

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Keberagaman kebudayaan di setiap negara di dunia memiliki keunikan dan ciri khas yang berbeda. Indonesia merupakan negara di bagian Asia Tenggara yang berada diantara benua Asia dan Australia serta antara samudra pasifik dan samudra Hindia yang dilintasi oleh garis khatulistiwa. Indonesia dikatakan sebagai Negeri Saba karena kekayaan alamnya yang melimpah ruah, baik di darat, laut maupun di udara termasuk kumpulan pulau yang terbentang dari Sabang hingga ujung Aceh ke Merauke, di Tanjung Papua (Mulyasa, 2017). Indonesia sejak tahun 1960 sampai dengan 2010 mengalami peningkatan jumlah penduduk yang tajam, dari 91 juta pada tahun 1961 menjadi 278 juta jiwa ada tahun 2023 (BPS, 2023). Bahasa daerah kurang lebih 700 bahasa, dengan kelompok etnik kurang lebih 300 suku bangsa serta 6 agama yang sekarang diakui di Indonesia. Negara Indonesia yang dikenal dengan nusantara dengan bersemboyankan Bhineka Tunggal Ika berbeda-beda namun tetap mempunyai ideologi yang sama Pancasila dan UUD 1945.

Penduduk Indonesia yang tersebar di seluruh penjuru negeri dengan kondisi geografis yang berbeda, hidup berdampingan dengan latar belakang yang beragam yang biasa disebut dengan kearifan lokal. Secara etimologi, istilah *wisdom* dapat diartikan sebagai “kearifan atau kebijaksanaan”, sedangkan *local* secara spesifik merujuk secara khusus pada suatu daerah setempat (Faisol,2017). Kearifan lokal setiap daerah yang ada di Indonesia memiliki tradisi dan adat istiadat yang berbeda di pengaruhi oleh kondisi suatu daerah tersebut. Kondisi tersebut memperkaya keberagaman budaya yang menjadikan Indonesia memiliki ciri khas tersendiri di

mata dunia.

Kearifan lokal atau *local wisdom* dapat dipahami sebagai kemampuan seseorang dalam berperilaku atau bersikap dengan menggunakan akal budinya di daerah setempat. Salah satu kearifan lokal yang berkembang di tengah masyarakat Indonesia adalah cerita rakyat. Menurut Danandjaya cerita rakyat adalah bentuk karya sastra lisan yang lahir dan berkembang dalam masyarakat tradisional dan disebarkan dalam bentuk relatif tetap atau dalam bentuk standar disebarkan di antara kolektif tertentu dalam waktu yang cukup lama (Nunung, 2017). Cerita rakyat muncul di masyarakat bukan tanpa maksud yang tersirat melainkan mempunyai maksud dan tujuan. Salah satu jenis cerita rakyat ialah legenda. Di dalam sebuah cerita rakyat termuat hal-hal yang berkaitan dengan berbagai peristiwa dalam masyarakat. Namun kenyataan yang diamati, cerita rakyat kurang diminati oleh generasi muda khususnya pelajar, hal ini disebabkan kurangnya pengembangan yang dilakukan pada cerita tersebut seperti merubahnya menjadi bentuk digital, khususnya buku-buku cerita dari dinas pendidikan yang masih berbentuk teks (Kusumawati, 2019).

Era digital ditandai dengan popularitas perangkat teknologi yang saat ini berkembang pesat. Revolusi digital atau biasa dikenal dengan revolusi industri 4.0, sebagai era pembuatan profil komputasi dan otomatisasi pencatatan di segala bidang, termasuk pendidikan (Gufon, 2018). Dalam proses pembangunannya, Indonesia baru saja memasuki tahapan revolusi industri 4.0. Realisasi Revolusi Industri 4.0 di Indonesia tidak hanya berlanjut pada bidang industri saja namun juga merambah pada sektor pendidikan. Peningkatan sumber daya manusia melalui program Linkage dan Integrasi pendidikan-industri merupakan bukti upaya adaptasi Industri 4.0 di bidang pendidikan.

Wujud kemajuan teknologi yang telah merambah dalam bidang pendidikan terlihat dari

banyaknya materi pendidikan digital yang mendukung proses pembelajaran secara *online* maupun *offline*. Hal ini menunjukkan bahwa era tradisional mulai berakhir dan era digital telah berubah. Keadaan ini memberikan dampak yang sangat besar bagi para praktisi pendidikan, baik praktisi maupun pendidik, dimana perubahan sistem pembelajaran tanpa persiapan yang memadai akan menimbulkan hambatan dan tantangan tersebut meluas ke semua jenjang, termasuk pendidikan dasar.

