

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan berbahasa siswa. Salah satu kompetensi yang diharapkan adalah kemampuan menulis, khususnya dalam menciptakan karya sastra seperti cerita pendek. Menurut Permendikbud No. 37 Tahun 2018, pembelajaran bahasa Indonesia harus mampu mengembangkan keterampilan berbahasa yang mencakup membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis cerita pendek karena kurangnya pemahaman tentang unsur-unsur pembangun cerita, seperti tema, tokoh, alur, dan latar.

Pembelajaran menulis cerita pendek di SMP sering kali menghadapi tantangan, yaitu siswa merasa kesulitan dalam mengidentifikasi dan menerapkan unsur-unsur pembangun cerita. Selain itu, metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media yang menarik dapat mengurangi minat siswa untuk belajar. Depita (2024) berpendapat “Teknologi sangat bagus digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar terciptanya pembelajaran aktif dengan fokus untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Tidak hanya itu, teknologi dalam bidang pendidikan berupa penggunaan alat berbentuk aplikasi maupun platform untuk mempermudah proses pengajaran dan pembelajaran.”

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan peneliti dengan menyebarkan angket kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang ada saat ini masih belum maksimal.

Siswa sering kali mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi atau menganalisis unsur pembangun karya sastra, seperti cerpen, karena media yang digunakan kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk menarik minat siswa dalam belajar.

Salah satu solusi untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar sastra adalah dengan menggunakan pendekatan berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan pengetahuan, nilai, dan praktik yang berkembang dalam masyarakat setempat dan diwariskan dari generasi ke generasi. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat memberikan konteks yang lebih relevan bagi siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Rahmayanti et al (2018) menyebutkan bahwa kearifan lokal ialah hasil kebudayaan yang lahir dari pengalaman oleh sekumpulan masyarakat tertentu yang bertempat tinggal pada suatu daerah.

Mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami unsur-unsur intrinsik cerita, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal serta meningkatkan keterhubungan antara siswa dengan lingkungan sosial-budayanya. Adapun yang termasuk dalam kearifan lokal antara lain adalah cerita rakyat, permainan rakyat, adat istiadat setempat, peribahasa, pantun, lagu daerah, serta ritual adat yang dilakukan secara turun temurun.

Cerita rakyat “Putri Tangguk” dari Jambi, misalnya, merupakan salah satu bentuk kearifan lokal yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Cerita

ini mengandung nilai-nilai moral yang relevan dan berharga serta unsur-unsur sastra yang lengkap, sehingga dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dalam cerita fiksi. Cerita Putri Tangguk juga merupakan representasi nilai-nilai budaya lokal yang berakar pada masyarakat setempat. Penggunaan cerita ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual, serta memperkaya wawasan siswa tentang warisan budaya daerah. Hal ini sejalan dengan pendapat Misriani et al (2023) bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan potensi yang dimiliki oleh suatu bangsa.

Pengembangan media pembelajaran berbasis cerita rakyat ini juga dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung. Misalnya, dengan membuat media berbasis digital yang menarik, seperti video animasi, *e-book*, atau aplikasi interaktif yang menyajikan cerita “Putri Tangguk” secara visual dan menarik. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran tidak hanya memudahkan pemahaman siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan modern, yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital.

Said (2023) mengungkapkan bahwa “penggunaan media digital atau teknologi dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui beragam alat interaktif, seperti stimulasi, permainan edukatif, video interaktif, dan platform pembelajaran online. Hal ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan memahami konsep secara mendalam.” Pada konteks pembelajaran menulis cerita

pendek, media digital yang berbasis kearifan lokal dapat membantu siswa dalam memahami unsur-unsur cerita dengan cara yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis yang positif. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran sangat berperan dalam keberhasilan pembelajaran (Susanti et al., 2022). Tanpa adanya sebuah media pembelajaran, siswa akan mengalami kesulitan saat memperhatikan materi dan sulit untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Salah satu cara mengembangkan media ini adalah dengan bantuan aplikasi *Ispring Suite*. Aplikasi *Ispring Suite* merupakan perangkat lunak yang memiliki berbagai fitur pendukung dalam pembuatan media pembelajaran seperti teks, animasi, video, efek, musik serta pembuatan kuis interaktif (Budiman et al., 2021). *Ispring Suite* terintegrasi dengan *Microsoft Power Point*, memungkinkan tampilan presentasi menjadi lebih menarik dan dapat diubah ke dalam format Flash.

Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan menggunakan cerita rakyat “Putri Tangguk” dan didukung oleh teknologi seperti *Ispring Suite*, diharapkan pembelajaran sastra di SMP menjadi lebih efektif dan

menyenangkan. Siswa dapat memahami unsur-unsur intrinsik cerita fiksi secara kontekstual dan bermakna, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga pada pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai budaya lokal. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan sastra yang diperlukan, tetapi juga nilai-nilai moral yang bermanfaat bagi kehidupan mereka.

Melalui analisis yang telah dilakukan juga didapatkan informasi bahwa beberapa sekolah sudah memanfaatkan gawai dalam pembelajaran di sekolah. Tentu hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif lagi. Sulistyorini dan Listiadi (2022) mengungkapkan bahwa *smartphone* atau gawai merupakan sebuah alat atau perangkat yang bisa digunakan siswa untuk membantu proses belajar mengajar. *Smartphone* mempunyai dampak positif bagi keberhasilan suatu pembelajaran karena dengan adanya *smartphone* lahirlah berbagai inovasi di dunia pendidikan, salah satunya yaitu pembelajaran dengan menggunakan media digital.

Selain itu, dukungan fasilitas di sekolah juga sudah cukup memenuhi seperti jaringan internet atau wifi, proyektor, laptop, dan sound system. Namun, pengembangan media pembelajaran digital masih kurang, sementara itu kebutuhan akan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih diperlukan oleh siswa dalam pembelajaran. Dengan keterbatasan media pembelajaran yang ada sudah sebaiknya menjadi dasar pertimbangan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran dikembangkan berdasarkan kebutuhan dengan mempertimbangkan siswa, yaitu media pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial siswa, membantu siswa dalam mendapatkan alternatif

media selain buku teks, serta memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Dari observasi yang penulis lakukan, media pembelajaran yang ada digunakan di sekolah masih sedikit yang menerapkan unsur kearifan lokal di dalamnya, siswa masih kerap kali kesulitan dalam mengidentifikasi unsur instrinsik cerpen, siswa kurang menyukai membaca karena media pembelajaran yang dirasa kurang menarik, siswa juga tidak terlalu terlibat aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, sebagai alternatif solusi perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang efektif dan baik digunakan sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama kelas VIII berbasis kearifan lokal yang efektif, layak, dan baik untuk digunakan. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Mengidentifikasi Unsur Pembangun dalam Cerita Pendek di SMP.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan pada latar belakang, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran digital berbasis kearifan untuk mengidentifikasi unsur pembangun dalam cerita pendek di SMP?

2. Bagaimana penerapan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal terhadap pembelajaran mengidentifikasi unsur pembangun cerita pendek di SMP?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal untuk mengidentifikasi unsur pembangun dalam cerpen di SMP.
2. Mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran bahasa indonesia terutama materi teks fiksi (cerpen) di SMP.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Spesifikasi Media

- a) Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbentuk aplikasi, di dalamnya terdapat halaman awal yang berisi ikon masuk, ikon keluar, judul media, menu dan petunjuk penggunaan. Kemudian, masuk di halaman menu terdapat ikon keluar, ikon kembali, dan ikon selanjutnya, lalu menu utama dalam halaman ini yaitu pendahuluan, materi, dan latihan.

- b) Media disimpan dalam bentuk apk android.

2. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran digital yaitu mengidentifikasi unsur pembangun cerita pendek.

3. Media pembelajaran digital ini diharapkan mampu membantu peserta didik belajar tidak hanya di sekolah namun juga bisa belajar mandiri di rumah.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Permasalahan yang terjadi di sekolah terutama pada siswa merupakan suatu hal yang harus dihadapi oleh penulis. Kondisi yang menunjukkan bahwa tidak setiap waktu guru menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran teks cerita fiksi. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dapat menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan siswa dan pendidik.

Media mempunyai peran yang penting dalam sebuah pembelajaran. Cole dan Chan (Sutopo, 2012) mengatakan dengan menggunakan komputer sebagai media pendidikan dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa pada materi pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, menyesuaikan materi dengan kemampuan belajar siswa, mengurangi penggunaan waktu penyampaian materi dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan bentuk media pembelajaran yang baik dan sudah teruji.

1.6 Batasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal memiliki keterbatasan yaitu:

- 1) Keterbatasan waktu penelitian, maka fokus pengembangan media ini yaitu menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan bantuan *Ispring Suite* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII pada capaian pembelajaran mengulas teks fiksi yaitu mengidentifikasi unsur pembangun instrinsik dalam cerpen.
- 2) Untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal diperlukan keahlian dalam proses perancangan, pengembangan, sampai proses pengeditan produk yang membutuhkan penguasaan program *software* yang mendukung pengembangan.