

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

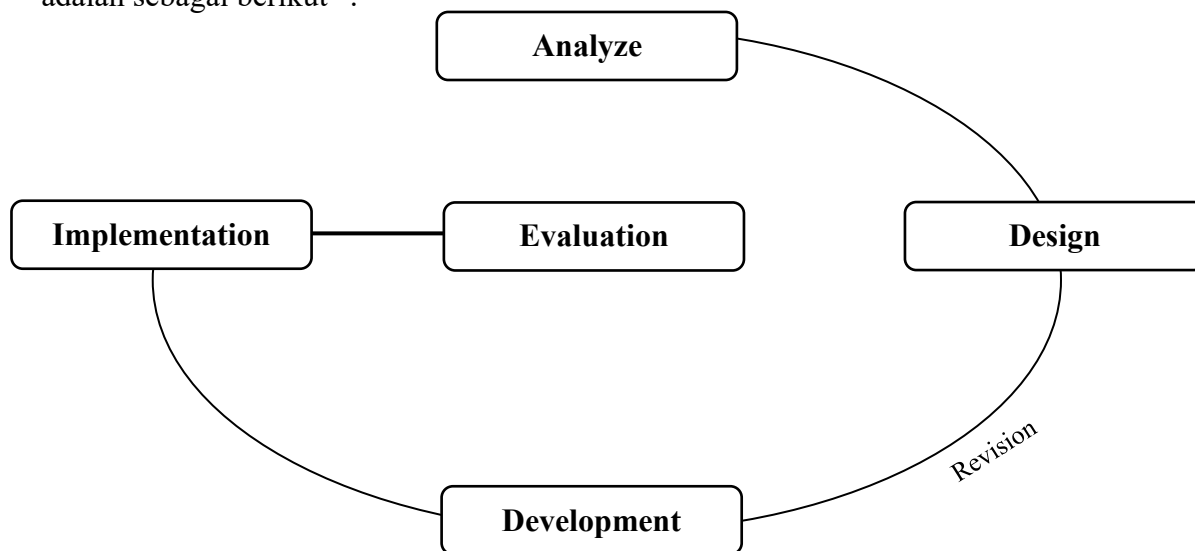
Metode penelitian serta pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang dipergunakan untuk menghasilkan produk eksklusif, sedangkan metode pengembangan ialah serangkaian kegiatan yg dibuat buat membuat atau menaikkan produk yang lebih baik dan lebih layak.

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research Development*) yaitu penelitian dan pengembangan metode ini mirip yang telah dijelaskan pada atas bahwa metode pengembangan yg di rancang buat membentuk produk yang lebih baik dan layak. pada penelitian ini umumnya mempunyai dua dasar tujuan yaitu : pertama, menyebarkan suatu produk. kedua, untuk menguji keaktifan produk buat mencapai tujuan berasal penelitian. Pada bidang pendidikan, penelitian R&D ialah metode penelitian yang digunakan buat mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang dipergunakan pada pendidikan dan pembelajaran.⁷⁷ Peneliti berusaha buat berbagi suatu produk berupa LKPD, dengan adanya pengembangan ini diperlukan para siswa bisa lebih aktif serta memahami materi pada kalimat majemuk ini sehingga tujuan asal pembelajaran bisa tercapai. LKPD sendiri

⁷⁷ Juni Artha Juneli, Atep Sujana, dan j Julia, “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V,*” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Volume 11 Nomor 4 (2022) h: 17.

dirancang semenarik mungkin dan sesimple mungkin agar siswa tidak cepat bosan, maka terbitlah LKPD berbasis Cerita Bergambar.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menciptakan dan menguji efektivitas bahan ajar yang nantinya akan digunakan sebagai bahan referensi oleh siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran di kelas; metode ini dikembangkan oleh Sugiyono.⁷⁸ Menurut Branch model pengembangan yang dilakukan ADDIE ini melakukan beberapa langkah yang dapat di implementasikan dalam pengembangan media dengan lima tahapan di antaranya : (1) Analisis (Analyze), (2) Perencanaan (Design), (3) Pengembangan (Development), (4) Implementasi (Implementation), (5) Evaluasi (Evaluation). Adapun skema dari langkah-langkah yang sudah di tuliskan di atas adalah sebagai berikut⁷⁹:



Gambar 3. 1 Skema Model Pengembangan ADDIE

⁷⁸ Delora Jantung Amelia dan Abdurrohman Muzakki, “Pengembangan LKPD Berbasis Cerita Bergambar Digital Pada Siswa Kelas IV SD,” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 7, no. 1 (2021) h: 216–32.

