

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas suatu bangsa. Semakin baik pendidikannya, maka semakin baik pula sumber daya manusianya. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003, Tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional juga untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹ Untuk mencapai tujuan tersebut maka diperlukan kerjasama dari berbagai pihak terkait. Selain itu, diperlukan juga komponen pendukung satu di antaranya kurikulum yang akan digunakan sebagai acuan dalam proses pendidikan di sekolah.

Pada saat ini, pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013. Dasar pengembangan kurikulum 2013 adalah adanya tuntutan kompetensi masa depan, yaitu kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir jernih dan kritis, kemampuan mempertimbangkan segi moral suatu permasalahan, kemampuan menjadi warga negara yang bertanggung jawab, kemampuan mencoba untuk mengerti dan toleran terhadap pandangan yang berbeda, kemampuan hidup dalam masyarakat yang mengglobal, memiliki minat luas dalam kehidupan, memiliki kesiapan untuk bekerja, memiliki kecerdasan sesuai dengan bakat atau minatnya, memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan.² Adanya pengembangan kurikulum 2013 tentunya menjadi sebuah tantangan bagi guru untuk bisa menghadirkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan

¹ Republik Indonesia, Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II, pasal 3.

² Paparan Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Bidang Pendidikan dalam presentasi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013, Jakarta 14 Januari 2014.

untuk peserta didik. Pada kurikulum 2013, kemampuan berkomunikasi dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

Keterampilan berbahasa atau language skills dalam kurikulum di sekolah mencakup 4 keterampilan, yaitu keterampilan menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.³ Satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran, atau perasaan secara lisan sehingga gagasan-gagasan yang ada di dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain. Keterampilan berbicara lebih mudah dikembangkan apabila peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengkomunikasikan gagasan, pikiran, atau perasaannya secara alami kepada orang lain. Selama kegiatan belajar di sekolah, guru dapat menciptakan berbagai pengalaman yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berbicara, misalnya melalui kegiatan bercerita.

Bercerita dapat diartikan sebagai suatu tuturan yang memaparkan atau menjelaskan bagaimana terjadinya suatu hal, peristiwa, dan kejadian, baik yang dialami sendiri maupun orang lain. Bercerita merupakan sebuah bentuk kegiatan berbicara yang dipelajari oleh peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Bentuk kegiatan bercerita bermacam-macam, seperti menceritakan pengalaman, menceritakan kembali sebuah cerita, ataupun menceritakan kejadian sehari-hari. Bercerita melatih kepercayaan diri untuk berbicara di depan orang banyak, memperkaya kosakata, mengenalkan bentuk-bentuk ekspresi dan emosi, menstimulasi daya ingat dan kreativitas, meningkatkan daya imajinasi, serta melatih kemampuan berpikir dan menghafal.⁴ Agar peserta didik

³ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Penerbit Angkasa, 2015), hal.1.

⁴ Yanuar A., *Jenis-jenis Hukuman Edukatif untuk Anak SD*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hal. 158.

dapat bercerita dengan baik, maka guru perlu menggunakan media untuk memberikan stimulasi yang tepat.

Menurut Nurgiyantoro, bercerita dapat dilakukan dengan memberikan stimulasi berupa gambar objek, gambar cerita ataupun buku cerita.⁵ Stimulasi berupa gambar tersebut dapat membantu peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya yang diungkapkan melalui bahasa lisan. Penggunaan gambar ataupun buku cerita merupakan media yang paling efektif untuk pembelajaran bercerita karena dapat memotivasi peserta didik supaya berpikir kreatif dan mengembangkan perbendaharaan kata, serta membantu peserta didik agar mudah memahami cerita dan dapat menceritakan kembali isi cerita dengan tepat. Guru sebaiknya dapat mengembangkan media yang menarik dan inovatif agar dapat memberikan stimulus untuk bercerita pada peserta didik. Penggunaan media yang tepat, menarik, dan inovatif akan memberikan dampak yang positif bagi peserta didik dalam pembelajaran bercerita.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 29 Oktober 2019 di kelas II SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta Pusat diperoleh data sebagai berikut: Media yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran bercerita masih cenderung monoton dan kurang menarik. Guru menggunakan gambar dari cerita yang terdapat di buku atau gambar yang diunduh dari internet. Kurangnya stimulus berupa media gambar yang menarik serta keterbatasan ilustrasi yang terdapat di buku membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam membuat alur pada saat bercerita.⁶ Berdasarkan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran bercerita tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik mengalami kesulitan serta kurang termotivasi dan tidak antusias.

Buku bergambar tanpa kata merupakan media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran bercerita di kelas. Buku bergambar

⁵ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta: BPFY Yogyakarta, 2010), hal. 409.

⁶ Hasil Wawancara dengan Wali kelas di Kelas II SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta Pusat.

tanpa kata atau Wordless Picture Book (WPB) adalah sebuah buku bergambar yang alur ceritanya dipaparkan secara jelas dan berurutan melalui gambar yang saling berkaitan dari halaman satu ke halaman selanjutnya. Buku bergambar tanpa kata menggunakan rangkaian gambar sebagai media utama penyampaian pesan. Fungsi gambar dalam cerita memiliki dua fungsi, yaitu: 1) memberikan pemahaman yang menyeluruh (comprehension), dan 2) memberikan rangsangan imajinasi.⁷ Stimulus berupa gambar inilah yang menjadi fokus peserta didik dalam bercerita. Selain itu, gambar yang terdapat di buku mendukung penambahan kosakata baru kepada peserta didik sehingga dapat membantu untuk bercerita.⁸ Peserta didik dapat menginterpretasikan gambar yang ada sesuai dengan imajinasi dan kata-katanya sehingga menjadi cerita yang utuh.

