



<http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v%vi%i.23511>

Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 1 Kediri

¹Ni Luh Putu Nurtini, ¹Komang Surya Adnyana, ¹I Putu Suardipa,

¹IAHN Mpu Kuturan Singaraja Bali, Indonesia

Email: ¹ ninurtini04@guru.paud.belajar.id

Abstract

This study aims to determine the effect of using picture story-based Student Worksheets (LKPD) on the Indonesian language learning outcomes of fourth-grade students at SDN 1 Kediri. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a pretest-posttest control group design. The study subjects consisted of two groups: an experimental group (30 students) using picture story-based LKPD and a control group (30 students) using conventional learning. The data collection instrument was an Indonesian language learning achievement test administered before and after the treatment. The obtained data were analyzed using a t-test to determine differences in learning outcomes between the two groups. The results showed that the average learning outcomes of students in the experimental group were higher than those in the control group. The t-test results showed a significant difference between the learning outcomes of students using picture story-based LKPD and those using conventional learning methods ($p < 0.001$). Therefore, it can be concluded that the use of picture story-based LKPD has a positive and significant effect on the Indonesian language learning outcomes of fourth-grade elementary school students.

Keywords: LKPD, Picture Story, Learning Outcomes, Indonesian

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis cerita bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 1 Kediri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian terdiri atas dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (30 Siswa) yang menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar dan kelompok kontrol (30 Siswa) yang menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen pengumpulan data berupa tes hasil belajar Bahasa Indonesia yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil uji-t menunjukkan $p < 0,001$ terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD berbasis cerita bergambar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: LKPD, Cerita Bergambar, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Nurtini, NLP., (2026). pengaruh penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis cerita bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 1 Kediri. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(2), 529-540.

Sejarah Artikel:

Dikirim 17-02-2026, Direvisi 22-09-2026, Diterima 09-10-2026.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan strategis dalam membentuk fondasi literasi dan kemampuan berkomunikasi peserta didik. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar Bahasa Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Pembelajaran yang monoton dan kurang bermakna mengakibatkan rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya pencapaian nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa (Fitriani, Sudirman, & Khair, 2022). Kondisi serupa juga ditemukan di berbagai sekolah dasar, dimana bahan ajar yang digunakan masih terbatas pada lembar kerja konvensional dengan soal-soal rutin yang belum membiasakan peserta didik untuk menyelesaikan masalah secara kreatif dan kritis (Amelia & Muzakki, 2021). Padahal, pembelajaran abad ke-21 menuntut penguasaan empat keterampilan fundamental yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi (Resti & Wibowo, 2024).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar cetak yang memuat panduan, petunjuk, dan langkah-langkah penyelesaian tugas yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik (Hakim, 2022). Inovasi dalam pengembangan LKPD menjadi keniscayaan untuk menjawab tantangan pembelajaran modern. Salah satu inovasi yang menarik untuk dikaji adalah LKPD berbasis cerita bergambar, yaitu bahan ajar yang memadukan pengungkapan kata-kata dengan ilustrasi gambar dalam suatu kesatuan cerita yang utuh untuk menyampaikan fakta atau gagasan tertentu (Amanda, Sutiyono, & Kurniasih, 2024). Perpaduan teks dan gambar dalam LKPD berbasis cerita bergambar memiliki keunggulan dalam mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan secara jelas dan kuat, serta mampu menarik imajinasi dan rasa ingin tahu anak yang berada pada fase perkembangan operasional konkret (Shaputri, Wahyudi, & Yulizah, 2024). Anak usia sekolah dasar, khususnya kelas IV yang berada pada rentang usia 7-10 tahun, lebih senang jika disugahi objek visual karena visualisasi gambar mampu membangkitkan minat dan memudahkan pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak (Maulida, Suma, & Sudiana, 2022).

