



**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS PROYEK
PADA TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU**

Dara Dinasti¹, Sukmawarti^{2*}

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan
Email Penulis: daradinasti@umnaw.ac.id, sukmawarti@umnaw.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk lembar kerja peserta didik berbasis proyek pada tema indahny keragaman di negeriku, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran yaitu LKPD berbasis proyek pada tema indahny keragaman di negeriku yang valid dari hasil validasi kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan angket respon guru dan peserta didik. Penelitian dilakukan di UPT SD NEGERI 105292 Bandar Klippah dengan menggunakan objek 30 siswa/i kelas IV SD untuk menguji cobakan LKPD berbasis proyek pada tema indahny keragaman di negeriku. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket dan tes LKPD berbasis proyek. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis metode campuran yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Proyek dilakukan dengan melakukan prosedur pengembangan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Berdasarkan hasil penilaian yang di validasi oleh ahli materi dan media bahwa LKPD berbasis proyek yang dikembangkan sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi untuk siswa kelas IV SD. Dari hasil angket kepraktisan guru dan peserta didik dikatakan cukup praktis, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil. Dan dari hasil uji coba keefektifan siswa/i banyaknya siswa/i mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 27 orang dengan 3 siswa yang tidak mencapai ketuntasan minimal (KKM) dengan jumlah 30 orang siswa. Berdasarkan hasil hitungan dari uji-coba keefektifan siswa/i dilihat dari analisis data maka mendapatkan hasil 90 dan dilihat dari tabel kriteria keefektifan setara 81% - 100% dikatakan sangat efektif atau dapat digunakan tanpa revisi.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, LKPD Berbasis Proyek, Pembelajaran Tematik

How to Cite. How to Cite : Dara Dinasti & Sukmawarti (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Proyek pada Tema Indahny Keragaman di Negeriku. *Jurnal Edupedia Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 6(1): 64-72.

© 2022 Universitas Muhammadiyah Ponorogo. All rights reserved

ISSN 2614-1434 (Print)

ISSN 2614-4409 (Online)

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar merupakan suatu pendidikan formal yang paling mendasar yang bertujuan untuk mengembangkan pengalaman

terhadap sikap dan keterampilan untuk membentuk pribadi dan karakter siswa sesuai dengan tuntutan zaman (Sriwanti & Sukmawarti, 2022). Seperti yang dikutip

dalam jurnal *Research, Society and Development* berikut “*In this modern era, technology develops in various fields, such as education, including at the basic education level*” Di dalam era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat dasar tingkat pendidikan (Hidayat, dkk, 2021).

Pendidikan diartikan sebagai suatu terencana pada proses pembelajaran dalam upaya proses perbaikan secara sadar untuk membangun perilaku ke arah yang lebih baik, serta dapat mewujudkan suatu pengetahuan dan keterampilan pada saat proses pembelajaran sesuai dengan pencapaian yang akan dibawa dari generasi yang satu ke generasi yang berikutnya melalui sistem pengajaran, pelatihan dan penelitian. Menurut (Astri & Sukmawarti, 2022). Pendidikan bertujuan untuk menguasai pengetahuan dan mengembangkan kemampuan. Untuk tercapainya tujuan pendidikan, maka di Indonesia harus melakukan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan yaitu kurikulum 2013. Menurut (Rangkuti & Sukmawarti, 2022) yang menyimpulkan bahwa “pendidikan merupakan suatu proses di dalam kehidupan seseorang sebagai sarana untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menampung kehidupan di masa depan”.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari siswa/i yang mampu mengikuti kegiatan proses belajar tersebut dan juga dapat dilihat dari pemahaman materi. Oleh karena itu untuk melakukan pembelajaran dan metode yang baik pengajar harus tetap pada ketentuan yang tercantum, agar proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif (Syafitri & Sukmawarti, 2022). Dengan hal ini pada kutipan buku, bahwa pembelajaran tematik ini guru juga harus mampu membangun bagian keterpaduan dari satu tema. Menurut (Sukmawarti, 2013) bahwa pembelajaran yang memungkinkan interaksi antar siswa dengan siswa dan interaksi siswa antar guru dilakukan melalui desain pelajaran yang dapat membentuk tulisan, warna, suara, gerak, gambar, simulasi, alat mengajar dan sebagainya. Maka dari itu, pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan peserta didik agar situasi pembelajaran menjadi hidup.

