

## PENGEMBANGAN LKPD BERBENTUK KOMIK BERBASIS PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL MATERI SPLDV KELAS IX SMP BERBANTUAN CANVA

Masna<sup>1</sup>, Safrudiannur<sup>2\*</sup>

Pendidikan Matematika<sup>1,2</sup>, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan<sup>1,2</sup>,  
Universitas Mulawarman<sup>1,2</sup>

[safrudiannur@fkip.unmul.ac.id](mailto:sufrudiannur@fkip.unmul.ac.id)<sup>2\*</sup>

### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbentuk komik berbasis pembelajaran kontekstual materi SPLDV kelas IX SMP berbantuan Canva dengan model pengembangan ADDIE. Pada tahap *Analysis*, hasil survei awal menunjukkan bahwa minimnya penggunaan media visual menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami materi SPLDV, khususnya menyelesaikan soal cerita. Di sisi lain, peserta didik menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media visual dan ketertarikan terhadap LKPD berbentuk komik. Oleh karena itu, dikembangkan LKPD berbentuk komik berbasis pembelajaran kontekstual sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Tahap *Design* meliputi perancangan alur cerita, penentuan karakter, latar, dialog, ilustrasi pendukung materi, serta pembuatan *storyboard*. Pada tahap *Development*, dilakukan proses pengembangan komik yang terdiri dari empat subbab. Setiap subbab memuat penjelasan materi, contoh soal, latihan soal, refleksi, dan evaluasi yang disusun secara sistematis untuk mendukung proses pembelajaran. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan uji validasi oleh para ahli, revisi, serta uji coba perorangan bersama guru mata pelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD berbentuk komik berada pada kategori "sangat valid", sedangkan hasil uji coba perorangan menunjukkan kategori "sangat praktis". Selanjutnya, pada tahap *Implementation*, komik yang telah direvisi diujicobakan kepada peserta didik untuk dilakukan data kepraktisan. Hasil angket menunjukkan respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 81% dengan kategori "sangat praktis". Terakhir, tahap *Evaluation* dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan untuk memastikan kualitas produk.

Kata kunci: LKPD, Komik, Pembelajaran Kontekstual, Canva, SPLDV

### A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk generasi yang cerdas, adaptif, dan mampu menghadapi tantangan abad ke-21. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan tidak hanya terletak pada penguasaan pengetahuan secara procedural, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam memahami konsep

serta menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah perlu diarahkan pada pendekatan yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan kompetensi berpikir tingkat tinggi. Temuan Santoso dkk (2024) menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar, terutama dalam aspek pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis.

Komitmen pemerintah Indonesia terhadap peningkatan kualitas Pendidikan tercermin dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat (3) dan (4), yang menegaskan kewajiban penyelenggaraan pendidikan nasional serta alokasi anggaran pendidikan minimal 20% dari APBN maupun APBD (Kurniawati, 2022). Implementasi kebijakan tersebut diwujudkan melalui Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpihak pada peserta didik, diferensiasi, serta penguatan kompetensi esensial. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa praktik pembelajaran masih didominasi metode konvensional, minim pendekatan kontekstual, dan minim penggunaan media visual. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan lemahnya pemahaman konsep, terutama pada mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak.

Matematika memiliki peran strategis dalam membentuk pola pikir logis, sistematis, dan kritis (Husnaidah dkk., 2024). Sebagai ilmu dasar, matematika menjadi fondasi bagi berbagai disiplin ilmu serta berkontribusi dalam pengambilan keputusan rasional dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran matematika seharusnya tidak hanya menekankan penguasaan algoritma, tetapi juga pemahaman konseptual dan kemampuan memodelkan permasalahan nyata ke dalam bentuk matematis.

Salah satu materi yang menuntut kemampuan tersebut adalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Materi ini menuntut peserta didik untuk memahami hubungan antarvariabel, menerapkan metode penyelesaian seperti grafik, substitusi dan eliminasi, serta memodelkan masalah kontekstual ke dalam sistem persamaan. Dalam struktur kurikulum SMP, SPLDV menjadi materi yang penting karena menjadi prasyarat bagi topik aljabar lanjutan di jenjang berikutnya. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami

kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita SPLDV. Penelitian Agustini & Pujiastuti (2020) mengungkapkan bahwa kemampuan pemahaman matematis peserta didik pada soal cerita SPLDV masih tergolong rendah, dengan rata-rata capaian 57% yang berada pada kategori kurang.

