

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sering dijumpai secara umum permasalahan pendidikan, baik sebelum pandemi maupun sekarang yaitu: minimnya bahan belajar mengajar, kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai. Dengan demikian Fenomena tersebut merupakan pemandangan atau realita yang sering digunakan sebagai pembahasan yang penting untuk dikaji, karena pada dasarnya terdapat ilmu atau cara mengajarkan dan mengasah kemampuan menyelesaikan masalah. Terlebih dalam hal membangun karakter anak, memaksimalkan potensi bakat anak. Dasar pendidikan juga dapat dipahami sebagai suatu pondasi maupun suatu aktivitas pembelajaran untuk mendapatkan perubahan-perubahan ke arah positif tanpa batasan waktu dan tempat. Sampai atau tidaknya tujuan penyampaian pendidikan tergantung pada dasar pondasi awal yang telah ditetapkan. Melihat kondisi tempat observasi memperkuat informasi untuk bahan penelitian saya karena permasalahan pendidikan dan tempat observasi saling terkait. Beberapa data hasil wawancara saya bersama guru dan peserta didik bergaris bawah bahwasanya mereka mengiyakan kurangnya buku ajar yang bervariasi.

Dalam pelaksanaan di sekolah dasar dilakukan terlebih dahulu membuat perencanaan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih terarah. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran seorang guru sekolah dasar membuat dan mendesain media pembelajaran yang akan digunakan sesuai tema yang telah disusun di rencana pembelajaran, serta membuat bahan ajar untuk memudahkan proses pembelajaran.¹ Bahan ajar buku bacaan menjadi komponen penting dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar terutama di tingkat sekolah dasar akan dapat membangkitkan motivasi dan semangat belajar anak. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu proses

¹ Farid Ahmadi, *Guru SD Di Era Digital: Pendekatan, Media, Inovasi*. (cv. Pilar Nusantara, 2017).

pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif. Sejalan dengan perkembangan teknologi maka pembelajaran di sekolah dasar harus mengikuti perkembangan zaman menyesuaikan standar kurikulum yang berlaku. Standar analisis kurikulum mengatakan bahwa ada yang harus di ajarkan kepada peserta didik, seperti: menerapkan hak anak di rumah dan disekolah, menerapkan kewajiban anak dirumah dan disekolah, mempunyai sikap untuk mematuhi kewajiban dirumah dan di sekolah, membiasakan diri dengan mematuhi kewajibannya, selalu hidup rukun.

Masih banyak peserta didik yang belum mengerti cara mengontrol emosi saat berselisih dengan teman maupun lingkungan sekitar, seperti dalam halnya: perbedaan pendapat, mengatakan hal yang tidak pantas, mau menang sendiri, melakukan pembullying. Maka sikap nilai-nilai hidup rukun perlu dibina sejak dini. Perilaku siswa yang belum menerapkan kerukunan pada teman maupun orang lain perlu dibina oleh guru sekolah. Diimplementasikan sekolah melalui kondisi dalam pembelajaran yang mendorong siswa berbuat hal kebaikan yang bersifat saling rukun dengan melihat kondisinya maka menggunakan beberapa model yang dapat dipergunakan sesuai situasi dan kondisi di sekolah, dengan penekanan berulang-ulang, konsisten, kreatif, dan konkrit. Selama proses belajar mengajar bagi peserta didik pembelajaran telah menjadi acuan untuk belajar dan memperoleh pengetahuan dan informasi, hal ini sangat penting bagi guru karena dapat membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Maka dari itu permasalahan hidup rukun bisa dimulai dari sekolah dengan terciptanya suasana kelas yang nyaman, damai, dan tentram. Suasana belajar di kelas maupun di lingkungan sekolah jadi lebih kondusif agar terhindar dari perkelahian Hidup lebih damai dan tentram yang terjadi selama ini harus segera ditanggulangi. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan yaitu melalui penerapan nilai-nilai kerukunan sejak dini. Menurut Irene hidup rukun yaitu saling menghargai dan menjaga kerukunan, Jika seseorang menghargai orang lain, maka orang lain pun akan menghargai seseorang tersebut. Jika seseorang saling menjaga kerukunan terhadap orang lain, maka orang lain pun akan menjaga

kerukunan terhadap seseorang tersebut. Sebaliknya, jika seseorang berbuat tidak baik terhadap orang lain, maka orang lain tidak akan menyukainya dan cenderung menjauhinya.² Penanaman nilai-nilai kerukunan sejak dini dapat menjadi dasar yang kuat bahwasan hidup rukun dapat terjadi jika seseorang dapat melakukan hubungan baik dengan lingkungannya. Lingkungan tersebut adalah keluarga, sekolah, dan masyarakat. Hubungan yang baik dapat dilakukan dengan cara saling menghormati, Tidak berkelahi, menyayangi, dan tidak saling menyakiti satu sama lain.