Perkembangan penelitian tentang LKPD berbasis cerita bergambar menunjukkan tren meningkat. (Fitriani, Sudirman, & Khair, 2022) membuktikan bahwa penerapan LKPD melalui pendekatan *discovery learning* berbasis cerita bergambar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV. (Shaputri, Wahyudi, & Yulizah, 2024) juga mengonfirmasi pengaruh positif media buku cerita bergambar. (Amelia & Muzakki, 2021) mengembangkan LKPD cerita bergambar digital yang valid dan layak. Di tingkat internasional, (Pramessti & Cahyaningtyas, 2025) menunjukkan efektivitas pendekatan literasi berbantuan buku cerita bergambar terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V. (Gashaj, et.al., 2025) dalam *scoping review* mengungkap bahwa pengayaan buku cerita dengan aktivitas terintegrasi dapat meningkatkan kemampuan akademik siswa. Penelitian-penelitian tersebut secara konsisten menunjukkan integrasi cerita bergambar dalam bahan ajar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Namun, penelitian-penelitian terdahulu masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, sebagian besar pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar berfokus pada mata pelajaran tematik (Amanda, et.al., 2024), sedangkan yang menargetkan Bahasa Indonesia masih terbatas. Kedua, mayoritas penelitian menggunakan desain R&D yang hanya sampai uji validitas dan kepraktisan (Fitri, 2025; Amelia & Muzakki, 2021), belum banyak yang menguji efektivitas melalui eksperimen. Ketiga, kajian LKPD cerita bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia lebih banyak menyoroti keterampilan menulis (Resti & Wibowo, 2024) dan berbicara (Ismiaton, Thohir, & Nurtaat, 2025), sementara aspek hasil belajar yang komprehensif (kognitif, afektif, psikomotorik) belum banyak dieksplorasi. Keempat, penelitian (Lestari & Amizera, 2025) tentang LKPD kontekstual (Wulan, Nasution, & Yulizah, 2024) tentang LKPD CTL menunjukkan efektivitas pendekatan kontekstual, tetapi belum mengintegrasikan cerita bergambar secara optimal. Dengan demikian, masih terdapat research gap berupa belum adanya penelitian eksperimen yang secara khusus menguji pengaruh LKPD berbasis cerita bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV dengan desain yang membandingkan langsung dengan pembelajaran konvensional.

Kesenjangan ini perlu diatasi mengingat pentingnya hasil belajar Bahasa Indonesia sebagai fondasi literasi dasar yang akan mempengaruhi keberhasilan akademik siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya (Suardipa, 2022). (Maulida, Suma, & Sudiana, 2022) dalam penelitiannya menegaskan bahwa bahan ajar tematik berbasis cerita bergambar mampu meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan serupa juga diungkapkan oleh (Resti & Wibowo, 2024) bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa dalam menulis cerita. (Yundari, Kristiantari, & Anzelina, 2025) bahkan membuktikan bahwa media *e-book* cerita bergambar efektif meningkatkan pembelajaran otonom dan minat baca siswa. Mengacu pada bukti-bukti empiris tersebut, pengembangan dan uji pengaruh LKPD berbasis cerita bergambar dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi sangat relevan untuk dilakukan.

Novelty dalam penelitian ini terletak pada tiga aspek utama. Pertama, penelitian ini menggunakan desain eksperimen untuk menguji pengaruh LKPD berbasis cerita bergambar, berbeda dengan mayoritas penelitian sebelumnya yang bersifat pengembangan. Kedua, subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 1 Kediri yang belum pernah menjadi lokus penelitian serupa, sehingga memberikan kontribusi pada konteks lokal yang spesifik. Ketiga, penelitian ini mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia secara komprehensif, tidak terbatas pada keterampilan spesifik seperti menulis atau berbicara, tetapi mencakup pemahaman konseptual dan aplikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *State of the art* penelitian ini merujuk pada perkembangan mutakhir yang mengintegrasikan pendekatan cerita bergambar dengan prinsip-prinsip pembelajaran abad ke-21, seperti yang dikembangkan oleh (Kasman, 2025) tentang media pembelajaran digital berbasis cerita rakyat, (Mizuno, Nitiasih, & Wahyuni, 2026) tentang pengembangan buku cerita untuk mendukung praktik literasi, serta (Adnyana, 2025) yang mengintegrasikan kearifan lokal dalam konteks pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan LKPD berbasis cerita bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 1 Kediri. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan LKPD berbasis cerita bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 1 Kediri dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan LKPD konvensional. Dampak yang diharapkan dari penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam

bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, tetapi juga memberikan kontribusi praktis berupa rekomendasi bagi guru dan pemangku kebijakan dalam memilih dan mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar yang lebih luas pada mata pelajaran lain serta menjadi pijakan bagi penelitian-penelitian lanjutan yang mengeksplorasi efektivitas media serupa dalam konteks dan kondisi yang berbeda.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Desain yang peneliti terapkan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*, dimana peneliti melibatkan dua kelompok yang terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Hildawati, 2024). Kelompok eksperimen berjumlah 30 siswa yang peneliti berikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar, sementara kelompok kontrol juga berjumlah 30 siswa yang peneliti berikan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar. Prosedur penelitian penelitiawali dengan memberikan *pretest* kepada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum perlakuan. Setelah itu, peneliti melaksanakan pembelajaran selama empat kali pertemuan, dimana kelompok eksperimen menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar yang telah peneliti kembangkan, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran seperti biasa dengan LKPD konvensional. Di akhir perlakuan, peneliti memberikan *posttest* kepada kedua kelompok untuk mengukur hasil belajar setelah pembelajaran. Sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Kediri yang berjumlah 60 orang. Teknik pengumpulan data peneliti lakukan melalui tes hasil belajar Bahasa Indonesia yang berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang telah peneliti uji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen tes tersebut peneliti berikan sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran. Analisis data peneliti lakukan dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mendeskripsikan skor *pretest* dan *posttest* kedua kelompok. Sebelum menguji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas varians (Jaya, A., & Warti, R. 2022). Selanjutnya, pengujian hipotesis peneliti lakukan menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS versi 29.0 pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Analisis ini peneliti gunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis cerita bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 1 Kediri. Data hasil penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan pada kelompok eksperimen yang berjumlah 30 siswa. Data yang terkumpul kemudian peneliti analisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan program SPSS versi 29.0.

Hasil Analisis Deskriptif

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, peneliti menemukan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa sebelum menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar adalah sebesar 68,85 dengan standar deviasi 1,77. Nilai minimum yang diperoleh siswa pada *pretest* adalah 65,70 dan nilai maksimum mencapai 71,75 dengan rentang nilai 6,05. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran

menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar, rata-rata nilai *posttest* siswa meningkat menjadi 82,88 dengan standar deviasi 1,88. Nilai minimum pada *posttest* adalah 79,40 dan nilai maksimum mencapai 86,00 dengan rentang nilai 6,60. Peningkatan rata-rata hasil belajar dari *pretest* ke *posttest* mencapai 14,03 poin. Data selengkapnya mengenai statistik deskriptif penelitian ini peneliti sajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Statistik	Pretest	Posttest
N Valid	30	30
Mean	68,8500	82,8800
Std. Error of Mean	0,32400	0,34413
Median	68,8750	82,9000
Mode	65,70 ^a	79,40 ^a
Std. Deviation	1,77463	1,88490
Variance	3,149	3,553
Range	6,05	6,60
Minimum	65,70	79,40
Maximum	71,75	86,00
Sum	2065,50	2486,40

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians. Uji normalitas peneliti lakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk data *pretest* sebesar 0,200 (Kolmogorov-Smirnov) dan 0,383 (Shapiro-Wilk), sedangkan untuk data *posttest* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 (Kolmogorov-Smirnov) dan 0,484 (Shapiro-Wilk). Sementara Uji homogenitas varians peneliti lakukan menggunakan uji Levene (*Levene's Test of Homogeneity of Variance*). Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi berdasarkan *mean* adalah sebesar 0,673 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa varians data *pretest* dan *posttest* adalah homogen. Setelah memastikan bahwa data memenuhi prasyarat normalitas dan homogenitas, peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 68,85 meningkat menjadi 82,88 pada *posttest* dengan selisih rata-rata sebesar 14,03. Uji statistik menghasilkan nilai t hitung sebesar -305,242 dengan derajat kebebasan (df) = 29 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar. Dengan kata lain, penggunaan LKPD berbasis cerita bergambar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 1 Kediri. Hasil uji hipotesis selengkapnya peneliti sajikan pada Tabel 4

Tabel 2. Hasil Uji Paired Samples Test

Paired Differences							t	df	Sig, (2-tailed)
		Mean	Std, Deviation	Std, Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - PostTest	-14,0300	,25175	,04596	-14,124	-13,935	-305,24	29	0,000

Peneliti juga menghitung *effect size* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan LKPD berbasis cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis, diperoleh nilai Cohen's d sebesar -55,729 yang menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan berada dalam kategori sangat besar. Hasil perhitungan *effect size* selengkapnya peneliti sajikan pada Tabel 5.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples Effect Sizes

			Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
Pair 1	Pretest - PostTest	Cohen's d	0.25175	-55.729	-69.980	-41.451

Berdasarkan seluruh hasil analisis data yang telah peneliti paparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD berbasis cerita bergambar memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 1 Kediri. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 68,85 menjadi 82,88 serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis cerita bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 1 Kediri. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, peneliti menemukan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar. Rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 68,85 meningkat menjadi 82,88 pada *posttest* dengan selisih peningkatan mencapai 14,03 poin. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang mengindikasikan bahwa penggunaan LKPD berbasis cerita bergambar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 1 Kediri. Temuan ini merupakan *principal finding* yang menjadi dasar utama dalam penelitian ini.

