

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Pada bab ini dipaparkan enam hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bali merupakan pulau yang menjadi salah satu tujuan utama tempat singgah para turis manca negara secara global. Selain tempat yang strategis dan memiliki daerah yang kaya wisata alam. Bali juga kaya akan budaya yang dilirik oleh tamu asing. Salah satu budaya yang menjadi daya tarik turis manca negara adalah Bahasa Bali, kasusastraan bali yang banyak dijadikan lukisan-lukisan. Berbicara tentang Bahasa Bali tentu menjadi trending topik untuk dibahas pada generasi muda sekarang.

Bahasa Bali tetap menjadi bagian penting dari warisan budaya masyarakat Bali di Indonesia. Masyarakat Bali menjaga Bahasa Bali sebagai alat komunikasi dalam berbagai situasi, baik yang resmi maupun yang santai, dengan tujuan memperkuat ikatan sosial di antara sesama penduduk Bali.

Peraturan Gubernur Bali No. 80 Tahun 2018 mengenai Pelindungan dan Penggunaan Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali, serta bulan Bahasa Bali (Pandiangan,

2019b). Penggunaan bahasa bali dengan menggunakan aksara bali sudah mulai diterapkan pada nama jalan yang ada di bali, tempat persembahayangan umat hindu, Lembaga dan Gedung pemerintahan dan lain-lain. Secara umum aksara bali di letakkan diatas huruf latin guna mengingatkan masyarakat bali untuk semakain mengingat aksara bali tersebut hal ini tidak bertentangan dengan Undang-undang No. 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara serta lagu kebangsaan (Hukum & 2018, 2009; INDONESIA, 2009; Kependidikan & 2017, 2017). Menggunakan Bahasa Bali dan Aksara Bali untuk mempertegas identitas budaya lokal sebagai bagian dari kekayaan Budaya Nasional, seiring dengan prinsip Ideologi Pancasila, UUD 1945, NKRI, dan semboyan Bhinneka Tunggal Ika.

Pemerintah telah menyiapkan upaya pengenalan Bahasa dan Aksara Bali melalui Peraturan Gubernur Bali No. 80 Tahun 2018. Salah satunya adalah penyelenggaraan bulan Bahasa Bali setiap bulan Februari. Pada saat menyambut bulan Bahasa Bali dilaksanakan berbagai lomba di berbagai tingkatan guna meningkatkan minat siswa pada Bahasa Bali (Peraturan Gubernur Bali No. 80 Tahun 2018). Seperti pada yang digelar oleh Organisasi Mahasiswa Undiksha yaitu HMJ BSID dan KMHD YBV Undiksha. Selain Ormawa di Bali, Lembaga Kebudayaan Bali juga sangat antusias menggelar berbagai kegiatan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendalaman Bahasa Bali dalam bidang Pendidikan seperti diselenggarakannya lomba mapidarta (berpidato menggunakan Bahasa Bali), masatua Bali (bercerita menggunakan Bahasa Bali), nyurat lontar (menulis aksara bali pada daun aren).

Walaupun Bahasa Bali hanya sebagai muatan lokal pada setiap sekolah di Bali, akan tetapi untuk mempelajari bahasa Bali tentu tidak hanya di tatap muka

dalam lingkungan sekolah. Dalam mempelajari Bahasa Bali, tentu kalangan masyarakat juga menjadi tempat yang layak. Mempelajari Bahasa Bali bukan hanya tentang aksara atau sor singgih. Dibutuhkan tekad dan keterampilan karena Bahasa Bali adalah mata pelajaran yang paling sulit untuk dipahami sepenuhnya.

Dhanawaty (2013), Bahasa Bali di sekolah dasar Bali kurang diminati siswa, namun mereka ingin mendapat nilai baik, serta para guru ingin siswa-siswa berhasil dalam Bahasa Bali. Oleh karena itu, perlu strategi untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam memahami mata pelajaran ini dan meningkatkan prestasi mereka.

Suardiana (2020), Pembelajaran Bahasa Bali di sekolah dasar dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, baik secara lisan maupun tertulis. Penggunaan metode yang sesuai akan mendukung partisipasi aktif siswa, meningkatkan kemampuan berbicara, dan membentuk generasi yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya melalui kemampuan berbicara cerita.