Penjelasan hidup rukun diperlukan gambaran visual atau praktek maka buku ajar wordless sangat mendukung dalam penerapan sikap sehari-hari. Wordless yang di maksud harus meliputi model pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan belajar siswa untuk mencari, mengelola, dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkret dan mengaitkan dengan kehidupan nyata siswa.³ Membimbing peserta didik untuk melakukan hal positif yang telah diajarkan.

Guru kelas 2A menyatakan bahwasannya buku bahan ajar masih kurang inovatif sehingga sulit dipahami oleh peserta didik. Sedangkan hasil wawancara kelas 2B menyatakan bahwasanya pembelajaran hanya berpaku pada buku tema dan video youtube yang monoton. Dapat dilihat dari hasil wawancara dengan beberapa guru kelas II SDN Kramat Pela 07 yang menyatakan masih diperlukannya buku bacaan selain di buku siswa, karena anak jaman sekarang minat membacanya berkurang dengan itu anak lebih senang yang variannya banyak gambar dan juga jalan ceritanya yang sering ada dalam kehidupan sehari-harinya, buku bacaan yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi tentang Hidup Rukun pada pembelajaran PPKn. Beliau juga mengungkapkan bahwa buku cerita bergambar untuk anak dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran PPKn kelas II, selain buku cerita bergambar yang menarik,alur ceritanya mudah dimengerti dan gambar yang penuh warna

² Irene Maria Juli Astuti, *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas II* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

³ Kokom Komalasari, "The Effect of Contextual Learning in Civic Education on Students ' Character Development," *Asia Pasific Journal of Educators and Education* 27, no. 229 (2012): 87-103.

dan anak mampu menciptakan imajinasi ceritanya sendiri.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas II SDN Kramat Pela 07 yang menyatakan bahwa pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) khususnya materi tentang Hidup Rukun, peserta didik masih merasa kesulitan dalam memahami dengan baik materi tersebut. Peserta didik juga mengaku bahwa masih membutuhkan beberapa buku untuk memahami pembelajaran PPKn selain buku tema karena yang disajikan pada buku hanya berupa teks sehingga kurang menarik minat membaca peserta didik. Pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat peserta didik cepat bosan dan tidak fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut tentu akan memberikan pengaruh buruk terhadap hasil pencapaian belajar peserta didik. Diperkuat dengan argumen Toha tentang wordless picture book sebagai buku dengan penyajian full gambar.⁴ Buku bergambar dengan beragam desain berwarna dan tema yang bermakna, menarik perhatian anak untuk melihat isi buku tersebut. Membantu daya visual lebih terasah dan mudah di tangkap memori otak. Berdasarkan observasi anak lebih cenderung memilih penyelesaian masalah dengan cara penalaran gambar dalam penerapan di kehidupan nyata. Contohnya seperti menjelaskan pembelajaran matematika, menghitung jumlah benda secara visual.

Dalam mengatasi masalah tersebut dapat dilakukan dengan melibatkan peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran bahwasanya akan lebih menyenangkan dan lebih mudah memahami dengan menggunakan buku bergambar dikarenakan guru belum pernah menggunakan buku bergambar pada pembelajaran PPKn. Pada saat belajar guru hanya menggunakan media berupa video dan penjelasan saja. Buku bergambar lebih menarik bagi peserta didik kelas II dibanding buku bacaan yang lebih banyak tulisan, peserta didik juga mengungkapkan bahwa dengan menggunakan buku bergambar dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar PPKn.

⁴ Sarumpaet Riris k Toha, *Pedoman Penelitian Sastra Anak: Edisi Revisi* (Jakarta: Buku obor, 2010), 18.

