BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang terdiri atas bagaimana Tingkat pemahaman siswa terhadap penggunaan LKPD, cara untuk mengingkatkan berbicara dan percaya diri, dan juga keefektivan LKPD berbasis cerita bergambar. Media ini mencankup mata pelajaran Bahasa Indonesia yang di uji coba pada kelas IV di SDN Sungai Telan Besar 1. Adapun dalam pengembangan ini, produk dikembangkan sesuai dengan tahapan prosesur pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahapan yang meliputi tahapan *analysis* atau analisi, tahap *design* atau perencanaan, tahap *development* atau pengembangan, tahap *implementation* atau implementasi, dan juga yang terakhir yaitu tahap *evaluation* atau evaluasi. Hasil penelitian dan pembahasan akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap Analisis *(analysis)*

Untuk tahapan analisis sendiri dilakukan dengan beberapa analisis diantaranya:

a. Analisis Kebutuhan

Setelah melihat langsung proses belajar mengajar pada mata Pelajaran bahasa Indonesia dikelas IV SDN Sungai Telan Besar 1 selain itu juga peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas, sehingga peneliti menemukan hal-hal sebagai berikut.

1) SDN Sungai Telan Besar 1 mempergunakan kurikulum merdeka belajar diseluruh mata pelajaran termasuk bahasa indonesia.
2) Proses belajar mengajar, guru yang mengajar lebih mengandalkan buku paket dari penerbit tertentu dan belum menemukan cara yang tepat agar siswa lebih aktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran bahasa indonesia bahkan peserta didik cendrung menganggap bahasa indonesia sebagai pelajaran yang membosankan.
3) Sebagaian besar peserta didik dikelas IV SDN Sungai Telan Besar 1 tidak terlalu menyukai pembelajaran bahasa indonesia sehingga nilai yang mereka capai sebagaian besar belum mencapai nilai KKM bahasa indonesia yang ditetapkan atau untuk bahasa indonesia kelas IV SDN Sungai Telan Besar 1 belum tuntas.

b. Analisis Kurikulum dan Materi

Kurikulum yang dipakai pada mata pelajaran bahasa indonesia dikelas IV SDN Sungai Telan Besar 1 adalah kurikulum merdeka belajar yang diterbitkan oleh PT Erlangga pada tahun 2022 materi yang dipakai dalam penelitian ini adalah materi tentang kalimat majemuk (pengertian dan jenis kalimat majemuk yaitu kalimat majemuk setara) yang jadikan satu dalam TP (tujuan pembelajaran). KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) sebagai berikut.

1) Mengidentifikasi dan mendefinisikan kalimat majemuk setara.
2) Membedakan kalimat majemuk setara berdasarkan konjungsi.

3) Membuat kalimat majemuk setara yang benar dan relevan.
4) Dapat menggunakan kalimat majemuk dengan tepat dalam berbagai jenis teks dan situasi komunikasi.

Siswa kelas IV jelas lebih menyukai pembelajaran yang aktif dan ekspresif, yang bersifat menyenangkan dan tidak membosankan. Untuk mata pelajaran bahasa indonesia ini khususnya, peserta didik cendrung mengantuk sebab banyaknya teks yang ada dalam materi dan juga sebagaian peserta didik sulit untuk memahami materi yang di ajarkan, akibatnya tingkat motivasi peserta didik dan minat untuk belajar Bahasa Indonesia ini masih rendah. Siswa dan guru menyatakan bahwa produk media yang akan dikembangkan oleh peneliti belum pernah digunakan sebelumnya bahkan belum terpikir untuk membuat media tersebut dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk proses pembelajaran didalam kelas. Berdasarkan hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan LKPD berbasis cerita bergambar ini merupakan sebuah solusi untuk menjawab potensi masalah dan kebutuhan yang ada disekolah tersebut.