Dalam wawancara pada 22 Februari 2021, Ibu Kadek Sudarayani S.Pd, guru Bahasa Bali dan Wali Kelas IV di SD Negeri 1 Seririt, menyampaikan bahwa fasilitas sekolah seperti komputer dan LCD masih terbatas. Beliau juga mengakui kekurangan pemahaman dalam mengembangkan media pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran Bahasa Bali, terutama materi Satua Bali bagi siswa kelas IV SD. Hal ini menyebabkan daya serap pengetahuan siswa yang belum maksimal sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Ia mencatat banyak siswa belum mencapai Standar Ketuntasan Minimum (KKM) Bahasa Bali (70). Rata-rata hasil belajar Bahasa Bali kelas 4 sebelum diakumulasi dengan nilai sikap adalah 61,5. Hal ini menunjukkan rendahnya respon siswa selama proses pembelajaran Bahasa

Bali di kelas. Hal ini tentu disebabkan oleh kurangnya inovasi media yang dapat memancing motivasi belajar siswa.

Saat ini tentu masih terdapat berbagai permasalahan dan kendala dalam sektor pendidikan di dalam sekolah yang dijadikan objek penelitian, Salah satu isu adalah daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan guru rendah karena metode pengajaran yang kurang inovatif, seperti ceramah. Tak hanya itu pada masa pandemi ini penting halnya memberikan pengajaran kepada siswa dengan metode yang lebih inovatif sebab siswa yang hanya belajar melalui daring, semi daring maupun langsung akan lebih mudah memahami materi apabila di iringi dengan media pembelajaran. Selain hal tersebut guru hanya menggunakan buku paket sebagai penunjang dalam pembelajaran. Adapun media yang tersedia dalam sekolah dasar tersebut hanya sebatas buku paket saja. Serta saat ini kurangnya ketersediaan fasilitas yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Sebagian besar siswa kurang aktif dalam pembelajaran, hanya 1 hingga 4 dari 25 siswa yang aktif. Serta jenjang sosial siswa sangat bervariasi sehingga tidak seluruh siswa dilengkapi dengan alat komunikasi (*handphone*) yang dapat menunjang belajar siswa sehingga tugas-tugas di ambil langsung oleh orang tua ke sekolah dan tetap mematuhi protokol kesehatan. Guru Bahasa Bali menghadapi kesulitan dalam menemukan media menarik yang dapat meningkatkan minat siswa untuk berbicara di depan kelas karena adanya kesenjangan ini.

Peneliti mengusulkan penggunaan buku cerita berilustrasi sebagai solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, perlu pengembangan media pembelajaran, dan Teknologi Pendidikan memiliki peran penting dalam menyediakan alternatif bagi guru yang kesulitan

dalam menciptakan media pembelajaran menarik. Menurut Mahadewi (2014:19), Teknologi Pendidikan adalah teori dan praktik yang berkaitan dengan memfasilitasi pembelajaran peserta didik melalui media dan sumber belajar. Hal ini memengaruhi perkembangan pendidikan, termasuk proses belajar dan penyediaan sarana pembelajaran yang efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut (Pandiangan, 2019a), Peran guru adalah memberikan informasi kepada siswa, dan kesuksesan siswa bergantung pada pemahaman mereka terhadap informasi tersebut. Guru harus berinovasi dalam pembelajaran untuk membuatnya menarik dan memotivasi siswa, serta bisa berperan sebagai pencipta media yang sesuai dan efisien untuk siswa. Dalam pemilihan media pembelajaran yang berbasis gambar tentu muncul alasan yang dipikirkan terlebih dahulu oleh peneliti. Salah satunya adalah bagaimana memancing ketertarikan siswa terhadap gambar yang disajikan, karena secara biologis otak akan terangsang dan lebih tertarik terhadap gambar dan warna yang ada. Selain meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Bali, pembelajaran satua Bali juga membantu melestarikan kesusastraan Bali dan menyampaikan pesan moral yang dapat diterapkan oleh anak-anak, yang pada gilirannya meningkatkan nilai karakter mereka. Selanjutnya buku cerita bergambar berbasis digital ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Dengan mengacu pada konteks di atas, permasalahan yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah Pengembangan Buku Cerita Digital Bermodel Addie pada Pelajaran Bahasa Bali untuk Siswa Kelas 4 SD Negeri 1 Seririt dalam Tahun Ajaran 2021/2022.