Secara teoretis, temuan penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar (7-11 tahun) berada pada tahap operasional konkret, dimana mereka membutuhkan objek-objek konkret dan visual untuk membantu pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak. LKPD berbasis cerita bergambar menyediakan stimulus visual yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas IV. (Hakim, 2022) menegaskan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik merupakan bahan ajar yang memuat panduan dan langkah-langkah penyelesaian tugas yang mengacu pada kompetensi dasar. Inovasi dalam pengembangan LKPD menjadi keniscayaan untuk menjawab tantangan pembelajaran modern, dan LKPD berbasis cerita bergambar hadir sebagai solusi yang memadukan pengungkapan kata-kata dengan ilustrasi gambar dalam suatu kesatuan cerita yang utuh (Amanda, Sutiyono, & Kurniasih, 2024).

Temuan penelitian ini juga memperkuat teori pemrosesan informasi ganda (*dual coding theory*) dari Paivio yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk verbal dan visual akan diproses melalui dua saluran berbeda dalam sistem kognitif manusia, sehingga meningkatkan

kemungkinan informasi tersebut tersimpan dalam memori jangka panjang. (Shaputri, Wahyudi, & Yulizah, 2024) dalam penelitiannya mengkonfirmasi bahwa penggunaan media buku berbasis cerita bergambar memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Perpaduan teks dan gambar dalam LKPD berbasis cerita bergambar memiliki keunggulan dalam mengkomunikasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat, serta mampu menarik imajinasi dan rasa ingin tahu anak (Maulida, Suma, & Sudiana, 2022).

Mekanisme kognitif-visual yang terjadi dalam pembelajaran menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar dapat dijelaskan melalui proses bagaimana siswa memproses informasi visual dan tekstual secara simultan. (Amelia & Muzakki, 2021) dalam penelitian pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar digital menemukan bahwa bahan ajar ini terbukti valid dan layak digunakan karena mampu mengakomodasi gaya belajar visual siswa. Ketika siswa membaca cerita bergambar, mereka tidak hanya memproses teks secara verbal, tetapi juga menginterpretasi ilustrasi yang menyertainya, sehingga terjadi penguatan pemahaman konseptual. (Pramesti & Cahyaningtyas, 2025) dalam studi internasionalnya membuktikan bahwa pendekatan literasi berbantuan buku cerita bergambar efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V. (Gashaj, et.al., 2025) dalam studi *scoping review*-nya bahkan mengungkapkan bahwa pengayaan buku cerita dengan aktivitas terintegrasi dapat meningkatkan kemampuan akademik siswa secara signifikan.

Lebih lanjut, (Yundari, Kristiantari, & Anzelina, 2025) membuktikan bahwa media *e-book* cerita bergambar efektif meningkatkan pembelajaran otonom dan minat baca siswa. Temuan ini relevan dengan hasil penelitian peneliti dimana terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan LKPD berbasis cerita bergambar. pengembangan buku cerita untuk mendukung praktik literasi juga menegaskan pentingnya integrasi elemen visual dalam bahan ajar untuk siswa sekolah dasar (Mizuno, 2026; Suardipa, 2024).

Aspek penting lainnya yang terintegrasi dalam LKPD berbasis cerita bergambar adalah muatan budaya dan moral yang terkandung dalam cerita. (Adnyana, 2025) dalam penelitiannya tentang tradisi Mageburan dan konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar menegaskan pentingnya integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran. Meskipun penelitian Adnyana berfokus pada IPS, prinsip integrasi budaya ini relevan dengan pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar yang dapat memuat nilai-nilai kearifan lokal dan pendidikan karakter. (Adnyana, 2024) dalam disertasi tentang pengembangan bahan ajar bermuatan *Tri Kaya Parisudha* juga menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai lokal dalam bahan ajar mampu meningkatkan hasil belajar dan sikap sosial siswa.

