

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia, dapat dibuktikan dalam aktivitas setiap harinya. Pemerintah mencantumkan pada aspek pendidikan sebagai bentuk dari tujuan nasional yang terdapat pada Pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 untuk mencerdaskan kehidupan di bangsa. Pada hakikatnya, pendidikan merupakan rentetan aktivitas/upaya sadar yang dilaksanakan oleh pendidik kepada peserta didiknya terhadap beberapa aspek perkembangan personalitas, baik secara jasmani/rohani, baik secara formal, informal, maupun nonformal yang berjalan untuk tercapainya kebahagiaan dan nilai yang tinggi, baik itu nilai insaniyah atau ilahiyah pada manusia (Mahmudi, 2022: 31).

Undang-undang nomor 20 tahun 2001 terkait Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha secara sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar juga proses pembelajaran supaya peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, personalitas, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, serta negara. Dalam pendidikan di Indonesia mengalami perubahan untuk mencerdaskan generasi bangsa di kehidupan yang keberlanjutan nantinya. Pendidikan bukan hanya berpandangan pada ilmu pengetahuan saja, tetapi perlu adanya pendampingan sikap dan karakter setiap individu. Dalam hal ini, pendidikan memiliki tujuan demi keberhasilan suatu bangsa dalam menggapai tujuan nasional.

Pendidikan di Indonesia saat ini sebagian besar masih mengacu pada kurikulum 2013. Sebelum kurikulum 2013 diterapkan, pemerintah melakukan evaluasi dan uji coba

akan adanya keterlaksanaan kurikulum 2013. Dalam acuan beserta prinsip penyusunan kurikulum 2013 yang terdapat dalam pasal 36 Undang-Undang No. 20 tahun 2003. Kurikulum 2013 dapat didefinisikan bahwa standar kompetensi lulusan (SKL) yang sesuai dengan sebenarnya, yaitu sebagai kriteria pada kualifikasi kemampuan lulusan dapat mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Kurniawan & Eddy, 2017 : 390). Setiap kurikulum pasti terdapat kelebihan dan kekurangan dalam masing-masing penerapannya saat proses pembelajaran di sekolah berlangsung.

Saat ini, pembelajaran di SD sebagian menggunakan kurikulum merdeka yang sudah mulai diterapkan di kelas I dan IV, akan tetapi kelas yang lain masih menerapkan kurikulum 2013 yang masih mengacu pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik ini berdasarkan pada tema-tema tertentu pada dunia anak apalagi jenjang SD, sedangkan pembelajaran terpadu menggunakan tema yang relevan dan berkaitan. Dalam praktiknya, pendekatan pembelajaran tematik bisa bertolak dari suatu tema yang sudah dipilih, kemudian dikembangkan oleh pendidik bersama peserta didik dengan memperhatikan isi pada mata pelajaran. Di dalam tujuan adanya tema bukan untuk menguasai konsep-konsep saja dalam mata pelajaran, akan tetapi juga berkaitan pada konsep-konsep dari mata pelajaran lainnya (Prastowo, 2019: 4). Pembelajaran tematik berdasarkan Permendikbud no. 57 Tahun 2014 merupakan model pembelajaran terpadu yang berkaitan pada beberapa muatan pelajaran dalam tema, sehingga bisa memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Pada pembelajaran tematik masih banyak yang mengalami kendala. Salah satunya adalah ketersediaan bahan ajar yang ada di sekolah yang dilihat dari distribusi ke sekolah ataupun penggunaannya dalam proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut sebagai sarana yang digunakan dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran supaya lebih mendukung dan bermakna bagi peserta didik, apalagi adanya hasil belajar pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas II UPTD SDN Socah 3 pada tanggal 20 September 2022, guru menggunakan buku tematik dalam pembelajaran tanpa didukung bahan ajar yang lain. Buku tematik yang digunakan peserta didik kondisinya juga kurang baik dan banyak yang rusak, karena dilihat dari karakteristik siswa di kelas mudah bosan. Jika peserta didik mengalami hal tersebut, maka peserta didik tidak memperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Sehingga guru kelas II ini kesulitan dalam menyampaikan perihal karakter peserta didik yang berbeda dalam pembelajaran apalagi menghadapi peserta didik usia kelas rendah.