Permasalahan dilapangan yang sering terjadi yaitu dengan guru menjadikan buku pelajaran tematik sebagai panduan proses pembelajaran tanpa memperhatikan apa yang sangat dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran, banyaknya guru mengikuti prosedur ketentuan dari pihak sekolah tanpa

membuat pengembangan yang baru untuk membangun eksplorasi nalar dan keterampilan peserta didik. Sehingga permasalahan yang terjadi dilapangan yaitu dengan kurangnya peningkatan terhadap ide dan kreativitas guru terhadap LKPD yang mengakibatkan siswa tidak pasif dalam proses pembelajaran. Adapun contohnya seperti guru hanya mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan tanpa adanya bimbingan dan arahan yang membuat siswa tidak mengerti apa yang akan dilakukan pada kreativitasnya, pendidik hanya memantau peserta didik tanpa harus ikut serta dalam membantu kesulitan yang dialami peserta didik. Sehingga timbul lah permasalahan yang berdampak buruk bagi siswa pada saat proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa tidak aktif, kreatif, dan kurang mengeksplorasi nalar serta tidak mengeluarkan keterampilan yang dimiliki oleh siswa.

Permasalahan yang terjadi di lapangan dapat diatasi dengan cara memilih model dan metode yang tepat dalam peningkatan terhadap ide dan kreativitas guru terhadap LKPD. Adapun model dan metode yang tepat untuk peningkatan terhadap lembar kerja peserta didik yang digunakan adalah model pengembangan Addie. Menggunakan model pengembangan Addie untuk menghasilkan media pembelajaran

LKPD berbasis proyek yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa pada saat proses pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dilapangan dengan menggunakan metode project based learning (PJBL). Menurut Surya, dkk (2018) model pembelajaran project based learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan/aktivitas) sebagai inti pembelajaran. Dalam setiap kegiatan yang dilakukan siswa mendapat pengalaman secara langsung yang nantinya dapat meningkatkan kreatifitas serta hasil belajar anak.

Sari, dkk (2020) salah satunya dapat menggunakan LKPD Berbasis Proyek sehingga menimbulkan keaktifan siswa. LKPD berbasis proyek ini dapat membuat siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, karena adanya suatu proyek yang dikerjakan baik secara individu maupun kelompok dan LKPD berbasis proyek ini memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dan bekerja sama dalam memecahkan permasalahan. Peserta didik dapat bekerjasama secara kreatif mengembangkan suatu gagasan untuk menciptakan sebuah produk dalam pembelajaran berbasis proyek tersebut. Diharapkan produk dapat menaikkan tingkat kinerja peserta didik didalam kelas,

meningkatkan kreativitas, dan keterampilan dalam dirinya.

Peneliti melakukan pengembangan media pelajaran dengan mengembangkan LKPD berbasis proyek. Proyek yang dimaksud adalah sebuah kegiatan yang dikerjakan siswa pada saat proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. LKPD berbasis proyek yang dirancang untuk kebutuhan siswa dalam membangun kreativitas dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. LKPD berbasis proyek yang dirancang berbentuk kegiatan dalam pembuatan proyek montase stick yang tentunya berkaitan dengan materi pembelajaran tematik sesuai dengan tema yang sudah ditentukan. Montase stick ini dirancang sebagai bantuan untuk peningkatan terhadap ide dan kreativitas LKPD yang meningkatkan tujuan pembelajaran siswa.

METODE

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode pengembangan *R&D*. Metode *R&D* dapat diketahui sebagai jenis metode penelitian yang bertujuan mengembangkan suatu produk dengan menggunakan tahapan yang sistematis sehingga produk yang dihasilkan dapat teruji kelayakannya. Dalam pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang

memiliki 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket dan tes dapat dilakukan dengan menggunakan 2 jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data-data yang didapatkan dihitung menggunakan teknik kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Data kualitatif dengan mengobservasi langsung kebutuhan para peserta didik dan mengumpulkan data-data melalui angket yang berisikan kritik dan saran dari ahli validator LKPD berbasis proyek pada tema indahnnya keragaman di negeriku. Data yang diperoleh sebagai acuan untuk mengetahui kelayakan sebuah media yang akan dikembangkan.