Rendahnya pemahaman tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang cenderung berfokus pada latihan teknis tanpa memberikan penguatan konsep serta keterkaitan dengan situasi nyata. Akibatnya, peserta didik mampu menyelesaikan soal rutin, tetapi kesulitan ketika dihadapkan pada permasalahan kontekstual. Salah satu pendekatan yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pembelajaran kontekstual, yang menekankan keterkaitan antara materi pelajaran dan kehidupan sehari-hari. Penelitian Imamah & Haqiqi (2022) membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kontekstual pada materi SPLDV mampu meningkatkan pemahaman konsep matematis dan pemecahan masalah kontekstual peserta didik, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 69,08 pada *pretest* menjadi 84,15 pada *posttest*.

Dalam mendukung pembelajaran kontekstual, diperlukan media yang mampu menghadirkan konteks secara menarik dan mudah dipahami. Salah satu alternatif yang potensial adalah penggunaan komik sebagai media pembelajaran. Komik mengintegrasikan teks dan visual sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak melalui representasi konkret. Penelitian Novferma dkk. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berilustrasi komik mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik hingga kategori sangat tinggi. Temuan ini diperkuat oleh hasil survei awal yang dilakukan terhadap peserta didik SMP dan SMA di Kota Samarinda dan Tenggarong yang telah mempelajari SPLDV. Sebagian besar responden menyatakan bahwa materi SPLDV lebih mudah dipahami jika disertai media visual dan komik dinilai sebagai media yang menyenangkan.

Hasil wawancara dengan salah satu guru matematika kelas IX di SMP Negeri 1 Samarinda juga menunjukkan bahwa penggunaan media komik belum pernah diterapkan dalam pembelajaran SPLDV, namun memiliki potensi besar. Selama ini, pembelajaran berbasis kasus hanya mengandalkan buku teks dan slide presentasi, sehingga kurang menarik dan kurang kontekstual. Penelitian Alfyyah

dkk., (2024) turut menguatkan bahwa peserta didik cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran baru yang belum pernah mereka gunakan sebelumnya, termasuk komik.

Meskipun demikian, kajian terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan komik matematika pada materi SPLDV umumnya hanya fokus pada penyajian cerita kontekstual atau contoh permasalahan tertentu. Komik yang dikembangkan belum disusun secara sistematis dalam bentuk Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) yang memuat keseluruhan struktur pembelajaran secara lengkap dan bertahap. Padahal, dalam pembelajaran matematika, penyajian materi yang runtut dan terintegrasi sangat penting untuk mencegah miskonsepsi serta memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Materi SPLDV terdiri atas beberapa submateri yang saling berkaitan, mulai dari pemahaman konsep dasar persamaan linear dua variabel, metode penyelesaian (eliminasi dan substitusi), hingga penerapan dalam pemodelan masalah kontekstual. Jika penyajiannya terpisah dan tidak komprehensif, peserta didik berpotensi memahami konsep secara parsial. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan LKPD berbentuk komik yang tidak hanya menyajikan cerita kontekstual, tetapi juga memuat tujuan pembelajaran, penjelasan materi, contoh soal, latihan, refleksi, dan evaluasi dalam satu kesatuan bahan ajar yang sistematis.

Dalam proses pengembangannya, pemanfaatan platform desain digital seperti Canva menjadi solusi praktis dan efektif. Canva menyediakan berbagai template, ilustrasi, dan elemen visual yang memudahkan penyusunan komik pembelajaran tanpa memerlukan keahlian desain profesional. Fitria (2023) menyatakan bahwa Canva membantu guru dalam mengembangkan komik berbasis cerita karena antarmukanya yang ramah pengguna dan aset visual yang lengkap. Meta-analisis Astano (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran memberikan dampak besar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik ( $g = 1.703; p < 0.001$ ). Selain itu, Pedroso dkk. (2023) menemukan bahwa Canva mendukung kreativitas dan kolaborasi dalam pembelajaran digital.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat celah penelitian berupa belum dikembangkannya LKPD berbentuk komik berbasis pembelajaran kontekstual yang menyajikan seluruh submateri SPLDV secara lengkap, sistematis, dan terintegrasi

dalam satu kesatuan bahan ajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbentuk komik berbasis pembelajaran kontekstual pada materi SPLDV kelas IX SMP berbantuan Canva yang disusun secara komprehensif untuk mendukung pemahaman konsep dan ketercapaian tujuan pembelajaran

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan (*evaluation*) evaluasi (Winaryati dkk., 2021). Model ini dipilih karena sistematis dan sesuai untuk pengembangan bahan ajar.

