

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dewasa ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut dapat dilihat dengan begitu banyaknya teknologi yang telah berhasil dikembangkan dan dapat berguna bagi kehidupan manusia. Teknologi tersebut dapat membantu kehidupan manusia pada bidang kesehatan, sosial, sampai dengan bidang pendidikan. Di dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi digunakan antara lain untuk penggunaan media pembelajaran, sistem penerimaan peserta didik, dan alternatif pembelajaran daring pada masa pandemi.

Menurut Darmawan (2014:1) seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran modern. Pembelajaran yang semula mengandalkan guru sebagai pusat untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, perlahan akan berganti dengan peserta didik sebagai pusat untuk memperoleh materi dengan kegiatan yang mereka lakukan. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat kita pahami perkembangan teknologi juga dapat mendorong terciptanya pola pembelajaran yang semula berpusat kepada guru, kemudian seiring dengan perkembangan zaman, peserta didiklah yang berperan sebagai pusat dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Husni dan Fatullah (2016) menunjukkan bahwa dari 1551 orang siswa kelompok SD dan SMP yang menjadi sampel penelitian, sekitar 94,84% menyatakan pernah menggunakan internet,

sementara jika sampel khusus para pelajar SMP dengan jumlah sampel penelitian 1115 orang siswa, sekitar 99,73% menyatakan pernah menggunakan internet. Fakta ini menunjukkan bahwa penggunaan internet di kalangan pelajar sudah tinggi. Tempat yang paling sering digunakan untuk mengakses internet adalah di rumah dan warnet. Tugas sekolah masih menjadi tujuan utama dalam penggunaan internet.

Selanjutnya, dapat dikatakan bahwa mutu pendidikan tidak hanya diukur dari nilai akademis, tetapi juga ditentukan oleh kemampuan yang relevan dalam kehidupan di masyarakat. Sehingga mampu mengembangkan diri dalam kehidupan di masyarakat. Hal itu sesuai dengan UU No.20 tahun 2003, Bab II, pasal 3 berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Namun dewasa ini dunia pendidikan mengalami hambatan yang diakibatkan dari penyebaran virus covid-19 yang melanda Indonesia. Dampak yang terjadi dari penyebaran virus-covid-19 mengakibatkan sistem pembelajaran yang sedianya dilakukan dengan sistem luring menjadi daring. Hal tersebut mengharuskan semua sistem pembelajaran memanfaatkan jejaring sosial dan media berbasis web. Hal tersebut sebagai upaya untuk tetap menjalankan proses

pembelajaran yang ada di setiap sekolah. Perkembangan pendidikan yang memanfaatkan media online sehingga banyak upaya yang dilakukan untuk mengembangkan bahan atau materi pembelajaran yang menjadi dasar bagi proses pembelajaran. Materi pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan memanfaatkan buku, namun dengan perubahan yang terjadi karena penyebaran virus covid-19 mengharuskan menggunakan media berbasis elektronik atau *E-Learning*. Dalam menyingkapi permasalahan tersebut perlu kiranya menerapkan program dan strategi untuk meningkatkan mutu pembelajaran berbasis *E-Learning*.

E-Learning adalah salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pemberian materi kepada peserta didik. Menurut Darmawan (2014:32) *E-Learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dan materi pelajaran. Demikian juga interaksi antara peserta didik dan pendidik ataupun dengan sesama peserta didik. Sedangkan Siahaan (Darmawan 2014:32) melihat manfaat *E-Learning* bagi peserta didik antara lain dapat memungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Sedangkan manfaat bagi pendidik antara lain dapat memudahkan melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan, sarana untuk mengembangkan diri, dan mengontrol kegiatan belajar peserta didik. Dari pernyataan di atas, menyebutkan bahwa penggunaan *E-Learning* dapat meningkatkan atau mengembangkan tingkat penyerapan materi bagi peserta didik.

Pemanfaatan pembelajaran menggunakan *E-Learning* bukan hanya saja dirasakan oleh pendidik dan peserta didik, namun juga bermanfaat bagi sekolah sebagai langkah untuk meningkatkan peserta didik dan pendidik. Salah satu manfaat bagi sekolah untuk menunjang peningkatan lingkungan sekolah dalam budaya membaca. Selain itu, mendukung program pemerintah yakni gerakan literasi di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang merupakan bagian dari Gerakan Literasi Nasional.