Data kuantitatif ini menggunakan angket serta tes. Angket yang diberikan oleh validator ahli materi, ahli media, angket kepraktisan oleh guru dan siswa serta angket respon siswa terhadap LKPD berbasis proyek yang digunakan peserta didik kelas IV SD. Penelitian dilakukan di UPT SDN 105292 Bandar Klippah dengan menggunakan objek peserta didik sebanyak 30 siswa. selanjutnya untuk mengetahui hasil dari angket yang diberikan akan dihitung menggunakan skala *Likert*. Setelah diperoleh skor-skor yang telah diisi oleh ahli validator LKPD berbasis proyek serta uji coba pada peserta didik, selanjutnya dilakukan perhitungan agar

mendapatkan skor kevalidan produk yang dikembangkan. Berikut rumus yang digunakan :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

- x** : Skor rata-rata
- $\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh
- n** : Banyaknya butir pertanyaan

Berikut tabel kriteria kevalidan terhadap persentase produk yang dikembangkan :

Tabel 1 Kriteria Kevalidan Media

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
85,01 % - 100,00%	Sangat Valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01 % - 85,00 %	Cukup Valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01% - 70,00%	Kurang Valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
01,00% - 50,00%	Tidak Valid, atau tidak boleh dipergunakan

Setelah mengetahui kevalidan dari media yang dikembangkan, maka angket selanjutnya adalah menghitung skor yang didapat dari angket kepraktisan oleh guru dan peserta didik. Teknik analisis peneliti gunakan untuk mengukur penilaian angket guru dan peserta didik untuk mengetahui hasil skor tiap aspek penilaian menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

- x** : Skor rata-rata
- $\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh
- n** : Banyaknya butir pertanyaan

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan hasil skor yang diperoleh, berikut tabel kepraktisan media sebagai berikut :

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan Media

Kriteria Kepraktisan	Tingkat Kepraktisan
85,01 % - 100,00%	Sangat Praktis, atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01 % - 85,00 %	Cukup Praktis, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01% - 70,00%	Kurang Praktis, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
01,00% - 50,00%	Tidak Praktis, atau tidak boleh dipergunakan

Setelah mendapatkan hasil skor dari angket kepraktisan oleh guru dan siswa, maka tes di ujicoba LKPD berbasis proyek dilakukan dengan menggunakan peserta didik sebagai acuan penilaian. Tes ini nantinya berisi beberapa butir soal LKPD berbasis proyek tema indahny keragaman di negeriku. Dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Adapun rumus dari analisis keefektifan sebagai berikut :

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{banyak siswa tuntas}}{\text{banyak siswa yang tes}} \times 100\%$$

Setelah data persentase ketuntasan diperoleh, dapat ditentukan efektif atau tidaknya dengan melihat tabel kriteria sebagai berikut :

Tabel 3 Kriteria Keefektifan

Kriteria Keefektifan	Tingkat Keefektifan
0% - 20%	Sangat Tidak efektif atau tidak boleh dipergunakan
21% - 40%	Tidak Efektif atau tidak boleh dipergunakan
41% - 60%	Kurang Efektif atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
81% - 100%	Sangat Efektif atau dapat digunakan tanpa revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk yang dikembangkan berupa LKPD berbasis proyek pada tema indahnnya keragaman di negeriku untuk siswa kelas 4 SD. Adapun model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu (*Analisis/Analysis*), (*Desain/Design*), (*Pengembangan/Development*), (*Implementasi/Implementation*), dan (*Evaluasi/Evaluation*).

