

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan dirancang untuk memiliki peran yang berpengaruh pada pengembangan kegiatan proses belajar dan hasil belajar siswa terutama dalam bidang pendidikan yang berpengaruh terhadap pengembangan potensi siswa seperti pembentukan sikap, kecerdasan intelektual dan keterampilan diri (Junaedi, 2019). Pendidikan yang berkualitas tercipta dari para pendidik yang profesional, seperti inovatif mampu menguasai materi, menggunakan media saat belajar, dan memahami metode serta model pembelajaran yang sesuai. Pembelajaran dirancang untuk memudahkan pendidik dan peserta didik menyesuaikan situasi pembelajaran di kelas dengan tujuan menciptakan kegiatan yang menarik minat belajar siswa, mencegah kebosanan ketika belajar dan meningkatkan interaksi siswa dan guru di kelas.

Kegiatan pembelajaran di kelas menciptakan kegiatan komunikasi yang terjadi antara peserta didik, pendidik, dan sekitar lingkungannya dalam membantu mewujudkan proses pembelajaran yang sesuai dengan indikator capaian pembelajaran terutama perubahan perilaku ke arah yang lebih baik melalui materi yang dipelajari (Kamariyah et al., 2024). Kegiatan tersebut akan mengalami peningkatan melalui perencanaan kegiatan belajar mengajar. Perencanaan yang dilengkapi dengan metode pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran serta evaluasi pembelajaran. Beberapa tahapan dan kegiatan tersebut diamati oleh guru untuk disampaikan kepada siswa, sehingga melalui tahap tersebut memiliki pengaruh terhadap perubahan perkembangan pengetahuan, perkembangan sikap dan perkembangan keterampilan siswa.

Proses belajar merupakan kegiatan fundamental atau keterampilan dasar yang menjadi pondasi utama untuk mengeksplor, memilih, dan memutuskan pada setiap jenjang pendidikan. Lingkungan memiliki pengaruh terhadap proses di setiap tahapan melaksanakan pendidikan.

Kegiatan belajar mengajar yang berlangsung umumnya adalah kegiatan yang melibatkan interaksi timbal balik antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan tersebut ditentukan sesuai dengan materi yang akan dipelajari, dengan menganalisis terlebih dahulu materi, capaian pembelajaran hingga tujuan pembelajaran. Melalui perencanaan tersebut proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan membantu meningkatkan perkembangan peserta didik (Nurfauziah & Oktavia, 2020).

Proses pembelajaran yang berhasil bermula dari penguasaan guru. Awal proses pembelajaran dengan tambahan media pembelajaran yang digunakan akan lebih mempermudah proses belajar mengajar guru dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu media tersebut memiliki pengaruh terhadap kemampuan untuk meningkatkan minat belajar, merangsang pikiran, membantu meningkatkan perkembangan pengetahuan dan keterampilan pada siswa. Penggunaan media sebagai alat perantara guru menyampaikan materi kepada siswa, selain itu media mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan dan memotivasi siswa ketika belajar. Pemilihan media yang tepat juga mampu mendukung kegiatan komunikasi aktif di dalam kelas (Sapriyah, 2019).

Komunikasi merupakan keahlian penting yang dibutuhkan bagi seluruh manusia, yang dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kemampuan mental melalui proses belajar dalam hidup seseorang. Kemampuan yang dikembangkan melalui kreativitas individu, dan penguasaan kosakata untuk berkomunikasi, sehingga (Mollah, 2019) memudahkan dalam berbagi gagasan, mengajukan pertanyaan, mampu menjelaskan ide yang dikembangkan dan mampu mendukung argument yang berbeda. Komunikasi efektif menjadi kunci utama untuk saling bertukar pesan atau informasi yang menjadi perantara terjadinya proses transfer ilmu serta interaksi proses pembelajaran dalam memperoleh, mengolah, memanfaatkan informasi yang didapat didasari kemampuan penguasaan dalam pengucapan dan rasa percaya diri berbicara di depan orang lain (S. Handayani et al., 2021)