2. Tahap Rancangan *(Design)*

Tahapan selanjutnya dalam prosedur pengembangan dari model ADDIE adalah tahap perancangan (design). Tahap perancangan meliputi merumuskan tujuan pembelajaran, pembuatan desain LKPD, penyusunan materi, latihan-latihan, dan penugasan, pengumpulan dan pembuatan background serta cover, yang terakhir adalah penyususnan instrumen validasi kelayakan LKPD.

a. Merumuskan tujuan pembelajaran

Hasil analisis dan materi kemudia dilakukan perumusan dengan tujuan pembelajaran yaitu:

1) Dapat mengidentifikasi dan mendefinisikan kalimat majemuk setara.
2) Mampu membedakan dan mengenali jenis-jenis konjungsi yang ada dikalimat majemuk setara.
3) Mampu membuat kalimat majemuk setara sesuai dengan struktur dan konteks yang benar.
4) Mampu memilih kata yang santun serta intonasi yang tepat.

Materi yang dikumpulkan dari dua buku paket diantaranya ESPS untuk SD/MI kelas IV karya A. Indradi dan Rahmah Purwahida serta Penepatan ini disesuaikan berdasarkan pada kompetansi yang sudah ditentukan berdasarkan standar isi Kurikulum Merdeka Belajar. Materi yang disajikan dalam LKPD berbasis cerita bergambar ini berfokus pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan materi kalimat majemuk (pengertian dan kalimat majemuk berurutan). Tujuan pembelajaran adalah untuk memastikan bahwa siswa memahami dan menguasai materi dengan baik, bisa meningkatkan keterampilan berbicaranya dan percaya diri setelah belajar menggunakan LKPD tersebut.

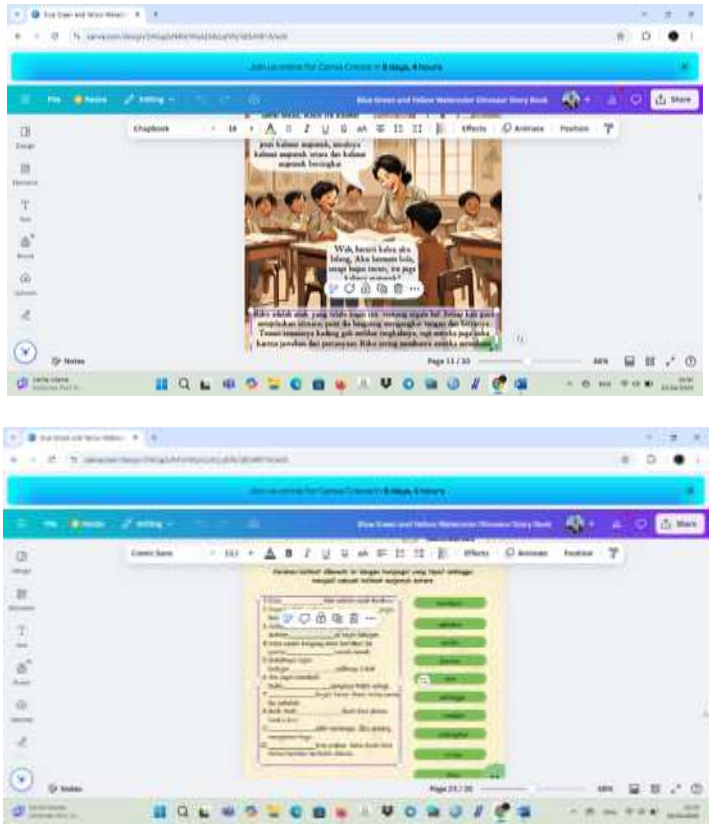
b. Pembuatan Desain LKPD

Desain LKPD menggambarkan secara keseluruhan hubungan antara bagan dalam LKPD, desain LKPD dibuat untuk memudahkan proses pembelajaran dan praktis. LKPD tersebut memiliki komponen-komponen sebagai berikut.

