

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang terjadi dalam proses pendidikan di sebuah lembaga, baik dalam lembaga formal maupun nonformal. Pembelajaran bertujuan agar para peserta didik memiliki pengetahuan dan keterampilan yang dapat membantu dirinya dalam proses perkembangan dan pertumbuhan ke arah yang lebih baik. Pembelajaran di era revolusi industri 4.0 menitikberatkan pada penggunaan media teknologi sebagai alat bantu agar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Selain penggunaan media teknologi, pembelajaran pada pendidikan dasar di era ini juga menggunakan keterbaruan satuan pembelajaran yang berpedoman pada Kurikulum 2013 dengan kompleksitas tuntutan perkembangan yang harus dicapai. Untuk itu, perlu adanya daya adaptasi dari peserta didik agar mampu menggunakan seluruh perangkat yang ada dalam mendukung kegiatan pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehari-hari.

Dalam keberlangsungan suatu kegiatan pembelajaran, komponen pembelajaran merupakan hal yang penting dan tidak dapat dipisahkan antar satu dengan yang lain. Komponen pembelajaran adalah sekumpulan bagian yang saling berhubungan dan berinteraksi antar sesama serta merupakan hal penting dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, kurikulum pembelajaran, pendidik atau guru, peserta didik, metode pembelajaran, materi atau bahan ajar, media atau alat pembelajaran, dan evaluasi

pembelajaran (Rahyubi, H, 2015, h.12). Komponen-komponen ini saling berinteraksi guna menghasilkan pembelajaran yang afektif dan efisien.

Salah satu komponen yang penting dalam kegiatan pembelajaran adalah materi atau bahan ajar. Materi atau bahan ajar merupakan faktor utama dalam kegiatan pembelajaran karena berhubungan dengan pengetahuan apa yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Materi atau bahan ajar memungkinkan keterlibatan peserta didik secara maksimal jika disusun dengan menarik dan berdasarkan kebutuhan serta gaya belajar peserta didik. Begitu juga sebaliknya, jika materi atau bahan ajar disusun secara monoton dan tidak menarik maka keterlibatan peserta didik akan rendah.

Dalam kegiatan belajar mengajar, bahan ajar harus didesain dengan baik sehingga cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran, terutama capaian yang harus dicapai oleh peserta didik karena peserta didik merupakan sentral sekaligus subjek pendidik dan pembelajaran. Di era perkembangan zaman yang semakin canggih dan dekat dengan arus globalisasi, pendidik atau guru hendaknya mendesain bahan ajar yang menyertakan komponen nilai-nilai karakter. Nilai karakter memiliki peranan penting agar peserta didik tidak melupakan jati diri dan senantiasa bersikap sebagai pembelajar yang baik di masa yang akan datang. Selain itu, peserta didik dapat membatasi dirinya dari dampak perkembangan zaman yang tidak baik melalui penghayatan terhadap nilai-nilai karakter dalam pembelajaran.

Nilai karakter merupakan suatu nilai yang berperan sebagai patokan atau nilai ideal yang dapat membentuk karakter seseorang. Nilai karakter dapat diperoleh melalui pendidikan karakter, baik di sekolah, rumah maupun lembaga

masyarakat. Penanaman nilai-nilai karakter merupakan salah satu syarat yang diperlukan manusia dalam upaya menjadi manusia terbaik dalam menjalani proses kehidupan di dunia. Sejatinnya pendidikan karakter bukan hanya bersifat ritual untuk memenuhi tuntutan kurikulum saja, akan tetapi pendidikan karakter bersifat mutlak terintegrasi pada setiap kegiatan pendidikan dan muatan proses pembelajaran (Ni, L, 2022, h.67).

