

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia. Sikap dan tata laku seseorang dapat diubah melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, dan perbuatan mendidik. Selain itu, pendidikan juga memiliki tujuan untuk membentuk moral dan karakter suatu bangsa yang termaktub dalam sebuah dasar negara yaitu Pancasila. Berdasarkan Undang-undang (UU) No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Namun pada kenyataannya, masih banyak evaluasi terkait proses pendidikan karakter di Indonesia mulai dari pengenalan sampai dengan pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari. Pengenalan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran saat ini masih menggunakan teknik yang membosankan dan bahan ajar yang masih

konvensional mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dengan materi yang dipelajari. Perlunya variasi teknik pembelajaran dan bahan ajar yang akan menciptakan suasana pembelajaran tentang pengenalan nilai-nilai karakter yang lebih bermakna.

Pembelajaran yang bermakna, dilakukan melalui perencanaan yang matang dari seorang pendidik. Mempersiapkan pembelajaran adalah sebuah kewajiban pendidik agar peserta didik mendapatkan haknya dalam belajar. Salah satu bentuk konkret yang harus pendidik lakukan adalah mempersiapkan bahan ajar sebagai media yang akan digunakan oleh peserta didik pada saat belajar agar tercipta proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Namun pada kenyataannya, kesiapan seorang pendidik dalam mempersiapkan bahan ajar sebagai media pembelajaran masih minim dilakukan. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.¹ Maka dari itu, berdasarkan peraturan pemerintah tersebut diperlukan kreativitas seorang pendidik untuk

¹ Kemendikbud, 'Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 2005' surat keputusan RI (Jakarta: Kemendikbud, 2005).

bertanggung jawab terhadap desain pembelajaran yang akan dilaksanakan pada kegiatan belajar mengajar agar dapat mengarah pada pencapaian suatu tujuan kompetensi.

Berdasarkan 17 tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGs) pada poin 4, yaitu memastikan pendidikan berkualitas yang layak dan inklusif serta mendorong kesempatan belajar seumur hidup bagi semua orang, maka hal ini dimaksudkan agar suatu bangsa memiliki tujuan untuk mencapai pendidikan yang lebih baik dan berkelanjutan. Peran pendidik dalam mengarahkan peserta didik untuk mencapai suatu kompetensi dinilai sangat penting. Perlu adanya usaha-usaha tertentu yang harus pendidik lakukan dalam pembelajaran. Usaha-usaha tersebut dapat dilakukan dengan memberikan inovasi-inovasi baru terhadap proses pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan strategi dan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran. Selain strategi dan metode, pendidik juga harus mempersiapkan bahan ajar agar dapat membantu peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Bahan ajar yang disiapkan tentu harus sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Pada tingkat Sekolah Dasar, bentuk pembelajaran yang dilakukan biasanya adalah kegiatan yang berhubungan dengan pengenalan dasar-dasar pembelajaran, diantaranya adalah belajar berbicara, belajar menulis, mendengarkan, dan bergerak. Semua kegiatan pembelajaran tersebut membutuhkan suatu bahan ajar yang digunakan sebagai media dalam proses pendidikan.

Pada hakikatnya, manusia dapat belajar berbicara, menulis, mendengarkan, dan bergerak di waktu yang sama.² Menurut Whitehurst dan Lonigan, sebanyak sepertiga dari semua anak mengalami kesulitan dengan belajar membaca yang kemudian mempengaruhi kinerja akademiknya.³ Maka, untuk mengatasi masalah ini, para peneliti dalam bidang literasi telah bekerja untuk mengidentifikasi ciri-ciri dari bacaan yang konvensional, yang sebagian besar mencerminkan berbagai aspek pengetahuan terkait kesuksesan anak-anak. Misalnya, kemampuan seperti memahami arah dan konsep kata, serta pencapaian kesadaran fonemis, dianggap sebagai kondisi penting untuk keberhasilan awal membaca pada peserta didik.

