

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah ciri utama kehidupan manusia dan komponen penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan menjadi upaya untuk memanusiakan manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupannya sendiri, bisa dalam berbagi karakter serta pola pikirnya.¹ Secara etimologis Pendidikan memiliki arti membimbing.² Pendidikan didefinisikan sebagai proses pembelajaran pengetahuan, serta kemampuan untuk mengembangkan perasaan, karakter, dan keterampilan yang berasal dari kebiasaan masing-masing individu dan menjadi dasar bagi pembentukan jati diri seseorang. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan, dan perbaikan sesuai dengan kebutuhan dalam dunia pendidikan. Perubahan dan perkembangan dalam dunia pendidikan dipengaruhi oleh komponen yang terdapat didalamnya yaitu pelaksanaan proses pembelajaran, sarana dan prasana pendidikan dan perubahan serta metode pembelajaran yang lebih inovatif.³ Upaya perubahan dan perkembangan tersebut juga bertujuan untuk memperbaiki kualitas pendidikan

¹ Abdul Alim, Khirjan Nahdi, dan Baiq Rismarini Nursaly, “Pengembangan Bahan Ajar Sastra Anak Berbasis Lokal Dan Berpikir Kreatif Siswa,” : *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesi* Vol.5, No.2 (November 2022) h: 344–52.

² Aas Siti Solichah, “*Teori-teori Pendidikan dalam Al-Quran.*” *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 7 No. 1 (April 2018) h: 24.

³ Bella Aprillia Sandi, Yuyu Yuhana, dan Encep Andriana, “Pengembangan Media Audio Visual Melalui Aplikasi Cartoon Story Maker Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (17 April 2023) h: 48–64.

yang ada di Indonesia. Pendidikan sangat penting bagi setiap orang, dan Al-Qur'an menekankan pentingnya pendidikan dan pengetahuan.

Sebagaimana terdapat dalam Qur'an surah Al-Baqarah 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Ayat ini menggambarkan bahwa Allah memberikan ilmu kepada Nabi Adam mengenai nama-nama berbagai benda di alam semesta. Hal ini menunjukkan keunggulan manusia yang dikaruniai kemampuan untuk mempelajari, memahami, serta mengidentifikasi suatu objek melalui simbol, istilah, dan konsep. Ilmu tersebut bukan hanya berupa ingatan semata, melainkan juga mencakup pemahaman terhadap fungsi dan esensi dari benda-benda tersebut.

Berdasarkan kajian tafsir Tafsir Al-Misbah oleh M. Quraish Shihab mengemukakan bahwa pengajaran nama-nama benda oleh Allah kepada Nabi Adam tidak sekadar berkaitan dengan pelafalan, tetapi mencerminkan pemberian ilmu serta pengakuan terhadap kemampuan berpikir manusia.⁴ Hal ini menandakan bahwa sejak awal penciptaannya, manusia telah dibekali dengan potensi untuk memahami, mengidentifikasi, dan mengelompokkan objek melalui simbol dan makna. Penafsiran ini memiliki keterkaitan erat dengan prinsip-prinsip media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara konkret dan bermakna, sama halnya

⁴ M. Quraish Shihab "Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an." Jilid 1 Jakarta: Lentera Hati(2002) h: 274.

ketika Allah menunjukkan dan menyebutkan nama-nama benda kepada Nabi Adam. Penyampaian informasi melalui bentuk visual (penglihatan) dan auditori (pendengaran) sangat mendukung proses pembelajaran yang efektif, karena dapat mengaktifkan potensi intelektual peserta didik sebagaimana yang telah dianugerahkan kepada manusia sejak awal.⁵

Bahasa Indonesia memainkan peran sentral dalam pengembangan keterampilan komunikasi, termasuk keterampilan berbicara. Di kelas IV Sekolah Dasar, anak-anak mulai belajar untuk menyusun dan menyampaikan ide-ide mereka dengan jelas dan efektif, dan bahasa Indonesia adalah alat utama yang digunakan untuk tujuan ini.. Oleh karena itu, upaya perubahan dan perkembangan pendidikan juga mencakup peningkatan kualitas pengajaran dan pembelajaran bahasa, sehingga membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan mendukung bagi siswa di Indonesia. Bahasa adalah sarana komunikasi yang menjadi identitas bangsa Indonesia dan berfungsi sebagai bahasa nasional.

