

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini, sumber daya manusia sangatlah penting. Ada berbagai macam variabel yang sangat menarik dalam upaya pengembangan sumber daya manusia, salah satunya adalah pendidikan. Sekolah memegang peranan penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Menurut Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem persekolahan, sekolah adalah tempat perwujudan dan pengaturan untuk menciptakan suasana belajar dan pengalaman pengembangan bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya secara efektif sehingga memiliki kekuatan, kearifan, akhlak, ketajaman, kehormatan dan kemampuan untuk melakukan tanpa bantuan orang lain, masyarakat, negara.

Pendidikan merupakan tindakan yang sengaja dilakukan untuk menyiapkan para siswa untuk peran mereka di masa mendatang melalui proses pendampingan, pengajaran, dan pelatihan. (Presiden Republik Indonesia, 2003). Pendidikan adalah proses yang mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok individu dengan tujuan memfasilitasi perkembangan mereka melalui pembelajaran, proses, dan pembentukan perilaku. Artinya, Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan mengamplifikasi kualitas sumber daya manusia (Suhariyanti, Sabrina Aulia Rahmah, 2021). Secara sederhana, pendidikan dapat membantu seseorang untuk terhindar dari kebodohan. Untuk menentukan tolak ukur pengetahuan seseorang dapat kita lihat dengan tingginya jenjang pendidikan

mereka. Salah satu prioritas hidup yang paling penting adalah pendidikan. Jalan hidup dan masa depan seseorang dibentuk oleh pendidikannya. Walaupun tidak semua orang berpikir demikian. Bagaimanapun, pendidikan masih merupakan hal terpenting yang dibutuhkan manusia. Pendidikan akan membentuk dan menyempurnakan keterampilan dan pengetahuan seseorang. Selain itu, pendidikan sering digunakan sebagai ukuran kualitas seseorang.

Di zaman yang sudah maju ini, pendidikan kini menjadi kebutuhan mendasar bagi setiap orang. Saat ini warga negara diwajibkan oleh pemerintah untuk memperoleh hak atas pendidikan untuk jangka waktu dua belas tahun, meskipun disarankan agar jangka waktu ini diperpanjang lebih lama lagi bahkan ke jenjang perkuliahan. Menurut Shafa Marwah dkk. (2018), Pendidikan memiliki peran yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Pendidikan memiliki dampak yang besar pada eksistensi manusia, berkontribusi pada terciptanya hubungan saling mendukung sehingga memungkinkan pemenuhan kebutuhan hidup. Secara ideal, pendidikan sebaiknya dimulai sejak usia dini untuk mempermudah penerapan nilai-nilai pendidikan di masa dewasa. Pendidikan juga dapat dilihat sebagai cara untuk melihat potensi peserta didik, sehingga diharapkan mereka mewarisi cara berpikir, sopan santun, norma, dan keyakinan yang akan membantu mereka tumbuh ke arah yang benar untuk mereka dari kehidupan saat dan masa yang akan datang.

Kemajuan yang cepat dalam teknologi dan ilmu pengetahuan, terutama di bidang teknologi informasi, memiliki dampak signifikan pada perancangan dan pelaksanaan strategi pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan ini, para guru dapat memanfaatkan beragam jenis media sesuai dengan

keperluan dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media-media ini mampu meningkatkan efisiensi dalam proses pendidikan (Yuanta, 2017). Oleh karena itu, pendidik diharapkan imajinatif untuk meningkatkan inspirasi belajar mereka. Tugas pendidik sebagai evaluator dimana sebagai evaluator instruktur berperan untuk mengumpulkan informasi atau data tentang kemajuan penemuan yang telah dipimpin. Sebagai instruktur yang cakap, salah satu tugas pendidik adalah iklim belajar yang menyenangkan dan berhasil guna meningkatkan kapasitas siswa.

Menurut catatan sejarah, Kemajuan peradaban manusia yang canggih tidak hanya bergantung pada kelimpahan sumber daya alam, tetapi juga pada kemampuan pengembangan sumber daya manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Negara-negara dengan budaya literasi yang kuat dan tingkat kecerdasan yang tinggi menunjukkan kapasitas mereka untuk bekerja sama, berpikir secara kritis, kreatif, dan berkomunikasi dalam menghadapi persaingan global. Ini sejalan dengan tujuan dan nilai-nilai mulia yang tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 untuk meningkatkan tingkat kecerdasan bangsa (Mansyur, 2019).