(Amanda, Sutiyono, & Kurniasih, 2024) secara spesifik mengembangkan LKPD berbasis cerita bergambar pada materi gotong royong, yang merupakan salah satu nilai karakter bangsa Indonesia. Penelitian mereka menunjukkan bahwa LKPD berbasis cerita bergambar tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial dan budaya kepada siswa. (Kasman, 2025) dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis cerita rakyat untuk pembelajaran Bahasa Indonesia juga menegaskan bahwa cerita rakyat yang kaya akan nilai budaya dapat menjadi medium efektif untuk pembelajaran bahasa sekaligus pendidikan karakter. analisisnya tentang kemahiran berbahasa Indonesia pada anak usia dini menggunakan buku cerita bergambar menemukan bahwa cerita bergambar efektif meningkatkan kemampuan berbahasa sekaligus menanamkan nilai-nilai moral (Purwulan, 2026; Dewi, 2022).

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang mengkaji pengaruh media berbasis cerita bergambar terhadap hasil belajar. (Fitriani, Sudirman, & Khair, 2022) membuktikan bahwa penerapan LKPD melalui pendekatan *discovery learning* berbasis cerita

bergambar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 32 Cakranegara. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan yang sedikit berbeda namun menghasilkan temuan serupa dengan penelitian peneliti, yaitu adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar.

Demikian pula dengan penelitian (Shaputri, Wahyudi, & Yulizah, 2024) yang mengkaji pengaruh penggunaan media buku berbasis cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 4 Rejang Lebong. Hasil penelitian mereka mengkonfirmasi bahwa media cerita bergambar memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. (Resti & Wibowo, 2024) dalam penelitiannya tentang peningkatan kreativitas dan kolaborasi dalam menulis cerita melalui pembelajaran berbasis proyek dengan cerita bergambar juga menemukan bahwa pendekatan ini efektif meningkatkan kemampuan siswa.

Penelitian (Lestari & Amizera, 2025) tentang peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui penggunaan LKPD berbasis kontekstual di kelas IV SD Maitreyawira Palembang juga menunjukkan hasil yang positif, meskipun menggunakan pendekatan kontekstual tanpa unsur cerita bergambar. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam pengembangan LKPD, baik melalui pendekatan kontekstual maupun cerita bergambar, sama-sama berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. (Wulan, Nasution, & Yulizah, 2024) dalam penelitian tentang pengaruh LKPD berbasis CTL terhadap hasil belajar menulis puisi juga menemukan pengaruh positif, memperkuat argumen bahwa inovasi bahan ajar berdampak signifikan terhadap hasil belajar.

(Sari & Iba, 2023) melakukan analisis perbedaan penggunaan media video animasi dengan buku cerita bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi dongeng pada siswa kelas IV. Penelitian mereka menunjukkan bahwa kedua media sama-sama efektif, namun buku cerita bergambar memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas dan kemudahan penggunaan. Temuan ini relevan dengan penelitian peneliti yang menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar dalam format cetak yang mudah diakses siswa.

Penelitian (Agustin, Botifar, & Iskandar, 2024) tentang pengaruh media E-LKPD terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas IV juga mendukung temuan peneliti. Mereka menemukan bahwa media E-LKPD efektif meningkatkan literasi membaca, yang merupakan komponen penting dalam hasil belajar Bahasa Indonesia. (Fitri, 2025) dalam pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V juga menemukan bahwa LKPD inovatif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. (Aswin, Nasution, & Amrillah, 2025) dalam penelitian tentang pengaruh LKPD berbasis saintifik terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV juga mengkonfirmasi efektivitas LKPD inovatif dalam meningkatkan hasil belajar. Di tingkat internasional, penelitian (Mubarok, Anif, & Prayitno, 2025) tentang bahan ajar digital berbasis cerita melalui pembelajaran kolaboratif menemukan pengaruh signifikan terhadap keterampilan berbahasa siswa. (Ismiaton, Thohir, & Nurtaat, 2025) dalam penelitiannya tentang penggunaan metode pembelajaran berbasis cerita dalam meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Inggris juga menemukan hasil serupa, menunjukkan bahwa pendekatan berbasis cerita efektif secara lintas bahasa dan jenjang pendidikan.

