

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan oleh diri mereka, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan tidak hanya membantu peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan, tetapi juga meningkatkan kesadaran dan kemampuan berpikir kritis. Menurut Deni (dalam Asmarani Dewi, 2019) , pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan lingkungan belajar, yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu faktor yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah penggunaan bahan pembelajaran. Menurut Ain et al., (2023), perangkat pembelajaran yang baik adalah perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru sangat dianjurkan untuk menggunakan perangkat pembelajaran yang telah disesuaikan secara mandiri agar selaras dengan karakteristik serta kondisi lingkungan belajar. Bahan ajar yang dapat digunakan adalah bahan ajar yang terintegrasi dengan teknologi.

Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Bahan ajar menjadi komponen penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Bahan ajar yang mencakup tentang materi yang harus disampaikan dalam proses pembelajaran menjadikan bahan ajar ini menjadi hal yang penting dan menarik untuk mendukung keberhasilan penyampaian materi

dalam proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar biasanya dititikberatkan pada buku dan memang merupakan salah satu hal yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Namun selain buku, dengan perkembangan teknologi pemanfaatan sumber bahan ajar lainnya bisa menggunakan buku digital, CD interaktif, jurnal, majalah, poster dan masih banyak lagi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Saat ini siswa juga memiliki kecenderungan kurang berminat untuk membaca jika bahan ajar itu tebal dan kurang menarik sehingga perlu adanya usaha untuk menjadikan bahan ajar sebagai sesuatu yang menarik.

Salah satu syarat berkomunikasi yang baik yakni keterampilan dalam berbahasa. Keterampilan berbahasa terdiri dari 4 (empat) aspek, antara lain : mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Mulyati (2015) menyimak dan membaca merupakan aspek reseptif, sedangkan berbicara dan menulis merupakan sesuatu yang penting bagi manusia, karena manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa lepas dari manusia lainnya. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik dan benar serta dapat dipahami keterampilan berbahasa menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga keterampilan bahasa dibidang pendidikan dipelajari dan dimasukkan ke dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Keterampilan menyimak ialah awal dari keterampilan bahasa, karena didalam kemampuan berbahasa anak akan mampu mendengar terlebih dahulu sebelum berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan berbahasa aspek menyimak perlu ditingkatkan, karena selain meningkatkan keterampilan aspek menyimak maka aspek

keterampilan lainnya juga akan meningkat seperti keterampilan berbicara, membaca, dan menulis.

Berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP N 6 Ciamis yaitu Bapak Yoga Nuari S.Pd pada 4 September 2024, bahwa peserta didik kelas VII belum optimal dan belum memenuhi standar minimal nilai saat mengerjakan tugas menyimak cerita fantasi. Dari data tersebut dimungkinkan masih ada beberapa faktor yang mempengaruhi peserta didik belum memenuhi standar minimal, salah satunya guru kurang berhasil dalam mengajarkan cara menyimak cerita fantasi, monoton saat memberikan pelajaran sehingga kurang menarik minat peserta didik dan tidak ada kreativitas dari peserta didik, peserta didik jenuh karena media yang digunakan hanya modul, dan buku teks saja tidak ada media yang lain sehingga peserta didik kurang bersemangat. Dengan demikian menyimak cerita fantasi harus ditingkatkan untuk meningkatkan prestasi peserta didik dan membutuhkan media, contohnya dengan Lumi Education.

Aplikasi Lumi hadir sebagai salah satu solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Lumi adalah aplikasi berbasis teknologi yang dirancang untuk mendukung proses belajar-mengajar dengan menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti pembuatan konten visual, pengorganisasian ide, dan kolaborasi. Pemanfaatan aplikasi ini dalam pembelajaran menyimak cerita diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Dengan menggunakan Lumi, siswa dapat lebih mudah menuangkan ide-ide mereka melalui bantuan fitur-fitur yang tersedia, sehingga proses menulis menjadi lebih terarah dan produktif. Selain itu, pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi

Lumi juga relevan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada siswa. Melalui pendekatan ini, guru dapat menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan siswa.

Perubahan zaman yang ditandai dengan revolusi digital dan teknologi kecerdasan buatan (AI) menuntut sistem pendidikan yang relevan, adaptif, dan humanistik. Gagasan kurikulum *Deep Learning* muncul sebagai respons atas kebutuhan akan pembelajaran yang tidak hanya mentransfer informasi, tetapi juga membentuk pola pikir kritis dan mendalam pada siswa. Kurikulum *Deep Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam melalui pemikiran kritis, keterlibatan aktif, dan koneksi nyata dengan kehidupan. Kurikulum *Deep Learning* bukan sekedar metode, tetapi paradigma baru dalam pembelajaran. Kurikulum ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang belajar secara sadar, bermakna, dan menyenangkan. Dalam jangka panjang, pendekatan ini dapat membentuk generasi pembelajar seumur hidup yang mampu berpikir kritis, beradaptasi, dan menyelesaikan masalah kompleks di dunia nyata.