Berdasarkan hasil analisis wawancara, hasil yang ditunjukkan mengarah pada kebutuhan guru akan bahan ajar berupa modul pembelajaran, karena di dalam modul berisi materi belajar, bentuk kegiatan belajar, penugasan peserta didik, dan dapat digunakan belajar secara mandiri. Berbeda dengan bahan ajar yang lain seperti LKPD/LKS yang di dalamnya lebih berisi ke penugasan atau soal-soal untuk belajar peserta didik saja. Sedangkan hasil analisis pra penelitian peserta didik menyukai bahan ajar yang bergambar. Peneliti mendapatkan data dari hasil penyebaran angket kebutuhan peserta didik yang sudah diisi oleh 20 peserta didik kelas II UPTD SDN Socah 3. Hasil dari angket kebutuhan peserta didik menunjukkan sebanyak 100% peserta didik mengatakan bahwa guru selalu menggunakan buku tema dalam pembelajaran, sebanyak 100% peserta didik menyukai bahan ajar yang bergambar menarik, dan sebanyak 18 peserta didik memiliki *smartphone* sendiri, 3 peserta didik *smartphone* nya milik orang tua, akan tetapi jika *smartphone* tersebut dibutuhkan untuk belajar anaknya, orang tua pun sangat mendukung salah satunya seperti dengan *install* aplikasi atau *soft file* untuk belajar sehingga kesempatan ini seharusnya dapat dimanfaatkan dengan baik saat proses pembelajaran berlangsung di masa teknologi yang semakin canggih saat ini. Peserta didik usia kelas rendah ini, menyukai buku yang terdapat gambar-gambarnya, berwarna, dan terdapat cerita singkat yang

menarik. Sehingga menarik perhatian untuk dibuat belajar. Oleh karena itu, modul yang akan dikembangkan bisa digunakan berupa cetak dan non cetak.

Modul adalah salah satu bahan ajar yang disusun guru sebagai penunjang atau pelengkap dalam proses belajar mengajar (Triyono, 2021: 41). Pada modul yang akan digunakan terdapat penambahan yang berbasis cerita bergambar, penambahan cerita bergambar digunakan agar memudahkan dan memperjelas peserta didik saat membaca atau memahami suatu cerita, tulisan, ataupun informasi lain yang disampaikan, supaya tertarik dalam belajar serta mengurangi rasa bosan untuk meningkatkan hasil belajar saat pembelajaran berlangsung. Menurut Krissadi (2020:55), mengatakan bahwa bahan ajar buku cerita bergambar mempunyai enam fungsi yang bisa membantu guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu 1) buku cerita bergambar bisa membantu peserta didik dalam pengembangan beserta perkembangan emosi, 2) buku cerita bergambar bisa membantu siswa untuk belajar terkait kehidupan sosial dengan sekitar, 3) buku cerita bergambar bisa membantu siswa belajar tentang perasaan orang lain, 4) buku cerita bergambar bisa membantu siswa mencapai kesenangan, 5) buku cerita bergambar mampu membantu siswa untuk mengapresiasi pada keindahan, 6) buku cerita bergambar mampu membantu siswa menstimulasi dalam imajinasi. Modul berbasis cerita bergambar yang akan dikembangkan peneliti yaitu tema 2 bermain di lingkunganku subtema 3 bermain di lingkungan sekolah kelas II Sekolah Dasar, yang di dalamnya terdapat muatan pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP, dan PJOK.

Penelitian yang dilakukan ini didukung adanya penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Nur Khadijah, dkk (2022) dengan judul E-Modul Berbasis Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 5 SDN Karang Mukti. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh, penilaian ahli materi memperoleh hasil rata-rata 100%, ahli materi

93.3%, serta ahli bahasa 75%. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa produk baik untuk digunakan.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Hanum Fatmawati, Nana Hendrapipta, & Encep Andriana (2022) dengan judul Pengembangan E-Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Tema Hidup Bersih dan Sehat Pada Kelas II Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil validasi, didapat penilaian oleh tim ahli media dengan memperoleh hasil sebesar 90.5% dengan kriteria “Sangat Layak”, validasi oleh tim ahli materi diperoleh sebesar 86.8% dengan kriteria “Sangat Layak”, dan berdasarkan respon siswa diperoleh sebesar 94% dengan kriteria “Sangat Layak”. Jadi, penelitian tersebut diketahui bahwa produk yang telah dikembangkan itu layak untuk digunakan.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Ega Indriani (2021) yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Tematik Kelas II Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil validasi, diperoleh skor dari hasil validasi oleh ahli desain dengan rata-rata 4,1 dengan kategori “Valid”. Hasil validasi ahli materi dinilai “Valid” dengan memperoleh rata-rata 3,8. Dilihat dari tingkat respon siswa pada media memperoleh rata-rata 3,6 dengan nilai “Sangat Baik”. Sedangkan respon guru terhadap bahan ajar tersebut diperoleh hasil skor rata-rata 3,4 dengan nilai “Sangat Baik”. Berdasarkan dari penelitian tersebut terhadap bahan ajar dapat dinilai layak untuk digunakan.