Konteks pendidikan bahasa tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai medium untuk memahami dan menyampaikan informasi serta pengetahuan. Bahasa memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran dengan lebih baik, berinteraksi dengan guru dan teman sebaya, serta mengekspresikan diri dengan lebih jelas dan efektif. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan berbahasa menjadi sangat penting dalam upaya memperbaiki kualitas pendidikan, karena kemampuan berbahasa yang baik merupakan fondasi untuk mempelajari semua bidang studi. Selain kemampuan

⁵ Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran.*" Jakarta: RajaGrafindo Persada (2011) h.: 3-4.

berbahasa yang penting, keterampilan dalam berbicara juga merupakan suatu hal yang penting yang harus dikuasai oleh setiap individu. Di sekolah dasar, membangun keterampilan berbicara pada usia dini memberikan dasar yang kuat untuk kemampuan komunikasi di masa depan.

Siswa memerlukan pengalaman langsung dalam berbicara di depan orang lain untuk mengembangkan kemampuan berbicara mereka. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara dalam situasi yang terstruktur dan mendukung, sehingga dapat membantu mereka memperbaiki kemampuan berbicara mereka. Percaya diri sangat penting untuk keberhasilan dalam berbicara di depan umum. Banyak siswa merasa malu atau tidak percaya diri ketika harus berbicara di hadapan teman-teman sekelasnya. Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang ramah dan mendukung agar siswa dapat berlatih dan mengembangkan keterampilan mereka tanpa rasa takut atau malu. Kepercayaan diri pada seseorang sangat berpengaruh dengan cara mereka berbicara di depan umum. Seseorang yang mempunyai rasa percaya diri yang lebih, biasa ia akan merasa yakin dengan kemampuannya sendiri sehingga bisa dilihat dari segi tingginya keberanian, hubungan sosial, tanggung jawab serta harga dirinya. Namun faktanya tidak semua orang mempunyai sifat percaya diri demikian, banyak yang beranggapan bahwa kepercayaan diri adalah hal yang tak bisa dipelajari. Mereka menganggap kepercayaan diri berasal dari takdir, sehingga membuat mereka malas untuk berusaha mengembangkan dan melatih rasa percaya dirinya. Nyatanya, rasa percaya diri dapat dipupuk dan dipelajari. Menumbuhkan rasa kepercayaan diri dalam diri seseorang itu memang sangat penting, namun tumbuhnya rasa percaya

diri yang penuh bagi seseorang itu tidak baik jika mengarah pada perilaku negative contohnya berperilaku sombong, rasa percaya diri hendaknya dibangun dan dikembangkan positif dan objektif. Makanya percaya diri harus dibangun dan dikembangkan sejak dini atau bangku sekolah dasar dengan arah yang positif dan objektif.

Penelitian ini akan dilaksanakan oleh peneliti di SDN Sungai Telan Besar 1 Desa Sungai Telan Besar, Kecamatan Tabunganen, Kabupaten Barito Kuala. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi bersama Wali kelas IV di SDN Sungai Telan Besar 1 tersebut peneliti dapat melihat bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu pembelajaran yang sulit dipahami siswa. Hal ini dapat terlihat pada data hasil belajar siswa yang peneliti dapat pada SDN Sungai Telan Besar pada tahun ajaran 2023/2024 yaitu pada nilai UTS Semester 1 dengan siswa berjumlah 13 orang dan yang tercapai hanya 2 orang saja, sedangkan pada UAS semester 1 sedikit meningkat namun tidak mencapai setengah dari anggota kelas dalam artian hanya 5 orang saja yang mencapai nilai KKM, selebihnya remedial. Selain itu juga peneliti mendapatkan data nilai UAS semester 2 atau genap yang mana data tersebut menunjukkan bahwa UAS mata pelajaran bahasa Indonesia ini mengalami peningkatan pada nilainya namun pada siswa tertentu saja dari 13 orang hanya 5 orang yang tercapai, sisanya belum mencapai nilai KKM. Selanjutnya untuk nilai UAS semester 1 tahun ajaran 2024/2025 peneliti mendapatkan data dengan jumlah siswa 15 orang maka hanya 7 orang yang tercapai sisanya remedial. Yang mana nilai KKM sendiri pada SDN Sungai Telan Besar 1 adalah 65.