Dari pernyataan-pernyataan diatas penulis tertarik melakukan penelitian terhadap buku ajar yang dapat diterima oleh peserta didik. Terkhususnya anak kelas 2 yang cenderung menyukai buku ajar berkonteks visual. Buku ajar berkonteks visual sangat cocok dengan model media Wordless Picture Book pengajarannya berupa cerita bergambar.

Hasil penelitian serupa dilakukan oleh Nurul Arifiyanti yang berjudul "Produksi Kosakata Anak Melalui Electronic Wordless Picture Storybook".⁵ Berdasarkan hasil pengembangan Nurul, penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan keefektivan penggunaan electronic wordless picture story- book dalam produksi kosakata anak. Studi ini membandingkan buku cerita tanpa yang dicetak dan buku cerita tanpa kata elektronik. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (quasy experiment) dengan one group posttest design only. Subyek pada penelitian ini adalah enam guru dan 59 anak berusia 24-48 bulan. Sampel diambil menggunakan teknik sampel jenuh di tiga lembaga pendidikan anak usia dini. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Data kemudian dianalisis menggunakan Tes Mann Whitney. Hasilnya buku cerita tanpa kata elektronik lebih efektif untuk menghasilkan kosakata anak-anak mempunyai relevansi pada pengembangan Wordless Picture Storybook.

Hasil penelitian Kedua yang dilakukan oleh Roninda Hutagalung, dkk yang berjudul "Meningkatkan kemampuan bercerita melalui media gambar dalam pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas III SD"⁶ bahwasannya Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Sitahuis Kab. Tapanuli Tengah yang berjumlah 25 orang siswa. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas III SD Negeri Kec. Sitahuis Kab. Tapanuli Tengah. Alat yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah observasi yaitu pengamatan awal, siklus I,

⁵ Nurul Arifiyanti and Kartika Ananda, "Produksi Kosakata Anak Melalui Electronic Wordless Picture Storybook," *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 11, no. 2 (2018): 101.

⁶ Roninda Hutagalung and Halimatussakdiah, "Meningkatkan Kemampuan Bercerita Melalui Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689-1699.

siklus II. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 66,4 , pada waktu siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 79,52 Berarti hasil yang diperoleh siswa pada siklus II sudah mencapai tingkat kemampuan secara keseluruhan mempunyai kesimpulan bahwa ada relevansi pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan media gambar sebagai produk yang dihasilkan.

Hasil penelitian ketiga yang dilakukan oleh Ika Lestari yang berjudul “Pengembangan wordless picture book untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada anak usia 5 - 6 tahun” pada tahun 2018.⁷ Hasil penelitian menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil pengembangan Ika, bahwasanya Hasil penelitian menghasilkan sebuah desain dan pengembangan produk Wordless Picture Book yang telah teruji efektivitas, efisiensi, kegunaan, dan kemudahannya dalam meningkatkan kemampuan bercerita anak. Penelitian ini berimplikasi pada dihasilkannya suatu cara di dalam mendesain dan mengembangkan Wordless Picture Book yang mampu meningkatkan kemampuan bercerita anak usia dini.

Hasil penelitian keempat yang dilakukan oleh Osi Liliyafi, dkk yang berjudul “Pengembangan media lift the flap story book pkn materi hidup rukun”⁸ bahwasanya Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media lift the flap story book PKn materi hidup rukun. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknis tes, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis kelayakan media, serta analisis keefektifan media. Media lift the flap story book PKn materi hidup rukun dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dengan persentase kelayakan yaitu 88%, dan oleh ahli media dengan persentase 85% atau termasuk

⁷ Ika Lestari, “DEVELOPING WORDLESS PICTURE BOOK TO IMPROVE THE STORYTELLING ABILITY OF 5 TO 6 YEARS OLD CHILDREN,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan* (2018): 30-41.

⁸ Osi Liliyafi and Deni Setiawan, “Pengembangan Media Lift the Flap Story Book Pkn Materi Hidup Rukun,” *Joyful Learning Journal* 8, no. 4 (2019): 230-235.

kriteria sangat layak. Hasil uji perbedaan rata-rata dengan uji t diperoleh hitung sebesar 7,119 dan ttabel sebesar 2,062. kesimpulan penelitian ini yaitu media lift the flap story book PKn layak untuk digunakan pada pembelajaran PKn materi hidup rukun kelas II SDN Jati 02 Magelang.