Pada tahap *analysis* (analisis), dilakukan analisis kebutuhan melalui penyebaran kuesioner kepada peserta didik SMP dan SMA di Kota Samarinda dan Tenggarong yang telah mempelajari materi SPLDV. Selain itu, dilakukan analisis karakteristik peserta didik serta analisis materi untuk memastikan kesesuaian pengembangan LKPD dengan capaian pembelajaran kelas IX SMP.

Tahap *design* (desain) meliputi perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan alur cerita (*storyline*) berbasis pembelajaran kontekstual, perancangan *storyboard* LKPD berbentuk komik, serta pembuatan visual tokoh dan latar (*background*) komik dengan memanfaatkan fitur *Magic AI* pada platform Canva dan disempurnakan melalui platform ChatGpt. Desain visual komik dikembangkan menggunakan platform digital Canva untuk mendukung penyajian materi secara menarik dan sistematis.

Pada tahap *development* (pengembangan), dilakukan pembuatan produk LKPD berbentuk komik sesuai desain yang telah disusun. Tahap ini terdiri dari tiga bagian, yaitu pengembangan komik belajar matematika, validasi oleh para ahli, revisi, serta uji coba perorangan oleh guru.

Tahap *implementation* (implementasi) dilakukan melalui uji coba pada peserta didik kelas IX G SMP Negeri 1 Samarinda selama empat pertemuan. Pada akhir pertemuan dikumpulkan data respons peserta didik untuk menilai tingkat kepraktisan penggunaan LKPD berbentuk komik dalam pembelajaran.

Tahap *evaluation* (evaluasi), dilakukan refleksi terhadap keseluruhan proses yang telah dilakukan, mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, hingga pelaksanaan. Jika ditemukan hal-hal yang masih perlu diperbaiki, maka aspek tersebut diidentifikasi untuk kemudian disempurnakan. Evaluasi dalam tahap ini terdiri dari dua jenis, yaitu evaluasi formatif yang dilakukan pada setiap tahapan untuk memastikan proses berjalan sesuai rencana, serta evaluasi sumatif yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan untuk memperoleh umpan balik dari pihak-pihak terkait.

Data yang dikumpulkan meliputi: (1) hasil analisis awal yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada peserta didik SMP dan SMA di Kota Samarinda dan Tenggarong yang telah mempelajari materi SPLDV melalui Google Form; (2) data hasil validasi ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan komik yang dikembangkan; serta (3) data angket respons guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan LKPD berbentuk komik.

Data hasil validasi dan angket respons kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan skala Likert empat tingkat. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil perhitungan persentase skor validitas komik diinterpretasikan dengan kriteria yang ditunjukkan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Tingkat Validitas Produk

<b>Interval</b>	<b>Interpretasi</b>
$0\% \leq P \leq 20\%$	Tidak Valid
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Valid
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Valid
$60\% < P \leq 80\%$	Valid
$80\% < P \leq 100\%$	Sangat Valid

Sumber: Novita dkk. (2025)

Dalam penelitian ini, hasil angket respons kepraktisan oleh guru dan peserta didik berupa huruf yang diubah menjadi angka dengan ketentuan yang ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Pedoman Penskoran Instrumen Validasi Ahli

Skor	Kriteria
4	Sangat Setuju (SS)
3	Setuju (S)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sumber: Novita dkk. (2025)

Selanjutnya, skor yang diperoleh dihitung persentasenya untuk menentukan tingkat kepraktisan. Tabel 3 menunjukkan interpretasi kepraktisan.

