

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahan ajar merupakan salah satu perangkat ajar yang dirancang oleh pendidik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Upaya tersebut agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar dapat membuat peserta didik merasa tertarik. Selain itu, bahan ajar pun dapat digunakan sebagai material pendukung berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran spesifik. Bahan ajar atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/subtopik dan rinciannya (Ruhimat, 2011:152).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa peran seorang pendidik dalam merancang atau pun menyusun bahan ajar sangatlah menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran (Pannen, 1995). Pendidik dituntut untuk memiliki pengetahuan dan kemampuan memilih serta menyusun bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan taksonomi Bloom meliputi kognisi, afeksi, dan psikomotorik. Dalam hal ini, semangat Kurikulum 2013 pendidik diberi peluang untuk mengalih wahanakan bahan materi tersebut menjadi bahan ajar yang lengkap dan terintegrasi.

Mascita, D. E. (2021: 51-62) menjelaskan bahwa penyusunan bahan ajar tidak hanya meliputi cara penentuan jenis materi, keadalaman, ruang lingkup, urutan penyajian, perlakuan (*treatment*) terhadap materi pembelajaran, tetapi bagaimana bahan ajar itu menjadi alat bantu pembelajaran memahami materi pokok yang telah digariskan dalam kurikulum. Oleh karena itu, bahan ajar sebaiknya disusun oleh pendidik sebagai penjabaran dari standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan materi pokok dalam kurikulum.

Model pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka adalah pembelajaran pedagogi genre. Model ini memiliki empat tahapan, yaitu: penjelasan untuk membangun konteks (*explaining, building the*

context), pemodelan (*modelling*), pembimbingan (*joint construction*), dan pemandirian (*independent construction*).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca dan memirsa) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis). Kompetensi berbahasa ini berdasar pada tiga hal yang saling berhubungan dan saling mendukung untuk mengembangkan kompetensi peserta didik, yaitu bahasa (mengembangkan kompetensi kebahasaan), sastra (kemampuan memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra); dan berpikir (kritis, kreatif, dan imajinatif). Pengembangan kompetensi berbahasa, bersastra, dan berpikir diharapkan membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan literasi tinggi dan berkarakter Pancasila.

Kurikulum pendidikan di Indonesia mempunyai harapan besar untuk melahirkan pelajar pancasila menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024. Pelajar pancasila ialah pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia. Selain itu, ia juga berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, serta kreatif (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Di dalam Kurikulum Merdeka dikenal istilah Capaian Pembelajaran. Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase. Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, capaian yang ditargetkan kepada kelas VII SMP masuk ke dalam fase D. Sebagai contoh, Capaian Pembelajaran pada lingkup materi teks narasi peserta didik mampu menganalisis dan memaknai informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang tepat dari teks fantasi audiovisual dan aural dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara. Capaian pembelajaran tersebut menegaskan bahwa peserta didik didorong untuk mampu mencakup kemampuan reseptif menyimak. Artinya peserta didik dilatih untuk menerima, memahami, dan memaknai informasi yang

didengar dengan sikap yang baik agar dapat menanggapi mitra tutur. Proses yang terjadi dalam menyimak mencakup kegiatan seperti mendengarkan dengan konsentrasi, mengidentifikasi, memahami pendapat, menginterpretasi tuturan bahasa, dan memaknainya berdasarkan konteks yang melatari tuturan tersebut. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam menyimak di antaranya kepekaan terhadap bunyi bahasa, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.

Salah satu teks fantasi bermuatan kebudayaan lokal adalah teks legenda. Sebagai bahan ajar teks fantasi, teks legenda merupakan manifestasi dari tradisi lisan yang dituliskan. Sebuah analisis terhadap Legenda Cirebon dengan menerapkan teori Koentjaraningrat (2009) oleh Mukmin, U. A (2020) menemukan bahwa sistem nilai budaya Cirebon memuat lima masalah dasar, yaitu hakikat hidup, hakikat karya, kedudukan manusia, hubungan manusia dengan alam, dan sesama manusia. Karenanya, pengajaran teks legenda Cirebon diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam teks legenda tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa teks legenda Cirebon dapat dikembangkan menjadi bahan ajar Teks Fantasi di SMP Kelas VII untuk mewujudkan pelajar profil pancasila.