1) Memiliki tujuan pengajaran yang jelas.
2) Memuat petunjuk dalam LKPD bagi peserta didik dan guru.
3) Memuat materi atau pokok bahasan pembelajaran dalam hal ini yaitu kalimat majemuk.
4) Memuat latihan-latihan soal sesuai dengan materi.
5) Memuat soal-soal evaluasi
6) Memuat kunci jawaban dari semua soal-soal yang ada dalam LKPD

c. Penyusunan materi, latihan-latihan dan penugasan

Materi, latihan-latihan dan kegiatan yang dimuat dalam LKPD disusun dari 2 referensi buku paket dari Kemendikbud dan juga PT Erlangga. Materi disajikan dalam LKPD diketik dengan format *Puimek Font TH, Chapbook, dan comic Sans* dengan ukuran 16x16 menggunakan Aplikasi yang bernama *canva.*



Gambar 4. 1 Pengetikan Materi Dalam Format *Canva*

d. Pengumpulan dan pembuatan *background* dan *cover*

Gambar dan background yang digunakan dalam pembuatan cover LKPD dilakukan dengan memakai aplikasi *web* Bernama *Canva.* Ukuran LKPD yang dipilih menggunakan kertas dengan ukuran (16 x 16 cm). Gambar background yang digunakan merupakan sumber dari *web canva* itu sendiri.

Gambar 4. 2 Background dan Cover LKPD Berbasis Cerita Bergambar

e. Penyususnan instrumen validasi kelayakan LKPD

Tahapan desain ini disusun juga instrumen validasi kelayakan LKPD yang merupakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun dalam penelitian ini validasi berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli media dan ahli materi serta angket respon peserta didik untuk mengetahui seberapa efektif dan praktisnya bahan ajar yang akan di kembangkan. Pada tahapan ini dimulai dengan penyusunan kisi-kisi angket dan penyususnan angket. Hasil dari tahap ini adalah penilaian terhadap aspek media dan aspek materi terhadap kualitas yang ada dalam bahan ajar bahasa Indonesia materi kalimat majemuk dan respon peserta didik yang dikembangkan dalam bentuk LKPD berbasis cerita bergambar.

Adapun validator ahli dalam aspek media adalah dosen UIN Antasari Banjarmasin yaitu Huriyah M.Pd sedangkan validator ahli dalam aspek materi adalah guru wali kelas IV SDN Sungai Telan Besar 1 Fauziah S.Pd, sementara itu untuk angket respon peserta didik diserahkan kepada peserta didik dikelas IV SDN Sungai Telan Besar 1.

3. Tahap Pengembangan (*Devolopment*)

Tahapan ini adalah tahap realisasi produk yang dikembangkan yaitu LKPD berbasis cerita bergambar untuk kelas IV SD/MI meliputi penentuan isi materi, validasi, dan produksi. Isi materi dalam LKPD berbasis cerita bergambar ini adalah materi tentang kalimat majemuk. Bagian *background* dan *cover* didapat pada aplikasi *web* bernama *canva* dengan dilakukan pengeditan sehingga menghasilkan sebuah produk yang bernama LKPD berbasis cerita bergambar.

Adapun tampilan dari bahan ajar bahasa indonesia LKPD berbasis cerita bergambar yang akan dikebangkan ini bisa dilihat gambar-gambarnya sebagai berikut.

Gambar 4. 3 Tampilan Cover LKPD

"Riko Si Penasaran
dan
Kalimat Majemuk"
1

Di sebuah sekolah dasar, ada seorang anak bernama Riko yang selalu penasaran dengan hal-hal baru. Suatu hari, Bu Rika guru Bahasa Indonesia sedang menjelaskan tentang Kalimat Majemuk.
2

Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang kalimat majemuk. Ada yang tahu apa itu kalimat majemuk?
Kalimat majemuk? Kayak gimana, Bu?
3