## 1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan yang dapat dikaji melalui pemaparan latar belakang diatas yaitu:

1. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang bervariasi;
2. Hasil belajar siswa masih terdapat dibawah KKM yaitu 61,5;
3. Masih rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Hal ini terbukti ketika observasi yang dilakukan oleh peneliti, siswa tidak bisa langsung menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru mengenai materi yang disampaikan;
4. Sedikitnya media pembelajaran yang relevan dengan materi *Satua* Bahasa Bali, media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran masih sebatas buku pembelajaran saja;
5. Masih kurangnya sarana prasarana penunjang seperti LCD, buku cerita dalam pembelajaran;
6. Buku cerita bergambar dalam mata pelajaran Bahasa Bali belum ada pada SD 1 Seririt.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Dalam mengatasi keterbatasan yang ada, penelitian akan fokus pada permasalahan penggunaan media pembelajaran saat ini, yang terbatas pada buku paket dalam proses pembelajaran Bahasa Bali di kelas IV di SD Negeri 1 Seririt. Oleh karena itu, akan dikembangkan buku cerita digital berilustrasi untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Bali.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Melalui pembatasan masalah yang telah dikaji, dirumuskan permasalahan yakni:

1. Bagaimanakah rancang bangun Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Dengan Model Addie pada Siswa Kelas 4 SD Negeri 1 Seririt Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Tahun Ajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah validitas media Buku Cerita Bergambar Digital Dengan Model Addie pada Siswa Kelas 4 SD Negeri 1 Seririt Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Tahun Ajaran 2021/2022 berdasarkan uji validitas isi pembelajaran, uji validitas media pembelajaran, uji validitas desain pembelajaran ?
3. Bagaimanakah kepraktisan media Buku Cerita Bergambar Digital Dengan Model Addie pada Siswa Kelas 4 SD Negeri 1 Seririt Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Tahun Ajaran 2021/2022 berdasarkan uji perorangan dan kelompok kecil?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Melalui rumusan masalah yang telah dikaji, terdapat tujuan pengembangan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun Buku Cerita Bergambar Digital Dengan Model Addie pada Siswa Kelas 4 SD Negeri 1 Seririt Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Tahun Ajaran 2021/2022;
2. Untuk mendeskripsikan kualitas hasil validitas media Buku Cerita Bergambar Digital Dengan Model Addie pada Siswa Kelas 4 SD Negeri

1 Seririt Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Tahun Ajaran 2021/2022 berdasarkan uji validitas isi pembelajaran, uji validitas media pembelajaran, uji validitas desain pembelajaran;

3. Untuk mendeskripsikan hasil kepraktisan media Buku Cerita Bergambar Digital Dengan Model Addie pada Siswa Kelas 4 SD Negeri

1 Seririt Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Tahun Ajaran 2021/2022 berdasarkan uji perorangan dan kelompok kecil.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Berikut manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan.

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Dari segi teori, penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan dalam bentuk gagasan inovatif yang berkaitan dengan pemanfaatan buku cerita yang diilustrasikan.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Siswa

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap Bahasa Bali dan keterampilan berbicara atau bercerita mereka dalam mata pelajaran tersebut.

2. Bagi Guru

Diharapkan bahwa temuan dari penelitian ini akan memberikan manfaat bagi guru-guru sekolah dasar dalam meningkatkan



pembelajaran Bahasa Bali agar lebih efektif, efisien, dan menarik, serta tidak hanya tergantung pada buku teks.

### 3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat dan wawasan kepada lembaga pendidikan untuk memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai, mengingat banyaknya pilihan yang tersedia dalam proses belajar.

### 4. Bagi Peneliti Lain

Temuan dari penelitian ini bisa digunakan sebagai rujukan untuk penelitian-penelitian lainnya dan memotivasi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran.