Gerakan Literasi Sekolah atau GLS adalah sebuah gerakan literasi di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang merupakan bagian dari Gerakan Literasi Nasional. Pada gerakan ini, Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah mengambil peran pada peningkatan minat baca siswa, Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan berperan pada penerbitan buku pendukung bagi siswa yang berbasis kearifan lokal, dan Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan berperan melalui program Satu Guru Satu Buku. Gerakan literasi sekolah merupakan salah satu bentuk kesadaran pemerintah akan pentingnya membangun budaya literasi dalam dunia pendidikan supaya tercipta budaya membaca dan menulis di lingkungan sekolah sebagai upaya terwujudnya long life education. Program ini dicanangkan dalam rangka menginisiasi Permendikbud No. 23 Tahun 2015 mengenai penumbuhan budi pekerti.

Berdasarkan Kemendikbud No. 232/2000, pembelajaran sastra di lembaga pendidikan adalah berbasis budaya. Pembelajaran berbasis budaya tersebut bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran akan identitas dan jati diri budaya pada siswa secara simultan. Meningkatkan toleransi dan apresiasi terhadap kemajemukan budaya lokal yang terdapat di lingkungan masyarakatnya melalui

proses pembelajaran yang memuat konteks budaya (Emzir, 2016: 232). Berdasarkan kurikulum 2013 revisi bahwa pembelajaran sastra di sekolah menengah pertama yang dijabarkan dalam silabus menekankan kepada cerita rakyat yang ada di daerah setempat dengan kajian struktur cerita yang terdapat pada kompetensi dasar (KD) 3.13 berpasangan dengan 4.13 sampai 3.15 berpasangan dengan 4.15.

Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang di masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap daerah. Pada umumnya cerita rakyat mengisahkan suatu kejadian di suatu tempat atau asal-muasal suatu tempat. Tokoh dalam cerita rakyat pun umumnya diwujudkan dalam bentuk manusia, hewan, dan dewa (Gusnetti, 2015). Menurut Bascom (Danandjaja, 1986: 50), “Cerita rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar, yaitu mite (*myth*), legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*)”.

Cerita rakyat mempunyai potensi dan peran sebagai kekayaan budaya. Cerita rakyat juga memiliki kandungan nilai pendidikan yang dapat dihayati, direnungkan, dan diapresiasi. Cerita rakyat dapat dijadikan modal apresiasi dengan cerita rakyat orang dapat mengetahui sejarah, pengalaman, pandangan hidup, adat istiadat, dan berbagai kegiatan lain yang terkandung dalam cerita rakyat.

Setiap daerah memiliki cerita rakyat yang berbeda-beda. Hal tersebut menjadikan banyak cerita rakyat yang berkembang di setiap daerah masih kurang dalam mengkaji cerita rakyat. Kecamatan Panjalu yang berada di Kabupaten Ciamis merupakan salah satu daerah yang memiliki cerita rakyat yang masih berkembang sampai sekarang dan memiliki nilai-nilai budaya dan sastra. Di

antaranya cerita rakyat yang berkembang di masyarakat Panjalu ialah cerita Prabu Borosngora dan kisah Maung Panjalu.

Cerita rakyat Panjalu kisah Prabu Borosngora merupakan kisah yang menceritakan anak kerajaan Panjalu yang diperintahkan ayahnya untuk mencari ilmu kebahagiaan dunia dan akhirat hingga sampai ke Mekkah dan berguru kepada Ali bin Abi Thalib. Nilai-nilai pendidikan yang terkandung dari cerita Prabu Borosngora diantaranya taat perintah orang tua, taat beragama, dan mempertahankan adat kerajaan yang dijunjung tinggi perlu diteladani. Sementara, kisah Maung Panjalu merupakan kisah dua anak Kerajaan Padjajaran yang menjadi maung (macan) karena tidak patuh terhadap perintah kakeknya. Hal ini membuktikan pada dua cerita tersebut kaya akan nilai-nilai pendidikan yang mesti dipelajari.

