitas LKPD pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD yang sudah divalidasi oleh validator materi, validator media dan validator bahasa adalah 91,6% dengan kategori sangat valid. Uji validitas materi mendapat persentase 91,6%, uji validitas media mendapatkan persentase 92,7%, dan uji validitas bahasa mendapatkan persentase 90,6%, dengan demikian LKPD tematik terpadu dinyatakan layak diterapkan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Oktaviyanti et al., 2021) dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis Komik muatan IPS Tema Subtema 3 pada Kelas IV SDN 42 Cakranegara” memperoleh hasil penilaian validasi oleh para ahli materi dengan rata-rata persentase skor sebesar 80%, dengan kategori sangat valid. Sejalan dengan penelitian (Dewi, 2019) telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Cartoon Story Maker* pada Materi Kalor” memperoleh hasil penilaian validasi oleh para ahli materi dengan rata-rata persentase skor sebesar 85%, dengan kategori sangat valid. Untuk itu hasil validasi LKPD pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD dapat digunakan dalam peroses pembelajaran.

Pada penelitian ini peneliti melakukan analisis dan menghasilkan LKPD pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD. Penggunaan LKPD pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* pada saat proses pembelajaran di sekolah uji coba mendapatkan penilaian yang sangat baik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian angket respon guru serta peserta didik. Pada uji kepraktisan LKPD oleh guru mendapat 87,5% (sangat praktis) dan penilaian oleh peserta didik mendapat 92,95% (sangat praktis), sehingga dapat disimpulkan bahwa praktikalitas LKPD tematik terpadu berada pada kategori sangat praktis untuk digunakan.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan LKPD pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di sekolah penelitian mendapatkan respon yang sangat baik, hal tersebut dapat dilihat dari antusias peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan LKPD dan juga hasil pengisian angket respon guru serta peserta didik, yang mana pengisian angket respon guru mendapat 90,6% (sangat praktis) dan pengisian angket respon peserta didik mendapat 93,65% (sangat praktis).

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan LKPD pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dan guru. Dalam proses pembelajaran dengan LKPD pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* dapat membuat peserta didik bersemangat, termotivasi dan aktif selama proses pembelajaran, sehingga dapat memahami pembelajaran dengan baik. Hal

ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Oktaviyanti et al., 2021) telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis Komik muatan IPS Tema Subtema 3 pada Kelas IV SDN 42 Cakranegara” dengan hasil penilaian guru memperoleh 80,68%, dan respon peserta didik memperoleh 95,83%. Selain itu, (Dewi, 2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Cartoon Story Maker pada Materi Kalor” dengan persentase hasil dari ketiga sekolah, respon peserta didik memperoleh rerata 87% dengan kriteria sangat baik. Adapun hasil dari ketiga sekolah, respon pendidik memperoleh rerata 85% dengan kriteria sangat baik.

Selama penelitian proses pembelajaran berjalan dengan baik, peserta didik sangat tertarik dan bersemangat belajar dengan menggunakan LKPD yang telah dikembangkan pada pembelajaran tematik terpadu. Guru lebih mudah mengarahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah karena keterbatasan peneliti dari berbagai hal, baik segi ilmu pengetahuan, pengalaman, tenaga, biaya, waktu, maka peneliti hanya melakukan sampai uji validitas dan praktikalitas saja.

Pengembangan LKPD pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD diharapkan dapat dijadikan landasan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya, dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk menarik perhatian dan membantu peserta didik memahami pembelajaran, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat lebih lanjut digunakan dengan ruang lingkup sekolah yang lebih luas dan situasi serta kondisi yang berbeda.

## KESIMPULAN

Lembar Kerja Peserta Didik yang dikembangkan pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD” dinyatakan valid juga praktis. LKPD ini dikembangkan guna membuat siswa lebih antusias dalam pengerjaan LKPD tersebut sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amini, R. (2015). Outdoor Based Environmental Education Learning And Its Effect In Caring Attitude Toward Environment. *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/10.15294/jpii.v4i1.3500>
- Amini, Risda, & Usmeldi. (2022). Developing The Interactive E-Module Based On Integrated Learning For Primary School Students. *International Journal Of Information And Education Technology*, 12(4). <https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.4.1615>
- Dewi, M. A. R. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Cartoon Story Maker Pada Materi Kalor Untuk Tingkat Smp/Mts Kelas Vii*.
- Intannia, R., & Usmeldi, U. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Smk. *Jtev (Jurnal Teknik Elektro Dan ...)*, 06(02).
- Kurnia, A. R. D. (2020). *Pengembangan Kurikulum Ipa Terpadu Smp Tinjauan Filosofis, Teoritis Dan Contoh Implementasinya*. Cv. Budi Utama.
- Lena, M. S., Hilmi, N., Zekri, N. E., Netriwati, & Amini, R. (2019). Students' Learning Outcomes Using Problem-Based Learning And Discovery Learning Models In Thematic Integrated Learning. *International Journal Of Innovation, Creativity And Change*, 5(5).
- Mansyur, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Ips Terpadu Dengan Multimedia Interaktif Menggunakan Cartoon Story Maker*.
- Mistawati, M., & Astuti, E. R. P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Networked Terhadap

10297 *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Cartoon Story Maker Berbasis Networked di Sekolah Dasar – Erisa Wandriyati, Risda Amini*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4876>

Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1).

Mulyani, S., & F, F. (2019). Pengembangan Lkpd Berorientasi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.281>

Nafian, M. S. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Komik Pada Tema Cuaca Di Kelas Iii Mi Miftahuddin. *Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*.

Nasriyati, C., Safrida, & Hasanuddin. (2017). Pengaruh Pengembangan Lkpd Berbasis Komik Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Struktur Dan Fungsi Organ Tumbuhan Di Smp Negeri 1 Montasik Aceh Besar. *Seminar Nasional Ii Usm, 1*.

Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.24176/Re.V7i2.1587>

Oktaviyanti, I., Nurhasanah, N., & Prasetya, P. (2021). Pengembangan Lkpd Berbasis Komik Muatan Ips Tema 3 Subtema 3 Pada Kelas Iv Sdn 42 Cakranegara. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 6(2). <https://doi.org/10.25273/Gulawentah.V6i2.10098>

Purwanto, N. (2017). Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran. In *Pt Remaja Rosdakarya*.

Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1). <https://doi.org/10.33365/Jm.V3i1.951>

Putri, R, F. (2020). Penguatan Kualitas Dan Kreatifitas Guru Melalui Cartoon Story Maker. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 127–131.

Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Alfabeta.

Sari, L., Taufina, T., & Fachruddin, F. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Dengan Menggunakan Model Pjbl Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 813–820.

Usmeldi, U., & Risda, A. (2022). Creative Project-Based Learning Model To Increase Creativity Of Vocational High School Students. *Intrnational Journal Of Evaluation And Research In Education (Ijere)*, 11(4), 2155–2164.

Utami, M. D. W. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terpadu Tipe Networked Mengacu Kurikulum 2013 Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Universitas Santa Dharma*.

Winangun, I. M. A. (2022). *Teori Dan Aplikasi Aligned and Skilled Learning*. Cv Green Publisher Indonesia.