Dengan ini Pengembangan *Wordless Picture Book* berbasis *Contextual Teaching and Learning* membantu pengajaran lebih menyenangkan, bebas berimajinasi dan berekspresi Sehingga peserta didik dapat langsung berinteraksi dengan menggunakan media tersebut serta dapat dengan mudah mendemonstrasikan suatu materi yang sedang dipelajari dalam menerapkan di kehidupan nyata.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang diteliti, yaitu:

1. Keterbatasan buku bacaan yang digunakan dalam proses pembelajaran PPKn sebagai pengintegrasian dalam pemecahan masalah.
2. Buku bacaan yang hanya terpaku pada buku tematik dan buku bupenna.
3. Pembelajaran berpusat pada guru dan peserta didik kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran.
4. Peserta didik masih merasa kesulitan dalam memahami dengan baik materi Hidup Rukun dikarenakan kurangnya ilustrasi atau contoh konkret.
5. Peserta didik kesulitan untuk menerapkan nilai - nilai Hidup Rukun yang pada akhirnya menyebabkan berbagai permasalahan di kehidupan sehari - hari yang berakibat pada kehidupan sekitar.
6. Perlunya pengembangan *Wordless Picture Book* berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk pembelajaran PPKn Kelas II Sekolah Dasar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan melihat banyaknya permasalahan yang telah diuraikan

pada identifikasi masalah serta keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka peneliti hanya memfokuskan penelitian pada:

1. Pengembangan *Wordless Picture Book* berbasis *Contextual teaching and Learning* pembelajaran PPKn pada Tema 1 Hidup Rukun sub tema 1 & 3 di Kelas II Sekolah Dasar pada materi kegiatan yang menunjukkan Hidup rukun dimanapun kita berada.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dituliskan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses mengembangkan *wordless picture book* berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk pembelajaran Tema 1 Hidup Rukun sub tema 1 - 3 di kelas II Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan pengembangan *wordless picture book* berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk pembelajaran Tema 1 Hidup Rukun sub tema 1 - 3 di kelas II Sekolah Dasar ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pembuatan *wordless picture book* berbasis *Contextual Teaching and Learning* berdasarkan model pengembangan ADDIE.
2. Untuk melihat tingkat kelayakan pengembangan *wordless picture book* berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk pembelajaran Tema 1 Hidup Rukun sub tema 1 – 3 di kelas II Sekolah Dasar ?.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis
Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberi sumbangan dalam ilmu pengetahuan khususnya tentang pengembangan *Wordless*

Picture Book berbasis *Contextual Teaching and Learning* dapat digunakan dalam muatan pelajaran PPKn SD, yakni untuk mengenalkan Hidup Rukun.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, sebagai pendukung bagi siswa untuk mampu belajar mandiri dalam memahami konsep dalam pengembangan *Wordless picture book* ini dimaksudkan untuk dapat membantu mempermudah siswa dalam mengembangkan idenya dan dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam imajinasi dan pemikirannya.
- b. Bagi guru, hasil pengembangan berupa *Wordless Picture Book* berbasis *Contextual Teaching and Learning* dapat digunakan guru sebagai referensi ketika mengajarkan materi Hidup Rukun di kelas II SD. Selain itu, memberikan motivasi kepada guru untuk berkreasi serta berinovasi dalam pengoptimalan pemanfaatan mengembangkan buku bacaan untuk peserta didik yang sesuai dengan perkembangan zaman.
- c. Bagi sekolah, Hasil pengembangan ini diharapkan menjadi alternatif yang menarik, kreatif, inovatif serta menyenangkan bagi peserta didik dan juga dapat menambah koleksi buku bacaan yang ada di sekolah. Produk hasil pengembangan *Wordless Picture Book* berbasis *Contextual Teaching and Learning* ini sebagai rujukan bagi sekolah dalam pengembangan buku bacaan lainnya.
- d. Bagi pengembang selanjutnya, untuk dijadikan acuan relevan ataupun perbandingan bagi pengembang dan pengembangan buku bacaan berupa *Wordless Picture Book* berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk pembelajaran PPKn pada materi Hidup Rukun diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat membuat produk.