**Tabel 3.** Tingkat Kepraktisan Produk

Interval	Interpretasi
$0\% < V_p \leq 20\%$	Tidak Praktis
$20\% < V_p \leq 40\%$	Kurang Praktis
$40\% < V_p \leq 60\%$	Cukup Praktis
$60\% < V_p \leq 80\%$	Praktis
$80\% < V_p \leq 100\%$	Sangat Praktis

Sumber: Novita dkk. (2025)

### C. Hasil Dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini berupa produk berupa media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbentuk komik belajar matematika berbasis pembelajaran kontekstual materi sistem persamaan linear dua variabel berbantuan canva untuk peserta didik kelas IX SMP. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

#### 1. *Analysis* (Analisis)

Analisis yang dilakukan meliputi analisis awal, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Analisis awal dilakukan melalui penyebaran survei kepada peserta didik SMP dan SMA di Samarinda dan Tenggarong yang telah mempelajari SPLDV. Hasil survei menunjukkan bahwa 66% peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan menyelesaikan permasalahan SPLDV. Rendahnya pemahaman tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang

masih didominasi teks dan minim media visual, sementara 78% peserta didik menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap media visual, termasuk komik.

Analisis terhadap buku teks Kurikulum Merdeka kelas IX menunjukkan bahwa materi SPLDV telah diawali dengan permasalahan kontekstual. Namun, penyajiannya masih dominan dalam bentuk teks sehingga kurang optimal dalam menarik minat baca dan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar alternatif yang dapat melengkapi buku teks dengan penyajian visual yang lebih komunikatif, sistematis, dan kontekstual.

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan melalui wawancara dengan guru matematika kelas IX di SMP Negeri 1 Samarinda. Peserta didik berada pada rentang usia 13–14 tahun dengan kemampuan akademik heterogen dan kecenderungan pada kategori menengah ke bawah. Tingkat keaktifan belajar relatif rendah dan sangat dipengaruhi oleh bentuk penyajian materi. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik dan kontekstual berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Selanjutnya, analisis materi dilakukan dengan menelaah capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka sesuai Keputusan Kepala BSKAP Kemendikbudristek Nomor 033/H/KR/2022. Materi SPLDV mencakup pemahaman konsep persamaan linear dua variabel, metode penyelesaian, serta penerapan dalam pemodelan masalah kontekstual. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam merumuskan tujuan pembelajaran serta menyusun struktur LKPD berbentuk komik secara bertahap dan terintegrasi.

## **2. Design (Desain)**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini mencakup perancangan alur cerita (*storyline*) setiap subbab agar selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual dan tujuan pembelajaran yang telah disusun. Selain itu, dilakukan penentuan karakter, latar, dialog, dan ilustrasi yang mendukung pemahaman materi. Kemudian, disusun pula *storyboard* yang dibuat melalui platform Canva, sebagai panduan awal dalam menggambarkan alur visual dan isi setiap panel komik, sehingga proses produksi komik dapat berjalan lebih terarah dan efektif.

Selanjutnya, dilakukan pembuatan visual tokoh dan latar (*background*) komik dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan melalui fitur *Magic AI* Canva,

kemudian disempurnakan diplatform ChatGPT. Proses ini dilakukan dengan menyusun prompt yang disesuaikan dengan karakteristik dan konsep tokoh yang telah dirancang. Selain tokoh, beberapa latar pada komik juga dikembangkan menggunakan teknologi kecerdasan buatan untuk menyesuaikan dengan alur komik.

### **3. *Development* (Pengembangan)**

Pada tahap ini, proses pengembangan komik dilakukan berdasarkan desain dan *storyboard* yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Tahap ini terdiri dari tiga bagian, yaitu pengembangan komik, validasi oleh para ahli, serta uji coba perorangan oleh guru.