⁷⁹ Tiara Putri Weldami dan Relsas Yogica, “Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi” 06, no. 01 (2023).

2. Subjek Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dipilih karena lebih sistematis dan sederhana ini bisa dilihat dari analisis kebutuhannya dan evaluasi hasil dari pengembangan ini. Berikut ini adalah komponen-komponen utama yang menjadi fokus dalam penelitian dan pengembangan ini:

a. Ahli

Penelitian ini melibatkan para ahli yang menelaah dan mengevaluasi produk yang akan dikembangkan. Para ahli tersebut meliputi spesialis dalam media pembelajaran dan materi kalimat majemuk. Para ahli tersebut akan memberikan penilaian serta masukan dari produk yang sedang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti. Peneliti memilih akademisi yang merupakan ahli di bidang media pembelajaran, sementara dosen dari jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dipilih sebagai ahli validasi materi karena memiliki pemahaman tentang materi kalimat majemuk.

b. Tenaga Pengajar

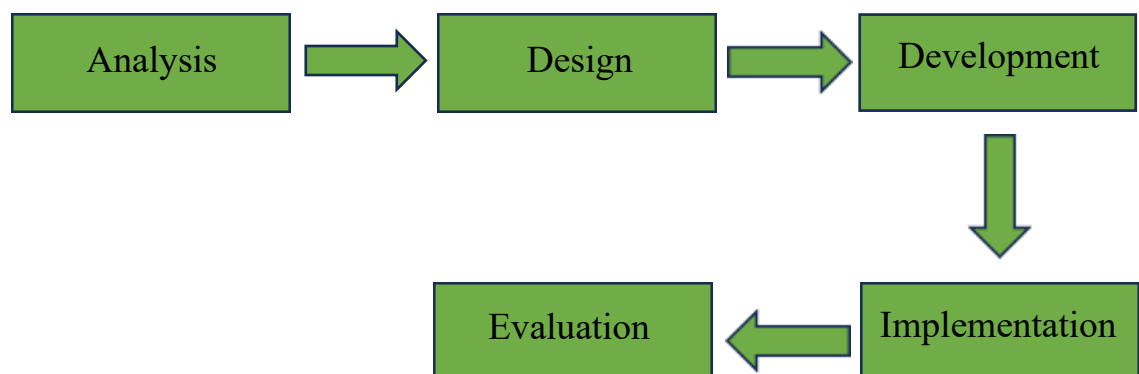
Tenaga pengajar yang dimaksud disini adalah guru wali kelas disekolah yang ingin diteliti, tanggapan dari para guru digunakan untuk melengkapi data mengenai penerapan produk yang telah dikembangkan. Masukan dari guru dapat digunakan dalam proses modifikasi media dan isi dari produk tersebut.

c. Peserta Didik

Tanggapan dari siswa uji coba memberikan gambaran tentang bagaimana produk digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari tanggapan siswa akan digunakan untuk mempertimbangkan modifikasi produk di masa mendatang. Siswa dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Sungai Telan Besar 1.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

LKPD berbasis cerita bergambar dikembangkan menggunakan paradigma pengembangan tipe ADDIE, dengan proses penelitian dan pengembangan yang dibagi menjadi lima tahap, seperti yang diilustrasikan di bawah ini:



Gambar 3. 2 Skema Model Pengembangan ADDIE

1. Tahapan Analisis (*Analysis*)

Langkah analisis menandai awal dari penelitian pengembangan ini. Tahapan ini dilakukan di SDN Sungai Telan Besar 1 dengan rincian yang meliputi:

- a) Mengidentifikasi dan menganalisis sarana dan prasarana yang ada dikelas IV SDN sungai telan besar 1 beserta penggunaannya didalam kelas.

- b) Menganalisis proses pembelajaran di dalam kelas pada kelas IV SDN sungai telan besar 1.
- c) Analisis Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas IV SDN Sungai Telan Besar 1.