Sebagai bangsa yang besar, sudah seharusnya Indonesia mampu mengembangkan budaya literasi sebagai bentuk prasyarat kecakapan pendidikan di abad ke-21, mulai dari keluarga, sekolah, sampai dengan masyarakat. *World Economic Forum* pada tahun 2015 menyepakati enam literasi dasar yang harus dikuasai, hal tersebut menjadi sangat penting dan tidak hanya bagi peserta didik, namun bagi orang tua serta seluruh warga masyarakat. Enam literasi dasar tersebut yaitu literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya

² Herlina Usman, Ika Lestari, Noldy Pelenkahu, 'English e-Book for Elementary School Students: Research by Design Based on Whole Language Approach', *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* (2019), volume 397, hal. 735.

³ Judith T. Lysaker, 'Young Children's Readings of Wordless Picture Books: What's "self" Got to Do with It?', *Journal of Early Childhood Literacy* (2006), volume 6.1, hal. 30.

dan kewargaan.⁴ Sejak tahun 2016, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menggiatkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) sebagai bagian dari implementasi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti melalui program literasi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa program literasi yang digiatkan di Indonesia dapat sejalan dengan program Penguatan Karakter yang ada di sekolah.

Semua program yang dilakukan dalam bidang pendidikan semata-mata untuk memperbaiki kualitas pendidik dan peserta didik dalam dunia pendidikan. Pendidikan adalah salah satu komponen terpenting untuk kemajuan suatu negara. Kualitas suatu bangsa dapat diukur dari tingkat kualitas pendidikannya. Kualitas pendidikan meningkat jika ditunjang dengan sistem pendidikan yang baik. Sistem pendidikan yang baik dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang mampu bersaing dalam dunia pendidikan. Namun sayangnya, Indonesia memiliki kualitas pendidikan yang cukup rendah dibandingkan dengan negara lain.

Berdasarkan *research Programme International Student Assessment* (PISA) tentang rangking suatu negara dari segi pendidikan, yaitu dalam bidang matematika, ilmu pengetahuan, dan membaca, didapatkan hasil bahwa negara China mendapatkan rangking pertama, rangking kedua

⁴ Nina Nurhasanah dan Gusti Yarmi, 'Program Pendampingan Guru dalam Penggunaan Bahan Ajar Wordless Picture Book untuk Mengenalkan Nilai Karakter Siswa SD' Jurnal Dinamika Sekolah Dasar (Jakarta: PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta, 2018), hal.3.

negara Singapura, dan rangking ketiga adalah negara Makao. Indonesia mendapatkan rangking ke-70 dari 78 negara dalam bidang *research* tersebut.⁵ Program ini dilaksanakan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) pada tahun 2018. Maka, hal ini dapat membuktikan bahwa tingkat kualitas pendidikan di Indonesia masih sangat tertinggal jauh dari negara-negara lainnya. Maka dari itu, untuk memperbaiki ketertinggalan negara Indonesia dalam bidang pendidikan, sebagai seorang pendidik kita perlu melakukan sebuah perubahan dan pengembangan bahan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar terciptanya proses pembelajaran yang bermakna.

Menjawab semua permasalahan pendidikan yang ada di Indonesia, peneliti mencoba untuk melakukan sebuah analisis dalam pembelajaran untuk mengetahui kebutuhan apa yang sebenarnya pendidik dan peserta didik butuhkan. Peneliti membuat sebuah analisis kebutuhan mengenai nilai-nilai karakter dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) dan keterampilan literasi peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar penelitian yang akan dikembangkan memiliki kebermanfaatan bagi dunia pendidikan. Maka, inovasi yang akan peneliti buat dalam penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar dalam bentuk buku cerita bergambar tanpa kata yaitu *Wordless Picture Book*.