Dewasa ini perlu diperhatikan dalam dunia pendidikan yang mana keadaan saat ini sangat memprihatinka. Peniruan generasi muda saat ini terhadap idola budaya asing merupakan salah satu faktor yang menyebabkan perlahan-lahan ditinggalkannya budaya lokal dan nasional.” Menurut Ketut Dharsana dalam seminar Nasional Vokasi Teknologi (2016), saat ini banyak sekali komik yang mengangkat tema budaya rakyat, namun budaya rakyat masih belum banyak diminati masyarakat terutama anak-anak dan remaja.” Jika keadaan ini tidak segera diatasi maka akan berdampak buruk bagi Indonesia, khususnya terkait menurunnya kekayaan budaya nasional yang dikenal masyarakat.

Generasi muda saat ini yang didalamnya termasuk kategori pelajar lebih tertarik dalam menggunakan teknologi termasuk dalam kegiatan literasi. Literasi digital memainkan peranan yang sangat strategis dalam menghadapi globalisasi dunia. Semakin banyaknya kartun-kartun dan animasi dari luar negeri yang ditayangkan di Televisi Indonesia menunjukkan bahwa anak-anak Indonesia lebih menggemari cerita luar negeri dibandingkan cerita rakyat nusantara. Meskipun beberapa tahun yang lalu ada juga beberapa stasiun televisi yang menayangkan program bertema cerita rakyat nusantara, tetapi program tersebut sudah hilang dan tidak pernah tayang lagi. Oleh karena itu program digitalisasi pada cerita rakyat merupakan program berskala nasional sebagai upaya dalam mewujudkan Indonesia makin cakap digital sehingga membuka peluang

untuk memperkenalkan cerita rakyat dalam bentuk digital sebagai upaya untuk melestarikan budaya lokal yang berada pada ambang kepunahan (Irianti, 2022).

Provinsi Jambi telah menerbitkan karya sastra berupa cerita rakyat berupa “Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit”. Cerita tersebut diharapkan dapat memperkuat karakter bagi generasi muda melalui tertanamnya karakter, moral, nilai-nilai budaya, dan kearifan lokal, sehingga menjadi sebuah prinsip bagi siswa selama ini, mengingat kurikulum yang digunakan pada saat ini juga berbasis kurikulum merdeka yakni penerapan P5 yang mengedepankan pembentukan karakter siswa, sehingga sangat relevan jika cerita ini diterapkan dalam pembelajaran. Susanto (2020) menggambarkan “Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit” sebagai alternatif visi kepemimpinan sebagai seorang pemimpin di masa wabah dengan kandungan nilai karakter berani mengambil resiko, rela berkorban, demokratis, dapat dipercaya, serta berwibawa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, peneliti selanjutnya memilih judul “Pengembangan Media Digital Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit Dengan Memanfaatkan Aplikasi Animaker” yang berpedoman pada bagian analisis dan desain agar dapat lebih menarik untuk memperbaiki minat literasi siswa dalam membaca cerita rakyat lokal khususnya dari provinsi Jambi. Peneliti berinisiatif untuk membuat media pembelajaran berupa video animasi berbasis Animaker untuk melengkapi media pembelajaran agar siswa dapat memperoleh informasi lain selain dari buku teks dan guru yang menarik serta dapat diakses dari telepon genggam dan laptop.

Dalam penelitian dan pengembangan ini terdapat kesamaan dengan sejumlah penelitian yang memperlihatkan bahwasanya pengaruh digital patut ditingkatkan sebagai media pembelajaran karena kemampuannya dalam menunjang pembelajaran (Annisabrina, 2023). Berbicara mengenai penelitian terhadap digitalisasi sebelumnya pernah diteliti oleh Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rusdiah dkk dengan judul “Digitalisasi Cerita Rakyat Mandar”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah terletak dalam proses pengembangan cerita non digital menjadi bentuk digital sebagai daya tarik dalam minat literasi atau membaca. Perbedaan yang ditemukan terletak pada tujuan yang mana judul diatas memiliki tujuan untuk mengetahui angka peningkatan pengetahuan tentang Digitalisasi Cerita Rakyat Mandar, sedangkan peneliti hanya mengukur kelayakan video berdasarkan tingkat kesukaan.