Rendahnya prestasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia disebabkan oleh kurangnya kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan membaca, menyimak, menulis maupun berbicara. Hal ini dikarenakan beberapa alasan diantaranya pembelajaran Bahasa Indonesia dianggap sulit bagi siswa karena memuat banyak sekali teks yang harus di baca. Kegiatan membaca membuat siswa merasa bosan apalagi bagi siswa yang memang tidak suka membaca buku. Siswa cenderung lebih suka belajar dengan menonton video ataupun menggunakan gawai dibandingkan membaca buku. Selain itu, dalam pergaulan sehari-hari siswa lebih terbiasa menggunakan bahasa daerah dibandingkan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi sehingga membuat siswa merasa kesulitan jika harus berbicara maupun menuliskan sesuatu dengan menggunakan Bahasa Indonesia. Selain itu, siswa merasa gugup dan cemas ketika diminta berbicara dalam bahasa Indonesia di depan kelas karena mereka merasa tidak nyaman.

Kurangnya guru dalam menguasai strategi pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia juga menjadi salah satu alasan lainnya. Pembelajaran yang kurang komunikatif karena hanya berfokus pada metode ceramah dan tanya jawab, keterbatasan sarana dan prasarana terutama bahan ajar yang lebih banyak menggunakan buku teks menjadi kurang interaktif bagi siswa. Dari penjelasan wali kelas tersebut dapat dibayangkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung selama ini menjadi membosankan dan kurang bermakna bagi siswa. Selain itu juga materi pada pembelajaran bahasa Indonesia yang paling sulit dipahami siswa menurut wawancara peneliti dengan wali di kelas IV adalah materi kalimat majemuk. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di Sekolah Dasar tersebut,

peneliti ingin memberikan solusi yaitu dengan membuat sebuah terobosan baru pada bahan ajar yang dapat digunakan pada saat pembelajaran bahasa Indonesia. Bahan ajar tersebut adalah berupa LKPD dengan versi yang lebih sederhana yaitu LKPD berbasis cerita bergambar yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran bahasa Indonesia ini.

Keunggulan LKPD berbasis cerita bergambar adalah menarik minat siswa. Gambar-gambar menarik dapat membantu mempertahankan perhatian siswa lebih lama dibandingkan dengan teks biasa, selain itu juga dengan gambar yang digunakan dapat menjelaskan konteks dan makna cerita, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi. Hal ini sangat membantu terutama bagi siswa yang memiliki keterbatasan dalam memahami teks tertulis. Dalam konteks keterampilan berbicara dengan menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar ini para siswa bisa menceritakan kembali cerita dengan versi mereka masing-masing, ini juga membantu melatih kemampuan siswa untuk berbicara di depan umum. Selain itu LKPD yang tersaji banyak memuat kalimat majemuk yang mudah dipahami siswa. Pada anak kelas IV SD para siswa biasanya sudah mampu merasakan emosi yang tergambar pada LKPD tersebut dan hal ini sangat membantu mereka dalam memahami penggunaan bahasa dalam konteks yang lebih luas. Bagi beberapa siswa, tugas berbahasa yang berbasis teks murni dapat menimbulkan kecemasan. Cerita bergambar dapat mengurangi tekanan ini dengan memberikan cara yang lebih menyenangkan dan santai untuk belajar dan berlatih bahasa. Cerita bergambar mendorong siswa untuk menggunakan imajinasi mereka, baik dalam memahami

cerita maupun dalam membuat cerita baru. Ini dapat meningkatkan kreativitas mereka, yang merupakan aspek penting dalam keterampilan berbahasa.

Berdasarkan paparan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **”Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Percaya Diri Pada Siswa Di Kelas IV SDN Sungai Telan Besar 1”**.

B. Definisi Operasional

Supaya tidak terjadi kesalahpahaman dalam mendefinisikan judul, Oleh karena itu, dalam penelitian ini diperlukan pembatasan istilah dan penegasan judul penelitian. Definisi operasional dari judul penelitian disajikan di bawah ini.

1. Pengembangan bahan ajar

Pengembangan secara umum mengacu pada proses menciptakan sesuatu. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), pengembangan adalah serangkaian langkah atau tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas, kapasitas, atau cakupan suatu satuan. Dalam bidang pendidikan, pengembangan merujuk pada berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas, kapasitas, atau mutu pembelajaran, termasuk pengembangan kurikulum, pengembangan potensi guru, pengembangan bahan ajar dan media, pengembangan siswa melalui penguatan potensi akademik dan non-akademik, serta pengembangan keseluruhan sistem dan manajemen pendidikan.⁶ Abdul Gafur mendefinisikan “Pengembangan bahan ajar