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas III SDN Cibiru 08 adanya bukti konkret tentang kendala yang dialami siswa di kelas. Beberapa bukti yaitu, kurangnya rasa percaya diri siswa saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa menjadi cemas, gugup ketika diperintahkan guru untuk berbicara di depan kelas. Keadaan siswa tersebut cenderung bingung untuk menyusun kalimat ketika ingin mengungkapkan gagasan. Adapun pengaruh rasa cemas, gugup dan mudah frustrasi juga didapatkan saat guru mengajukan pertanyaan namun siswa merasa kesulitan untuk menyimpulkan materi sebelumnya, sehingga siswa kebingungan saat menyimpulkan materi tersebut. Rendahnya keterampilan komunikasi lisan juga dipengaruhi oleh metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih monoton, yaitu guru masih menggunakan metode ceramah dan guru menyampaikan materi tanpa adanya kegiatan yang melibatkan siswa untuk berdiskusi, melakukan tanya jawab, dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif ketika pembelajaran. Permasalahan kurangnya penggunaan media pada sekolah tersebut disebabkan tidak ada fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran. Fenomena yang terjadi pada kelas III SDN Cibiru 08 tentang kesulitan siswa dalam menyampaikan kembali materi yang dibaca membuktikan perlu adanya pengembangan media pembelajaran terbaru, interaktif, menarik yang menjadi daya tarik siswa untuk membaca seperti buku cerita bergambar. Permasalahan tersebut diperkuat dengan data kuantitatif berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III, bahwa dari 22 siswa terdapat tiga siswa yang masih terkendala dengan kegiatan komunikasi di kelas dan membutuhkan fasilitas media untuk meningkatkan komunikasi tersebut, dengan persentase 13,64%. Media yang dirancang dalam bentuk buku dan ilustrasi visual mampu mempermudah siswa memahami isi cerita, sehingga menumbuhkan rasa keberanian dan percaya diri siswa dalam menyampaikan kesimpulan secara lisan di depan kelas.

Oleh karena itu media pembelajaran yang menarik, kontekstual dan efektif sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran,

terutama pada keterampilan komunikasi siswa. Buku cerita bergambar menjadi perantara perkembangan macam literasi serta meningkatkan keterampilan komunikasi lisan siswa melalui ilustrasi visual yang menarik, memperoleh kosakata, dan melatih kelancara berbicara (Amelia et al., 2025). Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar kelas III.

Kehadiran media pembelajaran sangat menguntungkan untuk dua belah pihak pendidik dan siswa. Era perkembangan zaman yang semakin maju ini guru dituntut dalam menyampaikan materi dengan menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran sebagai alat pembelajaran untuk menarik perhatian, minat dan motivasi belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar. Penggunaan media yang tepat akan menghasilkan kualitas hasil belajar termasuk perubahan positif tingkah laku siswa yang berpotensi melatih perkembangan kemampuan komunikasi siswa melalui ungkapan pengetahuan dari yang didapat (Azima et al., 2024).

Proses perkembangan pemahaman siswa pada tahap konkret berpengaruh sesuai proses pembelajaran yang melibatkan stimulus secara visual gambar atau benda nyata yang ditemui secara langsung dalam kehidupan sehari-hari (Hasan et al., 2021). Namun keadaan berbeda jika fasilitas sekolah kurang menyediakan media interaktif sehingga menyebabkan pembelajaran masih bersifat abstrak tanpa adanya contoh disekitarnya. Benda nyata seperti buku cerita yang dilengkapi dengan gambar menjadi media alternatif pembelajaran, media tersebut secara nyata menghadirkan ilustrasi dari materi pembelajaran serta menarik minat siswa untuk terlibat aktif terutama pada keterampilan komunikasinya.

