

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU  
MENGUNAKAN *CARTOON STOR MAKER*  
BERBASIS *NETWORKED*  
DI KELAS III SD**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
**ERISA WANDRIYATI**  
NIM. 18129046

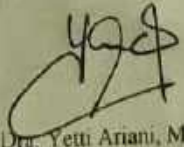
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**  
**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**  
**PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU**  
**MENGGUNAKAN *CARTOON STORY MAKER***  
**BERBASIS *NETWORKED***  
**DI KELAS III SD**

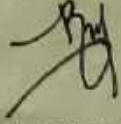
Nama : Erisa Wandriyati  
NIM : 18129046  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Institusi : Universitas Negeri Padang

Padang, Mei 2023

Mengetahui,  
Kepala Departemen PGSD FIP UNP

  
Dra. Yeti Ariani, M.Pd  
NIP. 19601202 198803 2 001

Disetujui Oleh  
Pembimbing

  
Prof. Dr. Rida Amini, M.P  
NIP. 19630831 198903 2 003


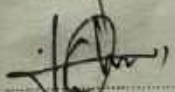
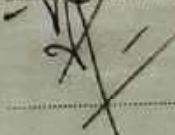
## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Pembelajaran  
Tematik Terpadu Menggunakan *Cartoon Story Maker* Berbasis  
*Networked* di Kelas III SD  
Nama : Erisa Wandriyati  
Nim : 18129046  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2023.

Tim Penguji.

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Prof. Dr. Risa Amiri, MP	1. 
2. Anggota : Dra. Elfa Sukma, M.Pd, Ph.D	2. 
3. Anggota : Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, Ph.D	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Erisa Wandriyati

NIM/BP : 18129046/2018

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Pembelajaran  
Tematik Terpadu Menggunakan *Cartoon Story Maker* Berbasis  
*Networked* di Kelas III SD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya saya dibawah bimbingan pembimbing dan tim penguji. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 1 Maret 2023

Saya yang menyatakan



Erisa Wandriyati

NIM. 18129046

## ABSTRAK

**Erisa Wandriyati, 2023. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi *Cartoon Story Maker* Berbasis *Networked* di Kelas III SD. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.**

Lembar kerja peserta didik (LKPD) yang digunakan siswa kelas III SD masih sederhana dan berupa pertanyaan (soal) sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD tematik terpadu yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan aplikasi *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD yang valid dan praktis.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development (R&D)*. Dengan model pengembangan ADDIE tahap I yaitu *Analysis*, tahap II yaitu *Design*, tahap III yaitu *Development*, tahap IV yaitu *Implementation*, tahap V yaitu *Evaluation*. LKPD yang dirancang ini divalidasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Untuk praktikalitas dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan angket reapon peserta didik. Subjek uji coba produk yang sudah dirancang sebanyak 20 peserta didik di kelas III SDN 07 Sungai Rumbai dan subjek penelitian produk sebanyak 24 peserta didik di kelas III SDN 02 Sungai Rumbai.

Hasil dari penelitian Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi *Cartoon Story Maker* Berbasis *Networked* di Kelas III SD diperoleh hasil validitas materi 91,6 % dengan kategori valid, hasil validitas bahasa 90,6% dengan kategori valid, hasil validitas media 92,7% dengan kategori valid. Sedangkan hasil angket respon guru memperoleh hasil 90,6% dan angket respon peserta didik memperoleh hasil 93,65%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi *Cartoon Story Maker* Berbasis *Networked* di Kelas III SD sudah valid dan praktis di gunakan.