Kalimat majemuk adalah kalimat yang memiliki lebih dari satu klausa atau lebih dari satu bagian kalimat yang digabungkan menjadi satu.
Misalnya, 'Aku belajar, lalu ibu memasak.' Nah, kalimat itu terdiri dari dua bagian, yaitu 'Aku belajar' dan 'Ibu memasak,' yang digabung dengan kata hubung 'lalu'.
Jadi, kalau aku bilang 'Aku lapar, jadi aku makan', itu juga kalimat majemuk?
4

Betul sekali, Riko! Itu kalimat majemuk sebab-akibat. Kata hubungnya adalah 'jadi'. Ada beberapa jenis kalimat majemuk, misalnya kalimat majemuk setara dan kalimat majemuk bertingkat
Wah, berarti kalau aku bilang, 'Aku bermain bola, tetapi hujan turun,' itu juga kalimat majemuk?
Riko adalah anak yang selalu ingin tau tentang segala hal. Setiap kali guru menjelaskan sesuatu, pasti dia langsung mengangkat tangan dan bertanya. Teman-temannya kadang geli melihat tingkahnya, tapi mereka juga suka karena jawaban dari pertanyaan Riko sering membantu mereka memahami pelajaran.
5

Wah, berarti kalau aku bilang, 'Aku bermain bola, tetapi hujan turun,' itu juga kalimat majemuk?
Iya, karena ada dua bagian kalimat yang digabung dengan kata hubung 'tetapi'. Itu termasuk kalimat majemuk setara
6

Mendapati pertanyaan dari siswanya bu rika tersenyum dengan pertanyaan dan pernyataan dari riko
Tepat sekali, Riko! Kalau kamu menggunakan kalimat majemuk dengan baik, tulisanmu bisa jadi lebih menarik.
Berarti kalau aku mau buat cerita panjang, aku bisa pakai banyak kalimat majemuk supaya nggak membosankan, ya, Bu?
7
Sejak hari itu, Riko semakin rajin menulis. Dia mencoba membuat cerita sendiri dengan berbagai jenis kalimat majemuk. Bahkan, teman-temannya sering meminta bantuan Riko kalau mereka bingung tentang pelajaran bahasa Indonesia.
8
Riko memang si Penasaran yang bermanfaat!
Iya!
Iya!
Iya!
Dan Riko? Dia hanya tersenyum bangga karena rasa penasarannya ternyata membawa banyak manfaat! tak lupa dirinya dengan tawa dari teman-temannya.
9
"Dika dan Kalimat Majemuk Setara"
10
Disuatu hari seorang anak yang bernama dika berangkat sekolah dengan semangatnya, dika adalah seorang siswa sekolah dasar kelas 4. dika dikenal dengan anak yang tekun dalam belajar dan selalu bersemangat setiap kali pelajaran dimulai
11
tak berapa lama guru masuk dan hari ini pelajaran yang dipelajari adalah bahasa indoneisa dengan materi kalimat majemuk, dika sangat bersemangat karena pelajaran ini adalah pelajaran favoritnya, semua anak mendengarkan penjelasan dari guru
12

Gambar 4. 4 Materi Kalimat Majemuk LKPD Cerita Bergambar

Gambar 4. 5 Latihan Soal Pada LKPD

LKPD selanjutnya melakukan tahap validasi oleh validator. Tahap validasi ahli menggunakan instrument penelitian atau lembar penelitian yang sudah disetujui oleh dosen pembimbing. Validasi instrument penelitian terdiri dari validasi materi dan validasi media.

Tahapan validasi sendiri bertujuan untuk mendapatkan masukan dari paea validator yaitu dosen dan guru, selanjutnya masukkan akan dijadikan bahan evaluasi. Berikut ini adalah daftar validator LKPD dibawah ini.

a. Validasi ahli materi

Tujuan dari validasi materi adalah untuk mengevaluasi dan menguji kelayakan isi, tujuan, dan bahasa dari media LKPD berbasis cerita bergambar. Ibu Huriyah, M.Pd., dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Antasari Banjarmasin, bersedia bertindak sebagai validator materi. Adapun prosedur validasi materi adalah sebagai berikut.