Langkah dan aktivitas yang disebutkan sebelumnya dalam fase analisis dilakukan untuk mengidentifikasi dan memahami potensi permasalahan serta kebutuhan siswa di sekolah yang diteliti melalui pengumpulan data, yang memberikan gambaran dan masukan bagi peneliti dalam mengembangkan produk media yang sesuai untuk siswa sekolah dasar.

2. Tahapan Perencanaan (*Design*)

Langkah perencanaan dilakukan setelah tahap analisis. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk memilih dan merancang sebagai hasil tindak lanjut pada tahap analisis, hasil rancangan media harus mampu membantu guru dalam menyampaikan informasi dan materi kepada siswa selama proses pembelajaran, serta meningkatkan keterlibatan siswa. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam kerangka perencanaan ini dijelaskan di bawah ini.

- a) Berdasarkan analisis sebelumnya, pilih media pembelajaran yang paling relevan.
- b) Menentukan mata pelajaran, materi, indikator, tujuan pembelajaran, dan kompetensi yang harus dimiliki oleh produk media pembelajaran yang akan dikembangkan.
- c) Buat rancangan awal (*draf*) produk media pembelajaran yang akan dibuat.

- d) Tentukan komponen pendukung dari produk media pembelajaran yang akan dibuat dan dikembangkan.

3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

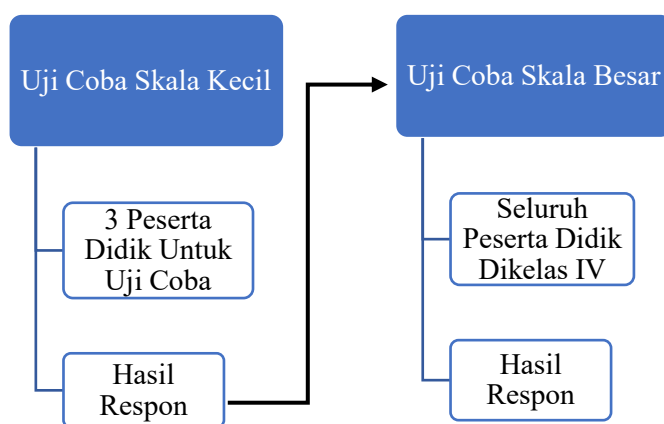
Tahap pengembangan adalah langkah berikutnya, di mana peneliti mengubah hasil dari desain mereka menjadi barang nyata atau sesungguhnya. Para peneliti membuat media LKPD berbasis cerita bergambar. Dalam tahapan pengembangan ini, peneliti menggabungkan materi pembelajaran dalam bentuk cerita bergambar yang menarik pastinya dan tidak banyak tulisan karena kebanyakan dalam LKPD yang dihasilkan terdiri dari visual dan sejumlah kecil teks, tetapi mudah dipahami oleh siswa, dan bahasanya mudah dimengerti oleh mereka. Setelah produk berbentuk fisik, produk tersebut dievaluasi untuk validitas oleh ahli materi materi dan media.

4. Tahapan Implementasi (*Implementation*)

Untuk menindaklanjuti tahapan pengembangan, maka selanjutnya adalah tahapan Pengimplementasian. Fase ini berfokus pada penggunaan atau pengujian produk dalam pembelajaran untuk mengetahui bagaimana media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Produk yang diuji memberikan gambaran tentang fase penggunaan media serta kualitas pembelajaran, menjadikannya lebih menarik, efektif, dan efisien. Produk LKPD yang berbasis cerita bergambar ini akan diuji coba di kelas IV di SDN Sungai Telan Besar 1, dengan penekanan khusus pada metode percobaan dan hasilnya. Setelah menggunakan media LKPD berbasis cerita

bergambar, siswa dan guru akan mengajukan umpan balik dan melengkapi kuesioner tentang produk yang digunakan.

Pada fase ini, desain pengujian digunakan dalam penelitian pengembangan yang dibagi menjadi dua tahap: uji coba skala kecil dan skala besar. Menurut Triyatno uji coba skala kecil dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengenali berbagai permasalahan seperti kesalahan, kelemahan, dan efektivitas produk saat digunakan oleh siswa. Data yang dikumpulkan dari percobaan ini akan digunakan untuk merevisi produk sebelum digunakan dalam uji yang lebih besar.⁸⁰ Eksperimen dalam penelitian dan pengembangan dapat digambarkan seperti pada ilustrasi berikut.



