

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA
SISWA KELAS III SD NEGERI 1 NYIUR TEBEL**

Elawati¹, Muhammad Taufiq², Rifaatul Mahmudah³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Hamzanwadi

¹elawatiela65@gmail.com, ²muhtaufiqpbsi@gmail.com,

³rifaatulmahmudah@hamzanwadi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a picture storybook entitled "The Adventures of Mickey the Cat" as an Indonesian language learning medium to improve the speaking skills of grade III students at SD Negeri 1 Nyiur Tebel. It also aims to determine the product's feasibility based on assessments by material and media experts, and to assess teacher and student responses to the use of the developed media. This study used a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of material experts, media experts, grade III teachers, and grade III students at SD Negeri 1 Nyiur Tebel. Data collection techniques included observation interviews, expert validation questionnaires, and teacher and student response questionnaires. Data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive methods. The results of the study indicate that the picture storybook "The Adventures of Mickey" was categorized as very appropriate based on assessments by material experts and media experts. Teacher and student responses to the use of the media were categorized as very good, thus the picture storybook was deemed interesting, easy to understand, and able to improve students' engagement and speaking skills in Indonesian language learning. Therefore, the picture storybook "The Adventures of Mickey" is appropriate and effective for use as a learning medium to improve the speaking skills of third-grade students at SD Negeri 1 Nyiur Tebel.

Keywords: Research and development (R&D), ADDIE model, picture storybook, The Adventures of Mickey, speaking skills.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar berjudul Petualangan Miki Si Kucing sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SD Negeri 1 Nyiur Tebel, mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta mengetahui respons guru dan siswa terhadap penggunaan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas ahli

materi, ahli media, guru kelas III, dan siswa kelas III SD Negeri 1 Nyiur Tebel. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara observasi, angket validasi ahli, angket respons guru dan siswa. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar Petualangan Miki memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Respons guru dan siswa terhadap penggunaan media berada pada kategori sangat baik, sehingga buku cerita bergambar dinilai menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan keaktifan serta keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, buku cerita bergambar Petualangan Miki layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SD Negeri 1 Nyiur Tebel.

Kata kunci: Penelitian dan pengembangan (R&D), model ADDIE, buku cerita bergambar, Petualangan Miki, keterampilan berbicara.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan komunikasi siswa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2019). Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan berbicara sering kali mendapat perhatian lebih rendah, padahal berbicara merupakan kemampuan produktif yang sangat penting bagi komunikasi sehari-hari.

Menurut Henry Guntur Tarigan (2015), keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi untuk mengekspresikan pikiran, gagasan, dan perasaan secara lisan. Keterampilan ini harus dilatih terus

menerus agar siswa terbiasa berbicara dengan lancar dan percaya diri. Sementara itu, Jean Piaget (dalam Tarigan, 2011) menjelaskan bahwa anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep nyata dan visual. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa perlu menggunakan media konkret seperti gambar dan cerita.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu media efektif yang menggabungkan teks dan ilustrasi untuk menarik minat belajar siswa (Masykuri, 2025). Fahyuni dan Bando (2015) menegaskan bahwa buku cerita bergambar dapat membantu siswa memahami isi bacaan melalui gambar dan menstimulasi mereka untuk

mengungkapkan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri. Dengan demikian, buku cerita bergambar tidak hanya melatih kemampuan literasi, tetapi juga kemampuan berbicara.

Selain itu, Haryaningrum, Rosdiana, dan Supriyono (2023) menekankan bahwa pengalaman visual yang disertai narasi dapat meningkatkan daya imajinasi dan kemampuan berpikir logis siswa. Buku cerita bergambar juga memiliki nilai edukatif karena mampu menanamkan pesan moral (Farenda, 2018), memperkuat nilai karakter (Putri et al., 2023), dan meningkatkan motivasi belajar (Rosyana et al., 2021).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, Mailida & Wandani (2023) menyatakan bahwa bahasa bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga sarana pembentukan karakter. Sementara Hoerudin (2023) menambahkan bahwa pembelajaran berbicara harus dilakukan secara aktif dan menyenangkan agar siswa merasa percaya diri dalam berbicara.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 1 Nyiur Tebel, ditemukan bahwa keterampilan berbicara siswa masih rendah, guru jarang menggunakan media inovatif,

dan siswa cenderung pasif dalam kegiatan lisan. Oleh karena itu, pengembangan buku cerita bergambar menggunakan aplikasi Canva menjadi solusi inovatif untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagaimana dikemukakan oleh Branch (2022). Subjek penelitian meliputi 14 siswa dan 1 guru kelas III SD Negeri 1 Nyiur Tebel. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara guru untuk mengidentifikasi kebutuhan media, observasi pembelajaran untuk melihat aktivitas siswa, angket validasi ahli (materi dan media), serta angket respon guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan media. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, lembar observasi, dan angket respon dengan skala Likert 4 poin. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif

deskriptif menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Pada tahap Analisis (Analysis), dilakukan identifikasi kebutuhan siswa dan guru, di mana hasil wawancara menunjukkan bahwa kegiatan berbicara masih jarang dilakukan karena kurangnya media pendukung yang menarik. Guru menegaskan perlunya media visual yang konkret agar siswa lebih mudah berlatih berbicara, mengingat siswa kelas III memiliki karakter visual yang tinggi dan sangat menyukai aktivitas bercerita dengan gambar berwarna.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap 1: Analisis

Analisis dilakukan secara mendalam untuk mengetahui secara komprehensif kebutuhan siswa dan guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek keterampilan berbicara yang selama ini kurang mendapatkan perhatian optimal di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa kegiatan berbicara masih jarang dilakukan karena guru belum memiliki media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik

perkembangan siswa sekolah dasar. Proses pembelajaran umumnya masih bersifat konvensional, berfokus pada membaca dan menulis, sehingga siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk berlatih berbicara secara aktif dan terarah. Guru menyatakan bahwa diperlukan adanya media pembelajaran yang bersifat visual dan konkret agar siswa dapat lebih mudah memahami isi materi sekaligus termotivasi untuk berbicara. Selain itu, siswa kelas III diketahui memiliki karakteristik visual yang tinggi, menyukai warna-warna cerah, gambar, serta kegiatan yang melibatkan cerita dan tokoh-tokoh menarik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran dinilai sangat relevan dan berpotensi besar dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan berbicara melalui kegiatan yang menyenangkan, imajinatif, serta sesuai dengan dunia anak-anak.

Adapun tahapan analisis model ADDIE yang terdiri atas *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate* disajikan pada gambar berikut untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai kontribusi setiap fase dalam

mengoptimalkan media pembelajaran tersebut.



Gambar 1 Kerangka Tahap Analisis Model ADDIE

Tahap 2: Perancangan

Pada tahap perancangan (Design) dalam model ADDIE ini, disusun sebuah rancangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar yang diberi judul "Petualangan Miki". Buku ini dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan pengembangan keterampilan berbicara siswa dengan menghadirkan sajian materi yang menarik dan mudah dipahami. Secara struktural, buku ini memuat enam cerita tematik yang masing-masing mengangkat tema berbeda namun tetap terhubung dalam satu kesatuan narasi yang utuh, sehingga siswa dapat menikmati alur cerita secara berkesinambungan. Setiap cerita dilengkapi dengan ilustrasi yang penuh warna (full color) guna meningkatkan daya tarik visual serta

merangsang imajinasi anak-anak agar lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari segi kebahasaan, buku ini menggunakan pilihan kata yang sederhana, lugas, dan komunikatif, sehingga sesuai dengan tingkat pemahaman siswa di jenjang pendidikan dasar yang masih dalam tahap penguasaan kosakata dasar dan struktur kalimat sederhana. Seluruh proses perancangan dan penyusunan visual buku ini dikerjakan dengan memanfaatkan aplikasi desain grafis bernama Canva, yang dipilih Karena itu, seluruh proses perancangan dan penyusunan visual buku ini dikerjakan dengan memanfaatkan aplikasi desain grafis Canva, yang dipilih karena kemudahan penggunaannya, ketersediaan beragam template, serta fleksibilitas dalam mengedit elemen visual dan teks secara praktis dan efisien. Penggunaan Canva memungkinkan perancang untuk menghasilkan desain yang menarik tanpa memerlukan keahlian khusus di bidang grafis. Selain itu, aplikasi ini menyediakan berbagai pilihan template yang sesuai dengan karakteristik buku cerita anak, sehingga mempercepat proses penyusunan. Fleksibilitas yang

ditawarkan juga memberikan kebebasan bagi perancang untuk menyesuaikan setiap elemen visual dan teks sesuai dengan kebutuhan. Dengan demikian, Canva terbukti menjadi alat yang efektif dan efisien dalam mendukung pengembangan produk buku cerita bergambar ini. Untuk memperoleh gambaran yang lebih terperinci mengenai komponen dan karakteristik produk yang dikembangkan, berikut disajikan tabel spesifikasi produk buku cerita bergambar secara lengkap.