Studi awal dilakukan penulis di lapangan dengan menggunakan teknik wawancara dan penyebaran angket. Angket disebar pada dua puluh tiga responden dari kelas VIIE SMP Negeri 1 Kota Cirebon. Hasil didapatkan sebagai berikut. Sebanyak 23 siswa (100%) menyatakan di dalam buku ajar tidak terdapat contoh teks legenda, sebanyak 20 siswa (87%) menyatakan bahwa pembelajaran teks fantasi masih menggunakan teks legenda yang kurang menarik, dan sebanyak 18 siswa (78%) menyadari bahwa belum mengenal teks legenda Cirebon. Selain itu, sebanyak 23 siswa (100%) mengaku perlu adanya bahan ajar pendamping yang lain dan sebanyak 18 siswa (78%) menyatakan tertarik dengan bahan ajar yang dapat digunakan dimana saja, terdapat video dan ilustrasi animasi. Sedangkan, sebanyak 20 siswa (87%) tertarik dengan bahan ajar yang terdapat video dan ilustrasi

animasi. Sebanyak 18 siswa (78%) menyampaikan ingin menggunakan kuis online sebagai evaluasi pembelajaran.

Kemudian, hasil wawancara dengan Ibu Sesi, Guru bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Kota Cirebon pada bulan Agustus 2022, bahwa di dalam buku ajar yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun 2021 yang berjudul Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs kelas VII belum tersaji materi dan contoh cerita legenda, maka pendidik harus menyiapkan bahan ajar pendamping dalam pembelajaran teks fantasi.

Bahan ajar digital dapat digunakan untuk memvisualisasikan alur cerita, objek, dan subjek dalam bentuk animasi. Selain itu, digunakan juga dalam proses desain, ketika siswa memecahkan masalah yang berbeda. Saat ini, semakin banyak guru yang memasukkan model digital (bahan ajar yang divisualisasikan pada layar digital) dalam pengajaran mereka untuk memenuhi kriteria silabus tentang kompetensi digital (Skolverket: 2011). Hal ini sejalan dengan kebutuhan keterampilan guru di abad 21 yang sudah memasuki era digital, di mana pendidik mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar dan kreativitas siswa, merancang dan mengembangkan pengalaman belajar dan asesmen era digital, menjadi model cara belajar dan bekerja di era digital, Mendorong dan menjadi model tanggung jawab dan masyarakat digital, mendorong dan menjadi model tanggung jawab serta masyarakat digital. Adams Becker dkk. (2017) berpendapat bahwa Teknologi dengan sendirinya bukanlah solusi yang memadai, melainkan sebagai pendukung pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang lebih efektif. Teknologi harus didasarkan pada pedagogi progresif dan model yang mendorong keterlibatan dan kinerja siswa yang lebih besar.

Untuk melengkapi data yang ditemukan di lapangan, penulis mengaitkan dengan penelitian sebelumnya oleh Eni Setiyawati (2022) tentang “Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV”. Penelitian ini menjelaskan bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan layak

untuk digunakan sebagai bahan ajar di kelas IV bahasa Indonesia. Persentase hasil validasi ahli sebesar 82% dari materi dan validasi ahli bahasa, dan 91% dari ahli desain. Sedangkan, validasi. Respon pengguna sangat baik karena hasil analisis angket guru kelas empat menunjukkan persentase aspek daya tarik sebesar 94%, aspek materi 75%, aspek pemilihan cerita adalah 94%. Sementara itu, untuk tanggapan dari siswa, aspek daya tarik sebesar 83%, aspek materi 86%, dan aspek bahasa 82%. Bahan ajar yang dikembangkan dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas empat di SD Negeri 111 Bengkulu Utara.

Penelitian sejenis yang dilakukan dengan judul “Pengembangan Modul Cerita Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Pancasila Berbasis Flipbook” oleh Wisudawati, W., & Sumardi, A. (2023). Penelitian ini mengembangkan modul teks cerita fabel bermuatan nilai-nilai Pancasila berbasis flipbook. Adapun hasil persentase uji kelayakan respons peserta didik sebesar 98% dan penilaian ahli materi dengan presentase kelayakan sebesar 97,50%.

Penelitian lain yang berkaitan dengan cerita rakyat oleh Kusmana dkk (2021) tentang “Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel Bermuatan Kearifan Lokal untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Peneliti menjelaskan bahwa teks fabel yang bermuatan kearifan lokal dapat digunakan sebagai pendidikan karakter. Penyajian bahan ajar secara visual lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan fungsi pendidikan karakter kepada siswa. Bahan ajar yang dikembangkan merupakan bahan ajar digital dalam bentuk video teks fabel yang harus diunduh. Penelitian dilakukan secara bertahap dengan menganalisis kebutuhan bahan ajar yang bermuatan pendidikan karakter, mengumpulkan, menyeleksi, dan menganalisis teks fabel dari lingkungan budaya siswa dan yang sesuai dengan perkembangan psikologis siswa. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Keabsahan data dilakukan dengan cara penilaian pakar. Data dianalisis dengan menggunakan analisis isi.