Berdasarkan hasil wawancara secara daring melalui google fomulir

⁵ Kompas.com, 'Skor PISA 2018'

dengan peserta didik kelas III SD Laboratorium PGSD UNJ pada tanggal 24 Agustus 2020, didapatkan data bahwa pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), peserta didik masih menggunakan buku tema sebagai bahan ajar. Walaupun buku tema sudah cukup untuk mempelajari pembelajaran PPKn, namun masih ada beberapa kesulitan dengan hanya mengandalkan buku tema. Diperlukan inovasi baru dalam ketersediaan sarana dan prasarana untuk membantu terlaksananya pembelajaran di kelas. Menurut pendapat peserta didik, penggunaan buku cerita bergambar akan lebih mudah memahami pembelajaran PPKn. Penggunaan buku cerita bergambar diasumsikan lebih menyenangkan untuk pembelajaran. Kriteria buku cerita bergambar yang peserta didik sukai yaitu buku komik dan berwarna, selaras dengan karakteristik *Wordless Picture Book*.

Berdasarkan hasil wawancara daring dengan wali kelas III SD Laboratorium PGSD UNJ pada tanggal 24 Agustus 2020, didapatkan data bahwa sarana dan prasarana pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sudah menggunakan berbagai bahan ajar sebagai medianya. Namun, untuk bahan ajar buku cerita bergambar masih jarang digunakan. Penggunaan bahan ajar buku cerita bergambar berbasis karakter ini sangat sesuai dengan perkembangan peserta didik pada jenjang sekolah dasar yang masih menyukai hal-hal yang konkrit dan memiliki banyak gambar.

Bahan ajar menurut Prastowo merupakan segala bahan (baik informasi, alat maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran, misalnya buku pelajaran, modul, *handout*, Lembar Kerja Siswa (LKS), model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif dan sebagainya.⁶ Kegiatan belajar mengajar di kelas pada jenjang pendidikan sekolah dasar yang terjadi saat ini, tidak sedikit sekolah yang hanya mengandalkan bahan ajar dari buku untuk membelajarkan PPKn kepada peserta didiknya. Hal ini dapat disebabkan oleh minimnya pengembangan bahan ajar yang disiapkan dalam pembelajaran.

Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas. Agar peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan didukung oleh ketersediaan objek fisik, maka diperlukan bahan ajar yang mendukung. Bahan ajar berupa buku cerita bergambar tanpa kata yang dinamakan *Wordless Picture Book* dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar untuk membantu siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran khususnya pada Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan pada hakikatnya, peserta didik pada tingkat sekolah dasar berada dalam

⁶ Nurul Zuriah, Hari Sunaryo, dan Nurbani Yusuf. 'IbM Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal', *Jurnal Dedikasi* (2016), volume 13. hal.34

masa operasional konkret dengan rentang umur 6 s.d. 12 tahun. Menurut Piaget, pada tahap operasional konkret ini anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat objek itu ada dihadapannya, tanpa objek fisik siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas logikanya.⁷ Maka dari itu, jika media untuk belajar siswa hanya mengacu pada materi di buku saja, dapat dipastikan tingkat penalaran siswa tidak akan berkembang dengan baik dan proses pembelajaran akan terasa membosankan.

Penggunaan *Wordless Picture Book* sangat efektif digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai karakter siswa di sekolah dasar. *Wordless Picture Book* dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar di kelas III untuk materi pembelajaran PPKn tentang Hak dan Kewajiban siswa dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan *Wordless Picture Book* memiliki karakteristik cerita yang menarik, disesuaikan dengan usia anak, karakter yang jelas, dan terdapat emosi serta tantangan. *Wordless Picture Book* memiliki kelebihan dalam tampilan yang sepenuhnya berupa gambar, namun tanpa kata. Pada kenyataannya bahwa anak-anak lebih menyukai buku pada buku cerita dan mereka mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam memaknai suatu cerita pada suatu gambar.

