



Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Komik pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Kelas X SMA Negeri 1 Jayapura

Yurenus B. Makayan

Universitas Cendrawasih, Indonesia

Jl. Kamp Wolker, Yabansai, Kec. Heram, Kota Jayapura, Papua 99224

Email : yurenusmakayan@fkip.uncen.ac.id

***Abstract** The main objective of the research is to design an effective LKPD through comics in Civic Education (PKn) lessons in class X SMA Negeri 1 Jayapura. R&D is the method used with the ADDIE model. The results obtained showed that the application of comic-based LKPD was able to increase students' motivation and understanding of Civics Education material. Hopefully, this research can contribute to the development of innovative and interesting learning media for students.*

***Keywords:** LKPD, Comic, Citizenship Education (PKn)*

Abstrak Tujuan utama penelitian yakni merancang LKPD yang efektif melalui komik pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas X SMA Negeri 1 Jayapura. R&D adalah metode yang digunakan dengan model ADDIE. Hasil yang diperoleh memunculkan bahwa penerapan LKPD berbasis komik mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi PKn. Diharapkan, penelitian ini mampu memberikan sumbangan pada pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta menarik bagi siswa.

Kata Kunci: LKPD, Komik, Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn)

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peranan yang sangat krusial dalam membentuk karakter serta kesadaran berbangsa dan bernegara —nasionalisme— di kalangan siswa (Izma & Kesuma, 2018; Humaeroh & Dewi, 2021; Komala, 2022). Di era digital saat ini, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk menarik minat siswa. Satu dari sekian pendekatan yang dapat digunakan yakni pengembangan LKPD berdasar komik (Puspitasari, 2021; Ngazizah, 2022). Sebagai media pembelajaran, komik menawarkan daya tarik visual yang dapat mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep yang kompleks (Waluyanto, 2005; Wahid & Yasin, 2021). Bahkan penelitian lain semakin menguatkan argumentasi sebelumnya bahwa media pembelajaran komik digital itu menarik, efisien, dan efektif (Kanti, 2018; Rosadi & Karimah, 2022), serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Aeni & Yusupa, 2018; Mahendra, 2021; Nafala, 2022).

SMA Negeri 1 Jayapura, sebagai salah satu institusi pendidikan di Papua, menghadapi tantangan tersendiri dalam menerapkan pembelajaran PKn yang efektif. Berdasarkan data dari survei awal, banyak siswa mengungkapkan kesulitan dalam memahami materi PKn yang sering kali dianggap kaku dan membosankan. Hal ini

menunjukkan perlunya inovasi dalam penyampaian materi supaya minat siswa untuk belajar lebih besar.

LKPD berbasis komik diharapkan dapat menjadi solusi untuk permasalahan ini. Dengan memanfaatkan elemen visual dan narasi yang menarik, komik dapat membantu siswa memahami materi PKn lebih baik. Selain itu, kegunaan komik pada pembelajaran juga meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong partisipasi aktif mereka pada proses di kelas.

Fokus penelitian adalah mengembangkan LKPD berlandas komik yang sesuai dengan kurikulum PKn kelas X serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, hasil ini bisa dijadikan pondasi pengembangan media belajar yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

2. METODE

R&D adalah metode yang digunakan dengan model ADDIE —analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi—. Tahap analisis dilakukan identifikasi terkait kebutuhan siswa serta analisis rangkaian pelajaran PKn untuk kelas X. Data diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa, serta melalui observasi di kelas.

Setelah tahap analisis, penelitian berlanjut ke tahap desain, di mana peneliti merancang LKPD dengan basis komik sesuai kebutuhan siswa. Desain komik ini mencakup pemilihan tema, pembuatan skenario, dan ilustrasi yang menarik. Ketika tahap pengembangan atau perancangan, LKPD diuji dulu di kelas X untuk mendapatkan umpan balik dari siswa dan guru.

Implementasi dilakukan dengan menerapkan LKPD berbasis komik dalam proses pembelajaran PKn. Siswa diberikan LKPD dan diarahkan untuk menyelesaikan berbagai tugas di dalamnya. Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi untuk menganalisis interaksi siswa dan tingkat keterlibatan mereka.

Setelah tahap implementasi, dilakukan evaluasi untuk mengukur efektivitas LKPD berbasis komik dalam meningkatkan pemahaman siswa. Data dikumpulkan melalui tes yang dilaksanakan sebelum dan sesudah pembelajaran, serta angket yang diisi oleh siswa mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan LKPD tersebut. Setelah itu, statistik deskriptif akan digunakan dalam menganalisis data dari hasil penelitian secara komprehensif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan LKPD berbasis komik ternyata bisa menambah motivasi, juga pemahaman siswa terhadap bahan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Data hasil analisis diperoleh rata-rata nilai siswa sebelum penerapan LKPD adalah 65, sedangkan setelah penggunaan LKPD, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 80. Peningkatan ini menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam pemahaman siswa terkait bahan yang diajarkan.