Tabel 1 Spesifikasi Produk Buku Cerita Bergambar

Komponen	Deskripsi
Format	Buku A5, full color
Jumlah Halaman	11 halaman
Bahasa	Bahasa baku, komunikatif
Topik Cerita	Kehidupan anak-anak dan nilai moral
Aktivitas	Pertanyaan pemantik, Latihan berbicara, dialog
Sasaran	Siswa kelas III SD

Tahap 3: Pengembangan

Produk berupa buku cerita bergambar "Petualangan Miki" yang telah dirancang melalui tahapan perancangan (Design) selanjutnya divalidasi oleh dua kategori ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, guna menilai kelayakan produk dari segi isi maupun tampilan visual sebelum

diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai aspek kebahasaan, kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran, kedalaman substansi cerita, serta relevansi materi dengan perkembangan kognitif dan kemampuan berbicara siswa. Sementara itu, validasi oleh ahli media difokuskan pada penilaian aspek desain grafis, kualitas ilustrasi, komposisi warna, tata letak, keterbacaan teks, serta daya tarik visual secara keseluruhan yang sangat mempengaruhi minat dan keterlibatan siswa dalam menggunakan media tersebut. Hasil dari proses validasi yang telah dilakukan oleh kedua ahli tersebut menunjukkan kategori sangat valid, yang mengindikasikan bahwa produk buku cerita bergambar ini telah memenuhi standar kelayakan yang ditetapkan baik dari segi substansi materi maupun aspek media pembelajaran. Adapun skor yang diperoleh dari hasil validasi tersebut disajikan pada bagian berikut sebagai bentuk rekapitulasi hasil validasi produk secara kuantitatif, sehingga dapat dijadikan acuan dalam menentukan keputusan untuk

melanjutkan produk ke tahap pengembangan (Develop) maupun implementasi (Implement) pada proses pembelajaran selanjutnya.

Tabel 2 Hasil Validasi Produk

Validator	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
Reza Aulia Rahman, S.Pd.	Materi dan Bahasa	23	Sangat valid
Hj. Mustirah, S.Pd.	Media dan tampilan visual	21	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, terdapat beberapa catatan perbaikan yang diberikan oleh validator sebagai bentuk masukan konstruktif guna menyempurnakan kualitas produk buku cerita bergambar "Petualangan Miki" sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Masukan-masukan tersebut kemudian dijadikan acuan dalam melakukan revisi terhadap produk yang telah dirancang. Beberapa revisi yang dilakukan antara lain memperbesar ukuran font atau jenis huruf yang digunakan pada setiap halaman cerita agar lebih mudah dibaca dan tidak mengakibatkan kelelahan mata bagi siswa, terutama pada jenjang pendidikan dasar yang masih

memerlukan ukuran huruf yang proporsional dan jelas. Selain itu, dilakukan pula penambahan variasi warna latar pada setiap halaman buku guna menciptakan suasana visual yang lebih dinamis, tidak monoton, serta mampu mempertahankan perhatian dan minat siswa selama mengikuti alur cerita yang disajikan. Seluruh revisi tersebut dilaksanakan dengan tetap memperhatikan keseimbangan antara aspek estetika dan fungsi pedagogis, sehingga produk akhir yang dihasilkan benar-benar layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa.

Tahap 4 Implementasi

Setelah melalui tahap validasi dan revisi produk, langkah selanjutnya dalam model pengembangan ADDIE adalah melaksanakan uji coba terbatas guna mengetahui efektivitas dan kepraktisan buku cerita bergambar "Petualangan Miki" dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Uji coba terbatas ini dilaksanakan terhadap sepuluh orang siswa yang duduk di kelas III sekolah dasar, dengan pertimbangan bahwa kelompok subjek tersebut mewakili karakteristik pengguna akhir produk, yaitu anak-anak pada jenjang

pendidikan dasar yang sedang dalam masa pengembangan kemampuan berbicara. Proses pelaksanaan uji coba dilakukan oleh guru kelas dengan menerapkan pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar sebagai media utama selama dua kali pertemuan, yang masing-masing pertemuan dirancang dengan alur kegiatan yang terstruktur dan berorientasi pada peningkatan keterampilan berbicara siswa.

Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi terhadap aktivitas dan partisipasi siswa guna mengukur tingkat keaktifan mereka dalam mengikuti kegiatan berbicara yang difasilitasi oleh media buku cerita bergambar. Hasil observasi yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa yang cukup signifikan setelah mengikuti pembelajaran selama dua pertemuan. Data yang terkumpul mengungkapkan bahwa sebanyak 90% dari seluruh siswa yang menjadi subjek uji coba menunjukkan keberanian untuk berbicara dan mampu menceritakan kembali isi cerita yang telah dibaca atau didengarkan dengan menggunakan bahasa dan gaya penyampaian mereka sendiri, tanpa

terpaku pada teks asli cerita secara verbatim. Pencapaian ini mengindikasikan bahwa buku cerita bergambar efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa percaya diri untuk mengekspresikan gagasan serta pemahaman mereka secara lisan. Dengan demikian, hasil uji coba terbatas ini memberikan gambaran awal yang positif mengenai potensi produk dalam mencapai tujuan pengembangan kemampuan berbicara siswa dan menjadi dasar pertimbangan untuk melanjutkan ke tahap evaluasi serta penyempurnaan produk secara lebih luas.