Tahap pertama adalah (*Analisis/Analysis*). Pada tahap ini dengan melakukan tahap analisis memuat analisis lembar kerja peserta didik, analisis kebutuhan, dan analisis kurikulum. Langkah analisis memuat LKPD. Pada tahap ini diketahui apa saja isi yang berada didalam LKPD siswa kelas 4 SD. Analisis selanjutnya adalah analisis kebutuhan yang dapat dilakukan dengan menganalisis LKPD yang tersedia. Dalam tahap ini akan diketahui bahwa LKPD yang bagaimana diperlukan untuk memfasilitasi siswa.

Tahap yang terakhir yaitu analisis kurikulum dilakukan dengan melihat ciri-ciri kurikulum yang digunakan. Dengan itu dilakukan agar LKPD yang akan dikembangkan sesuai tuntutan kurikulum yang digunakan.

Tahap kedua adalah tahap (*Desain/Design*). Hasil tahap analisis dijadikan sebagai dasar dalam membuat

desain LKPD berbasis proyek. Memiliki 4 langkah pada tahapan, yaitu langkah pertama menyusun konsep bahan LKPD dengan komponen-komponen perangkat pembelajaran yaitu berupa KD dan LKPD yang akan dirancang. Pada tahap ini penyusunan disesuaikan dengan langkah-langkah sesuai dengan tema pembelajaran tematik yang telah dipilih. Langkah kedua memilih proyek lembar kerja peserta didik. Dalam tahap ini memilih proyek LKPD sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran peserta didik dan disesuaikan dengan tema pembelajaran. Langkah ketiga membuat instrumen penelitian, pada langkah ini akan dilakukan penyusunan instrumen penilaian perangkat pembelajaran dan tes terhadap lembar kerja peserta didik berbasis proyek. Langkah keempat instrument validasi penelitian oleh Dosen Ahli. Pada langkah ini divalidasi oleh dosen ahli dan guru terhadap LKPD berbasis proyek.

LKPD berbasis proyek yang telah didesain, tahapan berikutnya adalah tahap pengembangan (*Development*) yang divalidasi menggunakan validator yaitu validator Ahli Materi dan Ahli Media. Penentuan subjek ahli mempunyai kriteria khusus yaitu berpengalaman dibidangnya dan berpendidikan minimal S2. Validasi instrumen menggunakan *Skala Likert*. Penilaian dilakukan validator ahli materi

pada LKPD berbasis proyek dilakukan oleh Ibu Nila Lestari., S.Pd., M.Pd selaku dosen di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Penilaian validasi ahli media yang di validator oleh Ibu Lia Afriyanti Nasution, S.Pd., M.Pd selaku dosen di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan.

Tahap selanjutnya adalah tahap implemementasi (*Implementation*). Setelah lembar kerja peserta didik dinyatakan layak, perangkat tersebut di ujobakan secara terbatas pada sekolah yang telah ditentukan sebagai tempat penelitian di SDN 105292 Bandar Klippah. Dengan pengujian tes pengembangan lembar kerja peserta didik untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan dari LKPD berbasis proyek. Setelah didapatkan dari hasil tes data tersebut di olah kemudian di analisis.

Tahap (*evaluasi/Evaluation*). Tahap ini peneliti mengevaluasi LKPD berbasis proyek berdasarkan masukan yang didapat dari tes kemampuan LKPD berbasis proyek. Evaluasi menunjukkan bahwa LKPD Berbasis Proyek yang telah divalidasi dan telah di implementasikan di dalam pembelajaran dan kemudian peneliti mendeskripsikan hasil evaluasi berdasarkan validasi dosen dan angket respon peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD Berbasis Proyek pada Tema 7 Indahny Keragaman Di Negeriku layak untuk digunakan menjadi media

pembelajaran siswa kelas IV SD khususnya di UPT SD NEGERI 105292 Bandar Klippah.

Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 95 menunjukkan bahwa penilaian oleh ahli materi dengan aspek desain pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 95,00. Berdasarkan tabel kriteria kevalidan, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, yaitu dengan rentang 85,01% - 100%, setara dengan memperoleh hasil 95% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil validasi oleh ahli media terhadap produk LKPD berbasis proyek memperoleh skor 94 menunjukan bahwa penilaian ahli materi dengan aspek desain pembelajaran dengan nilai perolehan rata-rata 94,00. Berdasarkan tabel kriteria kevalidan media, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, yaitu terletak pada rentang 85,01% - 100%, setara dengan memperoleh hasil 94% dan termasuk dalam kategori sangat valid.