Beberapa penelitian telah menunjukkan manfaat dari penggunaan bahan ajar LUMI berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Menurut penelitian yang dipublikasikan oleh Santoso (2021), bahan ajar yang memasukkan unsur budaya lokal dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka merasa lebih dekat dengan topik yang dipelajari. Di samping itu, materi berbasis kearifan lokal mampu membangun keterampilan berpikir kritis dan imajinasi siswa, serta memberikan ruang bagi mereka untuk lebih kreatif

dalam berkarya (Kanzunnudin, 2022).

Berdasarkan penelitian dari Nurhayati (2020), bahan ajar berbasis kearifan lokal juga terbukti efektif dalam menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan siswa terhadap budaya daerah mereka. Melalui cerita rakyat atau dongeng, siswa diperkenalkan pada nilai-nilai kebaikan, kepahlawanan, dan kejujuran yang terkandung dalam cerita tersebut, yang pada gilirannya dapat memperkuat karakter siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan berbasis budaya lokal tidak hanya berdampak positif pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif siswa.

Sihombing (2018) yang menyatakan bahwa masih banyak pendidik yang belum bisa menyelenggarakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta belum memanfaatkan media dan sumber pembelajaran yang sesuai. Kesenjangan antara harapan dan praktik ini menunjukkan kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis kata. Dengan menggunakan aplikasi Lumi memberikan solusi yang dapat menjembatani kesenjangan tersebut.

Penelitian ini menggunakan kajian permasalahan dengan metode R&D yaitu penelitian yang digunakan untuk pengembangan suatu teori serta memvalidasi sebuah produk. Produk pada penelitian ini yaitu video animasi cerita fantasi berjudul “Ciung Wanara”. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Lumi Education Pada Pembelajaran Menyimak Cerita Fantasi Kelas VII SMP Negeri 6 Ciamis”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kebutuhan bahan ajar interaktif berbasis Lumi Education pada pembelajarn menyimak cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 6 Ciamis?
2. Bagaimanakah produk yang dihasilkan interaktif berbasis Lumi Education?
3. Bagaimanakah validasi ahli dan pengguna bahan ajar interaktif berbasis Lumi Education pada pembelajaran menyimak cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 6 Ciamis?
4. Bagaimana hasil uji efektivitas bahan ajar interaktif berbasis Lumi Education pada pembelajarn menyimak cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 6 Ciamis?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dibuat maka penelitian ini memiliki tujuan :

1. Mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar interaktif berbasis Lumi Education pada pembelajarn menyimak cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 6 Ciamis.
2. Mengidentifikasi produk yang dihasilkan interaktif berbasis Lumi Education.
3. Mengidentifikasi validasi ahli dan pengguna bahan ajar interaktif berbasis Lumi Education pada pembelajaran menyimak cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 6 Ciamis.
4. Mengukur efektivitas bahan ajar interaktif berbasis Lumi Education pada pembelajarn menyimak cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 6 Ciamis.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah peserta didik dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi. Serta memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang sumber belajar berbasis Lumi Education.

2. Praktis

- a. Bagi guru, menjadi landasan untuk berinovasi dalam mengembangkan sumber belajar.
- b. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran berbentuk bahan ajar lumi dalam meningkatkan kemampuan menyimak cerita fantasi.

E. Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar. Adapun bahan ajar tersebut memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Bahan ajar berbasis Lumi Education adalah bahan ajar pada pembelajaran menyimak cerita fantasi kelas VII SMP Negeri 6 Ciamis.
2. Produk bahan ajar berbasis Lumi Education ini dikembangkan berdasarkan RPP.

F. Definisi Operasional

1. Pengembangan Bahan Ajar Lumi

Pengembangan Bahan Ajar LUMI adalah proses perancangan, pembuatan, dan evaluasi materi pembelajaran berbasis teks dongeng yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas 7 SMP. Proses ini meliputi beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan siswa dan kurikulum, perencanaan struktur dan konten bahan ajar, penulisan materi dongeng dengan fokus pada aspek budaya lokal, serta penyisipan kegiatan pembelajaran yang interaktif dan reflektif. Bahan ajar ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa, serta untuk memperkenalkan dan menghargai budaya lokal. Melalui kegiatan uji coba dan revisi berkelanjutan, bahan ajar LUMI diharapkan mampu menarik minat siswa, memfasilitasi pemahaman materi, dan memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna dalam konteks budaya mereka.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu interaktif berbasis teks dongeng yang dirancang dengan pendekatan kearifan lokal untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas 7 SMP. Media ini mencakup elemen visual, teks, dan kegiatan pembelajaran yang terstruktur guna memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Dalam penggunaannya, media ini berperan sebagai sarana yang mendukung proses pembelajaran melalui penyajian cerita lokal yang relevan, latihan interaktif, dan panduan kegiatan reflektif yang

bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa, mengembangkan daya imajinasi, serta menanamkan nilai-nilai budaya.