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

## KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Cartoon Story Maker* Berbasis *Networked* di Kelas III SD”. Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada nabi besar umat Islam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat sekarang ini.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terimakasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd., M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

2. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku Koordinator UPP III Bandar Buat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Prof. Dr. Risda Amini, MP selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd, Ph.D dan Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, Ph.D selaku dosen penguji 1 dan dosen penguji 2 yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd selaku validator ahli materi, Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd selaku validator ahli bahasa, dan Bapak Dedi Supendra, S.Pd., M.A. selaku validator ahli media yang telah meluangkan waktu memberikan koreksi, masukan dan juga saran perbaikan sehingga produk yang peneliti hasilan dapat dikatakan valid dan dapat diuji cobakan
6. Bapak dan ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Siti Ramalah, S.Pd. selaku kepala sekolah dan Ibu Maimunah, S.Pd selaku guru kelas III SDN 07 Sungai Rumbai yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan uji coba produk LKPD tematik terpadu yang peneliti kembangkan.
8. Siti Chomairah, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 02 Sungai Rumbai dan Ibu Suwarsih, S.Pd selaku guru kelas III yang telah memberikan izin penelitian.

9. Terimakasih yang tak terhingga dan penuh rasa hormat peneliti sampaikan kepada kedua orangtua tercinta, Ayahanda Iwan, Ibunda Maryati dan adinda Elycia Riskawati yang dengan tulus, ikhlas, sabar dan penuh rasa kasih sayang mendo'akan, dan memberikan seluruh dukungannya baik moril maupun material kepada peneliti.
10. Diri saya sendiri yang mau dan mampu bertahan, berjuang, berusaha sekuat yang saya bisa, tidak meyerah walau banyak rasa dan godaan yang datang, terimakasih karena sudah bersedia untuk tetap kuat.
11. Semau pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga bimbingan, bantuan, dorongan dan do'a yang telah Bapak, Ibu, dan teman-teman berikan menjadi amal shaleh, mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun, peneliti meyakini skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca serta dapat menjadi sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang,  
Peneliti

2023

Erisa Wandriyati



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masaah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Pengembangan .....	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	8
E. Manfaat Pengembangan .....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A. Landasan Teori.....	12
1. Hakikat Lembar Kerja Peserta Didik .....	12
2. Hakikat Tematik Terpadu .....	13
3. Hakikat <i>Cartoon Story Maker</i> .....	17
4. Hakikat <i>Networked</i> .....	25
B. Penelitian Yang Relevan .....	32
C. Kerangka Berpikir .....	35
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>37</b>
A. Model Pengembangan .....	37