Muatan nilai-nilai pendidikan karakter dapat ditemukan pada seluruh aktivitas pembelajaran melalui beragam jenis materi pelajaran seperti Pendidikan Keagamaan, Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Kebahasaan, Pendidikan Sosial Kemasyarakatan, Pendidikan Pengetahuan Alam, Pendidikan Kebudayaan, Pendidikan Kemiliteran, Pendidikan Matematika bahkan Pendidikan Tata Kelola Ruang dan Wilayah dari mulai tingkat Pendidikan Dasar, Menengah bahkan Perguruan Tinggi. Muatan nilai-nilai karakter diharapkan dapat terimplementasi dengan baik, namun kenyataan di lapangan menunjukkan tidak sedikit permasalahan yang terjadi akibat gagalnya penanaman nilai karakter di sekolah, rumah dan sosial masyarakat (Raihan, P, 2018, h.1).

Permasalahan-permasalahan karakter yang ditayangkan di berbagai media elektronik, surat kabar bahkan perilaku lingkungan menjadi bahan contoh yang buruk dan banyak ditiru oleh peserta didik di Sekolah Dasar. Alhasil, upaya yang dilakukan di sekolah seolah sia-sia dan tidak memiliki urgensi ke arah yang positif. Demikian juga dengan persoalan yang melibatkan kalangan elite politik pemerintah yang seharusnya menjadi teladan, akan tetapi tidak dapat diteladani. Tidak sedikit orang tua yang menganggap bahwa hal itu adalah wajar sehingga jika terjadi penyimpangan perilaku, anak tidak langsung ditindak secara serius.

Banyak kasus yang menggambarkan penurunan nilai-nilai karakter di sekolah seperti kekerasan, *bullying*, perkelahian, pencurian, tawuran antar sekolah, pacaran bahkan pelecehan terhadap anak usia Sekolah Dasar (Fatmawati, 2021, h.1).

Di Indonesia, penanaman nilai karakter sudah di mulai sejak dini, mulai dari peserta didik usia 0-6 tahun pada jenjang pendidikan PAUD, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah bahkan ke tingkat yang lebih tinggi yaitu Perguruan Tinggi. Berbeda dengan konsep belajar sambil bermain di jenjang pendidikan PAUD, penanaman nilai-nilai karakter di jenjang Pendidikan Dasar mulai dilakukan dengan cara memasukkan nilai-nilai tersebut ke dalam bahan ajar mata pelajaran terpadu yang dikenal dengan pembelajaran tematik. Sesuai dengan tujuan pemerintah merancang pembelajaran tematik Sekolah Dasar yang dimaksudkan untuk membentuk perilaku dan kognisi peserta didik ke arah yang lebih baik sedini mungkin, ini diharapkan dapat menumbuhkembangkan karakter peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berpengetahuan dan berketerampilan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari komponen penting pendidikan tematik itu sendiri. Dengan demikian, penanaman nilai-nilai karakter pada anak khususnya peserta didik dapat dilakukan melalui bahan ajar pada kegiatan pembelajaran tematik tema 8 sub tema 4 pembelajaran 2.

Selain itu, permasalahan dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran masih cenderung monoton dan kurang menarik. Guru menggunakan gambar dari cerita yang terdapat di buku atau gambar yang diunduh di internet. Kurangnya stimulus berupa bahan ajar bergambar yang menarik serta keterbatasan ilustrasi yang

terdapat pada buku membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam proses memahami makna pembelajaran yang sedang berlangsung serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya baik secara tersurat maupun tersirat (Monika, S, 2022, h.2)

Penggunaan bahan ajar yang cenderung monoton dan kurang menarik mengakibatkan peserta didik kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, bermalas-malasan, sulit berkonsentrasi pada saat mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan, peserta didik menjadi sering mengantuk dan pada akhirnya berdampak pada rendahnya perolehan nilai akhir pembelajaran peserta didik sebagai bentuk evaluasi akhir pembelajaran (Rahmiati, 2020, h. 3). Dengan demikian, maka diperlukan adanya bahan ajar yang menarik dan bervariasi dengan tujuan penanaman nilai karakter.

