

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat menjadi ciri khas abad ke XXI. Kemajuan di abad XXI mengakibatkan transformasi fundamental pada beragam sisi eksistensi manusia termasuk sosial, ekonomi, politik, sosial budaya, dan juga pendidikan (Nurhayati *et al.*, 2024). Perubahan-perubahan tersebut tidak hanya membawa peluang, akan tetapi juga datang dengan tantangan yang harus dihadapi dengan pemahaman yang baik tentang perkembangan teknologi dan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan. Selain itu, untuk menghadapi tantangan zaman, dapat dilakukan dengan cara menyiapkan SDM yang unggul dan berkualitas agar dapat bersaing di era global (Island *et al.*, 2021). SDM yang unggul menjadi investasi jangka panjang untuk memajukan kehidupan bangsa yang sejahtera dan untuk menjawab tantangan zaman yang semakin kompleks.

Pendidikan memegang peranan krusial dalam membangun peradaban global serta menghasilkan individu-individu yang kompeten dan berkualitas tinggi (Puspa *et al.*, 2023). Dengan memberikan pendidikan yang berkualitas, dapat terbentuk generasi-generasi yang unggul dan berdaya saing. Generasi unggul dan berkualitas tidak mungkin terbentuk apabila sekolah sebagai salah satu wadah pendidikan tidak ikut berperan aktif dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, dibutuhkan proses atau kegiatan pembelajaran yang efektif dan berkualitas untuk melatih siswa dengan keterampilan-keterampilan yang relevan dengan tuntutan abad ke XXI.

Pada pembelajaran abad XXI, tidak hanya berfokus pada kemampuan akademik saja, tetapi juga pada keterampilan-keterampilan yang diasah melalui pembiasaan yang didasari oleh ilmu pengetahuan (Putri, 2020). Pembelajaran tidak hanya tentang kemampuan kognitif saja akan tetapi, lebih menekankan pada pembelajaran yang *holistic* atau pembelajaran yang menyeluruh. Siswa

tidak cukup dengan hanya dibekali dengan kemampuan akademik saja, siswa pun harus dibekali dengan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkannya.

Menurut Trilling dan Fadel (Hamzah *et al.*, 2023), mengemukakan bahwa keterampilan-keterampilan mendasar yang harus dikuasai siswa meliputi kemampuan beradaptasi dan mengembangkan karier, kemampuan belajar dan berinovasi, serta penguasaan teknologi dan informasi. Selain itu, kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas, yang umum dikenal sebagai 4C, juga merupakan keterampilan yang sama pentingnya dan perlu dikuasai (Hermansyah *et al.*, 2020). Oleh karena itu, siswa harus dilatih dengan kecakapan-kecakapan yang dibutuhkan di abad XXI agar siswa memiliki keterampilan-keterampilan hidup sepanjang hayat yang menjadi bekal dalam menanggulangi tantangan zaman yang makin multidimensi dan menjadi faktor pendukung kesuksesan siswa di masa depan.

Keterampilan komunikasi menjadi satu di antara empat kemampuan esensial yang harus dimiliki. Komunikasi memegang peranan yang penting dalam kehidupan manusia karena merupakan sarana yang digunakan untuk untuk membangun hubungan manusia sebagai makhluk sosial baik itu dalam hubungan individu, kelompok maupun masyarakat untuk saling terhubung dan bertukar informasi (Marfuah *et al.*, 2017; Mugara *et al.*, 2019). Komunikasi menjadi kunci dalam menjalin hubungan yang kuat dan harmonis. Melalui komunikasi, antar individu atau kelompok dapat saling terhubung, bertukar ide dan gagasan, dan memahami antara satu dengan yang lainnya.

Kemampuan komunikasi yang baik pun menjadi kunci kesuksesan dalam berkarier (Suhaimi, 2019). Seseorang dengan kemampuan komunikasi yang baik akan memiliki pola interaksi yang baik dan mendapatkan respons yang positif karena komunikasi yang dibangun akan mudah untuk diterima dalam suatu komunitas serta mereka cenderung lebih dihargai (Anas *et al.*, 2022). Komunikasi pun dapat membantu seseorang untuk memahami dan beradaptasi

dengan lingkungannya, kedua hal tersebut sangat berpengaruh terhadap kemajuan seseorang dalam dunia kerja. Kemudian, terdapat banyak hal baik yang bisa didapatkan dengan adanya komunikasi seperti, dapat membantu untuk menginspirasi orang lain, memecahkan konflik, berbagi ide dan gagasan, dan lain sebagainya (Umami *et al.*, 2020). Penguasaan keterampilan komunikasi yang baik dapat memberikan dampak yang positif dalam lingkungan sekitar baik itu dalam lingkup antar individu maupun masyarakat luas karena dengan komunikasi dapat meminimalisir adanya konflik dan pertikaian.