#### **a. Pengembangan LKPD Berbentuk Komik**

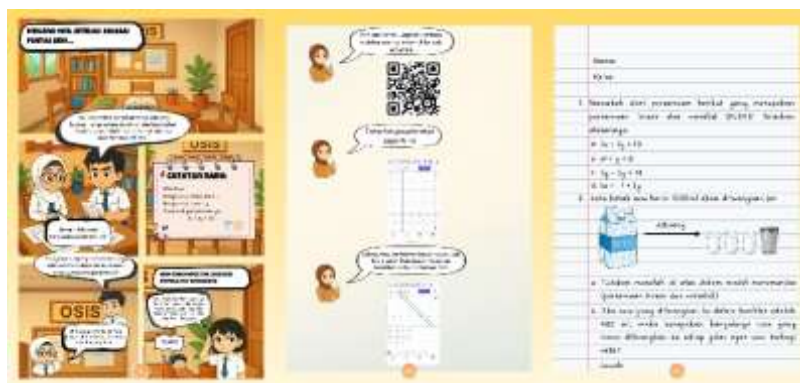
Pengembangan komik dilakukan menggunakan platform Canva. Materi SPLDV dalam komik disusun ke dalam empat subbab, yaitu Misteri Dua Variabel, Jejak di Atas Grafik, Substitusi vs Eliminasi, dan Masalah Sehari-hari. Keempat subbab tersebut dirancang dengan pendekatan pembelajaran kontekstual dan disajikan dalam alur cerita komik yang dekat dengan kehidupan peserta didik, dimana setiap subbab berisi tujuan pembelajaran, penjelasan materi, contoh soal, latihan soal, refleksi, dan evaluasi. Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3 adalah contoh dari LKPD berbentuk Komik yang dikembangkan.



**Gambar 1.** Tampilan Cover dan Kata Pengantar



Gambar 2. Tampilan Pengenalan Karakter, Daftar Isi, dan Awalan Tiap Subbab



Gambar 3. Tampilan Penjelasan Materi, Pemanfaatan GeoGebra, dan Latihan Soal

b. Validasi Komik

Validasi materi dilakukan oleh Dr. Rusdiana, S. Pd., M. Pd. Dan validasi media dilakukan oleh Achmad Muhtadin, S. Pd., M. Pd. Hasil penilaian ini kemudian akan dianalisis untuk dilakukan perbaikan dan revisi terhadap media. Hasil validasi disajikan pada tabel 5 dan 6:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Validasi	Hasil Validasi (%)	Kategori
Kejelasan Visual	88	Sangat Valid
Kesesuaian Isi Materi	95	Sangat Valid
Kabahasaan dan Narasi Komik	83	Sangat Valid
Kelayakan Komik sebagai Media Ajar	90	Sangat Valid
Skor Akhir	89	Sangat Valid

Pada Tabel 5. menampilkan hasil validasi ahli materi. Empat aspek yang nilai adalah kejelasan visual, kesesuaian isi materi, kebahasaan dan narasi komik, serta kelayakan komik sebagai media ajar, dengan hasil validasi 88%; 95%; 83%; dan 90%. Sehingga diperoleh rata-rata skor akhir, yaitu 89% dengan kategori

“Sangat Valid”. Adapun saran yang diberikan oleh ahli, komik layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran: perbaikan materi, perbaikan konteks dan bahasa, perbaikan teknis penulisan simbol matematika, perbaikan tampilan dan instruksi.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Media

<b>Aspek Validasi</b>	<b>Hasil Validasi (%)</b>	<b>Kategori</b>
Kejelasan Visual dan Artistik	88	Sangat Valid
Tata Letak dan Alur Panel	94	Sangat Valid
Keterbacaan dan Tipografi	92	Sangat Valid
Interaktivitas dan <i>User Friendly</i>	90	Sangat Valid
Skor Akhir	91	Sangat Valid

Pada Tabel 6. menampilkan hasil validasi ahli media. Empat aspek yang nilai adalah kejelasan visual dan artistik; tata letak dan alur panel; keterbacaan dan tipografi; serta interaktivitas dan *user friendly*, dengan hasil validasi 88%; 94%; 92%; dan 90%. Sehingga diperoleh rata-rata skor akhir, yaitu 91% dengan kategori “Sangat Valid”. Adapun Kesimpulan yang diberikan oleh ahli, komik layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran: perbaikan visual dan ekspresi karakter; perbaikan alur dan transisi cerita; perbaikan tata letak dan keterbacaan; serta penguatan aspek reflektif pembelajaran.

c. Uji Coba Perorangan

Pada tahap uji coba perorangan, kegiatan dilakukan oleh guru mata pelajaran Matematika kelas IX di SMP Negeri 1 Samarinda, yaitu Caesar Herdi Trianto, S. Pd. Adapun hasil kepraktisan dapat dilihat pada tabel 7.