Gambar 3. 3 Skema Desain Uji Coba

⁸⁰ Heri Triyanto, Endang Sri Hanani, dan Ipang Setiawan, "Model Pengembangan Permainan Gobak Sodor Bola Dalam Pembelajaran Penjas," *Journal of Physical Education* 1, no. 2 (2012) h: 92–110.

5. Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Menurut paradigma ADDIE, fase evaluasi adalah tahap akhir dari penelitian pengembangan setelah empat fase sebelumnya. Fase ini mencakup upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk menentukan kualitas bahan ajar yang dibuat, dirancang, dan diuji. Data yang dikumpulkan selama fase-fase sebelumnya digunakan untuk menilai, merevisi, dan meningkatkan barang yang dihasilkan. Fase evaluasi ini juga digunakan untuk menentukan praktikalitas media berdasarkan hasil validasi, hasil dari pengujian kecil dan besar, tanggapan siswa, dan masukan dari guru.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SDN Sungai Telan Besar 1 yang terletak desa sungai telan besar, dikecamatan tabunganen, kabupaten barito kuala, kalimantan selatan.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi secara umum adalah keseluruhan objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran utama dalam suatu penelitian. Populasi bisa berupa manusia, hewan, tumbuhan, benda, peristiwa, organisasi, atau apa saja yang menjadi perhatian peneliti dan memnuhi kriteria yang telah

ditetapkan.⁸¹ Adapun populasi yang diambil untuk penelitian ini adalah dikelas IV SDN Sungai Telan Besar 1, jumlah peserta didik 15 orang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 8 orang perempuan.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Dalam konteks penelitian, sampel digunakan karena tidak memungkinkan untuk meneliti seluruh populasi secara langsung. Menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁸² Sampel juga dimaknai sebagai sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili keseluruhan populasi.⁸³ Dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari data yang menjadi sasaran populasi sampel tersebut merujuk pada peserta didik dikelas IV SDN Sungai Telan Besar 1.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian dapat dilakukan dengan empat teknik diantaranya yaitu :

1. Wawancara

Wawancara artinya sebuah Teknik yg dilakukan peneliti dengan tatap muka atau melalui telepon yang berisi ihwal tanya jawab yg dilakukan oleh

⁸¹ Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, dan Kamaluddin Abunawas, "Konsep Umum Dan Populasi Dalam Penelitian" JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer 14, No.1 (2023) h: 16.

⁸² Sugiyono, "Metode Penelitian Kualitatif dan R&D." Bandung: Alfabeta (2013) h: 118.

⁸³ Arikunto, Suharsimi, "Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik." Jakarta: Rineka Cipta (2010) h: 134.

peneliti.⁸⁴ Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV menjadi narasumber dengan tujuan untuk menggali memperoleh informasi yang diinginkan. Wawancara dilakukan sebagai langkah awal dalam proses analisis. Pendekatan wawancara membantu peneliti dalam mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan umum maupun mendasar, menentukan kebutuhan belajar siswa dan guru, serta membentuk gambaran awal tentang lingkungan pembelajaran di kelas. Wawancara ini dilakukan dengan guru kelas IV di SDN Sungai Telan Besar 1. Hasil wawancara akan digunakan untuk menganalisis kesulitan-kesulitan yang dihadapi, kemudian akan diambil keputusan mengenai solusi terbaik yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan dilapangan menggunakan melakukan Teknik pengamatan dan teliti serta mencatat hal-hal apa saja yang ditemukan pada observasi tersebut. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan memakai indra dengan pengamatan menggunakan mata, mendengarkan, dan meraba yang termasuk dalam bentuk observasi. Instrumen yang dipergunakan dalam observasi merupakan panduan pengamatan dan lembar pengamatan.⁸⁵ Tujuan dari kegiatan observasi adalah untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas, karakteristik siswa, fasilitas dan infrastruktur pendukung

⁸⁴ Erga Trivaika dan Mamok Andri Senubekti, "Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android," *Jurnal Nuansa Informatika* Volume 16 Nomor 1 (Januari 2022) h: 47.