Berdasarkan penjelasan dari permasalahan di atas dan pra penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, maka dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan kebutuhan peserta didik dan juga guru pada bahan ajar dengan memanfaatkan sarana teknologi yakni salah satunya melalui modul berbasis cerita bergambar untuk membantu proses pembelajaran dengan baik dan lebih menarik. Sehingga peneliti terdorong ingin melakukan

penelitian dengan judul “Pengembangan Modul Berbasis Cerita Bergambar Tema 2 Subtema 3 Kelas II UPTD SDN Socah 3”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan modul berbasis cerita bergambar tema 2 subtema 3 kelas II UPTD SDN Socah 3 ditinjau dari angket validator ahli?
2. Bagaimana kemenarikan modul berbasis cerita bergambar tema 2 subtema 3 kelas II UPTD SDN Socah 3 ditinjau dari angket respon guru dan siswa?
3. Bagaimana keefektifan modul berbasis cerita bergambar tema 2 subtema 3 kelas II UPTD SDN Socah 3 ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan modul berbasis cerita bergambar tema 2 subtema 3 kelas II UPTD SDN Socah 3 ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengetahui kemenarikan modul berbasis cerita bergambar tema 2 subtema 3 kelas II UPTD SDN Socah 3 ditinjau dari hasil angket respon guru dan siswa.
3. Mengetahui keefektifan modul berbasis cerita bergambar tema 2 subtema 3 kelas II UPTD SDN Socah 3 ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian pengembangan sebelumnya, spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

1. Modul ini dikembangkan dalam bentuk *hard file* dan *soft file* yang disimpan menggunakan *Portable Document Format* (PDF) yang dikemas dengan menarik, sehingga dapat digunakan dan disukai siswa.
2. Modul berbasis cerita bergambar ini berukuran A4.
3. Materi di dalam modul merupakan materi pada tema 2 bermain di lingkunganku subtema 3 bermain di lingkungan sekolah kelas II SD.
4. Modul ini terdiri atas beberapa struktur, yang meliputi halaman 1) judul, 2) identitas, 3) kata pengantar, 4) petunjuk penggunaan, 5) pendahuluan, 6) daftar isi, 7) kompetensi inti, 8) uraian materi, 9) tugas atau latihan, 10) rangkuman, 11) evaluasi, 12) daftar pustaka, 13) kunci jawaban, 14) biografi.
5. Cerita yang digunakan termasuk cerita informasi, terdapat permasalahan riil yang dikaitkan pada materi yang ada pada siswa.
6. Terdapat tokoh cerita sebelum awal pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam mengenal tokoh cerita yang ada pada cerita bergambar modul.
7. Permasalahan yang diangkat dituangkan dalam bentuk cerita bergambar.
8. Cerita bergambar yang digunakan satu kesatuan yang dikemas dalam satu pembelajaran yang saling berhubungan pada materi yang ada di tema 2 subtema 3 kelas II SD.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan spesifikasi yang diharapkan di atas, keterbatasan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Modul berbasis cerita bergambar yang dikembangkan hanya terbatas pada tema 2 bermain di lingkunganku subtema 3 bermain di lingkungan sekolah pembelajaran 1- 6.
2. Modul berbasis cerita bergambar ini hanya digunakan untuk pengambilan data dan akan menjadi inventaris kampus dan untuk sekolah, sehingga hanya akan diproduksi sekali tanpa ada produksi massal karena faktor biaya dan waktu untuk memproduksi.

3. Materi akan dikembangkan dan dikaitkan dengan cerita bergambar berupa cerita informasi yang membahas pembelajaran tematik tema 2 subtema 3 kelas II SD yang bertujuan untuk menambah keterampilan, sebagai bekal anak, dan wawasan yang disesuaikan pada karakteristik peserta didik belajar sambil bermain yang meliputi seputar belajar dan bermain yang ada di lingkungan sekolah.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan pada Modul Berbasis cerita bergambar tema 2 subtema 3 kelas II Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Dapat menyediakan media pembelajaran/bahan ajar yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran dengan mengoptimalkan sarana dan juga prasarana yang ada di sekolah, di sekolah pun diharapkan menggunakan teknologi informasi seperti komputer, LCD, media, atau lainnya serta sesuai kebutuhan dan pengetahuan belajar setiap siswa, sehingga bisa dipakai secara maksimal di sekolah.

2. Bagi guru

Dengan adanya modul berbasis cerita bergambar ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang mudah untuk digunakan dan menarik.

3. Bagi siswa

Melalui bahan ajar modul berbasis cerita bergambar ini, siswa diharapkan mampu menambah atau meningkatkan minat belajar saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

4. Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengasah serta mendalami keterampilan dengan menciptakan pengembangan yang baru, sehingga bisa dipakai sebagai pertimbangan saat menyusun sumber belajar yang inovatif.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah yakni suatu pembatasan pengertian tentang konsep-konsep yang terdapat dalam variabel yang diteliti. Istilah yang digunakan pada penelitian dan pengembangan modul ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian dengan tujuan mengembangkan pada pengetahuan, teori dalam pendidikan yang ada serta menghasilkan sebuah produk. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang mempunyai empat langkah yakni *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan).
2. Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung yang disusun untuk memudahkan pemahaman siswa.
3. Cerita bergambar merupakan media grafis yang berisi pesan melalui ilustrasi kuat dan jelas yang berupa perpaduan gambar dengan kata-kata. Gambar dan kata-kata ini merupakan membentuk satu kesatuan yang saling berkaitan dan sinkron yang bisa membantu dalam meningkatkan minat juga pemahaman siswa saat belajar.