Buku cerita bergambar merupakan media yang bertujuan untuk melatih emosional siswa dalam memahami dan menyikapi suatu masalah atau keadaan, media tersebut pun merupakan sekumpulan alur cerita dipadukan dengan ilustrasi visual yang dibuat sesuai dengan tema untuk anak-anak, remaja hingga dewasa (Ramadhani & Setyaningtyas, 2021). Gambar-gambar

ilustrasi yang disajikan secara praktis mengajak siswa untuk berimajinasi melalui keterampilan komunikasi tentang cerita yang terjadi, sehingga siswa mudah dalam menerima pesan atau materi yang disampaikan. Media gambar yang digunakan dapat berguna untuk memperjelas, mengembangkan dan memberikan pemahaman yang sesuai dengan materi yang dipelajari.

Maka dari itu, berdasarkan masalah di atas akan dilakukan penelitian oleh penulis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas III Sekolah Dasar"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pemaparan yang disampaikan pada pendahuluan, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain awal dari media pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa kelas III SDN Cibiru 08?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa kelas III SDN Cibiru 08?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa kelas III SDN Cibiru 08?
4. Bagaimana peningkatan keterampilan komunikasi siswa kelas III SDN Cibiru 08 setelah diterapkannya media pembelajaran Buku Cerita Bergambar?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain awal media pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa kelas III SDN Cibiru 08

2. Mendeskripsikan tentang proses pengembangan media pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa kelas III SDN Cibiru 08
3. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan komunikasi siswa kelas III SDN Cibiru 08 setelah diterapkannya media pembelajaran Buku Cerita Bergambar
4. Mendeskripsikan hasil kelayakan media pembelajaran Buku Cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa kelas III SDN Cibiru 08

D. Manfaat penelitian

Kegiatan penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis kepada institusi Pendidikan, pendidik, dan juga kepada siswa.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap keilmuan di bidang pendidikan terutama pada pembuatan media pembelajaran berbasis cerita bergambar. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pengembangan media pembelajaran yang berfokus pada media visual berbasis cerita menggunakan model penelitian pengembangan *Research and Development* di kelas III tingkat sekolah dasar. Secara teoritis penelitian ini memperkuat konsep keterampilan yang dikembangkan dengan penggunaan buku cerita bergambar dapat memperbaharui keterampilan komunikasi lisan siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

1. Dapat meningkatkan keterampilan komunikasi melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Hal tersebut akan menghasilkan keterampilan komunikasi berbicara, kepercayaan diri dan penguasaan kosakata baru.

2. Mampu memperoleh pemahaman peserta didik untuk memahami isi cerita dan pesan moral dari cerita tersebut melalui media ilustrasi yang kontekstual.
3. Melalui penggunaan media buku cerita bergambar mencegah kebosanan namun meningkatkan minat, aktif dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

b. Bagi Pendidik

- 1) Penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar dapat menjadi inovasi pembelajaran yang valid dan praktis sebagai stimulus kepada siswa dalam meningkatkan keterampilan komunikasi.
- 2) Media ini dapat memudahkan dalam menyampaikan materi secara efektif dan efisien dari media yang menarik.
- 3) Mampu menambah keterampilan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

c. Bagi Sekolah

- 1) Membantu meningkatkan kualitas keterampilan komunikasi siswa melalui media buku bergambar.
- 2) Memberikan kontribusi informasi tentang media yang diimplementasikan sebagai sumber belajar di ruang kelas.

d. Bagi Peneliti

- 1) Memperluas, wawasan, penerapan melalui penelitian pengembangan media pembelajaran di jenjang pendidikan lainnya.

E. Kerangka Berpikir

Pendidikan merupakan proses terjadinya kegiatan belajar mengajar yang memiliki tujuan menghasilkan para generasi baru dalam mengembangkan potensi siswa secara optimal, termasuk aspek kognitif, afektif, psikomotorik, terutama dalam pembentukan karakter. Hubungan pendidikan dengan karakter perlu dikelola dengan baik agar terbentuk katakter dan perilaku yang baik (Jummaini, 2024). Dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 3 bahwa pendidikan berfungsi untuk membantu dalam

perkembangan karakter, sehingga perlu adanya peran pendidik, orangtua dan ruang lingkup pendidikan untuk membimbing, membina para peserta didik penerus bangsa. Karakter yang tumbuh mampu membuat seseorang percaya diri dalam berkomunikasi di lingkungan sosial dan membantu mengekspresikan karakter pribadinya dengan jelas.

