

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bagian penting dari proses pembelajaran salah satunya adalah bahan ajar. Buku, koran, gambar, interaksi tatap muka dengan pembicara, LKS yang digunakan dalam proses pembelajaran semuanya dianggap sebagai bahan ajar karena dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman peserta didik (Kosasih, 2021). Arti dari bahan ajar menurut Nasrudin dkk. (2022) adalah teks, informasi, atau instrumen apa pun yang disusun secara sistematis untuk menampilkan segala kemampuan yang diperlukan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian tugas pendidik untuk menyediakan rencana pembelajaran yang menarik dan mutakhir yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya, karena berpengaruh pada seberapa baik proses pembelajaran berlangsung (Simatupang, 2023). Sejalan dengan itu Kapitan, Harsiati, dan Basuki (2018) mengemukakan bahwa ketersediaan bahan ajar dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran.

IPA adalah salah satu pembelajaran yang membutuhkan bahan ajar. Efektivitas pembelajaran IPA ditentukan oleh beberapa faktor salah satunya adalah bahan ajar (Widiastuti, 2020). Peristiwa alam, penemuan ilmiah, dan lingkungan sehari-hari peserta didik semuanya terkait dengan IPA (Asmaryadi, Darniyanti, dan Nur, 2022). Merancang bahan ajar IPA yang menarik adalah salah satu cara untuk memastikan bahwa pembelajaran IPA memenuhi tiga dimensi (proses, hasil, dan sikap ilmiah) (Sari, 2017). Peserta didik dapat memperoleh kemampuan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar (Syofyan, Zulela, dan Sumantri, 2019).

Penggunaan buku cerita bergambar sebagai bahan ajar dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi. Selaras dengan Dewanti dan Yasmita (2022) menggunakan buku cerita bergambar untuk mengajarkan materi dapat membantu peserta didik menyerap informasi dengan lebih cepat. Tidak hanya berbentuk tulisan saja namun cerita juga melibatkan emosi dan imajinasi manusia dalam pembelajaran. Alur cerita yang menarik akan mendorong anak untuk mempelajari nilai-nilai dalam kehidupan (Wangid, Mustadi, dan Putri, 2018).

Selain itu banyak penelitian telah menunjukkan bahwa cerita, baik yang tersimpan dalam ingatan maupun yang dihasilkan ketika berinteraksi, sangat penting untuk setiap aspek pembelajaran, fakta-fakta dalam cerita yang membangkitkan emosi yang kuat dengan cepat sehingga jauh lebih mudah untuk diingat (Lepin, 2012). Hal ini selaras dengan Negrete & Lartigue (2004) yang mengemukakan bahwa kelebihan dari sebuah cerita yaitu mudah diingat karena; 1) cerita sering kali menggambarkan peristiwa sesuai urutan kejadiannya. Semua orang termasuk anak-anak sudah akrab atau terbiasa dengan struktur narasi fiksi yang mendorong partisipasi anak dalam diskusi. 2) semua elemen dalam cerita terhubung dan memungkinkannya untuk digunakan sebagai imajinasi yang di mana beberapa penelitian membuktikan bahwa peserta didik dengan prestasi rendah dapat membuat kemajuan signifikan jika imajinasinya dirangsang. 3) elemen-elemen dari sebuah cerita akan menjadi bagian dari ingatan jangka panjang.

Pembelajaran IPA yang disajikan dalam bentuk cerita menurut Negrete dan Lartigue (2004) bahwa “*Stories can have a strong effect on children’s interests*”. Sedangkan bagi pendidik, Wilson (2002) mengungkapkan bahwa cerita adalah alat yang berguna untuk mendorong seseorang mengambil peran aktif dalam kegiatan ilmiah. Banyak yang beranggapan bahwa cerita tidak dapat dipadukan dengan pembelajaran IPA, ini disebabkan karena cerita biasanya bersifat imajinasi atau fantasi sehingga disebut khayal, sedangkan sains adalah sifatnya logis dan kebenarannya dapat dibuktikan dengan metode ilmiah. Padahal cerita memiliki peran penting dalam membangun imajinasi (Ahyani, dan Kudus, 2010). Imajinasi memiliki peranan penting dalam membentuk pengetahuan ilmiah (Downie, 2001). Daya imajinasi dan fantasi memiliki peranan yang penting pada masa anak-anak terutama peserta didik sekolah dasar karena kemampuan berpikir mereka masih didominasi oleh imajinasi (Muyassaroh dan Sunaryati, 2021). Selain itu Klassen, Klassen (2014) mengungkapkan bahwa kunci untuk menyelesaikan elemen abstrak pada konsep IPA yaitu dengan memanfaatkan pembelajaran dari konteks dan kekuatan cerita untuk menggabungkan aspek-aspek yang beragam, termasuk konseptual dan teoritis.