Alpian & Yatri (2022), menyatakan bahwa Kemampuan membaca merupakan unsur penting dari keterampilan berbahasa yang seharusnya dikuasai oleh semua individu, terutama pelajar. Khususnya dalam muatan Bahasa Indonesia, di dalamnya terdapat memiliki empat keterampilan yaitu berbicara, membaca, menyimak dan menulis. Apabila seseorang secara aktif terlibat dalam kegiatan membaca, hal tersebut secara alami akan meningkatkan kosakata, memperluas pengetahuannya, mengasah kemampuan berbicaranya, melatih daya pikirnya, dan sekaligus memungkinkannya untuk merespons materi yang dibaca. Kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan meningkatkan wawasan mereka

sangat bergantung pada kemampuan membaca mereka. Pada intinya, membaca adalah aktivitas yang mudah, namun sangat bermanfaat. Manfaat tersebut antara lain membaca dapat mempelajari berbagai mata pelajaran dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, meningkatkan kecerdasan, meningkatkan kreativitas dan imajinasi, meningkatkan rasa percaya diri, serta dapat membentuk karakter atau kepribadian seseorang. Penting untuk mengenalkan kebiasaan membaca kepada setiap individu sejak usia dini, terutama mengingat bahwa pada zaman digital ini, tingkat literasi di masyarakat Indonesia masih memiliki tingkat yang rendah (Lokal dkk., 2021).

Faktor yang mempengaruhi rendahnya minat membaca peserta didik yang dipengaruhi dari dalam diri peserta didik (internal) dan ada juga yang muncul, karena pengaruh yang berasal dari luar diri peserta didik (eksternal). Selain itu, sistem persekolahan masih kurang memberi peluang bagi tradisi literasi kepada peserta didik. Model pengajaran di kelas umumnya guru masih terlalu banyak bicara, sedangkan siswa terlalu sukar menjadi pendengar. Guru jarang menjadikan kegiatan membaca sebagai kerangka berpijak dalam pembelajarannya (Afrom, 2013). Sejalan dengan hal tersebut menurut Aktif (2018) menyatakan bahwa animasi sebagai pilihan dapat memberikan siswa proses belajar yang menyenangkan dan menarik serta meningkatkan motivasi dan juga memungkinkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Selain itu siswa dapat lebih mudah memahami materi ajar juga memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa sehingga dapat membangkitkan keinginan siswa dalam proses belajar di kelas. Media audio visual adalah berbagai macam media yang mengandung suara yang bisa didengar serta mengandung gambar yang bisa dilihat, contohnya yaitu slide

suara, berbagai ukuran film, rekaman media dan lainnya. Menurut Yusup dkk., (2016) media ini dianggap lebih menarik dan lebih baik karena mengandung kedua komponen media yang tentunya dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik di antaranya dicirikan oleh keterlibatan aktif siswa dalam belajar, menumbuh kembangkan keterampilan berpikir, meningkatkan kreativitas dalam menyelesaikan masalah, terjadinya kerjasama, dan tercapainya target ketuntasan belajar. Salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah penggunaan media animasi berbasis masalah. Di dalam animasi tersebut berisikan masalah-masalah sehingga memungkinkan munculnya ide-ide siswa dalam menanggapi dan menyelesaikan permasalahan yang bermakna dan berkualitas sehingga proses berpikir kritis siswa dapat muncul dan berkembang (Wahyuni dkk., 2018).

Agar pembelajaran menjadi lebih menarik, penting untuk merancang sistem pendidikan yang cocok bagi peserta didik dengan memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Dengan cara ini, siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Guru juga harus mampu mengembangkan berbagai media pembelajaran yang bisa menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Pembelajaran adalah sebuah proses di mana pendidik berinteraksi dengan peserta didik dan sumber belajar dalam lingkungan tertentu. Dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi edukatif yang disengaja dengan tujuan tertentu. Interaksi ini dimulai dari pendidik atau guru, dan melibatkan kegiatan belajar yang disusun dengan sistematis oleh peserta didik atau siswa melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian (Pane dan Darwis Dasopang 2017). Guru perlu memiliki

kemampuan untuk menghasilkan lingkungan pembelajaran yang berkualitas, penuh kreativitas, inovasi, dan menarik bagi peserta didik. Kualitas proses pembelajaran sangat bergantung pada cara guru menjalankan tugas dan tanggung jawabnya dalam proses belajar-mengajar.

Media pembelajaran merupakan instrumen yang dapat membantu pengajaran dan penumbuhan pengalaman sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan sekolah atau pembelajaran dapat dicapai dengan layak dan produktif (Teni Nurrita, 2018). Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik (Tafonao, 2018). Karena alasan tersebut, seorang pendidik sebaiknya memiliki kemampuan untuk menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran dalam pelaksanaan proses belajar-mengajar. Dengan demikian, pembelajaran akan menjadi lebih konkret dan membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang diajarkan oleh pendidik.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang memastikan beragam situasi permasalahan yang bermakna dan autentik kepada peserta didik yang berguna sebagai fundamen bagi penyelidikan dan investigasi peserta didik. Model pembelajaran ini juga didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata (Masril dkk., 2020). Pembelajaran berbasis masalah menggunakan suatu permasalahan yang nyata

dalam kehidupan sehari-hari (otentik) yang bersifat terbuka untuk diselesaikan oleh peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah, keterampilan sosial, keterampilan untuk belajar mandiri, dan membangun atau memperoleh pengetahuan baru.

