

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan pada saat ini terus maju seiring perkembangan zaman. Zaman yang terus maju menuntut perkembangan dalam dunia pendidikan agar terus berinovasi seperti penggunaan teknologi dibidang pendidikan. Perubahan pendidikan menghasilkan perubahan-perubahan baru ke arah yang semakin baik. pendidikan akan terus berlangsung sepanjang hidup dan akan terus berkembang.

Di perkuat dengan pernyataan dari (Rahman et al., 2022, p. 3) bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Secara umum pendidikan merupakan suatu proses pengalaman karena kehidupan merupakan pertumbuhan maka pendidikan berarti membantu pertumbuhan batin manusia tanpa di batasi oleh usia.

Dari penjelasan tersebut mengenai pendidikan, atau pembelajaran tentu di dalamnya ada kegiatan belajar, adapun belajar (Anggit Grahito Wicaksono, 2020, p. 9) Menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang di sengaja di lakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri,dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan

sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil.

Agar tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya guru melakukan berbagai kegiatan di kelas, berbagai strategi pembelajaran dilakukan untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran. Guru sering kali berfungsi sebagai motivator, pemberi informasi, pemimpin latihan, dan penguji. Strategi yang dipilih guru dipadukan dengan bahan yang dipersiapkan untuk mengantarkan peserta didik pada pencapaian hasil belajar yang memenuhi kriteria membutuhkan bahan ajar dan media yang menarik.

Bahan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran ini disebut dengan bahan ajar, yang dimaksud bahan ajar ialah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas maka diperlukannya bahan ajar yang baik. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak, sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.

Rowntree Dalam (Islam et al., 2022, p. 55) menyatakan, bahan ajar berdasar sifatnya masuk dalam empat kelompok, yaitu: (1) bahan ajar yang berbasis media cetak, yang biasa digunakan seperti buku, koran, pamphlet, peta, dan sebagainya; (2) bahan ajar media seperti siaran televisi, radio, video, computer, dan lainnya; (3) bahan ajar untuk proyek, meliputi lembar

observasi, lembaran wawancara dan sebagainya, (4) bahan ajar untuk jarak jauh interaksi yang dilakukan seperti Pendidikan jarak jauh (conferencing).

Bahan ajar memiliki banyak bentuknya ada yang tertulis (dicetak) dan juga tidak tertulis (tidak dicetak), adapun yang dicetak seperti buku, modul, LKS dan lainnya. Adapun yang tidak dicetak seperti bahan ajar berbentuk audio visual (Film, VCD dan lainnya), audio (radio, kaset, CD dan lainnya), visual (gambar, foto, dan model/ maket), multi media (CD interaktif, Komputer based, internet dan lainnya). Bahan ajar yang ada saat ini khususnya pada tingkat SD/MI merupakan bahan ajar yang dikemas dalam bentuk tematik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di sekolah peneliti pada tanggal 20 Januari 2023, peneliti menemukan sebuah permasalahan yakni dari hasil wawancara pada guru kelas II A. di SD Negeri 95 Palembang dengan ibu Hervina Indaryanti, S.Pd. bahwa masih banyaknya peserta didik yang kurang memahami dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya merangkai cerita sesuai dengan gambar. Beliau juga mengatakan belum pernah ada yang menggunakan bahan ajar berbasis cerita bergambar khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia, materi kecerdasan menumbuhkan kebaikan. Ditinjau dari penggunaan media dalam proses pembelajaran buku paket dan gambar ilustrasi dari buku tersebut serta video pembelajaran dari *youtube*.

Dilihat dari minimnya sarana dalam menunjang proses pembelajarannya belum mengaitkan dengan media pembelajaran bahan ajar berbasis cerita bergambar sehingga pengetahuan peserta didik tentang media pembelajaran bahan ajar berbasis cerita bergambar belum ada. Media ini di harapkan dapat memberikan pengalaman terbaru kepada peserta didik kurang memahami dan dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi . Oleh sebab peneliti ingin mencoba mengembangkan sebuah media ajar berbasis cerita bergambar. Diharapkan agar meningkatkan ketertarikan belajar siswa serta membuat variasi buku yang menarik sehingga membuat peserta didik antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun beberapa penelitian yang pernah melakukan penelitian mengenai pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar, salah satunya dilakukan oleh (Yunarto et al., 2021, p. 33) Pengembangan bahan ajar berbasis lintas budaya pada Subtema globalisasi dan cinta tanah air berbentuk cerita bergambar dikelas VI SD. Hasil validasi ahli oleh 2 dosen dan praktisi oleh guru, bahan ajar ini mendapatkan kategori valid dan layak. Perolehan penilaian validasi materi mendapatkan persentase 94,23% oleh ahli 1, 80,76% oleh ahli 2, dan 96,15% oleh praktisi. Sedangkan validasi tampilan memperoleh persentase 90% dari ahli 1, 90% dari ahli 2, dan 95% dari praktisi.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan dan di perkuat dengan penelitian sebelumnya maka peneliti berusaha melakukan penelitian mengenai pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk

meningkatkan pemahaman belajar bahasa indonesia pada kelas II Di SD Negeri 95 Palembang. Peneliti memilih SD Negeri 95 Palembang karena di sekolah tersebut belum pernah menerapkan bahan ajar berbasis cerita bergambar, di lihat dari hasil observasi awal dan observasi lanjutan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dibahas sebagai berikut.

- 1) Guru hanya menggunakan buku cetak baik buku guru maupun buku siswa.
- 2) Kurangnya merangkai kata-kata sehingga menjadi menjadi kalimat sesuai dengan gambar yang di tampilkan san menjadi sebuah cerita yang berkesan.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar masalah tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari sasaran serta lebih terarah, dan tujuannya dapat tercapai, maka penulis membatasi masalah Tema 7 subtema 1 pembelajaran 1.

- 1) Bahan ajar yang dikembangkan hanya diuji validasi, dan kepraktisan.
- 2) Bahan ajar yang dikembangkan hanya pada Bahasa Indonesia kelas 2, Tema 7 Subtema 1 “Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan”. Bahan ajar dan yang dikembangkan hanya berbasis cerita bergambar di SD Negeri 95 Palembang.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, dapat ditarik rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimanakah pengembangan pemahaman belajar bahasa indonesia siswa dengan menggunakan bahan berbasis cerita bergambar yang valid?
2. Apakah pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk Meningkatkan pemahaman belajar bahasa indonesia pada kelas II Di SD 95 Negeri Palembang praktis ?
3. Apakah pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk Meningkatkan pemahaman belajar bahasa indonesia pada kelas II Di SD Negeri Palembang efektif ?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan pemahaman belajar bahasa indonesia siswa dengan menggunakan metode berbasis Cerita bergambar yang valid.
2. Untuk mengetahui pengembangan pemahaman belajar bahasa indonesia siswa dengan menggunakan metode berbasis cerita bergambar yang praktis.

3. Untuk mengetahui pengembangan pemahaman belajar bahasa indonesia siswa dengan menggunakan metode berbasis cerita bergambar yang efektif

## **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritik Penelitian pengembangan ini menjadi penting karena dapat meningkatkan dan memperbaiki kualitas proses belajar mengajar yang terjadi. Untuk mecapai tujuan pendidikan dan pembelajaran, serta untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran maka salah satu hal yang perlu dilakukan ialah dengan memperbaiki, memodifikasi dan mengembangkan bahan ajar yang telah digunakan.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Sebagai bahan perencanaan atau masukan dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran khususnya bahasa indonesia,serta memberikan pengetahuan kepada guru mengenai pembelajaran elektronik yang di gunakan di dalam kelas.

b. Bagi siswa

Membantu meningkatkan minat motivasi belajar siswa agar lebih baik dan menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia.

c. Bagi Sekolah Dasar

Memberikan sebuah media pembelajaran yang berdayaguna untuk meningkatkan proses pembelajaran di sekolah dan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi yang baik

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat di gunakan sebagai acuan pembandingan dan sumber referensi dan kajian yang relevan dalam penelitian pengembangan bahasa indonesia.

### **1.7 Spesifikasi Produk Yang Di Kembangkan**

Produk yang dihasilkan dalam proses penelitian ini digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran tematik pada kelas II SD/MI. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Bahan Ajar berbentuk buku.
2. Beisi lembaran materi dan gambar yang berkaitan dengan cerita bergambar dalam bahasa indonesia.
3. Menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatan bahan ajar
4. Kertas bagian cover menggunakan hard cover



5. Menggunakan huruf Times New Roman.
6. Bagian isi bahan ajar berbasis cerita bergambar :
  - 1) Cover depan dan belakang
  - 2) Kata pengantar
  - 3) Daftar isi
  - 4) Pemetaan Kompetensi Dasar
  - 5) Materi Bahan Ajar
7. Latihan soal
8. Bagian penutup dan ucapan terimakasih.