Buku cerita memiliki fungsi untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik (Arditama, Wardani, dan Purwanti, 2018). Menggunakan buku cerita

bergambar dalam proses pembelajaran dapat merangsang minat dan memotivasi peserta didik untuk mencari atau menemukan jawaban atas masalah yang muncul. Ketika pembelajaran IPA, peserta didik biasanya akan berpartisipasi aktif ketika mereka merasa bahwa situasi pembelajaran cenderung memuaskan mereka serta mengeksplorasi diri dalam penemuan-penemuan ilmiah (Suendarti, 2017).

Seiring berkembangnya teknologi, buku cerita bergambar memanfaatkan teknologi untuk dapat diakses dalam bentuk digital. Pergeseran penggunaan buku cerita bergambar cetak ke buku cerita bergambar digital dapat membantu mendefinisikan dan menjelaskan konsep-konsep, dapat diakses menggunakan hp/komputer yang berbeda di lokasi geografis yang berbeda serta membantu meningkatkan pemahaman membaca (Anderson dan Horney, 2007). Menggunakan buku cerita bergambar digital pada proses pembelajaran menurut Kamil, Izzaty, dan Patmawati (202) memiliki beberapa manfaat, seperti memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi dan mendorong mereka untuk membuat hubungan antara apa yang telah mereka ketahui dengan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu menurut Khotimah dan Wahyu, (2019) orang tua dan pendidik dapat membantu peserta didik dalam mempelajari keterampilan baru yang sangat penting di era teknologi saat ini dengan menggunakan buku cerita bergambar digital. Sejalan dengan itu, Alif (2019) berpendapat bahwa sebaiknya pendidik menggunakan kemajuan teknologi pada saat pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai potensi yang diharapkan. Penggunaan teknologi pada proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi peserta didik dan menyediakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan (Iskandar dkk., 2023).

Temuan literatur mengungkapkan bahwa pengembangan bahan ajar tidak dilakukan dengan benar; sebagian besar masih menggunakan buku teks yang disediakan pemerintah (Wahiddah dkk., 2022). Sejalan dengan yang ditemukan di lapangan terdapat pendidik yang tidak mempersiapkan atau menyusun bahan ajar yang seharusnya digunakan selama proses pembelajaran. Pendidik hanya menggunakan buku tema atau buku yang diterbitkan pemerintah sebagai sumber pembelajaran. Padahal pendidik harus memiliki 4 kompetensi yaitu 1) kompetensi pedagogis, 2) kompetensi kepribadian, 3) kompetensi sosial, 4) kompetensi

profesional. Pada kompetensi profesional pendidik harus memiliki kemampuan kompetensi inti, maksudnya ialah dapat mengembangkan materi pembelajaran yang inovatif. Meskipun demikian pendidik masih berfokus pada buku pendidik dan peserta didik yang berasal dari pemerintah salah satunya pada pembelajaran IPA. Pendidik menggunakan materi yang ada di buku pendidik dan peserta didik sehingga proses belajar mengajar dirasa kurang optimal. Salah satunya pada materi sistem pencernaan manusia, peserta didik masih belum bisa membedakan fungsi-fungsi organ yang terdapat dalam sistem pencernaan.