**Tabel 3.** Hasil Kepraktisan Guru

<b>Aspek Kepraktisan</b>	<b>Hasil Kepraktisan (%)</b>	<b>Kategori</b>
Kejelasan Visual	88	Sangat Praktis
Kesesuaian Isi Materi	81	Sangat Praktis
Kebahasaan dan Narasi Komik	75	Praktis
Kemudahan Implementasi	88	Sangat Praktis
Kelayakan dan Daya Tarik Komik sebagai Media Pembelajaran	75	Praktis
Skor Akhir	81	Sangat Praktis

Pada Tabel 7. menampilkan hasil kepraktisan guru. Lima aspek yang nilai adalah kejelasan visual, kesesuaian materi, kebahasaan dan narasi komik, kemudahan implementasi, serta kelayakan dan daya tarik komik sebagai media

pembelajaran, dengan hasil validasi 88%; 81%; 75%; 88% dan 75%. Sehingga diperoleh rata-rata skor akhir, yaitu 81% dengan kategori “Sangat Praktis”. Adapun kesimpulan dan saran yang diberikan oleh guru, yaitu komik cukup menarik dan mudah dipahami.

#### 4. *Implementation (Implementasi)*

Setelah komik dinyatakan valid dan direvisi sesuai dengan saran para validator, selanjutnya uji coba yang dilaksanakan pada kelas IX G SMP Negeri 1 Samarinda dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang. Uji coba dilakukan selama empat pertemuan, yang dimana masing-masing pertemuan membahas satu subbab dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual. Setelah kegiatan pembelajaran pada pertemuan keempat selesai, peserta didik memberikan tanggapan melalui angket yang diberikan. Adapun hasil rata-rata respon peserta didik yang diperoleh disajikan dalam tabel 8 berikut.

**Tabel 4.** Hasil Rata-Rata Respon Peserta Didik

Aspek	Hasil Kepraktisan (%)	Kategori
Kemudahan Penggunaan	76	Praktis
Kemenarikan Media	82	Sangat Praktis
Pemahaman Materi	82	Sangat Praktis
Kemudahan Implementasi	82	Sangat Praktis
Skor Akhir	81	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 8 di atas, respon peserta didik terhadap komik belajar matematika yang di ukur berdasarkan empat aspek, yaitu kemudahan penggunaan, kemenarikan media, pemahaman materi, dan kemudahan implementasi, dengan hasil rata-rata respon peserta didik 76%, 82%, 82%, dan 82%. Sehingga diperoleh rata-rata skor akhir, yaitu 81% dengan kategori “Sangat Praktis”.

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

Pada tahap evaluasi, peneliti melaksanakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan pengembangan dengan tujuan memastikan media pembelajaran yang dikembangkan bersifat valid dan praktis. Pada tahap analisis dan desain, evaluasi dilakukan melalui masukan dari dosen pembimbing. Pada tahap pengembangan, evaluasi dilakukan melalui saran dan komentar dari ahli materi, ahli media, serta guru, yang kemudian digunakan sebagai dasar revisi produk. Terakhir pada tahap implementasi, evaluasi formatif dilakukan melalui uji

coba media pembelajaran di kelas untuk melihat kepraktisan penggunaan komik belajar, yang ditinjau dari respon peserta didik terhadap kemudahan penggunaan, kemenarikan media, pemahaman materi, dan kemudahan implementasi.

Penggunaan LKPD berbentuk komik dalam pembelajaran SPLDV menunjukkan potensi dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep peserta didik. Karakteristik komik yang memadukan narasi, dialog, dan visualisasi membantu peserta didik memahami materi secara lebih kontekstual dan bertahap. Fleksibilitas penggunaannya, baik secara klasikal maupun mandiri, memberikan peluang bagi guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kondisi dan karakteristik peserta didik.