No.	Aspek	Analisis	Validator
1	Isi dan Tujuan	∑x	34
		∑n	9
		$\bar{x}$	3,77
		Kriteria	**Valid**
2	Kebahasaan	∑x	33
		∑n	9
		$\bar{x}$	3,66
		Kriteria	**Valid**
Rata-rata		$\bar{x}$	3,72
		kriteria	**valid**

Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Ahli Materi

b. Validasi Ahli Media

Ibu Fauziah, S.Pd., guru kelas IV di SDN Sungai Telan Besar 1, bersedia menjadi validator media. Validasi media bertujuan untuk menilai dan menguji kelayakan serta efektivitas berbagai aspek dari LKPD berbasis cerita bergambar, termasuk penyajian media, penggunaan bahasa, dan kemudahan penggunaannya. Adapun hasil dari validasi media adalah sebagai berikut.

No.	Aspek	Analisis	Validator
1	Tampilan media	∑x	24
		∑n	6
		$\bar{x}$	4,0
		Kriteria	**Valid**
2	Penggunaan bahasa	∑x	23
		∑n	6
		$\bar{x}$	3,83
		Kriteria	**Valid**
3	Kegunaan	∑x	28
		∑n	7
		$\bar{x}$	4,0
		Kriteria	**Valid**
Rata-rata		$\bar{x}$	3,94
		Kriteria	**Valid**

Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Media

4. Tahap Implementasi *(Implementation)*

Selanjutnya tahapan implementasi dilakukan setelah peneliti mengembangkan LKPD yang sudah divalidasi oleh para ahli materi dan ahli media dan dinyatakan valid untuk dikembangkan menjadi sebuah bahan ajar yang akan di uji cobakan pada sekolah yang diteliti yaitu SDN Sungai Telan Besar 1 Kecamatan Tabunganen Kabupaten Barito Kuala dikelas IV yang berjumlah 15 orang peserta didik. Untuk mengetahui respon dari peserta didik maka peneliti membagikan angket respon kepada masing-masing peserta didik untuk melihat penilaian

tanggapan terhadap LKPD yang dikembangkan. Hasil dari angket tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Respo nden	**Tampilan**			**Isi**							**Pemanfaatan**							
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**
R-1	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
R-2	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4
R-3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R-4	3	5	4	5	5	4	2	4	4	5	5	5	4	4	3	4	5	5
R-5	4	4	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5
R-6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R-7	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	5	5	5
R-8	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4
R-9	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
R-10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R-11	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	4	4	4	5
R-12	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4
R-13	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	4	4	4	5	5
R-14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R-15	2	3	4	3	5	5	2	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4
Skor	61	71	69	67	68	68	61	69	69	69	68	70	63	68	71	69	71	70
∑per aspek	**201**			**471**							**550**							
$\bar{x}$	**4,46**			**4,48**							**4,58**							
$\sum \bar{x}$	**4,52**																	
Kategori	**Sangat valid**																	

Tabel 4. 3 Hasil Angket Respon Peserta Didik

Hasil penilaian angket respon peserta didik terhadap LKPD berbasis cerita bergambar yang telah dibagikan peneliti secara keseluruhan mendapatkan kategori sangat valid atau layak dengan skor rata-rata 4,52. aspek tertinggi yaitu berada pada aspek pemanfaatan dengan skor rata-rata 4,58, dilanjutkan oleh aspek isi yang rata-ratanya 4,48, dan aspek tampilan dengan skor rata-rata 4,46. Dari semua rata-rata jumlah skor yang diperoleh terlihat jelas pada setiap aspek kategori yang diperoleh adalah sangat valid dengan kategori ($\bar{x} > 4,2$). Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik tertarik/layak untuk belajar menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar sebagai bahan ajar pembelajaran bahasa indonesia dengan materi kalimat majemuk.