Materi yang berkaitan dengan sistem pencernaan pada manusia mencakup mekanisme proses pencernaan. Banyaknya istilah yang asing bagi peserta didik, materi tersebut masih dianggap sulit untuk dipahami sehingga diperlukan sumber pengajaran seperti bahan ajar (Kasmayanti, Setyaningrum, dan Atmaja, 2023). Media buku cerita bergambar berbasis saintifik yang mengacu pada kurikulum 2013 sebelumnya telah dikembangkan oleh Rosyana, Ilhamdi, dan Dewi (2021) untuk membantu peserta didik memahami materi sistem pencernaan manusia.. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi materi mendapatkan kriteria sangat layak, validasi media mendapatkan kriteria sangat layak, dan hasil respon 6 peserta didik mendapatkan kriteria sangat layak. Belum adanya penelitian yang mengembangkan buku cerita bergambar digital pada materi sistem pencernaan di kelas V yang mengacu pada kurikulum merdeka. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan buku cerita bergambar digital pada materi sistem pencernaan manusia yang di dalamnya berisi cerita dan ilustrasi mengenai sistem pencernaan manusia yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Dengan demikian, judul penelitian berfokus pada “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Sekolah Dasar”. Diharapkan dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat membantu peserta didik kelas V sekolah dasar untuk memahami materi sistem pencernaan pada manusia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana kebutuhan buku cerita bergambar digital pada materi sistem pencernaan manusia di sekolah dasar?
- 1.2.2 Bagaimana rancangan desain buku cerita bergambar digital pada materi sistem pencernaan manusia yang akan dikembangkan di sekolah dasar?
- 1.2.3 Bagaimana hasil validasi buku cerita bergambar digital pada materi sistem pencernaan manusia di sekolah dasar?
- 1.2.4 Bagaimana hasil uji coba buku cerita bergambar digital pada materi sistem pencernaan manusia yang sudah dikembangkan di sekolah dasar?
- 1.2.5 Bagaimana hasil evaluasi buku cerita bergambar digital pada materi sistem pencernaan manusia yang sudah dikembangkan di sekolah dasar?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian diuraikan sebagai berikut.

- 1.3.1 Untuk mendeskripsikan kebutuhan buku cerita bergambar digital pada materi sistem pencernaan manusia di sekolah dasar.
- 1.3.2 Untuk mendeskripsikan rancangan desain buku cerita bergambar digital pada materi sistem pencernaan manusia di sekolah dasar.
- 1.3.3 Untuk mendeskripsikan hasil validasi buku cerita bergambar digital pada materi sistem pencernaan manusia di sekolah dasar.
- 1.3.4 Untuk mendeskripsikan hasil uji coba buku cerita bergambar digital pada materi sistem pencernaan manusia di sekolah dasar.
- 1.3.5 Untuk mendeskripsikan hasil evaluasi buku cerita bergambar digital pada materi sistem pencernaan manusia di sekolah dasar.

### **1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian**

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, khususnya di bidang pendidikan dalam memfasilitasi pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Adapun manfaat penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat secara teoritis diuraikan sebagai berikut.

- a. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi, informasi, serta inovasi terkait pengembangan baha ajar.

- b. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia.

#### **1.4.2 Manfaat Kebijakan**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan arahan kebijakan dalam pemenuhan standar kurikulum yang ditetapkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi sistem pencernaan pada manusia.

#### **1.4.3 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

- a. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan pemahaman kepada peserta didik kelas V sekolah dasar pada materi sistem pencernaan pada manusia, dapat membentuk minat literasi dengan menjadikan buku cerita bergambar digital sebagai bahan bacaan, dan meningkatkan keterampilan teknologi peserta didik.
- b. Bagi pendidik, hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan ajar materi sistem pencernaan manusia di kelas V sekolah dasar serta dapat membantu meningkatkan keterampilan teknologi pendidik.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar.
- d. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengalaman bagi mahasiswa dalam mengembangkan bahan ajar pada materi sistem pencernaan di sekolah dasar yang dikemas dalam bentuk buku cerita bergambar digital.

#### **1.4.4 Manfaat Isu serta Aksi Sosial**

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada semua pihak mengenai buku cerita bergambar digital pada materi sistem pencernaan manusia sebagai bahan ajar bagi peserta didik di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi lembaga-lembaga, baik formal maupun non formal untuk memanfaatkan buku cerita bergambar digital dalam mengajarkan materi sistem pencernaan manusia.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi memuat sistematika penulisan skripsi yang disusun, dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan: menyajikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.
2. Bab II Kajian Pustaka: menyajikan tinjauan literatur yang berisi konsep dan teori yang digunakan dalam penelitian seperti bahan ajar, buku cerita bergambar, buku cerita bergambar digital, sistem pencernaan manusia, serta penelitian relevan.
3. Bab III Metode Penelitian: menyajikan desain penelitian, partisipan penelitian, tempat dan waktu penelitian, pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data.
4. Bab IV Temuan dan Pembahasan: menyajikan temuan dan pembahasan penelitian berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data untuk menjawab rumusan masalah.
5. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi: menyajikan hasil analisis dari temuan penelitian, interpretasi mengenai temuan penelitian, serta hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.
6. Daftar Pustaka: menyajikan daftar rujukan sumber yang dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian.
7. Lampiran-Lampiran: menyajikan seluruh dokumen yang digunakan dalam penelitian yang terdiri dari surat administrasi penelitian, instrumen penelitian, data penelitian, catatan, serta dokumentasi kegiatan.