Penggunaan buku bergambar tanpa kata sendiri belum digunakan oleh guru kelas II SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta Pusat pada saat pembelajaran bercerita dikarenakan perpustakaan sekolah belum memiliki koleksi buku tersebut. Buku cerita yang adapun memiliki teks yang panjang serta tidak menarik, bahkan jumlahnya terbatas dan tidak dalam kondisi yang baik. Selain observasi di SDN Bendungan Hilir 01 Jakarta Pusat, peneliti juga melakukan observasi ke berbagai toko buku di daerah Kota Tangerang pada Januari 2020. Buku bergambar tanpa kata ternyata sulit ditemukan di toko-toko buku. Ada buku bergambar tanpa kata, tetapi tidak berpacu pada buku tematik kelas II SD sehingga tidak dapat digunakan sebagai media pembelajaran bercerita di kelas II SD.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Research and Development (R&D) dengan judul "Pengembangan Buku Bergambar Tanpa Kata untuk Pembelajaran Bercerita kelas II Sekolah Dasar". Peneliti berpendapat perlu adanya pengembangan buku ini dikarenakan hal-hal berikut: 1) Buku cerita yang terdapat di toko buku dan perpustakaan sekolah memiliki banyak teks

⁷ Sheu His-Chih.2008." *The value of English picture story books*". Oxford University Press.

⁸ Nova Triana Tarigan.2018.*Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*.Vol.02.No.2.

sehingga tidak menarik untuk peserta didik; 2) Buku bergambar tanpa kata yang ada tidak berpacu pada buku Tematik sehingga tidak dapat digunakan sebagai media pembelajaran bercerita di kelas II SD, 3) Peserta didik kelas awal cenderung menyukai buku cerita bergambar yang penuh warna dan sedikit teks; 4) Peserta didik yang belum lancar membaca dapat terbantu karena dapat menangkap maksud cerita dari ilustrasi yang ada; 5) Ilustrasi dapat menstimulus peserta didik untuk berpikir kreatif serta mendukung penambahan kosa kata baru sehingga membantu untuk bercerita

Buku bergambar tanpa kata yang ada sebelumnya hanya sebatas media hiburan untuk anak-anak. Adapun kelemahan pada buku cerita bergambar tanpa kata yang ada pada sebelumnya menurut peneliti adalah: 1) Desain ilustrasi kurang menarik; 2) Cerita yang disajikan tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas awal; 3) Cerita tidak berpacu pada buku tematik kelas II SD; 4) Buku hanya bersifat sebagai hiburan dan tidak ada pesan moral yang disampaikan.

Berdasarkan kekurangan tersebut, peneliti berpendapat perlu adanya pengembangan dari buku bergambar tanpa kata yang sudah ada dengan kriteria berikut: 1) Buku ini berisi cerita yang didesain dengan menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas awal; 2) Buku ini menyajikan cerita yang berpacu pada buku tematik kelas II SD tema 7 Subtema 1 yang bertema kebersamaan sehingga buku cerita ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung pembelajaran bercerita; 3) Buku ini dilengkapi pula dengan informasi mengenai tokoh yang diceritakan untuk menambah pengetahuan peserta didik; 4) Buku ini mengandung pesan moral terkait nilai karakter kerjasama. Peneliti berharap dengan adanya pengembangan buku bergambar tanpa kata dengan kriteria diatas dapat menjadi media yang menarik untuk peserta didik pada saat pembelajaran bercerita.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media gambar yang digunakan tidak menarik minat peserta didik.
2. Peserta didik kurang berminat dan termotivasi dalam pembelajaran bercerita.
3. Guru belum menggunakan media buku bergambar tanpa kata pada saat pembelajaran bercerita.
4. Perpustakaan sekolah belum memiliki koleksi buku bergambar tanpa kata.
5. Desain ilustrasi buku bergambar tanpa kata yang ada kurang menarik.
6. Cerita yang disajikan buku bergambar tanpa kata yang ada tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas awal.
7. Buku bergambar tanpa kata yang ada tidak berpacu pada buku tematik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka untuk memudahkan penelitian ini permasalahan dibatasi pada pengembangan sebuah media pembelajaran bercerita yaitu Pengembangan Buku Bergambar Tanpa Kata untuk Pembelajaran Bercerita Kelas II Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Bertitik tolak pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana mengembangkan buku bergambar tanpa kata yang dapat digunakan untuk pembelajaran bercerita di kelas II SD?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian dan pengembangan ini secara teoritis dan praktis akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini menghasilkan produk hasil pengembangan buku bergambar tanpa Kata yang berisi cerita anak. Produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.
- b. Menambah wawasan khususnya tentang buku bergambar tanpa kata dan cerita anak-anak.
- c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini dapat digunakan oleh guru sebagai media ketika melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran bercerita. Buku bergambar tanpa kata ini juga diharapkan dapat menginspirasi pendidik lain untuk berinovasi dan mengembangkan media-media pembelajaran inovatif dan menarik minat peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Produk ini diharapkan dapat digunakan oleh peserta didik sebagai media yang inovatif dan menarik untuk pembelajaran bercerita.

c. Bagi Sekolah

Produk ini diharapkan dapat menambah koleksi media pembelajaran yang sudah ada sehingga dapat digunakan dengan sebaik mungkin.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Produk ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya sehingga dapat membuat karya yang lebih inovatif.