Komunikasi menjadi hal yang sangat mendasar dalam mempelajari, menguasai dan mengaplikasikan pengetahuan tentang komunikasi sehingga mampu memberikan dampak positif untuk sekitar lingkungan sosialnya, seperti keluarga, tetangga, lingkungan sekolah atau lingkungan di sekitar ruang lingkup tersebut. Adanya kegiatan komunikasi menyebabkan terjadinya proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa dengan berbantuan media dan bahan ajar yang efektif untuk memotivasi perkembangan keterampilan komunikasi ini, dan komunikasi yang digunakan dalam pendidikan bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung (Ananda et al., 2024).

Berdasarkan fakta di lapangan, khususnya hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III SDN Cibiru 08, ditemukan adanya kesenjangan (*gap*) antara tujuan pembelajaran dan kondisi aktual. Masalah utama yang dihadapi adalah rendahnya keterampilan komunikasi lisan siswa, yang ditandai dengan kurangnya rasa percaya diri, kecemasan, dan kegugupan saat diminta berbicara atau menyampaikan inti cerita. Kondisi ini diperparah oleh metode pembelajaran yang didominasi ceramah satu arah, serta keterbatasan sarana prasarana sehingga minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat menstimulasi aktivitas lisan. Akibatnya, siswa kesulitan menyampaikan kembali materi yang dibaca, yang mengindikasikan perlunya pengembangan media baru yang interaktif dan menarik untuk menumbuhkan minat baca, pemahaman, dan yang paling penting, rasa percaya diri siswa saat berkomunikasi.

Komunikasi yang dimiliki siswa menjadi kunci untuk mampu menguasai peran dalam berinteraksi, mengungkapkan gagasan, dan mencapai tujuan pembelajaran. Kurang memiliki rasa percaya diri, cemas dan gugup seringkali

terjadi pada siswa setiap kali diharuskan berbicara menyampaikan inti cerita yang dibaca atau hanya mengungkapkan ide di depan umum, hal tersebut disebabkan proses pembelajaran yang bersifat satu arah tanpa interaksi siswa, penggunaan media yang kreatif serta minimnya minat belajar pada siswa (Adriani et al., 2023).

Keterampilan komunikasi merupakan keahlian yang dibutuhkan setiap manusia untuk berinteraksi di lingkungannya, terutama di setiap bidang kehidupan keahlian berkomunikasi menjadi kunci penting untuk mencapainya. Dalam lingkungan pendidikan keterampilan ini dikembangkan secara terstruktur melalui tata bahasa dan penguasaan kosakata baru menjadi, melalui proses tersebut perkembangan komunikasi dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk berinteraksi dan tidak merasa cemas ketika menyampaikan pendapat di depan umum (Permana & Suharto, 2024).

Model ADDIE merupakan pendekatan pengembangan yang terstruktur secara sistematis dan terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pendekatan ADDIE sangat fleksibel dan relevan digunakan untuk menciptakan berbagai produk konkret yang inovatif, mulai dari strategi dan metode pembelajaran hingga pengembangan media serta bahan ajar yang efektif. Pendekatan ini terletak pada kemampuannya untuk beradaptasi dengan berbagai kondisi pendidikan serta adanya tahap revisi dan penilaian berkelanjutan di setiap tahapannya, sehingga produk yang dihasilkan terjamin validitas dan kualitasnya. Dalam konteks penelitian ini, model ADDIE berfungsi sebagai panduan prosedural untuk mengonversi hasil analisis kebutuhan siswa kelas III SDN Cibiru 08 ke dalam desain media buku cerita bergambar yang mampu menstimulasi keterampilan komunikasi lisan secara terukur dan sistematis (Zulkarnaini et al., 2022).