Sama halnya dalam kegiatan belajar mengajar, keterampilan berkomunikasi menjadi fondasi dan sangat penting untuk dikuasai baik itu oleh siswa maupun guru karena komunikasi merupakan jalan atau cara antara guru dan siswa untuk berinteraksi. Melalui komunikasi, siswa dapat mengolah dan menyampaikan kembali informasi yang diterima sehingga akan terbentuk sebuah pembelajaran yang bermakna (Rizki *et al.*, 2021). Pembelajaran dan pembiasaan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa haruslah dilatih sedini mungkin agar siswa dapat terlatih dan memiliki keterampilan untuk berbahasa secara efektif dan jelas, dapat memahami konteks, dan membangun komunikasi baik secara lisan, tulisan, maupun multimedia (Kamaruzzaman, 2016). Komunikasi berperan sebagai penghubung bagi guru dalam mengestafetkan materi atau informasi pembelajaran kepada siswa. Kemudian, dengan komunikasi siswa dapat mengajukan pertanyaan, menyampaikan ide dan gagasan, dan mengutarakan kesulitan yang dihadapinya saat proses kegiatan pembelajaran. Dari uraian di atas, jelaslah komunikasi menjadi salah satu faktor terbentuknya kegiatan pembelajaran yang terarah dan efisien serta tercapainya target pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

Sering kali ditemukan permasalahan mengenai rendahnya keterampilan komunikasi pada siswa, seperti siswa kesulitan dalam mengeluarkan pendapat dan bertanya (Tiana *et al.*, 2020; Nurhidayah *et al.*, 2022). Selama

berlangsungnya aktivitas pembelajaran pun siswa kurang aktif dalam berkomunikasi terutama dalam hal berbicara (Pratiwi *et al.*, 2022). Saat diminta untuk menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari terdapat siswa yang merasa malu dan sulit untuk merangkai kata menjadi satu kalimat yang akan disampaikannya (Rizki *et al.*, 2021). Selain itu, masih banyak siswa yang sudah duduk di bangku menengah atas yang sulit untuk mengemukakan ide dan gagasan, memberikan pendapat, kesulitan memberikan pertanyaan, dan saat mempresentasikan sesuatu masih membaca teks dan masih menggunakan bahasa daerah (Rizawati, 2022). Kondisi ini menunjukkan masih rendahnya keterampilan komunikasi siswa di sekolah.

Kondisi tersebut diperparah dengan adanya temuan pengamatan pada sebuah sekolah dasar di wilayah Kabupaten Bandung bahwa tingkat kemampuan komunikasi siswa masih belum optimal (rendah). Siswa merasa tidak percaya diri saat berbicara di depan kelas dan karena perbendaharaan kata yang kurang, siswa merasa kesulitan untuk mengungkapkan ide dan gagasannya. Hal tersebut disebabkan karena orientasi pembelajaran yang bukan pada siswa serta ketergantungan semata pada buku teks tanpa implementasi media pengajaran yang mengakibatkan proses belajar mengajar terasa monoton dan minim pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Permasalahan-permasalahan mengenai rendahnya keterampilan komunikasi haruslah mendapatkan perhatian lebih dan harus segera diatasi agar permasalahan-permasalahan tersebut dapat diatasi dan dicegah agar tidak menghambat proses pemahaman siswa, intraksi antara guru dan siswa, tidak mengurangi motivasi siswa dalam belajar, serta guna menghindari terulangnya kejadian serupa di masa mendatang. Selain itu, guna mencegah terjadinya kesalahan pemahaman dan multi-persepsi pada siswa sehingga sasaran pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa (Zulfa *et al.*, 2020).

Keterampilan komunikasi siswa yang belum optimal (rendah) dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, termasuk pemilihan model dan metode pembelajaran yang kurang relevan, kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kelas, dan penggunaan media pembelajaran yang tidak efektif selama kegiatan pembelajaran (Qadariah, 2023). Pembelajaran yang masih bersifat hafalan dan tidak berpusat pada siswa akan mengakibatkan keterampilan-keterampilan siswa seperti berpikir kritis, berpikir kreatif, dan komunikasi siswa menjadi tidak berkembang (Kurniawati *et al.*, 2021). Pendekatan pembelajaran yang tidak berpusat pada siswa cenderung membatasi ruang gerak siswa untuk mengembangkan dan mengasah kemampuan berkomunikasi dengan aktif.