Kemudian, Emah Khuzaemah dan Hikmah Uswatun Ummi (2019) dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel dan Cerpen

Berorientasi Skill”. Peneliti menjelaskan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dalam bentuk modul berjudul *Mari Menulis Fabel yang Inspiratif*. Kegiatan yang dilakukan, meliputi: kembangkan imajinasimu, tentukan ide dan tema, gambarkan tokoh dan karakternya, rangkai peristiwa dan kembangkan cerita, selesaikan cerita dengan penuh makna, dan kembangkan inspirasimu. Setiap kegiatan belajar terdiri atas petunjuk belajar, standar kompetensi dan kompetensi dasar, indikator, uraian materi, kegiatan siswa, pertanyaan dan tugas, dan referensi. Desain penerapan bahan ajar ini menggunakan pendekatan saintifik. Penerapan pendekatan saintifik mampu menciptakan pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang baik.

Dalam *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, “Pengembangan bahan ajar cerita rakyat kuningan terintegrasi nilai karakter dalam pembelajaran apresiasi sastra di SMP.” (2018), Yoyoh Komariah melakukan kajian pengembangan bahan ajar. Penelitian tersebut menjelaskan proses pengembangan bahan ajar cerita rakyat Kuningan berbasis Pendidikan Karakter dalam bentuk LKS dengan langkah-langkah berikut (1) mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pengembangan bahan ajar; (2) mengidentifikasi jenis-jenis bahan ajar; (3) memilih materi pembelajaran yang sesuai atau relevan dengan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi; (4) memilih sumber bahan ajar; dan (5) mengemas bahan ajar. Hasil penelitian menunjukkan nilai karakter yang dianalisis dalam cerita Rakyat Kuningan mencakup nilai-nilai utama yang secara khusus didistribusikan ke dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu: (1) berpikir logis, (2) kritis, (3) kreatif dan inovatif, (4) percaya diri, (5) bertanggung jawab, (6) ingin tahu, (7) santun, dan (8) nasionalis. Nilai-nilai utama tersebut ditunjukkan melalui sifat, sikap, perilaku, dan tindakan tokoh-tokoh.

Bukti-bukti penelitian di atas memperkuat keyakinan penulis untuk mencoba mengadakan penelitian dengan mengangkat cerita dari daerah sendiri untuk melengkapi bahan ajar teks cerita rakyat di sekolah menengah pertama. Adapun penelitian yang akan dilakukan penulis adalah

mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru terhadap bahan ajar teks legenda yang digunakan dalam teks fantasi dan proses menyusun bahan ajar digital dalam bentuk aplikasi sebagai bahan ajar penunjang peserta didik menganalisis dan memaknai informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang tepat dari teks fantasi audiovisual dan aural dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengkaji legenda daerah Cirebon sebagai bahan ajar penunjang bagi peserta didik. Oleh karena itu, penulis mengambil judul “Pengembangan Bahan Ajar Teks Legenda Cirebon Berbasis Digital Untuk Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Cirebon.”

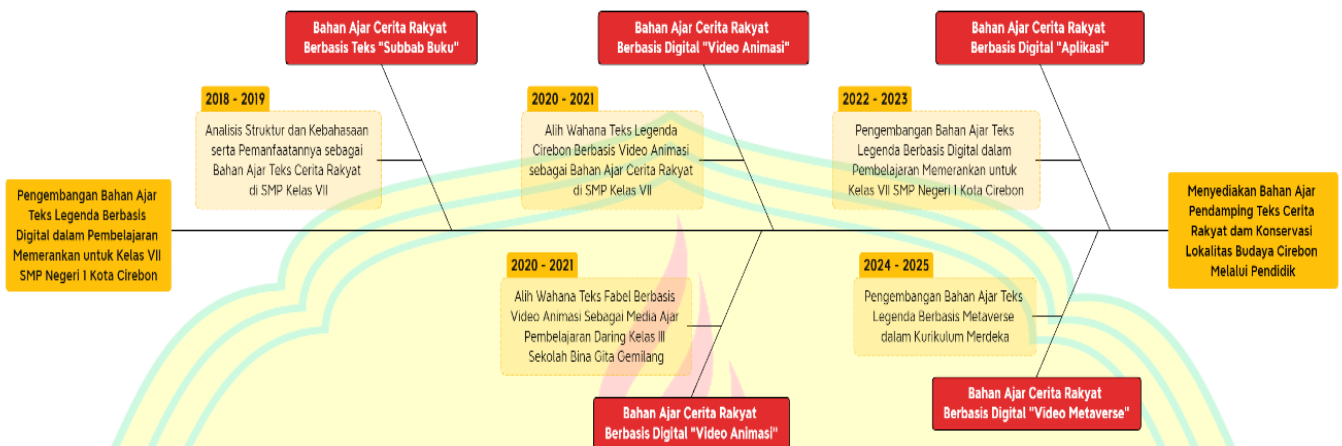
1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah analisis kelayakan teks Legenda Cirebon untuk dikembangkan menjadi bahan ajar berbasis digital untuk siswa SMP Kelas VII?
2. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar Legenda Cirebon berbasis digital untuk siswa SMP Kelas VII?
3. Bagaimanakah uji pakar terhadap kelayakan bahan ajar Legenda Cirebon berbasis digital untuk siswa SMP Kelas VII?