Hasil penelitian ini dilaksanakan pada hari Selasa, 22 April 2025 yang bertempat dikelas IV SDN Sungai Telan Besar 1 Kecamatan Tabunganen Kabupaten Barito Kuala.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan terakhir dalam ADDIE adalah tahapan evaluasi. Tahap evaluasi merupakan tahap untuk mengukur ketercapaian pengembangan LKPD. Selain untuk mengetahui respon peserta didik dengan angket yang sudah dibagikan, peneliti juga menguji cobakan produk yang dikembangkan dan sudah divalidasi tersebut dengan melalui dengan dua tahapan uji coba yaitu : uji coba skala kecil dan unji coba skala besar dikelas IV SDN Sungai Telan Besar 1.

a. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan dikelas IV SDN Sungai Telan Besar 1 dengan mengambil 3 sampel peserta didik secara acak dari total 15 orang peserta didik yang ada dikelas IV. Pengabilan nilai dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan serta mengisi *Pre-test* dan *Post-test* sebelum dan sesudah menggunakan LKPD Berbasis Cerita Bergambar, maka hasil dari penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Nama	Pretest	Posttest	Post-Pre	S Maks	N-Gain
Fina	20	80	60	80	0,75
Fatimatuzzahra	80	100	20	20	1
Abdurrahman	50	80	30	50	0,6
Rata-rata	**50**	**86,666667**	**36,6666667**	**50**	**0,783333**

Tabel 4. 4 Hasil Evaluasi Uji Coba 1

Nama	Pretest	Posttest	Post-Pre	S Maks	N-Gain
Fina	66,4	100	33,6	33,6	1
Fatimatuzzahra	83	100	17	17	1
Abdurrahman	50	66,4	16,4	50	0,328
Rata-rata	**66,466667**	**88,8**	**22,3333333**	**33,53333**	**0,776**

Tabel 4. 5 Hasil Evaluasi Uji Coba 2

Nama	Pretest	Posttest	Post-Pre	S Maks	N-Gain
Fina	30	70	40	70	0,571429
Fatimatuzzahra	60	100	40	40	1
Abdurrahman	60	80	20	40	0,5
Rata-rata	**50**	**83,333333**	**33,3333333**	**50**	**0,690476**

Tabel 4. 6 Hasil Evaluasi Uji Coba 3

Gambar 4. 6 Evaluasi Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan pada hari Kamis, 24 April 2025 yang berada didalam kelas IV SDN Sungai Telan Besar 1, yang juga diawasi langsung oleh wali kelas IV yaitu Ibu Fauziah, S. Pd. Hasil tabel di atas menunjukkan bahwa nilai *N-gain* pada tabel satu dan dua $g > 0,7$ dengan pengakategorian tinggi/sangat layak sedangkan pada tabel tiga nilai *N-gain* $0,3 < g \leq 0,7$ dengan pengkategorian sedang/layak. Dari ketiga nilai N-gain pada tabel di atas menunjukkan bahwa LKPD berbasis cerita bergambar ini sangat layak untuk digunakan.

b. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan pada sebuah LKPD yang telah dikembangkan. Uji coba skala besar dilaksanakan pada sekolah yang sama dan kelas yang sama yaitu di sekolah SDN Sungai Telan Besar 1 dikelas IV dengan melibatkan seluruh peserta didik yang berjumlah 15 orang diantaranya 7 laki-laki dan 8 perempuan. Pada uji coba ini peneliti membagikan soal *Pretest* dan *Posttest* sebanyak 3 tahapan, soal tersebut adalah soal yang terdapat didalam LKPD yang dikembangkan peneliti. Hasil dari uji coba tersebut bisa dilihat pada tabel sebagai berikut.