Cerita rakyat berperan strategis dalam pembelajaran masyarakat. Peran cerita rakyat dalam pembelajaran masyarakat sebagai pengokoh nilai-nilai sosial-budaya yang berlaku dalam masyarakat. Selain itu cerita rakyat terkandung ajaran-ajaran etika dan moral yang dipakai sebagai pedoman bagi masyarakat. Di samping itu di dalamnya juga terdapat larangan dan pantangan yang perlu dihindari. Namun, dewasa ini, setiap tahun cerita rakyat semakin berkurang. Hal tersebut terjadi karena cerita rakyat jarang atau bahkan tidak pernah lagi dikisahkan oleh orang tua kepada anak-anaknya. Cerita rakyat semakin tidak terdengar, tidak lagi berkarib dengan masyarakat penikmatnya. Berdasarkan Kajian PBB (UNESCO) bahwa, "Pada tahun 2012 mencatat indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001. Bahwa dalam setiap 1.000 orang, hanya ada satu orang yang memiliki minat baca" (Artana: 2017). Cepat atau lambat pembangunan akan menimbulkan

pergeseran nilai-nilai tertentu. Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempunyai pengaruh dalam mempercepat punahnya sastra lisan daerah.

Penelitian ini menggunakan jenis kajian struktural dan kajian tentang nilai yang terkandung dalam cerita rakyat dibatasi pada nilai edukatif (pendidikan) yang meliputi nilai moral, nilai adat, nilai agama, nilai sejarah, dan nilai kepahlawanan. Hasil penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD dengan proyek akhir membuat bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat untuk mendukung gerakan literasi di sekolah. Adapun pengembangan bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar di Kabupaten Ciamis dipandang dapat dilakukan untuk memenuhi tujuan tersebut.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Cerita Bergambar untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama* ini diharapkan diperoleh hasil penelitian yang lebih lengkap dan mendalam.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka ada beberapa identifikasi masalah di antaranya yaitu:

1. perkembangan bahan ajar dalam bentuk *E-Learning* saat ini telah menjadi suatu kebutuhan.
2. Bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar masih kurang.
3. Bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar masih terbatas pada cerita tertentu.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas. Maka, penulis membatasi masalah yang akan dibahas pada tesis ini yaitu tentang *Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Cerita Bergambar untuk kelas VII Sekolah Menengah Pertama*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Seperti apakah kebutuhan guru akan bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar?
2. Seperti apakah kebutuhan siswa akan bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar?
3. Seperti apakah purwarupa bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar?
4. Seperti apakah validasi ahli (materi dan media) terhadap purwarupa bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar?
5. Seperti apakah produk akhir bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dalam penelitian ini mempunyai tujuan yakni;

1. Untuk mengetahui kebutuhan guru akan bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar.
2. Untuk mengetahui kebutuhan siswa akan bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar.
3. Untuk mengetahui purwarupa akan bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar.
4. Untuk mengetahui validasi ahli (materi dan media) terhadap purwarupa akan bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar.
5. Untuk mengetahui produk akhir akan bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru dan refrensi tambahan dalam pembelajaran *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar, penelitian ini dapat dipergunakan dalam pemanfaatan bahan ajar dalam mendukung terwujudnya pembelajaran cerita rakyat yang lebih baik, tepat, dan efektif.

2. Manfaat Praktis

Dari segi praktis, manfaat penelitian ini yaitu terbagi menjadi beberapa kategori, yaitu bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti selanjutnya.

a) Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap dapat membantu siswa sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran cerita rakyat berbasis cerita bergambar yang menarik dan efektif.

b) Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini, guru dapat memaanfaatkannya sebagai tambahan bahan ajar dalam pembelajaran cerita rakyat berbasis cerita bergambar, selain itu juga sebagai sarana meningkatkan upaya siswa dalam peningkatan minat membaca.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk dijadikan bahan pertimbangan sebagai acuan atau dijadikan solusi untuk proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam materi cerita rakyat.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, dapat menambah wawasan lebih luas lagi bagi peneliti lain mengenai pengembangan bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar di tingkat SMP, serta memberikan pengalaman dan dijadikan acuan atau referensi untuk lebih baik lagi dalam melakukan suatu penelitian pada masa yang akan datang.