B.	Prosedur Pengembangan .....	37
1.	Studi Pendahuluan. ....	37
2.	Pengembangan Model .....	38
C.	Uji Coba Produk.....	43
1.	Subjek Uji Coba.....	43
2.	Jenis Data. ....	43
3.	Instrumen Pengumpulan Data. ....	43
4.	Teknik Analisis Data.....	44
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>48</b>
A.	Penyajian Data Uji Coba .....	48
1.	Penyajian Produk Hasil Pengembangan. ....	48
B.	Analisis Data.....	60
1.	Analisis Data Uji Validitas LKPD Tematik Terpadu. ....	60
2.	Analisis Data Uji Praktikalitas LKPD Tematik Terpadu.....	70
C.	Revisi produk.....	77
D.	Pembahasan .....	79
1.	Validitas LKPD Tematik Terpadu.....	80
2.	Praktikalitas LKPD Tematik Terpadu. ....	81
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>84</b>
A.	Kesimpulan .....	84
B.	Kritik dan Saran .....	85
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>	<b>.....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>.....</b>	<b>89</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kualifikasi validitas pengembangan LKPD .....	45
Tabel 3.2 Kategori validitas pengembangan LKPD .....	46
Tabel 3.3 Skala penilaian angket peserta didik dan guru.....	46
Tabel 3.4 Skala kepraktisan.....	47
Tabel 4.1 Validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.....	59
Tabel 4.2 Hasil uji validitas aspek materi .....	61
Tabel 4.3 Hasil uji validitas awal aspek media .....	63
Tabel 4.4 Hasil uji validitas akhir aspek media.....	65
Tabel 4.5 Hasil uji validitas awal aspek bahasa .....	67
Tabel 4.6 Hasil uji validitas akhir aspek bahasa.....	68
Tabel 4.7 Persentase validasi LKPD tematik terpadu keseluruhan .....	69
Tabel 4.8 Analisis hasil angket respon guru sekolah uji coba.....	72
Tabel 4.9 Analisis hasil angket respon peserta didik sekolah uji coba.....	73
Tabel 4.10 Analisis hasil angket respon guru sekolah penelitian.....	75
Tabel 4.11 Analisis hasil angket respon peserta didik sekolah penelitian.....	76
Tabel 4.12 Saran dan perbaikan LKPD oleh validator .....	77
Tabel 4.13 Hasil revisi media LKPD tematik terpadu menggunakan <i>Cartoon Story Maker</i> berbasis <i>Networked</i> .....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 LKPD yang di gunakan di SD.....	2
Gambar 2.1 Tampilan dekstop komputer.....	18
Gambar 2.2 Tampilan menu utama aplikasi <i>Cartoon Story Maker</i> .....	18
Gambar 2.3 Fitur-fitur aplikasi <i>Cartoon Story Maker</i> .....	19
Gambar 2.4 Menambah <i>background</i> .....	20
Gambar 2.5 Tampilan setelah diatur ukuran serta posisi.....	20
Gambar 2.6 Menambahkan karakter.....	21
Gambar 2.7 Tampilan setelah diatur ukuran serta posisi karakter .....	21
Gambar 2.8 Menambahkan <i>text bubble</i> .....	22
Gambar 2.9 Tampilan setelah ditambahkan dialog .....	22
Gambar 2.10 Tampilan panel kedua yang telah di design .....	23
Gambar 2.11 Mengekspor komik yang telas dibuat .....	23
Gambar 2.12 Tampilan <i>print</i> .....	24
Gambar 2.13 Tampilan <i>save file</i> .....	24
Gambar 2.14 Tampilan komik yang telah di ekspor.....	25
Gambar 2.15 kerangka berpikir .....	36
Gambar 3.1 Alur pengembangan lembar kerja peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan <i>Cartoon Story Maker</i> berbasis <i>Networked</i> di kelas III SD.....	42
Gambar 4.1 Tampilan ikon aplikasi <i>Cartoon Story Maker</i> .....	52
Gambar 4.2 Tampilan awal aplikasi <i>Cartoon Story Maker</i> .....	53
Gambar 4.3 Tampilan untuk menambah latar .....	53
Gambar 4.4 Tampilan untuk menambah foto latar yang diinginkan.....	53

Gambar 4.5 Tampilan mengatur latar .....	54
Gambar 4.6 Tampilan menambah karakter .....	54
Gambar 4.7 Tampilan menambah narasi .....	55
Gambar 4.8 Tampilan menambah dialog .....	55
Gambar 4.9 Tampilan menambah panel .....	56
Gambar 4.10 Untuk menyimpan hasil komik .....	56
Gambar 4.11 Tampilan <i>print</i> .....	57
Gambar 4.12 Tampilan menyimpan <i>file</i> .....	57
Gambar 4.13 Tampilan <i>file</i> yang telah disimpan.....	57
Gambar 4.14 Tampilan komik.....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Guru .....	90
Lampiran 2 Hasi Wawancara Peneliti dengan Guru Wali Kelas III SD.....	91
Lampiran 3 Hasil Observasi .....	93
Lampiran 4 Hasil Analisis Kompetensi Dasar, Indikator Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD pada Tema 8 (Bumi dan Alam Semesta) Subtema 3 (Perubahan Rupa Bumi) Pembelajaran 1,2 dan 3 .....	95
Lampiran 5 RPP Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 1 .....	99
Lampiran 6 RPP Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 2.....	117
Lampiran 7 RPP Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 3.....	132
Lampiran 8 Kisi-Kisi Lembar Validasi Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan <i>Cartoon Story Maker</i> Berbasis <i>Networked</i> di Kelas III SD .....	148
Lampiran 9 Hasil Angket Validasi Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan <i>Cartoon Story Maker</i> Berbasis <i>Networked</i> di Kelas III SD oleh Ahli Materi.....	149
Lampiran 10 Hasil Angket Validasi Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan <i>Cartoon Story Maker</i> Berbasis <i>Networked</i> di Kelas III SD oleh Ahli Bahasa ....	153
Lampiran 11 Hasil Angket Validasi Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan <i>Cartoon Story Maker</i> Berbasis <i>Networked</i> di Kelas III SD oleh Ahli Media .....	161
Lampiran 12 Hasil Angket Praktikalitas Respon Guru SDN 07 Sungai Rumbai Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan <i>Cartoon Story Maker</i> Berbasis <i>Networked</i> di Kelas III SD.....	169