⁶ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, s.v. “Pengembangan,” diakses 11 Juni 2025, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengembangan>.

adalah proses sistematis dalam merancang, menyusun, menguji, dan mengevaluasi materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diperlukan secara lebih efektif dan efisien”,⁷ selain itu Brian Tomlinson menyebut “Pengembangan bahan ajar adalah suatu bentuk upaya yang dilakukan untuk memberikan masukan pembelajaran, yang mencakup perencanaan, pembuatan, penyesuaian, dan evaluasi materi pembelajaran cetak maupun digital. Tujuannya adalah agar materi tersebut dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa secara efektif dan bermakna”.⁸

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan, atau *research and development (R&D)*, untuk menciptakan produk yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan di bidang ini. Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini untuk memfasilitasi proses pembuatan LKPD berbasis cerita bergambar bagi siswa. Branch menyatakan “model ADDIE memiliki lima tahap yang saling berkaitan dan bersifat lebih interaktif daripada linier. Konsep ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.”⁹ Model ADDIE disusun secara sistematis dan logis, dimulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi, sehingga memudahkan peneliti dalam menyusun dan memodifikasi LKPD berdasarkan kebutuhan siswa.

⁷ Abdul Gafur, “*Pengembangan Bahan Ajar*”, Jakarta: Prestasi Pustaka (2010) h: 15.

⁸ Brian Tomlinson, “*Materials Development In Language Teaching*” Cambridge: Cambridge University Press (2011) h: 2.

⁹ Robert Maribe Branch, “*Intructional Design: The ADDIE Approach*,” New York: Springer (2009) h: 2-5.

Analisis merupakan langkah pertama dalam memahami kurikulum pembelajaran mandiri di sekolah yang diteliti, dengan tujuan menyesuaikan pembuatan LKPD agar relevan dan efektif. Setelah analisis sekolah, dilanjutkan dengan tahap desain, yaitu proses merancang dan membuat LKPD, termasuk pemilihan sumber belajar, tujuan pembelajaran, serta pengembangan format yang sesuai. Tahap ketiga adalah pengembangan, yaitu proses menyusun atau memproduksi LKPD berbasis cerita bergambar berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Pada tahap ini, peneliti mengubah ide menjadi bentuk konkret, yang kemudian direvisi dan disempurnakan untuk memastikan bahwa LKPD memenuhi standar kualitas dan kebutuhan siswa, serta divalidasi oleh ahli media dan materi guna menjamin kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Langkah selanjutnya adalah implementasi. Pada tahap ini, produk diuji untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan LKPD yang telah dikembangkan oleh peneliti, serta untuk melihat tanggapan siswa terhadap produk tersebut. Terakhir, tahap evaluasi, yaitu penilaian terhadap LKPD berdasarkan implementasi cerita bergambar. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data dan masukan dari siswa untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, dan efektivitas LKPD, kemudian jika diperlukan, dilakukan perbaikan guna meningkatkan kualitas produk.

2. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Secara umum, LKPD adalah lembar kerja yang berisi tugas, petunjuk, dan pertanyaan yang harus diselesaikan oleh siswa sebagai bagian dari proses pembelajaran. Nurdin menyatakan “LKPD adalah lembar kerja yang digunakan siswa sebagai panduan belajar, yang berisi tugas dan kegiatan aktif”.¹⁰ Pastowo mendefinisikan “LKPD adalah bahan ajar cetak berupa lembaran yang berisi materi, rangkuman, dan petunjuk untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajaran yang harus diselesaikan oleh siswa baik secara konseptual maupun praktikal, dan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai”.¹¹

Penelitian ini bertujuan untuk membuat LKPD yang tersusun secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. LKPD dirancang untuk memuat beberapa komponen penting, antara lain: kata pengantar, daftar isi, petunjuk untuk siswa dan guru, peta konsep, CP (Capaian Pembelajaran), ATP (Alur Tujuan Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran), serta topik yang mencakup pengertian kalimat majemuk dan kalimat majemuk setara. Selain itu, LKPD juga mencakup soal-soal latihan, kunci jawaban, biodata penulis, dan daftar pustaka sebagai referensi pendukung. Pengembangan komponen-komponen ini dimaksudkan untuk memungkinkan proses pembelajaran yang efektif dan terarah, sekaligus mendukung pencapaian kompetensi dasar oleh siswa.

¹⁰ Nurdin, “*Pengembangan LKPD Dalam Pembelajaran Aktif*”. Jakarta: Pustaka Ilmu (2020) h: 45.