Tahap 5: Evaluasi

Tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE adalah evaluasi, yang bertujuan untuk menilai secara menyeluruh kualitas dan efektivitas produk buku cerita bergambar "Petualangan Miki" yang telah melalui proses validasi, revisi, dan uji coba terbatas. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses pengembangan berlangsung, mencakup penilaian terhadap setiap

tahapan yang telah dilalui, mulai dari perancangan, validasi ahli, revisi produk, hingga pelaksanaan uji coba terbatas, dengan tujuan untuk mendeteksi kelemahan atau kekurangan sejak dini sehingga perbaikan dapat segera dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Sementara itu, evaluasi sumatif dilaksanakan setelah seluruh rangkaian pengembangan selesai, yaitu pada tahap akhir penerapan produk, guna mengukur capaian akhir secara keseluruhan dan menentukan apakah produk layak untuk digunakan secara luas dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya.

Untuk memperoleh data yang komprehensif dalam menilai efektivitas produk, evaluasi tidak hanya berfokus pada aspek kuantitatif, tetapi juga menggali tanggapan dan persepsi dari pengguna langsung, yaitu guru dan siswa. Respon dari guru sebagai pelaksana pembelajaran di kelas sangat penting untuk diketahui, karena guru memiliki pengalaman langsung dalam mengelola proses belajar mengajar dan dapat menilai kepraktisan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian media dengan kebutuhan di lapangan.

Demikian pula, respon dari siswa sebagai subjek pengguna utama produk perlu dihimpun untuk mengetahui tingkat ketertarikan, kenyamanan, serta kemudahan mereka dalam memahami dan menikmati buku cerita bergambar yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan melalui kedua pendekatan tersebut, diperoleh respon positif dari guru dan siswa. Guru menyatakan bahwa buku cerita bergambar "Petualangan Miki" sangat praktis digunakan, mudah diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran, serta mampu meningkatkan partisipasi dan minat siswa secara signifikan. Selain itu, guru juga menilai bahwa bahasa yang digunakan dalam buku mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas III, sehingga mendukung kelancaran proses pembelajaran berbicara. Sementara itu, siswa memberikan respon yang antusias dan menyenangkan, mereka mengungkapkan bahwa buku ini menarik, gambarnya bagus dan berwarna-warni, ceritanya seru, serta membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar dan berani berbicara di

depan kelas. Dengan demikian, hasil respon dari kedua kelompok pengguna tersebut menguatkan temuan sebelumnya bahwa buku cerita bergambar ini efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa.

Tabel 3 Hasil Respon Guru dan Siswa

Responden	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
Guru	Kemudahan penggunaan kesesuaian isi	95%	Sangat praktis
Siswa	Ketertarikan dan motivasi berbicara	92%	Sangat baik

Hasil tersebut menunjukkan bahwa buku cerita bergambar layak, menarik, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

D. Kesimpulan

Pengembangan buku cerita bergambar dengan model ADDIE menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SD Negeri 1 Nyiur Tebel. Buku ini mampu menarik perhatian siswa, memotivasi mereka

untuk bercerita, serta membantu guru dalam mengelola pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2022). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Fahyuni, E. F., & Bandono, A. (2015). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Deepublish.
- Farenda, L. (2018). *Peran Buku Cerita Bergambar dalam Pengembangan Literasi Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Haryaningrum, D., Rosdiana, & Supriyono, H. (2023). *Penggunaan Cerita Bergambar dalam Pembelajaran Bahasa di SD*. Malang: UM Press.
- Hoerudin, A. (2023). *Keterampilan Berbicara dan Strategi Pembelajarannya di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Mailida, F., & Wandani, N. (2023). *Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: Media Cendekia.
- Masykuri, A. (2025). *Media Cerita Bergambar untuk Pembelajaran Bahasa di SD*. Lombok: Universitas Hamzanwadi Press.
- Piaget, J. (2011). *Cognitive Development and Learning Process in Children*. New York: Routledge.
- Putri, R., Mulyasari, D., & Darmayanti, A. (2023). "Analisis Penggunaan Buku Cerita

Bergambar dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 55–64. Rosyana, D., Wibowo, H., & Lestari, A. (2021). “Efektivitas Buku Cerita Bergambar terhadap Motivasi Belajar Bahasa.” *Jurnal Pendidikan Literasi*, 8(1), 12–20.

Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.