Hasil validasi angket kepraktisan oleh guru memperoleh skor 71. Dari hasil angket kepraktisan oleh guru dan peserta didik dapat disimpulkan bahwa hasil yang didapat dengan nilai kriteria kepraktisan media terhadap LKPD berbasis proyek pada tema indahny keragaman di negeriku yaitu 80,63 yaitu setara dengan rentang nilai yang menurut tabel kriteria kepraktisan media yaitu 70,01% - 85,00% . LKPD berbasis proyek dapat dikatakan praktis dengan

tingkat kepraktisannya mencapai kategori “Cukup Praktis”.

Uji coba produk ini menggunakan cara uji coba keefektifan yang eksternal dengan menggunakan metode eksperimental yaitu kepada peserta didik. Hasil uji coba terhadap LKPD Berbasis Proyek yang digunakan oleh peserta didik akan dinilai sebagai hasil dari kegiatan peserta didik dalam melakukan tes terhadap LKPD yang dikembangkan. Tes ini nantinya berisi butir-butir soal LKPD Berbasis Proyek pada Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan peneliti dengan nilai yaitu 70. Dengan begitu hasil dari nilai keseluruhan peserta didik digabung dan dipilih sesuai dengan nilai ketuntasan minimal yang ditetapkan peneliti dengan menghitung nilai sesuai dengan rumus yang berada di teknik analisis data. Dari hasil tes ujicoba LKPD Berbasis Proyek diketahui bahwa sebanyak 27 dari 30 siswa telah mencapai kemampuan yang diharapkan dengan 3 siswa/i yang tidak mencapai kriteria ketuntasan (KKM). Dengan hasil skor yang memperoleh 82,73. Jika dilihat dari tabel kriteria keefektifan maka rentang nilai yang diperoleh 81% - 100% dikatakan sangat efektif atau dapat digunakan tanpa revisi.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan-tahapan dengan langkah-langkah (*Analisis/Analysis*), (*Desain/Design*), (*Pengembangan/Development*), (*Implementasi/Implementation*), (*Evaluasi/Evaluation*) telah menghasilkan produk berupa LKPD berbasis proyek pada tema indahnnya keragaman di negeriku. Berdasarkan uji coba analisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan maka pengembangan media LKPD dikatakan valid dengan perolehan hasil kevalidan 95,00 setara dengan 95% , dan hasil perolehan kepraktisan 80,63% yaitu setara dengan rentang 70,01% - 85,00% mencapai kategori “Cukup Praktis”. Dan hasil uji keefektifan memperoleh skor 82,73. Jika dilihat dari tabel kriteria keefektifan maka rentang nilai yang diperoleh 81% - 100% dikatakan sangat efektif atau dapat digunakan tanpa revisi. Maka pengembangan terhadap produk LKPD berbasis proyek pada tema indahnnya keragaman di negeriku layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas 4 SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Astri, D., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sainifik Pada Tema Panas dan Perpindahannya Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1150 - 1156.
- Hidayat, Sukmawarti, & Suwanto. (2021). The Application Of Augmented Reality In Elementary School Education. *Research, Societyand Development*, 1 - 6.
- Rangkuti, C. J., & Sukmawarti. (2022). Problematika Pemberian Tugas Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 565 - 572.
- Sari, L., Taufina, & Farida, F. (2020). Pengembangan LKPD Dengan Menggunakan Model PJBL Di Sekolah Dasar. *Jurnal BasicEdu*, 813 - 820.
- Sriwanti, P. U., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Modul Geometri SD Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 31 - 38.
- Sukmawarti. (2013). *Lembar Kerja Matematika Siswa Berbasis Geogebra*. Medan: Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah.
- Surya, P. A., Stefanus, R., Asri, & Tyas, H. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas II SDN Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Personal Dasar*, 41 - 54.
- Syafitri, J., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Komik Berbasis Karakter Pada Pembelajaran Pecahan Di Kelas V SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1011 - 1022.