Namun dewasa ini pendidikan di Indonesia khususnya pada jenjang sekolah dasar bisa dikatakan masih jauh dari apa yang diharapkan. Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran belum sepenuhnya dilakukan secara optimal oleh guru. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi pembelajaran. Di zaman yang serba canggih ini, kemajuan IPTEK seharusnya dapat dimanfaatkan oleh para pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang telah dilaksanakan pada saat observasi awal, ditemukan beberapa permasalahan yaitu:

Kegiatan belajar mengajar di sekolah masih menggunakan metode ceramah, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan mudah merasa jenuh.

Pemanfaatan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran masih belum sepenuhnya dilaksanakan.

Inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk kegiatan belajar belum dikatakan maksimal.

Materi pembelajaran yang ada di buku siswa masih sedikit dan terbatas. Ini mengakibatkan kesulitan bagi guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang memahami materi atau konsep yang dijelaskan oleh guru. Dampaknya adalah pembelajaran yang tidak memiliki makna dan pemahaman siswa yang terbatas (Mustofa & Syafi'ah, 2018). Karena itulah,

perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, termasuk dalam konteks Bahasa Indonesia.

Dengan merujuk pada masalah yang telah disebutkan, diperlukan upaya perubahan dan inovasi dalam sistem pembelajaran agar pengalaman belajar menjadi lebih menarik, dan agar dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa, terutama dalam keterampilan membaca, sehingga siswa lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Guru perlu memiliki kemampuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menghibur bagi siswa. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah mengembangkan media pembelajaran berupa animasi audio visual. Karena itu, fokus penelitian ini adalah pada pengembangan media pembelajaran animasi audio visual yang berorientasi pada pemecahan masalah dalam konteks materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru pada masa observasi awal di SD Negeri 4 Yehembang Kauh, guru sangat memerlukan media dalam bentuk media pembelajaran untuk dapat membantu siswa terutama membaca saat pembelajaran.

Pemilihan media animasi audio visual berbasis masalah dalam pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada subtema kebersamaan di rumah muatan Bahasa Indonesia Maka dari itu penting untuk mengembangkan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Audio Visual Berbasis Masalah Pada Subtema Kebersamaan di Rumah Muatan Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 4 Yehembang Kauh”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar di sekolah masih menggunakan metode ceramah, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan mudah merasa jenuh.
2. Pemanfaatan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran masih belum sepenuhnya dilaksanakan.
3. Inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk kegiatan belajar belum dikatakan maksimal.
4. Materi pembelajaran yang ada di buku siswa masih sedikit dan terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dipaparkan di atas, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini terbatas pada pengembangan media pembelajaran animasi audio visual berbasis masalah pada muatan subtema kebersamaan di rumah muatan Bahasa Indonesia sekolah dasar dalam pembelajaran kelas II di SD Negeri 4 Yehembang Kauh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran animasi audio visual berbasis masalah pada Subtema Kebersamaan di Rumah muatan Bahasa Indonesia bagi siswa kelas II di SD Negeri 4 Yehembang Kauh?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran animasi audio visual berbasis masalah pada Subtema Kebersamaan di Rumah muatan Bahasa Indonesia bagi siswa kelas II di SD Negeri 4 Yehembang Kauh?
3. Bagaimana respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran animasi audio visual berbasis masalah pada Subtema Kebersamaan di Rumah muatan Bahasa Indonesia kelas II di SD Negeri 4 Yehembang Kauh

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian pengembangan ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran animasi audio visual berbasis masalah pada Subtema Kebersamaan di Rumah muatan Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 4 Yehembang Kauh.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran animasi audio visual berbasis masalah pada Subtema Kebersamaan di Rumah muatan Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 4 Yehembang Kauh.
3. Untuk mengetahui respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran animasi audio visual berbasis masalah pada Subtema Kebersamaan di Rumah muatan Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 4 Yehembang Kauh