¹¹ Andi Prastowo, “*Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*”. Yogyakarta: Diva Press (2011) h: 203-204.

3. Cerita Bergambar

Secara umum, cerita bergambar adalah narasi tertulis yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang saling berkaitan untuk menggambarkan alur utama cerita.¹² Cerita bergambar biasanya dibangun berdasarkan tokoh, alur, latar, dan pesan dari cerita untuk membantu pembaca, khususnya peserta didik, memahami isi cerita tersebut. Krisnawan menyatakan “Buku cerita bergambar adalah buku yang menggabungkan cerita, gambar, dan teks sederhana serta memiliki sampul yang menarik, sehingga lebih mudah dipahami oleh anak-anak”.¹³ Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan melalui cerita bergambar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dwi Astuti juga memakai penelitian ini dengan menggabungkan LKPD dengan cerita bergambar pada penelitiannya yang berjudul Pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar dalam pembelajaran IPA untuk siswa kelas IV SD, dengan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan berpikir kritis siswa 28,5% dan kemampuan eskploratif 31,2%. LKPD yang dikembangkan juga dinyatakan sangat layak dengan presentase kelayakan 89,7% berdasarkan penilaian oleh para ahli.¹⁴

¹² Dwi Nurfadillah dan Dadang Indihadi, “Penggunaan Media Cerita Bergambar Dalam Penguraian Pesan Dongeng di Sekolah Dasar.” *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no.4 (2018) h: 45.

¹³ Hilarius Alvin Krisnawan, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Anti-Korupsi Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II B SD Negeri Dayuharjo Tahun Pembelajaran 2016/2017.” Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma (2017) h: 10.

¹⁴ Dwi Astuti, “Pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar dalam pembelajaran IPA untuk siswa kelas IV SD.” Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta (2019) h:45.

4. Keterampilan berbicara

Berbicara didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengucapkan bunyi atau kata-kata guna mengekspresikan dan mengkomunikasikan pikiran, gagasan, dan emosi. Brown menyatakan “keterampilan berbicara didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan bahasa secara lisan dalam situasi komunikasi yang nyata.”¹⁵ Penelitian ini berfokus pada keterampilan berbicara siswa, karena mereka masih kesulitan dalam mengungkapkan ide dan perasaan mereka tentang apa yang telah mereka pelajari, terutama saat belajar bahasa Indonesia. Selain keterampilan berbahasa, siswa juga kurang percaya diri karena belum sepenuhnya memahami materi dan ragu untuk menyampaikan ide atau pendapat mereka.

5. Percaya diri

Percaya diri didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengemukakan pendapat, yang mencakup kemampuan mengekspresikan perasaan, menyatakan keyakinan dan pemikiran secara terbuka, serta mempertahankan hak-hak pribadi. Mengutip dari pendapat Lautter “Percaya diri adalah sikap atau keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri yang tidak membuat seseorang merasa takut dalam bertindak”.¹⁶

Percaya diri merupakan aspek penting dalam perkembangan psikologis peserta didik karena memiliki pengaruh besar terhadap keterlibatan aktif mereka di kelas, keberhasilan akademik, dan interaksi sosial. Namun, banyak peserta didik

¹⁵ H. Douglas Brown, “*Mengajar Berdasarkan Prinsip: Pendekatan Interaktif Terhadap Pedagogi Bahasa.*” New York: Pearson Education (2001) h: 271.

¹⁶ John Lautter, “*Kepercayaan Diri: Dasar dan Penerapannya Dalam Kehidupan Sehari-Hari.*” Jakarta: Bumi Aksara (2003) h: 24.

yang masih kurang memiliki rasa percaya diri. Kurangnya kepercayaan diri ini menjadi salah satu tantangan dalam sistem pendidikan karena dapat menghambat proses pembelajaran dan perkembangan kemampuan siswa. Berbagai faktor, termasuk pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, dapat memengaruhi tingkat kepercayaan diri mereka. Dalam situasi ini, pembelajaran bahasa Indonesia sering kali dianggap membosankan. Penjelasan yang panjang dan teoritis membuat sebagian siswa merasa jenuh dan kesulitan memahami materi, sehingga minat dan kepercayaan diri mereka dalam belajar pun menurun. Hal ini terlihat di SD Negeri Sungai Telan Besar 1, di mana banyak siswa mengungkapkan kurangnya rasa percaya diri dalam mempelajari bahasa Indonesia.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang didapat peneliti sebagai berikut :

1. Apakah setelah menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan percaya diri pada peserta didik?
2. Bagaimana kelayakan LKPD berbasis cerita bergambar pada peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah peneliti kemukakan, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan berbicara dan rasa percaya diri peserta didik melalui penggunaan LKPD berbasis cerita bergambar yang telah dikembangkan peneliti.
2. Mengetahui kelayakan LKPD Berbasis Cerita Bergambar yang dikembangkan ditinjau dari peningkatan ketertarikan siswa dalam belajar Kalimat Majemuk.