Hasil wawancara dan observasi awal terhadap guru dan peserta didik di SD Negeri 064017 pada 02 November 2022, menjelaskan bahwa terjadi beberapa permasalahan di sekolah yang berdampak pada proses pembelajaran di dalam dan luar kelas. Permasalahan tersebut dapat dikelompokkan menjadi: pertama, penggunaan bahan ajar yang masih cenderung monoton dan kurang menarik. Bahan ajar yang masih cenderung monoton dan kurang menarik mengakibatkan peserta didik sulit berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, minat belajar peserta didik rendah, peserta didik mengantuk di kelas, peserta didik tidak memahami materi pembelajaran dan cenderung mendapatkan nilai yang rendah dalam mata pelajaran, terkhusus pada pembelajaran tematik tema 8 sub tema 4 pembelajaran 2 dengan tujuan sesuai indikator yang telah dirancang.

Kedua, terbatasnya kemampuan peserta didik sehingga bahan ajar yang tersedia tidak dapat dipahami dengan baik. Perkembangan kemampuan peserta didik yang tidak sesuai dengan tuntutan tugas perkembangan sebagaimana mestinya mengakibatkan guru harus menyesuaikan penggunaan bahan ajar agar materi pembelajaran dapat diserap dengan baik dan dipahami dengan mudah. Ketiga, tidak tersedianya bahan ajar bergambar atau berbasis *Wordless Picture Book* di sekolah. Minimnya ketersediaan bahan ajar berbasis *Wordless Picture Book* di sekolah menjadi salah satu penyebab peserta didik mengalami keterbatasan sumber belajar dalam memperoleh materi pembelajaran yang mudah digunakan dan dipahami. Alhasil, pengetahuan peserta didik terbatas dan tidak mengalami perkembangan bahkan stagnan serta tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Keempat, koleksi buku sekolah hanya berasal dari buku guru dan siswa edisi revisi Kemendikbud. Mayoritas guru di kelas rendah seperti kelas I, II dan III hanya menggunakan sumber belajar yang berasal dari buku guru dan siswa yang disediakan sekolah tanpa adanya buku tambahan sebagai pendukung lain. Akibatnya peserta didik tidak dapat mengakses informasi secara lebih luas dan kompleks. Kelima, guru tidak kreatif dan hanya menggunakan gambar dari cerita yang terdapat di buku atau diunduh dari internet sehingga peserta didik menjadi bosan dan tidak berkonsentrasi.

Keenam, hasil perolehan nilai pembelajaran pada kegiatan pembelajaran tema 8 sub tema 4 pembelajaran 2 peserta didik masih rendah atau di bawah KKM. Perolehan nilai peserta didik yang berjumlah 22 orang menunjukkan bahwa 55% masih berada di bawah KKM yaitu 12 orang mendapatkan nilai 50-

75, 40% atau 9 orang mendapatkan nilai 80, dan selebihnya 5% atau 1 orang mendapatkan nilai 85. Secara terperinci dapat disajikan pada Tabel 1:

**Tabel 1.1 Perolehan Nilai Peserta Didik**

<b>KKM</b>	<b>Nilai</b>	<b>Jumlah Peserta Didik</b>	<b>Persentase</b>	<b>Keterangan</b>
<b>76</b>	50	4	18%	Tidak Tuntas
	60	2	9%	Tidak Tuntas
	75	6	27%	Tidak Tuntas
	80	9	40%	Tuntas
	85	1	5%	Tuntas

Sumber: Guru Kelas II SD Negeri 064017

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, penulis bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan penelitian. Dengan demikian, judul penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah **“Pengembangan Bahan Ajar *Wordless Picture Book* Berbasis Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Tema 8 Sub Tema 4 Pembelajaran 2 di Kelas II SD Negeri 064017”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian adalah:

1. Penggunaan bahan ajar yang masih cenderung monoton dan kurang menarik;
2. Terbatasnya kemampuan peserta didik sehingga bahan ajar yang tersedia tidak dapat dipahami dengan baik;
3. Minimnya ketersediaan bahan ajar bergambar atau berbasis *Wordless Picture Book* di sekolah;