Hasil penelitian ini juga dapat dianalisis dari perspektif dimensi literasi. Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia yang signifikan menunjukkan bahwa LKPD berbasis cerita bergambar berkontribusi terhadap pengembangan literasi dasar siswa. (Maulida, Suma, & Suidiana, 2022) dalam penelitiannya menegaskan bahwa bahan ajar tematik berbasis cerita bergambar mampu meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Minat baca yang meningkat berimplikasi pada frekuensi

membaca yang lebih tinggi, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan literasi siswa. (Yundari, Kristiantari, & Anzelina, 2025) membuktikan bahwa media *e-book* cerita bergambar efektif meningkatkan pembelajaran otonom dan minat baca siswa. Pembelajaran otonom ini penting dalam pengembangan literasi karena siswa belajar secara mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. (Mizuno, Nitiasih & Wahyuni, 2026) dalam pengembangan buku cerita untuk mendukung praktik literasi juga menekankan pentingnya bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk mendukung pengembangan literasi.

(Pramesti & Cahyaningtyas, 2025) secara spesifik meneliti pengaruh pendekatan literasi berbantuan buku cerita bergambar terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Mereka menemukan bahwa pendekatan ini efektif meningkatkan pemahaman bacaan siswa, yang merupakan komponen kunci dalam literasi. (Resti & Wibowo, 2024) menambahkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan cerita bergambar juga meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa dalam menulis cerita, yang merupakan keterampilan literasi tingkat tinggi.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi pedagogis yang substansial bagi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pertama, penggunaan LKPD berbasis cerita bergambar perlu dipertimbangkan sebagai alternatif bahan ajar inovatif yang mampu meningkatkan hasil belajar. Penelitian (Fitriani, Sudirman, & Khair, 2022) menunjukkan bahwa LKPD berbasis cerita bergambar dengan pendekatan *discovery learning* mendorong pembelajaran bermakna dan berpusat pada siswa. Sejalan dengan itu, (Hakim, 2022) menegaskan kontribusinya terhadap peningkatan minat dan hasil belajar. Kedua, pengembangan LKPD perlu memperhatikan karakteristik siswa dan konteks lokal. (Amanda, Sutiyono, & Kurniasih, 2024) mengintegrasikan nilai gotong royong dalam LKPD berbasis cerita bergambar, sedangkan (Adnyana, 2024) menekankan integrasi nilai Tri Kaya Parisudha untuk meningkatkan hasil belajar dan sikap sosial. Ketiga, LKPD berbasis cerita bergambar bersifat fleksibel dan dapat diintegrasikan dengan berbagai pendekatan pembelajaran. (Fitri, 2025) mengombinasikannya dengan *discovery learning*, (Wulan, Nasution, & Yulizah, 2024) dengan CTL, serta (Aswin, Nasution, & Amrillah, 2025) dengan pendekatan saintifik. Pada level kebijakan, pemerintah daerah dan dinas pendidikan perlu mendorong inovasi bahan ajar melalui pelatihan dan pendampingan guru. (Amelia & Muzakki, 2021) mengembangkan LKPD cerita bergambar digital, sementara (Kasman, 2025) menunjukkan bahwa cerita rakyat dapat dikemas secara digital berbasis kearifan lokal. Selain itu, kebijakan pengadaan bahan ajar perlu memprioritaskan LKPD berbasis cerita bergambar, sebagaimana dibuktikan oleh (Shaputri, Wahyudi, & Yulizah, 2024), serta (Maulida, Suma, & Sudiana, 2022) mengenai efektivitasnya terhadap hasil belajar. Terakhir, kurikulum perlu memberi fleksibilitas bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar kreatif dan kontekstual. (Lestari & Amizera, 2025) menunjukkan efektivitas LKPD kontekstual, sementara (Adnyana, 2025) menegaskan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran memerlukan ruang kurikulum yang adaptif. Meskipun penelitian ini memberikan kontribusi signifikan, peneliti mengakui adanya beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian ini hanya melibatkan satu sekolah dasar sebagai lokus penelitian, yaitu SDN 1 Kediri, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan dengan hati-hati. Penelitian serupa di sekolah-sekolah dengan karakteristik berbeda diperlukan untuk menguji konsistensi temuan. Kedua, penelitian ini hanya mengukur hasil belajar pada ranah kognitif melalui tes tertulis, belum mengukur ranah afektif dan psikomotorik secara komprehensif. Penelitian (Sari & Iba, 2023) yang membandingkan media video animasi dengan buku cerita bergambar menunjukkan bahwa penelitian komparatif dapat memberikan gambaran lebih lengkap tentang efektivitas berbagai media. Ketiga, waktu pelaksanaan

penelitian yang relatif singkat (empat kali pertemuan) mungkin belum cukup untuk melihat dampak jangka panjang dari penggunaan LKPD berbasis cerita bergambar.