⁸⁵ Husnul Khaatimah dan Restu Wibawa, "Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition Terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Teknologi Pendidikan* Volume 2 Nomor 2 (2017) h: 45–60.

sekolah, kondisi lingkungan sekolah, serta penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Peneliti melakukan kegiatan observasi selama tahap studi pendahuluan atau analisis. Temuan-temuan tersebut kemudian dipertimbangkan saat mengembangkan solusi untuk memenuhi kebutuhan siswa dan guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Instrumen observasi ini disusun berdasarkan pedoman dari Kustandi dan Sutjipto (2013) mengenai pengembangan media pembelajaran. Tujuan utama dari instrumen ini adalah untuk mengamati secara langsung keterlibatan siswa selama proses penggunaan media yang dikembangkan. Lembaran instrument dapat dilihat pada lampiran.

3. Angket

Angket atau survey adalah sejumlah pertanyaan yang tertulis buat memperoleh berita yang ingin dituju⁸⁶ angket ini juga berisi perihal data-data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti dalam aktivitas yang sudah dijelaskan diatas. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data berupa jawaban, komentar, saran, ide, dan kritik dari responden, yang kemudian dijadikan dasar dalam pembuatan produk media pembelajaran. Adapun kuesioner yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini dijelaskan di bawah ini.

a. Lembar Angket Validasi Materi

Angket validasi materi yang dimaksudkan untuk mengetahui kecukupan indeks kecocokan. Ahli materi sendiri yaitu dosen dari UIN Antasari banjarmasin

⁸⁶ Fahreza Ali Fahmi dan Hera Heru SS, “Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas VIII-C SMP N 1 Matesih Tahun Pelajaran 2018/2019,” *Jurnal Medi Kons* Vol.5 No. 2 (2019) h: 34–47.

yaitu ibu Huriyah, S.Pd yang dipilih oleh peneliti untuk mengevaluasi materi dan masukkan dalam bahan ajar yang peneliti buat yaitu LKPD berbasis cerita bergambar dengan ceklist indikator sesuai dengan skornya. Berikut kisi-kisi angket uji validasi ahli materi menurut pendapat dari yahya yang sudah disampaikan pada bab 2.

Kisi-kisi angket validasi materi ini disusun berdasarkan instrumen dari Yahya (2015), yang kemudian dimodifikasi dan disesuaikan dengan bahan ajar "LKPD berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan percaya diri pada siswa di kelas IV". Kisi-kisi angket validasi materi bisa dilihat pada tabel berikut:

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Isi dan tujuan	a. Kesesuaian CP,ATP,TP	1 dan 2
		b. Kejelasan tujuan	3
		c. Menambah percaya diri	4
		d. Materi yang disajikan	5
		e. Latihan soal yang disajikan	6 dan 7
		f. Peningkatan motivasi belajar peserta didik	8
2.	Bahasa	a. Kesesuaian bahasa tingkat berpikir	10 dan 11
		b. Kejelasan petunjuk penggunaan	12 dan 13
		c. Ketepatan materi	14,15,16,17 dan 18

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi

b. Lembar Angket Validasi Media

Lembaran angket validasi media sendiri bertujuan untuk mengetahui kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Pakar media sendiri peneliti memilih dari wali kelas IV di SDN Sungai Telan Besar 1 yaitu ibu Fauziah, S.Pd,

yang dimana menilai media secara keseluruhan, meliputi aspek tampilan media, aspek penggunaan bahasa serta aspek kegunaan. Wali kelas yang peneliti pilih ialah orang yang berhak dalam memberikan evaluasi terhadap media yang peneliti kembangkan yaitu LKPD berbasis cerita bergambar dengan menceklist yang sudah disediakan di dalam angket yang sesuai dengan skor yang sudah tersedia di angket, serta kontribusi validator berupa kritik dan saran sebagai bahan evaluasi peneliti untuk menyempurnakan LKPD yang dibuat dan dikembangkan. Berikut kisi-kisi angket uji validasi ahli materi menurut pendapat dari yahya (2015) yang sudah disampaikan pada bab 2.