Lampiran 13 Hasil Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik SDN 07 Sungai Rumbai Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan <i>Cartoon Story Maker</i> Berbasis <i>Networked</i> di kelas III SD .....	171
Lampiran 14 Hasil Angket Praktikalitas Respon Guru SDN 02 Sungai Rumbai Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan <i>Cartoon Story Maker</i> Berbasis <i>Networked</i> di Kelas III SD.....	173
Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan <i>Cartoon Story Maker</i> Berbasis <i>Networked</i> di Kelas III SDN 07 Sungai Rumbai.....	175
Lampiran 16 Hasil Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik SDN 02 Sungai Rumbai Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan <i>Cartoon Story Maker</i> Berbasis <i>Networked</i> di Kelas III SD.....	176
Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan <i>Cartoon Story Maker</i> Berbasis <i>Networked</i> di Kelas III SDN 02 Sungai Rumbai.....	178
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian SDN 07 Sungai Rumbai.....	180
Lampiran 19 Surat Balasan Izin Penelitian SDN 07 Sungai Rumbai.....	181
Lampiran 20 Surat Izin Penelitian SDN 02 Sungai Rumbai.....	182
Lampiran 21 Surat Balasan Izin SDN 02 Sungai Rumbai .....	183
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian SDN 07 Sungai Rumbai .....	184
Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian SDN 02 Sungai Rumbai .....	185
Lampiran 24 LKPD Menggunakan <i>Cartoon Story Maker</i> .....	187

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan posisi yang strategis untuk mewujudkan komitmen dalam mencerdaskan kehidupan bangsa kearah yang lebih optimal. Proses pembelajaran memberikan pengetahuan, keterampilan, serta sikap profesi yang bisa memenuhi tuntutan lapangan kerja. 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 (Amini, 2015). Pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik terpadu dalam proses pembelajarannya.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Utami, 2018). Amini & Helsa (2020) berpendapat bahwa pembelajaran tematik juga memfokuskan agar peserta didik dapat terlibat dalam proses pembelajaran serta mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan mampu memperoleh pengalaman secara langsung.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di SDN 02 Sungai Rumbai pada tanggal 21-23 Februari 2022, SDN 03 pada tanggal 24



Februari-1 Maret 2022 dan SDN 06 pada tanggal 2-4 Maret 2022. Dijelaskan bahwa pembelajaran di ketiga SD tersebut hampir sama, yaitu pembelajaran belum berjalan maksimal seperti yang diharapkan. 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 berupa soal-soal 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, bekerja sama, dan lain-lain. LKPD yang digunakan kurang lengkap seperti tidak terdapat langkah kerja dan tujuan kegiatan yang hendak dicapai. Dari permasalahan tersebut, dampaknya yaitu peserta didik kurang tertarik dalam mengerjakan LKPD pada proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik belum optimal.



Gambar 1.1 LKPD yang digunakan di SD

Penelitian yang dilakukan oleh Oktaviyanti, Nurhasanah, & Prasetya (2021) menemukan beberapa permasalahan yaitu LKPD yang digunakan

masih sederhana, seperti penggunaan gambar yang masih sedikit, tidak berwarna dan terlalu banyak menggunakan kata-kata dibanding gambar, sehingga peserta didik tidak antusias dan merasa bosan dalam mengerjakan LKPD tersebut.

Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh Nafian (2021) menemukan beberapa permasalahan yaitu dari segi penyajian LKPD yang digunakan membuat peserta didik bosan dan tidak bersemangat dalam belajar. Sebagian besar LKPD hanya digunakan oleh guru untuk diskusi kelompok dengan menyajikan soal-soal latihan di dalamnya sehingga pembelajaran seperti yang diharapkan kurikulum 2013 kurang optimal.