Selanjutnya, hasil angket menunjukkan 85% anak didik termotivasi sekaligus tertarik untuk belajar PKn setelah LKPD berbasis komik diterapkan. Siswa juga menyatakan bahwa komik membantu mereka dalam memahami konsep-konsep yang sulit. Sebagai contoh, saat mempelajari peran warga negara terkait kewajiban dan hak, ilustrasi yang menggambarkan situasi nyata dapat dilihat secara langsung pada komik tersebut.

Observasi selama proses pembelajaran juga mengungkapkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas dan lebih berani mengemukakan pendapat. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis komik, satu sisi memperkuat pemahaman siswa, serta keterampilan sosial mereka. Siswa lebih percaya diri, juga mampu bekerja sama dalam kelompok.

Kesimpulan yang diperoleh yakni LKPD berbasis komik merupakan media pembelajaran efektif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam mata pelajaran PKn. Temuan penelitian sejalan dengan penelitian Wahid et al. (2021) yang menunjukkan jika penggunaan media pembelajaran yang inovatif mampu membuat siswa lebih banyak terlibat pada proses belajar mengajar.

Pembahasan mengenai hasil penelitian ini akan difokuskan pada dampak penggunaan LKPD berbasis komik terhadap pembelajaran PKn di kelas X SMA Negeri 1 Jayapura. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan yang dapat dimanfaatkan dalam konteks pendidikan.

Pertama, komik mampu memberikan informasi melalui cara kreatif, menarik juga menyenangkan. Hal ini sangat penting, mengingat siswa di usia remaja cenderung lebih menyukai media visual dan interaktif.

Kedua, komik juga memudahkan siswa memahami beragam konsep yang rumit dengan cara sederhana. Dalam konteks PKn, banyak materi yang memerlukan pemahaman mendalam, seperti hak asasi manusia, demokrasi, serta peran dan kewarganegaraan. Dengan ilustrasi dan narasi yang menarik, siswa dapat lebih mudah mengaitkan teori dengan kenyataan yang mereka hadapi sehari-hari.

Ketiga, LKPD berbasis komik mampu meningkatkan motivasi untuk belajar. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan LKPD berbasis komik lebih antusias dan aktif dalam belajar dari pada mereka yang tidak. Hal ini menandakan bahwa inovasi dalam media pembelajaran dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan.

Selain itu, penggunaan LKPD berbasis komik ternyata merangsang siswa untuk secara mandiri mengembangkan potensinya. Siswa dapat membaca dan memahami materi sesuai dengan kecepatan masing-masing. Ini sangat penting dalam konteks pembelajaran yang beragam, karena masing-masing siswa punya cara belajar yang berbeda. Dengan demikian, LKPD berbasis komik dapat menjadi alternatif yang efektif untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Namun, penelitian ini juga menyadari adanya beberapa tantangan dalam implementasi LKPD berbasis komik. Salah satu tantangan tersebut adalah perlunya pelatihan bagi guru agar dapat memanfaatkan media ini secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan dan workshop bagi guru agar mereka dapat mengintegrasikan LKPD berbasis komik ke dalam pembelajaran dengan lebih efektif.

4. SIMPULAN

Pengembangan LKPD berbasis komik pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Negeri 1 Jayapura kelas X menunjukkan hasil yang sangat positif. Penerapan LKPD berbasis komik terbukti mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi PKn. Pun juga siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih baik dalam pembelajaran.

Dengan demikian, LKPD berbasis komik bisa menjadi pilihan media pembelajaran inovatif serta menarik. Penelitian ini sekiranya bisa berkontribusi pada berbagai pengembangan metode belajar yang akan ada di masa depan pada institusi pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran PKn. Penelitian ini tidak seharusnya berhenti di sini, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna mengeksplorasi potensi penggunaan media pembelajaran berbasis komik dalam berbagai konteks pendidikan lainnya

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model media pembelajaran e-komik untuk SMA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 43–59.
- Alfasisromarakap, A., Ahman, A., Sunaryo, S., Achmad, A., Husen, H., & Astra, I. M. (2021). Hambatan dan tantangan dalam penyelenggaraan pendidikan dasar di