Kisi-kisi angket validasi media ini disusun berdasarkan instrumen dari Yahya (2015), yang kemudian dimodifikasi dan disesuaikan dengan bahan ajar "LKPD berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan percaya diri pada siswa di kelas IV". Kisi-kisi angket validasi media bisa dilihat pada tabel berikut:

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
Aspek tampilan media			
1	Keterpaduan	a. Penggunaan warna	1
		b. Ketersediaan petunjuk penggunaan LKPD	2
2.	Bentuk Huruf	a. Ukuran Tulisan	3
		b. Jenis Huruf yang digunakan	4
		c. Keterbacaan teks	4
3.	Gambar	a. Kualitas gambar	5
		b. Kesenambungan gambar dengan materi	6
Aspek Penggunaan Bahasa			
4.	Penggunaan Bahasa	a. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	7
		b. Ketepatan penggunaan dan penulisan bahasa	8
		c. Kejelasan kata yang digunakan	9
		d. Penyajian bahasa yang lugas dan mudah dipahami	10
5.	Kesesuaian penepatan kalimat	a. Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf yang digunakan	11
		b. Kesesuaian penepatan kata/kalimat dalam LKPD	12
Aspek Kegunaan			
6.	Penyajian	a. Materi mudah dipahami	13
		b. Materi yang ada dalam LKPD meningkatkan motivasi belajar peserta didik	14
		c. Menambah kepercayaan diri pada peserta didik	16 dan 17
		d. Meningkatkan keingintahuan siswa pada LKPD	18
		e. Dukungan media untuk memudahkan untuk belajar secara mandiri	19

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Media

c. Angket Respon Peserta Didik

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui kegunaan media LKPD berbasis cerita bergambar yang digunakan apakah membantu peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran. Peserta didik SDN Sungai Telan Besar 1 diarahkan untuk mengisi angket dengan memberikan tanda ceklist yang sudah disediakan ditabel oleh peneliti sesuai dengan indikator berdasarkan skor yang sudah ditentukan oleh peneliti. Berikut kisi-kisi angket respon peserta didik menurut pendapat kustandi yang sudah dijelaskan pada bagian bab 2.

Kisi-kisi angket respon peserta didik ini disusun berdasarkan instrumen dari Kustandi (2013), yang kemudian dimodifikasi dan disesuaikan dengan bahan ajar "LKPD berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan percaya diri pada siswa di kelas IV". Kisi-kisi angket respon peserta didik bisa dilihat pada tabel berikut:

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Tampilan	a. Kemenarikan LKPD	1
		b. Tulisan mudah dibaca	2
		c. Kejelasan gambar dalam LKPD	3
2.	Isi	a. Kemudahan memahami materi	4 dan 5
		b. Kesesuaian materi dengan indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran	6 dan 7
		c. Terdapat kegiatan latihan soal pada LKPD	8
		d. LKPD disajikan secara berurutan	9
		e. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	10
3.	Pemanfaatan	a. Membantu peserta didik belajar mandiri	11
		b. Meningkatkan keingintahuan peserta didik	13
		c. Memudahkan pemahaman akan materi	12
		d. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	13,14,15 dan 16
		e. Meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik	17
		f. Menambah percaya diri peserta didik	18

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan tujuan mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian dalam pengembangan media pembelajaran. Kegiatan ini berlangsung dari awal hingga akhir penelitian. Dokumentasi diperlukan mulai dari tahap studi awal hingga tahap pengujian terhadap media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan.

F. Instrumen penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dalam bentuk hasil dari kuesioner validasi untuk instrumen penelitian yang digunakan untuk membangun produk LKPD berbasis cerita yang diilustrasikan. Kuesioner dilakukan dengan skala Likert. Kuesioner ini memiliki dua bagian: tertutup dan terbuka, memungkinkan responden untuk memberikan evaluasi dan komentar tentang produk. Para ahli dalam media pembelajaran dan materi pembelajaran melengkapi kuesioner evaluasi tersebut. Para instruktur dan siswa kelas empat SDN Sungai Telan Besar 1, Kecamatan Tabunganen, Kabupaten Barito Kuala telah menyelesaikan kuesioner tentang kelayakan media.

G. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, maka tahap selanjutnya akan dilakukan analisis data. Teknik analisis data digunakan untuk merumuskan hasil dari penelitian. Hasil data tersebut adalah sebagai bentuk jawaban atas pertanyaan untuk masalah yang ada. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data untuk pengembangan ini

adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Prosedur penelitian untuk menghasilkan LKPD berbasis cerita bergambar dibagi menjadi empat bagian, dimulai dengan investigasi eksploratif setelah memasuki lapangan, berkembang melalui proses penelitian dan pengembangan, dan diakhiri dengan kesimpulan uji lapangan. Keempat proses tersebut meliputi: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peneliti menggunakan analisis data deskriptif kualitatif untuk menjelaskan data proses produk dari awal hingga akhir, serta menganalisis data dari penilaian kelayakan dan efektivitas dengan menggunakan perhitungan rata-rata. Hasil dari perhitungan tersebut digunakan untuk menilai efektivitas dan kelayakan produk media yang dikembangkan, yaitu LKPD berbasis cerita bergambar.