Nama	*Pretest*	*Posttest*	*Post-Pre*	S Maks	*N-Gain*
Abdurrahman	60	80	20	40	0,5
Adelia	80	100	20	20	1
A. Mursada	60	60	0	40	0
Fatimatuzzahra	80	100	20	20	1
Fikri	20	80	60	80	0,75
Fina	40	80	40	60	0,666667
Julaika	40	60	20	60	0,333333
Kaspul	60	60	0	40	0
Nabila	60	80	20	40	0,5
M. Hakim	20	100	80	80	1
M. Dillah	60	60	0	40	0
M. Zaini	20	60	40	80	0,5
Nurul	60	80	20	40	0,5
Rika	80	80	0	20	0
Zahrah	60	80	20	40	0,5
Rata-rata	**50,769231**	**75,384615**	**24,6153846**	**49,23077**	**0,442308**

Tabel 4. 7 Hasil Evaluasi Uji Coba 1

Nama	*Pretest*	*Posttest*	*Post-Pre*	S Maks	*N-Gain*
Abdurrahman	66,4	83	16,6	33,6	0,494048
Adelia	83	100	17	17	1
A. Mursada	49,8	83	33,2	50,2	0,661355
Fatimatuzzahra	83	100	17	17	1
Fikri	49,8	100	50,2	50,2	1
Fina	66,4	100	33,6	33,6	1
Julaika	49,8	83	33,2	50,2	0,661355
Kaspul	83	100	17	17	1
Nabila	83	100	17	17	1
M. Hakim	66,4	83	16,6	33,6	0,494048
M. Dillah	83	100	17	17	1
M. Zaini	83	100	17	17	1
Nurul	49,8	100	50,2	50,2	1
Rika	83	100	17	17	1
Zahrah	66,4	100	33,6	33,6	1
Rata-rata	**68,953846**	**96,076923**	**27,1230769**	**31,04615**	**0,908981**

Tabel 4. 8 Hasil Evaluasi Uji Coba 2

Nama	*Pretest*	*Posttest*	*Post-Pre*	S Maks	*N-Gain*
Abdurrahman	60	80	20	40	0,5
Adelia	80	100	20	20	1
A. Mursada	40	70	30	60	0,5
Fatimatizzahra	60	100	40	40	1
Fikri	50	70	20	50	0,4
Fina	50	70	20	50	0,4
Julaika	40	80	40	60	0,666667
Kaspul	70	90	20	30	0,666667
Nabila	50	60	10	50	0,2
M. Hakim	50	70	20	50	0,4
M. Dillah	70	100	30	30	1
M. Zaini	60	70	10	40	0,25
Nurul	70	80	10	30	0,333333
Rika	70	90	20	30	0,666667
Zahrah	60	80	20	40	0,5
Rata-rata	**58,66667**	**80,666667**	**22**	**41,33333**	**0,565556**

Tabel 4. 9 Hasil Evaluasi Uji Coba 3

Gambar 4. 7 Evaluasi Uji Coba Skala Besar

Pelaksanaan uji coba skala besar dilakukan pada pada tanggal 29-30 April 2025. Berdasarkan uji coba pada tahap 1,2 dan 3 dapat disimpulkan bahwa LKPD yang dikembangkan peneliti telah memenuhi kriteria layak dengan nilai rata-rata *N-Gain* pada tahap satu dan tiga ($0{,}3 < g \leq 0{,}7$) dengan pengkategorian sedang/layak. Sedangkan untuk uji coba tahap dua nilai rata-rata N-gain adalah $g > 0{,}7$ dengan pengkategorian tinggi/sangat layak.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis cerita bergambar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kalimat majemuk, serta meningkatkan keterampilan berbicara dan kepercayaan diri peserta didik. Produk ini dikembangkan melalui tahapan proses ADDIE yang meliputi analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa media ini efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran, dengan tingkat keefektifan dan kelayakan yang didasarkan pada analisis data baik kualitatif maupun kuantitatif. Hal ini sejalan dengan teori yang dibahas pada Bab II, yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Gambar yang menarik dan cerita yang disusun secara sistematis mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, sehingga siswa tidak merasa terbebani oleh teks tertulis yang cenderung menimbulkan kecemasan, terutama bagi siswa yang memiliki keterbatasan dalam memahami teks secara langsung. Selain itu, cerita bergambar