Wordless Picture Book merupakan bahan ajar yang dapat digunakan

⁷ Fatimah Ibda, 'Perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget', Jurnal Intelektualita (2015), volume 3, no. 1, hal. 7.

sebagai alat bantu peraga penjas materi pelajaran yang ada pada suatu tema mata pelajaran. *Wordless Picture Book* diharapkan bisa mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang sedang diajarkan. Selain itu, pengembangan *Wordless Picture Book* berbasis karakter dirasa sangat cocok untuk pembelajaran di kelas III yang masih senang dengan media bergambar dalam kompetensi keterampilan bercerita.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa tertarik untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn dalam mengembangkan sebuah bahan ajar dalam bentuk penelitian *Research and Development (RnD)* yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *Wordless Picture Book* Berbasis Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran PPKn Kelas III Sekolah Dasar”. Selain itu, peneliti juga berharap *Wordless Picture Book* sebagai Bahan Ajar berbasis Karakter dapat meningkatkan keterampilan bercerita dan meningkatkan nilai-nilai karakter siswa khususnya pada tema “Kewajiban dan Hakku”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Proses pengenalan nilai-nilai karakter masih menggunakan teknik dan bahan ajar yang membosankan.

2. Masih kurangnya variasi bahan ajar dalam pembelajaran di sekolah dasar.
3. Minimnya kesiapan pendidik dalam mempersiapkan bahan ajar sebagai media pembelajaran.
4. Pelaksanaan budaya literasi yang masih perlu ditingkatkan dan dikembangkan.
5. Kualitas pendidikan di Indonesia yang masih tertinggal dari negara lain.
6. Masifnya peredaran buku yang kurang menyentuh dengan nilai-nilai karakter.
7. Terbatasnya buku berbasis nilai-nilai karakter dalam bentuk *Wordless Picture Book* di sekolah.

C. Fokus Pengembangan

Melihat banyaknya permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah serta keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka peneliti hanya memfokuskan penelitian pada Pengembangan Bahan Ajar *Wordless Picture Book* Berbasis Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran PPKn Kelas III Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan fokus

masalah yang telah diuraikan, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana proses pengembangan bahan ajar *Wordless Picture Book* berbasis nilai-nilai karakter dalam pembelajaran PPKn Kelas III Sekolah Dasar?”

E. Ruang Lingkup Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berbasis nilai-nilai karakter berupa buku cerita bergambar tanpa kata *Wordless Picture Book*. Adapun ruang lingkup yang dimaksud pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Nilai-nilai Karakter

Hasil pengembangan ini berupa bahan ajar berbasis nilai-nilai karakter dalam bentuk buku cerita bergambar yaitu *Wordless Picture Book*.

2. Jenjang Pendidikan

Penelitian ini memiliki jenjang sekolah dasar sebagai kewajiban mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Adapun kelas yang dipilih adalah kelas III SD.

3. Muatan Pelajaran

Mata pelajaran yang dipilih adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dengan alasan masih kurangnya penelitian khususnya di bidang pengembangan bahan ajar berbasis nilai-nilai karakter berupa buku cerita bergambar *Wordless Picture Book* pada muatan pelajaran

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, materi hak dan kewajiban di rumah.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu :

1. Kegunaan Secara Teoritis

Penggunaan Bahan Ajar *Wordless Picture Book* dapat digunakan dalam muatan pelajaran PPKn Sekolah Dasar, yakni untuk mengenalkan dan menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, peserta didik dapat mengetahui hak dan kewajibannya di rumah melalui Bahan Ajar *Wordless Picture Book*.

2. Kegunaan Secara Praktis

a. Bagi Guru SD

Hasil pengembangan berupa Bahan Ajar *Wordless Picture Book* dapat digunakan pendidik sebagai referensi ketika mengajarkan materi tentang Hak dan Kewajiban di rumah pada pembelajaran PPKn kelas III SD. Selain itu, diharapkan agar hasil pengembangan ini mampu menginspirasi pendidik lainnya agar dapat berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didiknya.

b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah koleksi bahan ajar yang ada di sekolah. Produk hasil pengembangan Bahan Ajar *Wordless Picture Book* ini sebagai rujukan bagi sekolah dalam pengembangan bahan ajar lainnya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa Bahan Ajar *Wordless Picture Book* berbasis nilai-nilai karakter dalam pelajaran PPKn pada kelas III tema empat Kewajiban dan Hakku di rumah, diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat membuat produk yang lebih baik lagi.