2. Analisis Data Kuantitatif

Metode analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dengan menggunakan berbagai perhitungan yang relevan dengan topik yang sedang diteliti.. Data yang akan dianalisis diperoleh melalui data yang sudah dikumpulkan melalui angket sebelumnya. Hasil dari perhitungan data tersebut selanjutnya akan dijadikan penentu tingkat keefektifan dan kelayakan sebuah produk dari pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar untuk kalimat majemuk.

Langkah-langkah yang diperlukan untuk analisis data kuantitatif dalam penelitian ini meliputi:

a. Analisis Data Validasi Ahli

Uji validasi dalam penelitian ini melibatkan ahli media dan ahli materi dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia. Setelah data kuesioner dikumpulkan, hasil evaluasi untuk setiap kriteria diberi skor, dilakukan perhitungan yang sesuai, dan hasil dari perhitungan tersebut dirangkum.

Gambar 3. 4 Skala Likert⁸⁷

Pilihan jawaban	Sangat valid	Valid	Cukup valid	Kurang valid	Sangat Kurang Valid
Skor	5	4	3	2	1

Skor yang diperoleh untuk setiap butir kuesioner kemudian dihitung sebagai nilai rata-rata dari masing-masing validator dengan menggunakan rumus berikut.

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

Keterangan

$\bar{x}$ = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

$\sum n$ = jumlah butir

⁸⁷ Ispandi Ispandi dkk., “Analisis Pengaruh Kualitas Website Backpacker Jakarta Terhadap Kepuasan Pengguna Dengan Metode Webqual,” *REMIK (Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer)* 4, no. 2 (4 April 2020) h: 32.

Pada akhir perhitungan, skor ditentukan dan diambil keputusan mengenai tingkat validasi produk LKPD berbasis cerita bergambar. Hasil perhitungan tersebut akan digunakan sebagai panduan untuk memperbaiki dan merevisi produk agar memenuhi kriteria yang ditetapkan.

Tabel 3. 4 Kriteria Tingkat Validitas Produk⁸⁸

Rata-rata skor	Kriteria
$\bar{X} > 4,2$	Sangat valid
$3,4 \leq \bar{X} \leq 4,2$	Valid
$2,6 \leq \bar{X} \leq 3,4$	Cukup valid
$1,8 \leq \bar{X} \leq 2,6$	Kurang valid
$\bar{X} < 1,8$	Sangat kurang Valid

b. Analisis Kelayakan Penggunaan Produk

Pada analisis kelayakan penggunaan produk, peneliti menggunakan data dari hasil *Pre-tes* dan *Post-tes*. Soal pada *Pre-tes* dan *Post-tes* terdapat pada soal di LKPD, skor maksimal adalah 100. Skor setiap peserta didik ditentukan dengan menghitung jumlah jawaban benar. Skor yang diperoleh tersebut kemudian diubah menjadi nilai tertentu dengan ketentuan sebagai berikut:

⁸⁸ Dewi Ariskasari dan Dona Dinda Pratiwi, "Pengembangan Modul Matematika Berbasis Problem Solving pada Materi Vektor, Desimal", *Jurnal Matematika 2*, no. 3 (2019): 251.

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{Skor siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh nilai peserta didik, untuk menghitung pengkategorian pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan percaya diri pada siswa dikelas IV ini, maka fase B dapat dilakukan dengan dengan uji *N-gain*. Uji *N-gain* dapat dilakukan dengan menggunakan rumus uji *N-gain* dalam Meltzer sebagai berikut.

$$N\text{-gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan

S_{post} = Skor Posttest (Skor setelah pembelajaran)

S_{pre} = Skor Pretest (Skor sebelum pembelajaran)

S_{maks} = Skor maksimum yang diperoleh⁸⁹

<i>N-Gain</i>	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Tabel 3. 5 Kriteria Nilai N-Gain

⁸⁹ Silvia Khofifatul dan Retno Widyningrum, "Pengembangan Modul Ajar Online Berbasis Science Education for Sustainable Development (SESD) untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Keputusan," *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 3, no. 3 (2023) h: 276–92