E. Signifikansi penelitian

Mengadakan penelitian menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar pada pembelajaran kalimat majemuk dikelas IV SD, diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Secara Teoritis
 - a. Pengembangan media ini diharapkan menjadi inovasi baru dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran kalimat majemuk.
 - b. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar mereka dalam bahasa indonesia.
2. Secara Praktis
 - a. **Bagi sekolah**, pengembangan media ini dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar disekolah.

- b. **Bagi guru**, dengan adanya pengembangan bahan ajar LKPD Berbasis Cerita Bergambar ini menjadi inovasi baru untuk membantu membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.
- c. **Bagi peserta didik**, Media ini dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan siswa dalam belajar bahasa Indonesia.
- d. **Bagi peneliti**, Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber referensi untuk penelitian lainnya.

F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil tinjauan para peneliti, berbagai penelitian relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

1. Penelitian oleh Shalwa Fitria Nur Khaliza (2023) dengan judul *Pengembangan LKPD berbasis word puzzle untuk materi teks eksplanasi di kelas III SD*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, bahasa, dan media, LKPD ini memperoleh skor kelayakan antara 81% hingga 100%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak". LKPD ini juga mendapat respon sangat positif dari guru dan siswa. Guru memberikan penilaian sebesar 88%, sedangkan siswa memberikan penilaian sebesar 88,2%, yang menunjukkan bahwa LKPD tersebut mudah digunakan, menarik, dan menyenangkan. Penggunaan word puzzle membuat siswa lebih aktif, semangat, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran teks eksplanasi. Kesimpulannya, pengembangan LKPD berbasis word puzzle ini berhasil menciptakan media

pembelajaran yang interaktif dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar Bahasa Indonesia.

2. Penelitian oleh Eka Fitri Handayani (2022) dengan judul *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Lampung Kelas II SD/MI*. Hasilnya setelah tahap analisis dan perancangan, LKPD diuji oleh tiga validator (ahli materi, bahasa, dan media), dan mendapat skor validitas tinggi: 83% (materi), 92% (bahasa), dan 81% (media), semuanya dinyatakan “Sangat Layak” Kemudian, LKPD ini diterapkan dalam uji coba kecil (10 siswa) menghasilkan respons 93,64%, dan uji lapangan besar (22 siswa) mendapat respons 94,11%. Nilai-nilai ini menunjukkan bahwa siswa menerima LKPD ini dengan sangat antusias dan merasa LKPD tersebut menarik dan efektif sebagai media pembelajaran aksara Lampung di kelas II SD/MI.
3. Penelitian oleh Marsita Tri Wardani (2023) dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI*. Hasilnya Pada tahap validasi, enam pakar dilibatkan, terdiri dari ahli materi, bahasa, dan media. Hasil validasinya sangat tinggi: 91,7% (materi), 96,8% (bahasa), dan 91,6% (media), yang semuanya masuk kategori “sangat layak”. Selanjutnya, dalam uji coba kepada siswa, 15 peserta pada skala kecil memberikan respons 88,5% (sangat menarik), sementara dalam skala besar (30 siswa), respons meningkat hingga 95,5%, dan guru memberikan respons 96,4%, juga dalam kategori “sangat menarik”. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa LKPD Bahasa

Indonesia kelas IV SD/MI yang dikembangkan sangat valid, praktis digunakan, dan efektif sebagai media pembelajaran. Bahan ajar ini tidak hanya memenuhi standar akademik, namun juga disukai oleh guru dan siswa, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan digital masa kini.

G. Sistematika Penulisan

- BAB I : Berisi pendahuluan, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.
- BAB II : Berisi tinjauan dan kerangka berpikir.
- BAB III : Berisi rancangan penelitian, prosedur penelitian dan pengembangan, lokasi penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data.
- BAB IV : Berisi hasil penelitian dan pembahasan.
- BAB V : Berisi kesimpulan dan saran.