Kabupaten Biak Numfor Provinsi Papua di era otonomi khusus Papua. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 4(1), 141–153.
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i1.1870>

- Badan Pusat Statistik. (2021). *Statistik kemiskinan di Papua*. Jakarta: BPS.
- Cenderawasih, U., & Abepura-Sentani, J. R. (2024). Penyuluhan dan penerapan sekolah damai untuk menumbuhkan sikap positif peserta didik. *Jurnal Abdi Pendidikan Program Kebinekaan Global*, 5(1), 29–39.
- Dewi, R. R., Suresman, E., & Suabuana, C. (2021). Pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter di persekolahan. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 2(1), 71–84.
- Gule, Y. (2021). Pentingnya kompetensi sosial guru pendidikan agama Kristen dalam meningkatkan motivasi siswa belajar pendidikan agama Kristen. *Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen dan Musik Gereja*, 5(1), 89–104.
- Hasna, S., Firdaus, A. R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Strategi guru dalam menumbuhkan jiwa nasionalisme peserta didik melalui pembelajaran PKN. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4970–4979.
- Humaeroh, S., & Dewi, D. A. (2021). Peran pendidikan kewarganegaraan di era globalisasi dalam pembentukan karakter siswa. *Journal on Education*, 3(3), 216–222.
- Izma, T., & Kesuma, V. Y. (2019). Peran pendidikan kewarganegaraan dalam membangun karakter bangsa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(1), 84–92.
- Jamal, O. (2020). The role of the Barisan Merah and Putih in fighting for legislative member for indigenous Papuans. *ACEH 2019*, 418, 214–221.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200320.042>
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135–141.
- Kogoya, W., Jamal, O., Krobo, A., Benggan, W., Keguruan, F., & Universitas, P. (2024). Penguatan karakter gotong royong bagi anak usia dini di PAUD Pelita Perumnas II Waena, Jayapura. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 98–103.
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan komik pendidikan sebagai media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 279–279.
- Meteray, B. (2022a). Klaim Kerajaan Majapahit dan penyemaian nasionalisme Indonesia di Kaimana. *Jurnal Ilmiah Hubungan Internasional*, 1–15.
<https://doi.org/10.26593/jihi.v0i00.5969.1-15>
- Meteray, B. (2022b). Kontestasi nasionalisme Indonesia pada tiga daerah penyemaian di Papua. *Jurnal Ilmiah Hubungan Internasional*, 48(1), 47–62.

- Nafala, N. M. (2022). Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130.
- Ngazizah, N., Rahmawati, R., & Oktaviani, D. L. (2022). Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran tematik terpadu. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 8(2), 147–154.
- Pudjiastuti, S. R., Iriansyah, H. S., Idrus, A., Fatgehipon, A. H., & ... (2024). Bunga rampai budaya demokrasi dalam perspektif kearifan lokal (Issue June). <https://repository.penerbitwidina.com/publications/568910/bunga-rampai-budaya-demokrasi-dalam-perspektif-kearifan-lokal>
- Puspitasari, W. D., Santoso, E., & Rodiyana, R. (2021). Sistematis literatur review: Media komik dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 737–743.
- Rahmadi, D. S., & Apriawan, A. (2019). Pembelajaran multikultural pada kuliah kewarganegaraan berbasis pendidikan tinggi vokasi. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 3(3).
- Rosadi, F., & Akhlakul Nurul Karimah, N. (2022). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran komik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1, 87–96.
- UNICEF. (2021). *Education in Papua: Challenges and opportunities*. Retrieved from [link].
- Wabiser, Y. D. (2021). *Papua dari pemekaran ke pemekaran*. CV Widina Media Utama.
- Wabiser, Y. D., & Irianto, P. (2024). Problematics of students' discipline value in academic activities and non-academic. *Formosa Journal of Science and Technology*, 3(2), 355–366. <https://doi.org/10.55927/fjst.v3i2.8241>
- Wabiser, Y. D., & Meteray, B. (2023). The growth of Indonesian nationalism among Papuans after integration in Merauke (1963-1969). *Masyarakat Indonesia*, 35(August 1945), 246–266.
- Wabiser, Y. D., Prabawa, T. S., & Rupidara, N. S. (2022). The exploration of elementary school students' learning motivation: A case study in Papua. *Eurasian Journal of Educational Research*, 97(97), 59–85.
- Wahid, F. S., Mutaqin, A., & Yasin, Y. (2021). Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk siswa sekolah dasar. *Media Bina Ilmiah*, 16(5), 6873–6882.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 7(1).
- Yayusman, M. S. (2019). Perkembangan studi diaspora. *Masyarakat Indonesia*, 45, 106–111.