Penyusunan *Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Cerita Bergambar untuk Siswa Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama* akan memberikan beberapa manfaat diantaranya yaitu:

- (1) penulis tergerak untuk mengembangkan cerita rakyat yang telah ada menjadi cerita bergambar berbasis elektronik learning sebagai bahan ajar;
- (2) bahan ajar *E-Learning* ini praktis karena berbentuk data lunak yang tidak membutuhkan tempat dalam bentuk fisik;
- (3) menghemat kertas karena tidak dalam bentuk cetak, secara otomatis hemat biaya dan turut membantu mengurangi penggunaan kertas;
- (4) bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar ini fleksibel karena sudah tertanam dalam perangkat elektronik baik telepon seluler, PC, atau laptop; dan
- (5) bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar ini dapat digunakan oleh masyarakat umum karena tidak dikhususkan untuk dunia pendidikan saja.

G. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Spesifikasi produk dari *Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Cerita Bergambar untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama* yang dikembangkan yaitu:

1. Program yang digunakan dalam menyusun bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar ini yaitu web *E-Learning* google site, cerita rakyat Panjalu bergambar, dan *google form*;

2. Penulis Menyusun bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar menggunakan web google site, dengan beberapa fitur yakni home atau beranda, hakikat folklor, hakikat cerita rakyat, unsur intrinsik, nilai edukatif, soal-soal dan kontak kami;
3. Bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar ini dapat diakses di google baik menggunakan PC atau gawai;
4. Susunan bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar ini terdiri atas:
 - a) Tampilan awal meliputi
 - (1) Home/ beranda
 - (2) Hakikat folklor
 - (3) Hakikat Cerita rakyat
 - (4) Cerita rakyat Panjalu bergambar
 - (5) Unsur Intrinsik
 - (6) Nilai pendidikan
 - (7) Soal-soal
 - (8) Kontak kami
 - b) Tampilan beranda meliputi penjelasan pengembangan mengenai bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar dan kompetensi dasar (KD).
 - c) Tampilan hakikat folklor meliputi pengertian folklor, macam-macam folklor, dan ciri pengenal folklor.
 - d) Tampilan hakikat cerita rakyat meliputi pengertian cerita rakyat, jenis-jenis cerita rakyat, dan fungsi cerita rakyat.

- e) Tampilan cerita rakyat berisi cerita rakyat Panjalu yang berjudul Prabu Borosngora berupa cerita bergambar dalam bentuk pdf yang bisa di download.
- f) Tampilan unsur intrinsik meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, dan amanat.
- g) Tampilan nilai pendidikan meliputi nilai adat atau tradisi, nilai moral, nilai kesejarahan, nilai keagamaan, dan nilai kepahlawanan.
- h) Kuis meliputi
 - (1) Soal posttest dalam bentuk link yang terpaut ke google form
 - (2) Soal pretest dalam bentuk link yang terpaut ke google form
- i) Tentang meliputi
 - (1) Penulis
 - (2) Pembuat web
 - (3) Animator

H. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan pedoman batasan pengertian untuk menghindari kesalahan dalam mengartikan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penulisan tesis ini. Judul tesis ini yaitu *Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Cerita Bergambar untuk siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama* maka definisi operasional yang akan penulis paparkan di bawah ini.

1. Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat

dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

2. bahan ajar berupa materi pembelajaran untuk membahas satu pokok bahasan, dapat berupa cetak (artikel, komik, infografis) maupun noncetak (audio dan video). Bahan ajar dirancang untuk menjadi alat bantu dalam pembelajaran terkait topik atau materi tertentu.
3. secara harafiah, yakni sistem pembelajaran menggunakan elektronik atau proses mengajar dan belajar yang dilakukan dalam jaringan, atau online. *E-Learning*, merupakan sebuah proses belajar dan mengajar, yang memanfaatkan media elektronik, secara khusus yaitu internet, sebagai sistem pembelajarannya. Secara umum, *E-Learning* adalah sebuah proses pembelajaran berbasis elektronik.
4. cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita.
5. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun cerpen dari dalam. Unsur intrinsik cerpen terdiri atas tema, tokoh, penokohan, alur, latar, sudut pandang, amanat.
6. Nilai edukatif adalah hal-hal penting yang dapat memberikan tuntunan kepada manusia dalam pertumbuhan dan perkembangannya hingga tercapai kedewasaan dalam arti jasmani dan rohani. Nilai pendidikan meliputi nilai moral. Nilai tradisi, nilai keagamaan, nilai kesejarahan, dan nilai kepahlawanan.