Integrasi visualisasi menggunakan GeoGebra pada subbab metode grafik turut memperkuat representasi konsep secara visual, sehingga mendukung pemahaman hubungan antarvariabel dalam SPLDV. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan keterkaitan antara konsep matematika dan representasi nyata maupun visual.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan LKPD berbentuk komik yang disusun secara sistematis dan terintegrasi dalam satu kesatuan bahan ajar, meliputi tujuan pembelajaran, penjelasan materi, contoh soal, latihan, refleksi, dan evaluasi pada setiap subbab. Berbeda dengan pengembangan komik sebelumnya yang umumnya bersifat ilustratif, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berfungsi sekaligus sebagai bahan ajar kontekstual yang lengkap. Dengan tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi, LKPD berbentuk komik ini berkontribusi sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan pemahaman konsep SPLDV secara lebih bermakna.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan LKPD berbentuk komik berbasis pembelajaran kontekstual materi SPLDV SMP kelas IX berbantuan Canva, dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKPD berbentuk komik menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Proses pembuatan Komik Belajar Matematika ini menggunakan model

pembelajaran kontekstual, dimana keseluruhan isi komik belajar matematika ini memuat komponen dari pembelajaran kontekstual yang terdiri dari konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), inkuiri (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian autentik (*authentic assesment*). Adapun proses pembuatan Komik Belajar Matematika ini menggunakan aplikasi Canva, serta tersedia dalam bentuk cetak dan digital. Tingkat kelayakan LKPD berbentuk komik berbasis pembelajaran kontekstual materi SPLDV kelas IX SMP berbantuan Canva memperoleh hasil “Sangat Valid” dan “Sangat Praktis”, sehingga dapat disimpulkan Komik Belajar Matematika memiliki kualitas yang baik, praktis, serta layak untuk digunakan.

#### Daftar Pustaka

- Agustini, D., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Berdasarkan Kemampuan Pemahaman Matematis dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi SPLDV. *Media Pendidikan Matematika*, 8(1), 18. <https://doi.org/10.33394/mpm.v8i1.2568>
- Alfiyyah, F., Sukmawati, A., & Juhairiah, J. (2024). Pengembangan Koma (Komik Matematika) Sebagai Media Pembelajaran Di Kelas VIII Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Berbasis Etnomatematika. *JURMADIKTA*, 4(1), 36–46. <https://doi.org/10.20527/jurmadijta.v4i1.2261>
- Astano, J. (2025). The Effectiveness of Canva as an Instructional Tool in Improving Students’ Academic Performance: A Meta-Analysis. *Journal Of Digital Learning and Distance Education*, 3(10), 1327–1345. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v3i10.468>
- Fitria, T. N. (2023). Creation Of Comic Strips Using Canva in Teaching Writing to Students. *ISLLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*, 7(1), 159. <https://doi.org/10.17977/um006v7i12023p159-176>
- Husnaidah, M., Hrp, M. S., & Sofiyah, K. (2024). Konsep Dasar Matematika Fondasi Untuk Berpikir Logis. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(12), 41-47. <https://Oaj.Jurnalhst.Com/Index.Php/Jimt/Article/View/6755>
- Imamah, N., & Khofya, H., A. (2022). Efektivitas Penerapan Model Contextual Teaching and Learning terhadap Pemahaman Konsep Matematis pada Materi SPLDV. *CIRCLE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 100–112. <https://doi.org/10.28918/circle.v2i02.5280>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>

- Novferma, Syafmen, W., & Wati, I. (2021). Pengembangan LKPD Berilustrasi Komik dengan Konteks Budaya Jambi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 105–124. [https://doi.org/10.30762/FACTOR\\_M.V4I1.3261](https://doi.org/10.30762/FACTOR_M.V4I1.3261)
- Novita, A., Huda, N., & Junita, R. (2025). Pengembangan E-Komik Matematika Berbasis STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 8(2), 58–69. <https://doi.org/10.37150/JP.V8I2.3174>
- Pedroso, J. E., Sulleza, RV S., Keith H. M. C. F., Ayya J. O. N., & Chynna A. V. M. (2023). Unlocking the Power of Canva: Students' Views on Using the All-In-One Tool for Creativity and Collaboration. *Journal Of Digital Learning and Distance Education*, 2(2), 443–461. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i2.117>
- Santoso, E., Elfrianto, E., & Siregar, A. N. (2024). Efektivitas Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Literasi Dan Numerasi Abad 21 Di UPTD SPF SDN Ujung Limus Aceh Singkil. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 10(1), 192-217. <https://Jurnal.Umsu.Ac.Id/Index.Php/Edutech/Article/View/19322/11230>
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). Cercular Model of R&D (Model R&D Pendidikan dan Sosial).