Melihat berbagai permasalahan di atas, solusi yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan mengembangkan LKPD yang lebih menarik bagi peserta didik. LKPD yang lebih menarik bagi peserta didik yaitu LKPD yang memiliki banyak gambar dan berwarna, karena peserta didik lebih suka melihat sesuatu yang baru, berwarna, dan tidak monoton. Kemudian LKPD dilengkapi dengan langkah kerja dan tujuan yang akan dicapai.

Sebelum mengajar di kelas, guru harus menyusun perangkat pembelajaran terlebih dahulu agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Perangkat pembelajaran tersebut meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, lembar kerja peserta didik, media pembelajaran serta lembar penilaian. Salah satu penunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu

perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan untuk merangsang motivasi peserta didik (Nasriyati, Safrida & Hasanuddin, 2017). LKPD memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh (Nafian, 2021). LKPD yang dapat menarik perhatian siswa serta membuat siswa lebih termotivasi dalam mengerjakan LKPD yaitu dengan menggunakan LKPD yang memiliki banyak gambar dan berwarna, salah satunya yaitu LKPD yang berbentuk komik.

Menurut Putra dan Milenia (2021) komik merupakan cerita bergambar yang memuat teks bacaan serta dialog singkat yang akan memudahkan pembaca memahami suatu cerita. Maka, dengan menggunakan LKPD berbasis komik tentu akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik merasa senang dan akan mudah memahami. Komik memiliki kelebihan yaitu penyajiannya yang mengandung gambar dan cerita yang kuat serta menarik pembaca untuk terus membacanya hingga selesai (Nugraheni, 2017). Penelitian yang telah dilakukan oleh Oktaviyanti, Nurhasanah, & Prasetya (2021) dengan hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa LKPD yang berbentuk komik layak di gunakan serta dikatakan bahwa LKPD berbasis komik sudah valid. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan LKPD yang berbentuk komik

dengan tujuan menciptakan sebuah LKPD yang valid dan praktis untuk peserta didik.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Oktaviyanti, Nurhasanah, & Prasetya (2021) yaitu mengembangkan LKPD yang di dalamnya terdapat komik sebagai bentuk materi, peserta didik memahami isi bacaan dan mampu menjawab soal yang terkait dengan materi di dalam komik tersebut. LKPD berbentuk komik di cetak dan diberikan kepada peserta didik secara individu. Adapun penelitian yang telah dilakukan oleh Nafian (2021) yang mengembangkan LKPD yang menjadikan komik sebagai media visual yang memudahkan peserta didik dalam memahami dan menjawab soal-soal yang terdapat dalam LKPD.

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

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.

Komik yang dikembangkan dibuat menggunakan aplikasi *Cartoon Story Maker* yang merupakan program aplikasi yang memiliki kemampuan membuat komik dengan cepat (Mansyur, 2020). Salah satu keunggulan *Cartoon Story Maker* yaitu memiliki karakter dan *background libraries* yang tidak terbatas. Selain itu, media ini kaya dengan ekspresi dan warna disertai penggambaran karakter yang unik, sehingga alur sebuah cerita akan mudah dipahami (Dewi, 2019).

Lembar kerja peserta didik yang dikembangkan akan diterapkan di kelas III SD pada pembelajaran Tema 8 (Bumi dan Alam Semesta) Subtema 3 (Perubahan Rupa Bumi) menggunakan model pembelajaran *Networked*, dimana dengan menggunakan model ini peserta didik dapat menemukan informasi dari berbagai sumber belajar seperti buku, majalah, komik, internet, televisi, radio, ahli dan lain sebagainya. Hal ini sejalan dengan pendapat Intania & Usmeldi (2020) Untuk mengembangkan kemampuan peserta didik secara mandiri bisa menggunakan LKPD dengan model pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih aktif. *Networked* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi ajar. Tipe ini sangat cocok digunakan pada semua jenjang pendidikan. *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, 2019).

Pada penelitian yang dilakukan, komik diharapkan menjadi sumber informasi menarik bagi peserta didik sehingga dapat memotivasi dan minat belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini berjudul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Cartoon Story Maker* Berbasis *Networked* di Kelas III SD”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan lembar kerja peserta didik Pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan lembar kerja peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD yang praktis?

#### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan pengembangan yang di laksanakan adalah:

1. Untuk menghasilkan lembar kerja peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD yang valid.

2. Untuk menghasilkan lembar kerja peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* di kelas III SD yang praktis.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Lembar kerja peserta didik memuat materi tematik terpadu.
2. Lembar kerja peserta didik yang dikembangkan menggunakan *Cartoon Story Maker*.
3. LKPD yang dikembangkan adalah LKPD yang sesuai dengan langkah model pembelajaran *Networked*.
4. Lembar kerja peserta didik yang akan dikembangkan memuat teks, gambar dan warna yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, bermakna, serta dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Manfaat pengembangan media ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi penulis,  
Untuk dapat menghasilkan ide-ide baru yang menarik dalam mengembangkan dan merancang LKPD pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar serta menambah pengetahuan dan pengalaman baru.

2. Bagi kepala sekolah,

Kepala sekolah dapat menjadikan pengembangan LKPD menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* sebagai acuan dan bahan masukan dalam penggunaan LKPD.

3. Bagi guru,

Guru dapat menggunakan LKPD ini dalam mencapai tujuan pembelajaran tematik terpadu yaitu peserta didik mampu berpikir mengenai materi tematik terpadu, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna dan juga memotivasi peserta didik dalam belajar.

4. Bagi peserta didik,

Pengembangan LKPD menggunakan *Cartoon Story Maker* berbasis *Networked* dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu. Proses pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik termotivasi lagi untuk belajar.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian ini dapat diuji melalui uji validitas dan uji praktikalitas. Uji validitas dapat dilakukan untuk menentukan valid atau tidaknya materi, desain, dan bahasa sebuah LKPD yang dikembangkan yaitu dengan cara memvalidasinya oleh para ahli (Validator). Sedangkan uji praktikalitas dilakukan untuk menentukan praktis atau tidaknya sebuah LKPD yang dikembangkan dengan cara melihat hasil pengisian angket



respon guru dan peserta didik terhadap prakikalitas LKPD yang dikembangkan.

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.

#### **G. Definisi Istilah**

Definisi istilah merupakan batasan pengertian yang dijadikan pedoman dalam melaksanakan penelitian untuk menghindari perbedaan istilah yang digunakan dalam penelitian (Rizka, 2019). Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk penelitian yang dilaksanakan yaitu:

1. Metode Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian untuk menganalisis kebutuhan produk dalam penelitian yang dapat dipakai untuk menciptakan produk baru (Mansyur, 2020).
2. Tematik terpadu merupakan pembelajaran yang terintegrasi dalam satu tema yang memberi peserta didik suatu pengalaman yang bermakna (Nafian, 2021).
3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan untuk merangsang motivasi peserta didik (Nasriyati, Safrida dan Hasanuddin, 2017).

4. Komik merupakan cerita bergambar yang memuat teks bacaan serta dialog singkat yang akan memudahkan pembaca memahami suatu cerita (Putra dan Milena, 2021).
5. *Cartoon Story Maker* merupakan aplikasi yang memiliki kemampuan membuat komik dengan cepat (Mansyur, 2020).
6. *Networked* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok aktif dalam mencari dan menemukan konsep dengan tepat (Mistawati & Astuti, 2019).
7. Model ADDIE adalah model kerangka kerja sederhana yang dapat digunakan dalam merancang pembelajaran yang prosesnya dapat ditetapkan dalam berbagai peraturan karena strukturnya yang umum (Oktaviyanti, Nurhasanah & Prasetya (2021)
8. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Kegiatan validasi dilakukan untuk mengukur kevalidan LKPD dengan tujuan untuk mengetahui apakah LKPD yang dikembangkan ini layak atau tidak untuk digunakan (Rizka, 2019).
9. Praktikalitas adalah aspek yang menentukan suatu instrumen mudah digunakan, praktis dan tidak rumit (Arikunto & Cepi dalam Alfianika, 2018).