mendorong siswa untuk berimajinasi dan berkreasi, yang secara tidak langsung melatih kemampuan berbicara mereka melalui kegiatan menceritakan kembali cerita dengan versi mereka sendiri, sehingga kepercayaan diri mereka meningkat. Bahan ajar yang disusun secara baik, menarik dan sesuai dengan tahap-tahap membaca, seperti yang diterapkan dalam strategi TPRC (Think, Predict, Read, Connect), akan membantu siswa memahami isi bacaan secara utuh. Hal ini sangat penting karena bahan ajar yang baik mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, memfasilitasi proses berpikir kritis, dan menumbuhkan motivasi belajar, sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dapat meningkat secara signifikan.[90] Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Delora dan Abdurrohman yang terdapat pada bab II, yang juga menegaskan bahwa LKPD berbasis cerita bergambar efektif dalam meningkatkan minat belajar dan imajinasi peserta didik, hasil penelitian ini memperkuat temuan tersebut dan menunjukkan bahwa media ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat dan imajinasi, tetapi juga mampu meningkatkan aspek keterampilan berbahasa secara spesifik, seperti berbicara dan percaya diri. Keberhasilan ini juga didukung oleh pendekatan pengembangan yang sistematis melalui model ADDIE, yang memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan layak digunakan dalam konteks pembelajaran nyata.

[90] Diah Permata Sari dan Safrizal Safrizal, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Strategi Think, Predict, Read, Connect untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar," *el-Ibtidaiy:Journal of Primary Education* 4, no. 2 (31 Oktober 2021) h: 177.

Karakteristik data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh dari berbagai instrumen pengumpulan data seperti angket, observasi, dan dokumentasi. Data kuantitatif berasal dari hasil angket validasi instrumen dan penilaian terhadap produk LKPD berbasis cerita bergambar, yang menggunakan skala Likert untuk menilai validitas media dan materi serta kelayakan penggunaannya. Data ini diolah melalui analisis statistik untuk menentukan tingkat validitas, keefektifan, dan kelayakan produk yang dikembangkan. Selain itu, data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara selama proses pengembangan dan uji coba, yang mencakup karakteristik peserta didik, kondisi lingkungan belajar, serta tanggapan guru dan siswa terhadap media yang digunakan. Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Medel ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk LKPD berbasis cerita bergambar.

Hasil penelitian ini dinilai sangat positif dilihat dari hasil penelitiannya. Dengan adanya media pembelajaran berbasis cerita bergambar yang dikembangkan, proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Media ini membantu peserta didik memahami materi kalimat majemuk secara lebih efektif karena disajikan dalam bentuk yang visual dan interaktif, yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, Guru juga mendapatkan manfaat besar karena

media ini memudahkan mereka dalam menyampaikan materi, membuat proses mengajar menjadi lebih efisien dan tidak membosankan. Selain itu, media ini mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung, sehingga mereka tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga aktif berpartisipasi, dengan meningkatnya keaktifan dan pemahaman siswa, diharapkan hasil belajar mereka dalam bahasa Indonesia, khususnya dalam memahami kalimat majemuk. Penggunaan media berbasis cerita bergambar juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa saat berbicara dan berinteraksi di kelas, yang merupakan aspek penting dalam pengembangan kompetensi berbahasa. Disisi lain penelitian ini juga menjadi inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat dijadikan referensi bagi guru dan peneliti lain untuk menciptakan media yang lebih menarik dan efektif.

Kendala yang dihadapi dalam penelitian adalah terbatasnya sumber daya yang ada, penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah saja yaitu di SDN Sungai Telan Besar 1, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi ke sekolah lain karena permasalahan yang berbeda-beda di setiap sekolah. Hal ini menyebabkan LKPD yang dikembangkan mungkin tidak cocok atau tidak dapat langsung digunakan di semua sekolah.