## 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan adalah buku cerita berilustrasi yang menyampaikan pesan pembelajaran melalui teks dan gambar dalam format buku atau komik. Aplikasi Corel Draw akan digunakan dalam pengembangan produk ini. Berikut adalah spesifikasi yang diharapkan:

1. Penelitian ini akan menghasilkan Buku Cerita Digital dengan Model Addie untuk Siswa Kelas 4 di SD Negeri 1 Seririt dalam Mata Pelajaran Bahasa Bali pada Tahun Ajaran 2021/2022;
2. Cover buku yang berisikan judul dan gambar beberapa tokoh dalam cerita yang ada, kelas dan semester. Kemudian dilengkapi dengan kata pengantar, KD, materi singkat satua bali, cerita, evaluasi dan biodata penulis;

3. Buku cerita berilustrasi ini dirancang dengan penggunaan warna-warna yang menarik perhatian peserta didik;
4. Menggunakan Bahasa (bahasa bali madya) yang dapat dipahami peserta didik;
5. Buku cerita bergambar dapat di akses pada aplikasi *Flip builder* serta akan dibuat dengan buku ukuran A5 dan akan dicetak dengan kertas *art peper*.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Buku cerita berilustrasi akan digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang penting untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, pengembangan buku cerita berilustrasi adalah alternatif yang signifikan dalam menyediakan sumber belajar untuk mata pelajaran Bahasa Bali:

1. Menggunakan buku cerita berilustrasi diharapkan dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran Bahasa Bali;
2. Dengan menggunakan buku cerita berilustrasi, materi pembelajaran diharapkan menjadi menarik, menyenangkan, dan interaktif.

### **1.9 Asumsi dan keterbatasan pengembangan**

Dalam mengembangkan materi pembelajaran ini, ada beberapa kendala atau batasan yang dihadapi, yaitu:

1. Asumsi Pengembangan
  - a. Dalam melaksanakan KBM adanya buku cerita bergambar berbasis digital ini akan lebih mudah dibandingkan dengan buku paket, ataupun

media pembelajaran lainnya selain dapat di akses melalui *smartphone* dan *laptop* serta buku cerita bergambar berbasis digital ini akan lebih membantu daya ingat siswa mengenai materi satua bahasa bali yang disampaikan sehingga dapat membantu guru menjelaskan materi tentang satua bali;

- b. Dapat mempermudah siswa belajar Bahasa Bali khususnya dalam materi satua bali karena dengan gambar dan teks siswa akan lebih mengingat materi yang telah disampaikan;
  - c. Penggunaan media pembelajaran oleh guru membuat pembelajaran lebih menarik dan mencegah kebosanan, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Keterbatasan Pengembangan
- a. Pengembangan produk ini didasarkan pada kebutuhan siswa di SD Negeri 1 Seririt dalam pembelajaran Bahasa Bali, khususnya dalam konteks materi satua Bali;
  - b. Penelitian pengembangan ini hanya bertujuan menghasilkan buku cerita berilustrasi untuk siswa kelas 4 di SD Negeri 1 Seririt dalam mata pelajaran Bahasa Bali dengan fokus pada materi satua Bali.

### 1.10 Definisi istilah

Agar potensi kebingungan mengenai variabel yang digunakan dalam penelitian ini dapat dihindari, adalah sangat penting untuk memberikan penjelasan mengenai setiap variabel yang akan diuraikan di bawah ini:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan metode penelitian yang menciptakan dan menguji efektivitas suatu produk khusus.

2. Buku Cerita Bergambar

Buku cerita berilustrasi adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar-gambar untuk menyusun cerita.

3. Model ADDIE Model

Model ADDIE adalah kerangka kerja yang penting dalam pengembangan produk pembelajaran. Terdiri dari lima tahap yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

4. *Corel Draw*

Merupakan software pengolah dan pembuat gambar yang didasarkan vector sehingga dapat digunakan untuk mendesain buku cerita bergambar.

5. *Flip builder*

Merupakan software pembuatan *E-book* yang memiliki kelebihan untuk menyertakan audio pada *E-book* tersebut.