Pemilihan media pembelajaran yang tidak efektif dapat menjadi penyebab terhambatnya perkembangan kemampuan komunikasi siswa karena tidak memantik atau menstimulasi siswa untuk berkomunikasi sehingga siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Menurut Saputra *et al.* (2021), media berfungsi sebagai instrumen penunjang yang dapat dimanfaatkan guru untuk memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran memegang fungsi krusial dalam alur pembelajaran guna memfasilitasi guru dalam mengomunikasikan ataupun penyampaian pesan-pesan pembelajaran kepada siswa. Zakiyah *et al.* (2022) menjelaskan bahwa diperlukannya media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran, membuat siswa terlibat selama proses kegiatan belajar, serta meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran merupakan suatu hal yang esensial dalam pembelajaran. Media pembelajaran menawarkan berbagai manfaat, di antaranya kemampuannya untuk menarik fokus siswa, membantu siswa dalam memahami pembelajaran, melatih keterampilan komunikasi siswa, dan lain sebagainya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik

mencapai tujuan atau sasaran pembelajaran yang telah dirumuskan, dan waktu yang digunakan jadi lebih optimal.

Hal lain yang menjadi penyebab rendahnya keterampilan komunikasi siswa yakni pengelolaan kelas yang kurang. Guru memegang peranan krusial dalam alur pembelajaran. Oleh karena itu, kemahirannya dalam mengelola kelas, membangun rasa aman dan nyaman, serta kepiawaiannya dalam menciptakan iklim belajar yang kondusif dan efektif sangat memengaruhi keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat dan berinteraksi (Haryani *et al.*, 2021). Hal tersebut sesuai seperti yang dijelaskan oleh Mutiaramses *et al.* (2023), bahwa penataan atau pengelolaan kelas yang baik merupakan salah satu kunci untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu, guru harus memiliki keterampilan dalam mengelola kelas agar terciptanya pembelajaran lebih efektif dan efisien, atmosfer belajar yang positif, dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Murtafiah *et al.* (2021) menyebutkan bahwa siswa perlu diberikan kesempatan untuk berlatih berkomunikasi dan diberikan dorongan agar memiliki keberanian untuk bertanya, mengemukakan ide dan gagasan, memberikan pendapat, dan lain sebagainya. Manajemen kelas yang baik akan menghasilkan iklim belajar yang positif, yang pada gilirannya memberikan banyak kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan berbagai keterampilan dan bereksplorasi, terutama dalam keterampilan berkomunikasi. Lain halnya ketika guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik, tujuan pembelajaran tidak akan tercapai, kelas menjadi tidak kondusif dan efisien, dan keterampilan-keterampilan siswa tidak terasah.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan keterampilan abad XXI siswa khususnya keterampilan dalam berkomunikasi ialah model *Problem Based Learning* (PBL) (Fitri *et al.*, 2020). Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dirancang khusus untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar dan relevan dengan kehidupan siswa karena mengangkat masalah atau isu yang dekat dengan

keseharian mereka (Iryanto, 2021). Dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), siswa akan dihadapkan pada suatu permasalahan kemudian siswa diminta untuk berdiskusi mencari penyebab permasalahan dan mencari solusi dari permasalahan yang diberikan (Soleh *et al.*, 2020). Dalam kegiatan pemecahan masalah, siswa akan terlibat aktif untuk mengemukakan ide dan gagasan, memberikan saran, berdiskusi, dan lain sebagainya yang dapat melatih keterampilan siswa dalam berkomunikasi (Hidayati, 2021). Terdapat beberapa kegiatan yang dimunculkan dalam PBL yakni siswa terlibat aktif dalam mempersiapkan masalah, mencari dan mengemukakan pengetahuan dan informasi, menyajikan sebuah temuan, melakukan tanya jawab untuk memastikan ketepatan solusi, dan merefleksikan pemecahan masalah.

Dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, guru dapat memberdayakan sumber daya media yang teramat beragam, dengan kemajuan teknologi guru dapat memanfaatkan platform ataupun aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran digital seperti membuat komik digital. Kudadiri (2023) menjelaskan bahwa media komik dapat membantu meningkatkan antusias siswa terhadap pembelajaran dan membantu mengefektifkan proses belajar mengajar. Hal tersebut sesuai dengan Dewi *et al.*, (2022), yang menjelaskan bahwa media komik merupakan media yang menyenangkan karena di dalamnya terdapat gambar-gambar dan bacaan yang menarik sehingga dapat membuat siswa merasa senang. Selain media komik digital memiliki potensi membantu menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, komik digital pun memiliki beberapa keunggulan seperti mudah untuk diakses karena berbentuk digital, mendorong siswa agar memiliki semangat dalam belajar, membangkitkan ketertarikan siswa untuk mengeksplorasi, menambah perbendaharaan kata, dan mengembangkan minat baca siswa.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. (2023) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam keterampilan komunikasi IPA antara siswa yang belajar menggunakan media komik digital dan siswa yang tidak menggunakannya. Bukti perbedaan tersebut terlihat pada perbandingan nilai rata-rata, yang menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan komik digital memiliki kategori keterampilan "terampil", sedangkan siswa yang tidak menggunakan komik berada pada kategori "cukup terampil". Hasil penelitian Handayani et al. (2021) juga mengindikasikan bahwa penggunaan media komik digital berbasis STEM secara efektif meningkatkan literasi SAINS siswa. Salahuddin et al. (2020) menjelaskan bahwa penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Kemudian, dalam penelitian yang dilakukan oleh Oktaviana et al. (2023) dan Fitri et al. (2023) dijelaskan bahwa penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk “Pengembangan Komik Digital Berbasis Masalah untuk Keterampilan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar”. Kebaruan dari penelitian ini yaitu komik dikembangkan dengan pendekatan berbasis masalah. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dilatih keterampilan komunikasinya melalui masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa didorong untuk aktif berkomunikasi dalam mencari penyebab permasalahan dan mencari solusi atas permasalahan yang tersaji di dalam komik. Tujuan dibuatnya komik digital berbasis masalah ini untuk membantu melatih keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan komik digital berbasis masalah untuk keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar?



2. Bagaimana hasil uji kelayakan komik digital berbasis masalah untuk keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap penggunaan komik digital berbasis masalah untuk keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar?
4. Bagaimana pencapaian keterampilan komunikasi siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan komik digital berbasis masalah untuk keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

- 1 Mendeskripsikan hasil pengembangan komik digital berbasis masalah untuk keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar.
- 2 Mendeskripsikan hasil uji kelayakan komik digital berbasis masalah untuk keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar.
- 3 Mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap penggunaan komik digital berbasis masalah untuk keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar?
- 4 Mendeskripsikan peningkatan keterampilan komunikasi siswa setelah menggunakan komik digital berbasis masalah untuk keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini sebagai berikut.

#### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam pengembangan komik digital berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa sekolah dasar, serta menjadi acuan bagi penelitian serupa di masa depan.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa, dengan penggunaan komik digital siswa dapat lebih tertarik, termotivasi, serta dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa karena pembelajaran yang menarik.
- b. Bagi guru, penggunaan komik digital dapat menjadi referensi bagi guru untuk berkreasi dan berinovasi dalam mengajar. Selain itu, penggunaan komik digital dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dan meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.
- c. Bagi sekolah, penggunaan komik digital di sekolah dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan media pada bidang studi lain sehingga dapat meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, peneliti mendapatkan wawasan dan pengalaman baru sebagai calon pendidik serta meningkatkan pengetahuan mengenai perancangan dan pengembangan media pembelajaran komik digital.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berikut adalah struktur umum penulisan skripsi:

1. **BAB I Pendahuluan**, bagian ini menguraikan konteks penelitian melalui latar belakang, merumuskan permasalahan yang akan diteliti, menetapkan tujuan yang ingin dicapai, menjelaskan kegunaan penelitian, serta menyajikan alur sistematis penulisan skripsi.
2. **BAB II Tinjauan Pustaka**, bagian ini menyajikan landasan teoretis yang relevan dan mendukung penelitian yang dilakukan.
3. **BAB III Metode Penelitian**, bagian ini menjelaskan rancangan penelitian, langkah-langkah pelaksanaan penelitian, karakteristik partisipan, instrumen yang digunakan, teknik pengumpulan data, serta metode analisis data.
4. **BAB IV Hasil dan Pembahasan**, bagian ini menyajikan hasil analisis data yang telah diolah dan menginterpretasikannya, khususnya terkait dengan Komik Digital Berbasis Masalah yang dikembangkan.

5. **BAB V Kesimpulan dan Saran**, bagian ini memuat ringkasan temuan penelitian dan memberikan rekomendasi yang relevan.