Berdasarkan keterbatasan yang telah diidentifikasi, peneliti merekomendasikan beberapa arah penelitian lanjutan. Pertama, penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan desain longitudinal untuk melihat dampak jangka panjang penggunaan LKPD berbasis cerita bergambar terhadap perkembangan literasi siswa, sebagaimana direkomendasikan oleh (Gashaj, et.al., 2025) dalam *scoping review*-nya, serta ditekankan oleh (Mizuno, Nitiasih, & Wahyuni, 2026) mengenai pentingnya penelitian berkelanjutan dalam pengembangan buku cerita untuk mendukung literasi. Kedua, penelitian dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak sekolah berkarakteristik beragam (negeri dan swasta, perkotaan dan pedesaan) untuk meningkatkan generalisasi temuan, seperti yang direkomendasikan oleh (Mubarak, Anif, & Prayitno, 2025) serta (Ismiaton, Thohir, & Nurtaat, 2025) yang menekankan pentingnya penelitian lintas konteks.

KESIMPULAN

Penggunaan LKPD berbasis cerita bergambar berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen yang mencapai 82,88, jauh lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest sebesar 68,85. Hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang mengkonfirmasi bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbasis cerita bergambar. Temuan ini mengindikasikan bahwa LKPD berbasis cerita bergambar efektif digunakan sebagai bahan ajar inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Integrasi elemen cerita dan gambar dalam LKPD mampu menarik minat belajar siswa, memudahkan pemahaman konsep, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti merekomendasikan beberapa hal bagi peneliti selanjutnya. Pertama, penelitian serupa dapat dilakukan pada mata pelajaran lain seperti Matematika, IPA, atau IPS untuk menguji efektivitas LKPD berbasis cerita bergambar secara lebih luas. Kedua, peneliti mendatang dapat mengembangkan LKPD berbasis cerita bergambar dalam format digital interaktif yang memanfaatkan teknologi *augmented reality* atau *virtual reality* untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Ketiga, penelitian lanjutan dengan desain *longitudinal* diperlukan untuk melihat dampak jangka panjang penggunaan LKPD berbasis cerita bergambar terhadap perkembangan literasi dan hasil belajar siswa. Keempat, disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah dengan karakteristik beragam guna memperluas generalisasi temuan. Kelima, peneliti selanjutnya dapat mengintegrasikan LKPD berbasis cerita bergambar dengan pendekatan pembelajaran inovatif seperti *project-based learning* atau *collaborative learning* untuk meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa. Terakhir, penelitian mendatang hendaknya juga mengukur ranah afektif dan psikomotorik untuk memperoleh gambaran komprehensif tentang dampak LKPD berbasis cerita bergambar terhadap perkembangan siswa secara holistik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada Kepala Sekolah, guru, dan staf SDN 1 Kediri yang telah memberikan izin, dukungan, dan fasilitas selama pelaksanaan penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh siswa kelas IV yang telah berpartisipasi aktif sebagai

