

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa, mencerdaskan seluruh penduduk, dan membangun manusia khususnya manusia Indonesia seutuhnya menurut (Halean dkk., 2021). Dalam pelaksanaannya, guru memiliki peran penting dalam menentukan efektivitas proses pendidikan karena bertanggung jawab untuk mempraktikkan pendidikan, berinteraksi dengan siswa secara langsung sebagai subjek belajar, dan dituntut menguasai manajemen kelas. Salah satu peran sentral guru menurut (Ismail, 2021) yaitu tokoh utama dalam kegiatan belajar mengajar yang sangat berpartisipasi dalam upaya pembentukan sumber daya manusia yang sangat potensial bidang pengembangan. Oleh karena itu, guru mampu secara aktif memfasilitasi siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan yang semakin berkembang.

Berdasarkan penjelasan tersebut, guru memiliki tanggung jawab untuk mendidik, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu, perlu adanya upaya guru dalam mengelola kelas dan memfasilitasi pembelajaran yang interaktif salah satunya melalui transformasi pendidikan. Salah satu bentuk transformasi pendidikan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Permasalahan yang sering ditemukan sehingga kurang ada antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu guru cenderung tidak menggunakan media

pembelajaran yang menarik serta masih terkesan konvensional (Setiawan dkk., 2023). Selain itu menurut Dwiyasari dkk. (2023) permasalahan saat ini yaitu penggunaan media pembelajaran konvensional masih mendominasi pembelajaran, seperti penggunaan metode ceramah tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang relevan sehingga pembelajaran masih cenderung monoton. Berdasarkan permasalahan tersebut, transformasi pendidikan melalui pemilihan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dapat menjadi sebuah solusi yang harus dilakukan oleh guru.

Menurut Wulandari dkk. (2023) media pembelajaran berfungsi sebagai alat bagi pendidik untuk menyampaikan informasi terkait pembelajaran kepada siswa dengan cara memfasilitasi pemahaman yang mudah. Media pembelajaran sebagai sumber belajar membantu guru meningkatkan pemahaman siswa dengan menyediakan berbagai jenis materi. Sumber daya ini dipilih dan dimanfaatkan oleh guru, berfungsi sebagai konten untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Memasukkan media yang menarik dalam pembelajaran dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan, sehingga memudahkan pemahaman (Nurfadhillah dkk., 2021). Media pembelajarann juga menciptakan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, bertanya, dan berkontribusi dalam proses pembelajaran hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dan interaktif (Magdalena dkk., 2021). Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, pembelajaran pun akan terlaksana secara dua arah tidak hanya menjadi arus informasi dari guru ke siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat mengikuti program Kampus Mengajar dari tanggal 14 Agustus 2023 sampai 1 Desember 2023 pada

lingkungan sekolah, menunjukkan bahwa ruang kelas tidak mendukung penggunaan LCD dan projector sebagai media pembelajaran karena kondisi kelas yang tidak mendukung pemasangan perangkat tersebut karena tidak tersedianya stopkontak. Sedangkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 24 Januari 2024 saat proses pembelajaran, guru cenderung masih menggunakan model pembelajaran ceramah dan hanya menggunakan buku paket dan papan tulis yang disediakan dari sekolah untuk penunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 24 Januari 2024 pada guru kelas II di SDN Petapan 1 Bangkalan guru menyatakan dalam pembelajaran menggunakan buku paket dan papan tulis yang disediakan dari sekolah dalam menjelaskan materi. Namun, karena adanya kekurangan buku paket, guru menulis di papan tulis sebagai catatan untuk siswa, kemudian menjelaskan materi. Proses menulis materi di papan tulis membutuhkan waktu dan pemborosan waktu. Siswa ramai ketika guru menulis di papan tulis karena itu memakan waktu yang lama. Ketika guru menerangkan materi, siswa tidak memperhatikan guru.

Mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut didukung oleh data nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih rendah dibanding mata pelajaran lainnya. Ketuntasan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 37% sedangkan mata pelajaran lain diatas 50% sehingga capaian pembelajaran tidak terpenuhi. Berdasarkan data nilai Bahasa Indonesia ketuntasan belajar peserta didik pada Bab 7 memperoleh ketuntasan belajar paling rendah dibandingkan bab lainnya, yaitu sebesar 29,6% dan siswa yang tuntas yaitu 8 siswa dari 27 siswa di kelas II.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa kelas II yang berjumlah 27 siswa pada tanggal 21 Mei 2024, mendapati hasil bahwa siswa mudah bosan jika kegiatan belajar guru hanya menggunakan buku paket dengan persentase 85%. 78% siswa menyatakan bahwa mereka tidak suka membaca. Hal tersebut dikarenakan siswa tidak menyukai buku bacaan yang berisi banyak tulisan dengan hasil persentase 93%. Siswa lebih menyukai buku bacaan yang berwarna dan bergambar dengan hasil persentase 100%. Adapun hasil yang lebih lengkap terdapat pada lampiran 6.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket yang telah dilakukan, perlu adanya pengembangan media yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran dengan baik akan membuat proses belajar lebih efisien dan efektif membantu dalam menyampaikan pesan dan materi pembelajaran dengan lebih baik (Wulandari dkk., 2023). Perencanaan yang matang sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran untuk menjamin inovasi dan kesesuaian dengan kriteria yang ditentukan dalam mendukung proses belajar mengajar dan memenuhi kebutuhan serta tujuan pembelajaran.

Buku cerita bergambar berfungsi sebagai media pembelajaran dalam pendidikan yang sangat praktis karena tidak memerlukan peralatan tambahan atau fasilitas khusus untuk penggunaannya (Tarigan, 2018). Buku cerita bergambar ini berwarna di setiap halamannya memiliki ilustrasi yang diwarnai dengan cerah untuk memicu minat siswa dalam menggunakan media pembelajaran (Paramita dkk., 2022). Media buku cerita bergambar memiliki manfaat yang baik untuk anak usia dini seperti pengetahuan tentang lingkungan yang dapat ditingkatkan dalam diri anak-anak lewat buku cerita bergambar, terutama karena berdampak pada

kehidupan sehari-hari mereka (Halim & Munthe, 2019). Anak-anak menyukai teks buku cerita bergambar dengan mudah karena bisa memvisualisasikannya melalui ilustrasi sehingga membuat mereka dengan senang hati mencontoh perilaku yang tercerminkan dalam tokoh pada cerita yang dibaca menurut (Purwani, 2020). Umumnya siswa lebih menyukai buku berilustrasi dengan warna yang cerah dan gambar menarik yang digambarkan dalam bentuk realistis atau kartun, dibandingkan dengan buku teks yang tidak memiliki gambar dan ilustrasi yang menarik (Maslinawati, 2021).

Pendapat ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mulyaningsih & Zubaidah, 2021) hasil penelitian menggunakan media buku cerita bergambar dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa karena buku tersebut membuat siswa lebih aktif dalam mencari informasi melalui membaca. Buku cerita bergambar digunakan untuk menggabungkan materi, cerita dan gambar sehingga dapat menarik siswa untuk memahami materi melalui cerita yang terdapat dalam cerita. Selain melakukan kegiatan membaca siswa juga melakukan kegiatan mengamati gambar. Buku cerita bergambar menggabungkan teks cerita dengan ilustrasi visual yang menarik.

Penelitian yang dilakukan oleh Arsa dkk. (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar yang diterapkan di kelompok B taman kanak-kanak sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dan buku cerita bergambar sesuai dengan perkembangan dan karakteristik siswa. Dalam buku cerita bergambar berisi teks cerita yang berisikan percakapan yang disampaikan dengan bahasa yang ringan sehingga mudah dipahami serta mengandung pesan moral yang

dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang menarik perhatian siswa untuk membaca.

Penelitian yang dilakukan oleh Qomariyanti & Ermiana (2023) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media buku cerita bergambar dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sehingga mereka dapat menggunakannya kapan saja dan dimana saja mereka mau. Media buku cerita bergambar dapat dikatakan sebagai alat yang efektif dan bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran siswa, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi mereka dalam memahami materi pelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Sanusi & Khairiyah (2021) menyebutkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar dapat secara signifikan meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar dengan menyajikan informasi tentang perilaku hidup bersih dan sehat melalui cerita yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan untuk pencegahan Covid-19. Melalui buku cerita bergambar, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan dan menginternalisasikan dengan lebih baik. Selain itu, buku cerita bergambar juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menyediakan gambaran visual yang menarik dan menghibur.