Hal lain yang menjadi referensi dan penguat pentingnya penelitian ini dilakukan melalui penelitian yang dilakukan Dinda Anugrah dengan judul penelitian Digitalisasi Cerita Rakyat Orang Tuo Penyelam Seko ke dalam Bentuk Komik Strip Digital sebagai Alternatif Media Pembelajaran, sebagaimana pada penelitian ini didapatkan hasil observasi awal yang dilakukan pada hari Rabu tanggal 04 Oktober 2023 di SMAN 4 Sungai Penuh bahwasanya: 1)Siswa masih

kurang memahami materi cerita rakyat dikarenakan keterbatasan media yang dipergunakan oleh para guru; 2) media pembelajarannya kurang beragam pada proses pembelajaran, maka pembelajaran tidak menarik motivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajarannya. Persamaan dalam penelitian ini yakni sama-sama mengupayakan ketertarikan siswa terhadap cerita rakyat dan meningkatkan kemampuan literasi, sehingga siswa tidak merasa bosan untuk membaca. Adapun perbedaan dalam penelitian ini adalah produk akhir yang dikembangkan bukan berupa video melainkan Komik Strip, sedangkan yang dilakukan oleh peneliti berupa tayangan video.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan *Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit* menjadi bentuk digitalisasi dengan Memanfaatkan Aplikasi Animaker?
2. Bagaimana validitas pengembangan *Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit* menjadi bentuk digitalisasi dengan Memanfaatkan Aplikasi Animaker?
3. Bagaimana respons tenaga pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan *Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit* menjadi bentuk digitalisasi dengan Memanfaatkan Aplikasi Animaker?

## **1.3 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dijabarkan tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan *Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit* menjadi bentuk digitalisasi dengan Memanfaatkan Aplikasi Animaker?
2. Untuk menguji dan mengetahui tingkat validitas dari pengembangan *Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit* menjadi bentuk digitalisasi dengan Memanfaatkan Aplikasi Animaker?
3. Untuk mengetahui bagaimana respons tenaga pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan *Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit* menjadi bentuk digitalisasi dengan Memanfaatkan Aplikasi Animaker?

#### **1.4 Spesifikasi Pengembangan**

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa cerita rakyat berbasis digital yang berjudul *Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit*. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini memiliki spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa *Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit* berbasis digital menggunakan aplikasi Animaker.
2. Produk yang dikembangkan ini memuat *Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit* berbasis digital menggunakan aplikasi Animaker yang berasal dari desa Kembang Paseban, kecamatan Mersam, kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi.
3. Cerita yang berbentuk digital ini dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran digitalisasi *Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit* dalam bentuk tayangan video.

#### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

## **1. Secara Teoritik**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan, memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu literasi berbasis teknologi khususnya mengenai digitalisasi Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit dengan memanfaatkan aplikasi Animaker.

## **2. Secara Praktis**

### **a. Bagi Siswa**

Dari hasil penelitian ini siswa diharapkan memiliki minat literasi dan lebih terampil dalam membaca cerita lokal. Siswa dapat menjadi lebih kreatif, inovatif, serta dapat menyerap nilai-nilai moral yang biasa terkandung dalam cerita rakyat atau legenda dengan sajian yang lebih menarik.

### **b. Bagi Guru**

Sebagai sumber alternatif dan media pembelajaran bagi pendidik dalam menunjang proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran.

### **c. Bagi Peserta Didik**

*Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit* berbasis digital digunakan sebagai media untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi ajar sekaligus menjadi sarana motivasi pembelajaran pada siswa sehingga dapat mengoptimalkan proses kegiatan pembelajaran.

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.6.1 Asumsi Pengembangan**

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan digitalisasi *Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit* adalah:

1. Media pembelajaran berbasis digital ini mampu untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa untuk memperoleh pengetahuan baru.
2. Media pembelajaran berbasis digitalisasi merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan didalam kelas maupun secara mandiri oleh siswa.

#### 1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan digitalisasi *Legenda Datuk Marsam Sang Belalang* adalah sebagai berikut:

1. Produk pengembangan bahan ajar ini hanya difokuskan pada pembuatan video *Legenda Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit*.
2. Legenda yang disajikan merupakan cerita yang berasal dari daerah dari desa Kembang Paseban, kecamatan Mersam, kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi yang berjudul *Datuk Marsam Sang Belalang Kunyit* sudah pernah diterbitkan oleh Kantor Bahasa Provinsi Jambi dalam bentuk cetakan.
3. Produk yang dihasilkan hanya dapat digunakan pada perangkat elektronik saja.

#### 1.7 Definisi Istilah

Dalam penelitian ini, ada beberapa istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses, cara, atau perbuatan yang mana dalam hal ini mengembangkan dan mempraktikkan kembali suatu objek guna mencapai tujuan tertentu.
2. Digitalisasi adalah sebuah terminologi untuk menjelaskan proses alih media dari bentuk tercetak, audio, maupun video menjadi bentuk digital. Digitisasi dilakukan untuk

membuat arsip dokumen bentuk digital, untuk fungsi fotokopi, dan untuk membuat koleksi perpustakaan digital.