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat berbagai manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai landasan tentang pengembangan media pembelajaran animasi audio visual berbasis masalah. Pengembangan media pembelajaran animasi audio visual ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya serta pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Pengembangan animasi audio visual berbasis masalah ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang ada dalam subtema "kebersamaan di rumah" pada pelajaran Bahasa Indonesia, dan dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru terkait media pembelajaran dan membantu mereka menerapkan media tersebut dalam proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik dan meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu Kepala Sekolah untuk Meningkatkan kualitas pendidikan dan menjadi sumber informasi yang berguna dalam upaya perbaikan mutu pembelajaran di sekolah.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai panduan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi audio visual yang berfokus pada pemecahan masalah, serta dapat berfungsi sebagai kontribusi dan rekomendasi dalam penelitian yang memiliki tujuan serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa animasi audio visual berbasis masalah pada subtema kebersamaan muatan Bahasa Indonesia. Spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran animasi audio visual pada berbasis masalah pada subtema kebersamaan di rumah muatan Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar.
2. Dalam bahan ajar media tersebut terdapat animasi-animasi bergerak yang dapat menarik perhatian siswa dalam memperhatikan media pembelajaran yang ditayangkan.
3. Pada akhir media pembelajaran terdapat pesan moral yang terkandung dalam animasi yang diberikan kepada siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru selama kegiatan Observasi tahun 2022 di SD Negeri 4 Yehembang Kauh, bahwa pentingnya mengembangkan media pembelajaran animasi audio visual berbasis masalah pada muatan Bahasa Indonesia yang terdapat pada subtema kebersamaan di rumah. Materi pada buku pelajaran untuk siswa masih terbatas dan kurang memadai. Dengan pengembangan media pembelajaran animasi audio visual yang berfokus pada pemecahan masalah, diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pemahaman materi yang diajarkan oleh guru, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik serta menghibur bagi siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran animasi audio visual ini dikembangkan dengan beberapa asumsi yaitu sebagai berikut.

1. Siswa kelas II SD di SD Negeri 4 Yehembang Kauh secara keseluruhan sudah memiliki keterampilan membaca yang baik dan mengenal teknologi, oleh karena itu siswa dapat menggunakan media pembelajaran animasi audio visual berbasis masalah dengan optimal.
2. Fasilitas sarana di SD Negeri 4 Yehembang Kauh seperti adanya akses *wifi*, serta proyektor yang dapat membantu menjalankan media tersebut.
3. Guru kelas II di SD Negeri 4 Yehembang Kauh belum pernah menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran animasi audio visual berbasis

masalah yang berisi sebuah tampilan animasi yang menarik dalam proses pembelajaran di kelas.

4. Penerapan media pembelajaran animasi audio visual dalam proses pembelajaran, media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang segar kepada siswa, yang dapat memicu minat mereka terhadap materi yang disampaikan dalam media tersebut.

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran animasi audio visual berbasis masalah yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran animasi audio visual berbasis masalah dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas II di SD Negeri 4 Yehembang Kauh, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan hanya digunakan oleh siswa kelas II di SD Negeri 4 Yehembang Kauh.
2. Pengembangan media pembelajaran animasi audio visual berbasis masalah ini berdasarkan pada permasalahan-permasalahan yang ada di kelas II SD Negeri 4 Yehembang Kauh.
3. Pengembangan media pembelajaran animasi audio visual berbasis masalah ini terbatas pada muatan Bahasa Indonesia. Pada media pembelajaran berbasis masalah ini memiliki keterbatasan penelitian yang hanya diberikan pada siswa kelas II semester 2 di SD Negeri 4 Yehembang Kauh.
4. Pengembangan media pembelajaran animasi audio visual berbasis masalah ini menggunakan Model ADDIE yang terstruktur mengandung sejumlah langkah sistematis, termasuk analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam penelitian ini, hanya langkah analisis, perancangan, dan

pengembangan yang diterapkan, sedangkan langkah-langkah implementasi dan evaluasi tidak dilakukan.

1.10 Definisi Istilah

Agar pembaca tidak terjadi kesalahpahaman dengan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan batasan-batasan yang akan mempermudah pemahaman pembaca. Berikut adalah definisi-definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Penelitian pengembangan adalah tipe penelitian yang bertujuan untuk menciptakan dan menghasilkan produk, yaitu media yang digunakan untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran.
2. Animasi audio visual adalah perangkat lunak atau aplikasi yang digunakan untuk membuat suatu media pembelajaran yang menggabungkan elemen suara dengan beragam animasi yang menarik untuk siswa.
3. Model ADDIE adalah salah satu model dalam penelitian pengembangan yang terstruktur dengan tahapan-tahapan kegiatan yang diatur secara sistematis. Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang relatif mudah dimengerti dan diaplikasikan untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam konteks media dan sumber belajar.
4. Subtema kebersamaan di rumah adalah salah satu topik yang diajarkan dalam semester kedua di Sekolah Dasar untuk kelas II. Tujuan dari materi ini adalah untuk memperkenalkan dan memberikan pemahaman kepada siswa tentang

kerukunan dan kebersamaan yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