4. Koleksi buku sekolah hanya berasal dari buku guru dan siswa Kemendikbud;
5. Guru tidak kreatif dan hanya menggunakan gambar dari cerita yang terdapat di buku atau diunduh dari internet; dan
6. Hasil perolehan nilai pembelajaran peserta didik masih cenderung rendah atau di bawah KKM.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian adalah penggunaan bahan ajar cenderung monoton dan kurang menarik, minimnya ketersediaan bahan ajar bergambar atau berbasis *Wordless Picture Book* di sekolah, koleksi buku sekolah hanya berasal dari buku guru dan peserta didik edisi revisi Kemendikbud, dan hasil perolehan nilai pembelajaran peserta didik cenderung rendah atau di bawah KKM. Sehingga, peneliti membatasi kajian penelitian pada “Pengembangan Bahan Ajar *Wordless Picture Book* Berbasis Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Tema 8 Sub Tema 4 Pembelajaran 2 di Kelas II SD Negeri 064017”.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah penelitian adalah:

1. Bagaimana kelayakan bahan ajar *Wordless Picture Book* Berbasis Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Tema 8 Sub Tema 4 Pembelajaran 2 di Kelas II SD Negeri 064017;
2. Bagaimana kepraktisan bahan ajar *Wordless Picture Book* Berbasis Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Tema 8 Sub Tema 4 Pembelajaran 2 di Kelas II SD Negeri 064017;

3. Bagaimana keefektifan bahan ajar *Wordless Picture Book* Berbasis Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Tema 8 Sub Tema 4 Pembelajaran 2 di Kelas II SD Negeri 064017;

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian adalah:

1. Mengetahui kelayakan bahan ajar *Wordless Picture Book* Berbasis Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Tema 8 Sub Tema 4 Pembelajaran 2 di Kelas II SD Negeri 064017;
2. Mengetahui kepraktisan bahan ajar *Wordless Picture Book* Berbasis Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Tema 8 Sub Tema 4 Pembelajaran 2 di Kelas II SD Negeri 064017;
3. Mengetahui keefektifan bahan ajar *Wordless Picture Book* Berbasis Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Tema 8 Sub Tema 4 Pembelajaran 2 di Kelas II SD Negeri 064017.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan dan meningkatkan ilmu pengetahuan khususnya pada pembelajaran yang berkaitan dengan permasalahan penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik di sekolah dan pemecahannya serta implikasinya dalam pembelajaran melalui bahan ajar *Wordless Picture Book* Berbasis Nilai-nilai Karakter pada pembelajaran Tematik Tema 8 Sub Tema 4 Pembelajaran 2 di Kelas II SD, sehingga berkontribusi bagi dunia pendidikan khususnya bidang evaluasi pendidikan.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi instansi sekolah, penelitian ini bermanfaat sebagai sumbangsih pemikiran serta informasi tambahan sebagai bahan ajar atau materi pembelajaran dalam upaya penanaman nilai-nilai karakter dalam proses belajar mengajar;
- b. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat sebagai informasi inovatif dan gagasan kreatif serta menarik dalam pembuatan bahan ajar atau materi pembelajaran tambahan berbasis nilai-nilai karakter melalui pengembangan *Wordless Picture Book* dalam proses belajar mengajar di kelas;
- c. Bagi peserta didik, penelitian ini bermanfaat sebagai motivasi belajar yang baik dalam meningkatkan kemampuan belajar dan kemampuan menerapkan nilai-nilai karakter, baik di lingkungan sekolah, di rumah maupun di lingkungan sosial kemasyarakatan;
- d. Bagi peneliti lainnya, penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumber referensi dan rujukan atau dasar penelitian dalam melakukan pengembangan Bahan Ajar *Wordless Picture Book* Berbasis Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Tema 8 Sub Tema 4 Pembelajaran 2 di Kelas II SD.