subjek penelitian. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada dosen pembimbing atas arahan dan bimbingannya, serta kepada keluarga dan rekan-rekan sejawat yang telah memberikan motivasi dan dukungan moril sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar dan terselesaikan dengan baik. Semoga kontribusi dan bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapat balasan yang setimpal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S. (2024). *Pengembangan bahan ajar IPAS dengan pendekatan self instruction bermuatan Tri Kaya Parisudha dalam Kurikulum Merdeka Belajar untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dan sikap sosial siswa kelas IV sekolah dasar* (Disertasi doktoral, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Adnyana, K. S. (2025). The Mageburan tradition and the context of social studies learning in elementary school. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 8(2), 434–442.
- Agustin, R. N., Botifar, M., & Iskandar, Z. (2024). *Pengaruh media E-LKPD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas IV MIS GUPPI No 13 Tasik Malaya* (Disertasi doktoral, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Amanda, N., Sutiyono, A., & Kurniasih, T. I. (2024). Pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar pada materi gotong royong pada siswa kelas IV SDN 01 Penawar Jaya tahun pelajaran 2023/2024. *CERDAS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 3(1), 57–66.
- Amelia, D. J., & Muzakki, A. (2021). Pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar digital pada siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 216–232.
- Aswin, S., Nasution, A. R., & Amrillah, H. M. (2025). *Pengaruh LKPD berbasis saintifik terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu* (Disertasi doktoral, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis buku panduan guru fase A kelas I Kurikulum Merdeka mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131–140.
- Fitri, H. (2025). *Pengembangan LKPD berbasis discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar* (Disertasi doktoral, Universitas Lampung).
- Fitriani, A., Sudirman, S., & Khair, B. N. (2022). Pengaruh penerapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) melalui pendekatan discovery learning berbasis cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 32 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 585–592.
- Gashaj, V., Trninić, D., Chen, O., & Moeller, K. (2025). Beyond the page: Enriching storybooks with embodied activities to improve mathematics skills—A scoping review. *Trends in Neuroscience and Education*, 40, 100259.
- Hakim, A. A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis gambar untuk meningkatkan minat dan hasil belajar tema lingkungan muatan Bahasa Indonesia kelas V SD di Kecamatan Sakra Barat. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 233–244.
- Hildawati, H., Suhirman, L., Prisuna, B. F., Husnita, L., Mardikawati, B., Isnaini, S., Wakhjudin, W., Setiawan, H., Hadiyat, Y., & Sroyer, A. M. (2024). *Buku ajar metodologi penelitian kuantitatif & aplikasi pengolahan analisa data statistik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ismiaton, L., Thohir, L., & Nurtaat, L. (2025). The use of story-based learning method in improving English writing skills. *Journal of English Education Forum (JEEF)*, 5(1), 48–52.

- Jaya, A., & Warti, R. (2022). *Statistik pendidikan: Teori dan aplikasi SPSS*. Penerbit NEM.
- Kasman, N. (2025). Development of digital learning media based on folktales in Indonesian language learning for fifth-grade students at UPT SD Negeri 2 Timoreng Panua. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(3), 615–625.
- Lestari, S. P., & Amizera, S. (2025). Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui penggunaan LKPD berbasis kontekstual peserta didik kelas IV SD Maitreyawira Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 496–505.
- Maulida, I., Suma, K., & Sudiana, N. (2022). Thematic handouts teaching materials based on picture stories improving reading interest and learning outcomes of fourth grade elementary school students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(3), 334–341.
- Mizuno, L. P. T., Nitiasih, P. K., & Wahyuni, L. G. E. (2026). Developing a storybook to support English literacy practice for fourth grade students. *Journal of Educational Study*, 6, 12–12.
- Mubarak, H., Anif, S., & Prayitno, H. J. (2025). Story-based digital teaching materials through collaborative learning: The effect on students' language skills. In *The 5th International Conference on Education for All (ICEDUALL 5 2024)* (pp. 4–19). Atlantis Press.
- Pramesti, M., & Cahyaningtyas, A. P. (2025). The effect of the illustrated storybook-assisted literacy approach on students' reading comprehension ability in grade V. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3), 1448–1463.
- Purwulan, H. (2026). Analysis of Indonesian language proficiency among early childhood learners in Pandeyan Village, Maospati Sub-district, Magetan Regency, using illustrated storybooks. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 9(1), 1321–1331.
- Resti, N., & Wibowo, S. E. (2024). Enhancing creativity and collaboration in story writing for elementary school students through project-based learning based on illustrated stories. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 14(3), 2939–2049.
- Sari, M. P., & Iba, K. (2023). Analisis perbedaan penggunaan media video animasi dengan buku cerita bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi dongeng pada siswa kelas IV. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 111–118.
- Shaputri, R., Wahyudi, E., & Yulizah, Y. (2024). *Pengaruh penggunaan media buku berbasis cerita bergambar (cergam) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 4 Rejang Lebong* (Disertasi doktoral, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Suardipa, I. P. (2022). Pengaruh model pembelajaran student facilitator and explaining terhadap kemampuan literasi baca tulis dan literasi digital siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*.
- Suardipa, I. P., Suharta, I. G. P., Dantes, G. R., Margunayasa, I. G., & Sanjaya, D. B. (2024). Trikaya Parisudha-based learning management system development: Enhancing digital literacy and numeracy competencies. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 8(6), 7430–7436.
- Wulan, E. N., Nasution, A. R., & Yulizah, Y. (2024). *Pengaruh penggunaan LKPD berbasis pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi menulis puisi siswa kelas IV MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu* (Disertasi doktoral, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Yundari, N. M. O., Kristiantari, M. G. R., & Anzelina, D. (2025). Picture story e-book media enhances autonomous learning and reading interest of elementary school students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 8(2), 316–327.