Buku cerita bergambar merupakan media pembelajaran cetak yang memiliki karakteristik visual gambar serta narasi cerita yang dibuat berdasarkan materi yang diajarkan di kelas. Penggunaan media tersebut menjadi acuan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan ikut aktif dalam menyampaikan isi cerita

tersebut. Selain menarik minat, memudahkan memahami materi dari gambar yang disajikan, dan melatih penguasaan kosakata baru yang didapat hingga melatih lancarnya berbicara (Rusanti et al., 2025).

Kerangka berpikir dari penelitian ini ditunjukkan pada bagan yang ditunjukkan gambar di bawah ini :



Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Qori Mawardah, Riris Nurkholidah Rambe (2024) dari Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia. Dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR”. Penelitian ini bertujuan untuk Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan media buku cerita bergambar yang valid, praktis, dan efektif bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca. Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian lainnya mengangkat tema serupa yang terletak pada objek pengembangan media yang sama, yaitu Buku cerita bergambar, serta bidang studi yang menjadi focus yaitu Bahasa Indonesia. Namun terdapat perbedaan pada Penelitian ini berfokus pada

meningkatkan kemampuan membaca siswa. Tidak disebutkan adanya fokus pada keterampilan komunikasi menggunakan dialog sebagai perbedaan signifikan dalam penelitian ini. Dalam hal kelayakan, hasil uji validasi menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar memiliki kategori sangat valid dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dosen ahli media memberikan skor sempurna 100%, dosen ahli materi 93% dengan kriteria sangat valid, yang menunjukkan media ini memiliki kelayakan dan kualitas tinggi untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh SHOFI MAYA NINGTYAS (2024) dari UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG, dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR PADA MATERI SUMBER ENERGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III MI SUNAN GIRI MALANG”. Studi ini bertujuan untuk menghasilkan media buku cerita bergambar berbasis karakter yang membantu meningkatkan minat baca siswa kelas I SD , memaparkan kelayakan sesuai respon siswa dan mengetahui pengaruh penggunaan media yang digunakan sebagai alat bantu dalam meningkatkan kemampuan membaca. Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian lainnya yang mengkaji media buku cerita bergambar terletak pada fokus pengembangan media yang digunakan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, perbedaannya terletak pada subjek yang diteliti yakni peserta didik kelas 1 SD serta keterampilan yang ditekankan yaitu kemampuan membaca cerita dengan gambar yang menarik dan memudahkan siswa. Berdasarkan hasil uji kelayakan, media pembelajaran buku cerita bergambar yang dikembangkan dinyatakan berada dalam kategori sangat valid hingga berada di tingkat 100%. Penilaian dari ahli media menunjukkan tingkat kelayakan dengan sedikit revisi dan memperoleh nilai 96%, sementara validasi ahli pembelajaran menghasilkan skor kategori tinggi dengan presentase 80%. Seluruh hasil tersebut menegaskan bahwa media buku ini memiliki kualitas dan efektifitas melalui

cerita karakter yang dibuat, khususnya membaca cerita di kalangan peserta didik kelas 1 SD.

3. Penelitian yang dilakukan oleh NURUL ASYIKIN (2021). "PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI SUMBER BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI MIS MUTIARA SEI MENCIRIM ". Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model 4D yaitu Define (pendefenisian), Design (perancangan), Development (pengembangan). Subyek pada penelitian merupakan peserta didik jenjang SD kelas I di MIS Mutiara Sei Mencirim. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan membaca. Dari 29 siswa dalam satu kelas ada 8 siswa yang lancar membaca paragraph dan sisanya hanya mampu mengeja huruf menjadi satu kata. Penggunaan media pada penelitian ini dinyatakan valid dengan memperoleh nilai 84,66% dengan kategori “sangat layak” setelah proses validasi dari beberapa ahli. Serta responden siswa yang memperoleh nilai 97,36% kategori sangat praktis