Berdasarkan penjelasan tersebut dan berdasarkan hasil observasi, wawancara dan hasil angket kebutuhan yang dilakukan di SD Negeri Petapan 1 Bangkalan tepatnya pada kelas II, maka peneniti memilih penelitian pengembangan yang didukung oleh beberapa hasil penelitian relevan tentang pengembangan media buku

cerita bergambar. Pengembangan media buku cerita bergambar tema peduli lingkungan dari materi bab 7 pada kelas II di SD Negeri Petapan 1 Bangkalan dengan harapan dapat berkontribusi untuk membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran di sekolah yang kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga menjadikan pembelajaran lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran cerita bergambar tentang lingkungan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Petapan 1 Bangkalan?
2. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran cerita bergambar tentang lingkungan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Petapan 1 Bangkalan?
3. Bagaimanakah kemenarikan media pembelajaran cerita bergambar tentang lingkungan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Petapan 1 Bangkalan?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran cerita bergambar tentang lingkungan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Petapan 1 Bangkalan.

2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran cerita bergambar tentang lingkungan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Petapan 1 Bangkalan.
3. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran cerita bergambar tentang lingkungan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Petapan 1 Bangkalan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Merupakan jenis media cetak yaitu buku cerita bergambar berjudul Pulau Suka Bersih.
2. Buku cerita bergambar yang di kembangkan adalah buku cerita bergambar pembelajaran pada kelas II mata pelajaran Bahasa Indonesia Bab 7 sayang lingkungan di SDN Petapan 1 Bangkalan.
3. Buku cerita bergambar yang di kembangkan memuat tema peduli lingkungan yaitu menjaga lingkungan dan jenis-jenis sampah.
4. Menggunakan sampul depan dan belakang dengan warna-warna yang cerah, menampilkan elemen-elemen yang menarik minat siswa untuk membaca berupa karakter hewan lucu dan alam yang indah.
5. Buku cerita bergambar yang dikembangkan dibuat menggunakan aplikasi canva.
6. Ukuran tulisan teks cerita 25 font *more sugar* di aplikasi Canva.
7. Menggunakan *QR Code* berisi audio isi dari cerita disertai dengan musik.
8. Buku cerita bergambar di cetak menggunakan kertas art paper berukuran A5 dengan tebal 120 Gsm.
9. Menggunakan bahasa Indonesia.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Agar tidak terlalu luas, maka harus dilakukan pembatasan terhadap produk yang dikembangkan yaitu.

1. Penggunaan media pembelajaran buku bergambar untuk siswa Sekolah Dasar.
2. Subjek uji coba yang digunakan di SDN Patepan 1 Bangkalan kelas II.
3. Buku tersebut berisi cerita bertema lingkungan yang ada di sebuah pulau bernama pulau suka.
4. Hasil belajar yang digunakan untuk meninjau keefektifan media buku cerita bergambar.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kebermanfaatan yaitu.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi, dan bahan perbandingan kepada guru agar dapat lebih kreatif dalam pemilihan media pembelajaran inovatif dan interaktif guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Memberikan pandangan tentang kebaikan melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menjadi bahan referensi guru.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan transformasi pendidikan sehingga kedepannya media tersebut dapat mempermudah guru dalam memberikan pengajaran. Selain itu, dapat membantu guru meningkatkan kualitasnya dengan cara memberikan bimbingan, melakukan pelatihan pada guru, serta menyediakan sarana dan prasarana belajar dalam menerapkan media pembelajaran yang relevan sehingga mampu

meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di sekolah serta mampu membentuk karakter siswa.

b. Bagi Peneliti lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar khususnya mengenai cerita bergambar.

G. Definisi Istilah

Berikut ini terdapat berbagai istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut.

1. Buku cerita bergambar

Media buku cerita bergambar merupakan suatu kesatuan cerita yang disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan penunjang cerita yang dapat membantu proses pemahaman isi gambar itu. Buku cerita bergambar yang di desain peneliti berupa berbagai rangkaian cerita yang menceritakan tentang kehidupan di lingkungan Pulau Suka.

2. Tema Peduli lingkungan

Tema lingkungan yang dikembangkan dalam buku cerita dengan referensi pengacu pada materi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II bab 7 sayang lingkungan pada capaian pembelajaran siswa mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang lingkungan dan narasi Imajinatif.