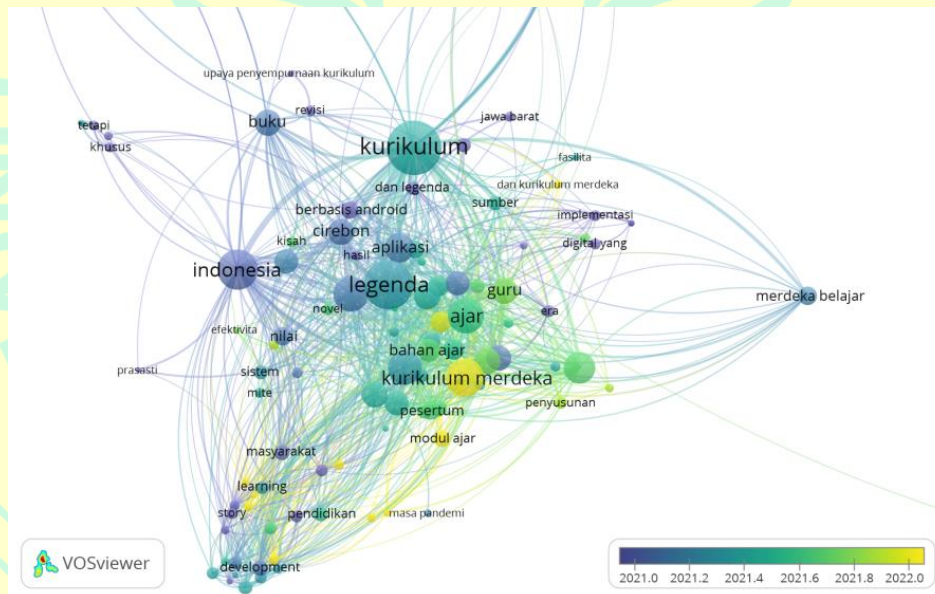
1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan analisis kelayakan teks Legenda Cirebon untuk dikembangkan menjadi bahan ajar Legenda Cirebon berbasis digital untuk siswa SMP Kelas VII.
2. Mendeskripsikan pengembangan bahan ajar legenda bahan ajar Legenda Cirebon berbasis digital untuk siswa SMP Kelas VII.
3. Mendeskripsikan hasil uji pakar terhadap bahan ajar Legenda Cirebon berbasis digital untuk siswa SMP kelas VII.

1.4 Peta Jalan Penelitian



1.5 Kebaruan Penelitian



Berdasarkan hasil analisis VOSviewer, kebaruan dari penelitian ini adalah pengembangan bahan legenda berbasis digital dengan model aplikasi untuk siswa SMP Kelas VII dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Bahan ajar teks legenda berbasis digital ini sebagai bahan ajar peserta didik memahami isi legenda dan mengembangkan cerita dengan begitu mudah pula bagi peserta didik untuk menganalisis dan memaknai informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang tepat dari teks fantasi

audiovisual dan aural dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara. Capaian pembelajaran tersebut menegaskan bahwa peserta didik didorong untuk mampu mencakup kemampuan reseptif menyimak. Artinya peserta didik dilatih untuk menerima, memahami, dan memaknai informasi yang didengar dengan sikap yang baik agar dapat menanggapi mitra tutur. Proses yang terjadi dalam menyimak mencakup kegiatan seperti mendengarkan dengan konsentrasi, mengidentifikasi, memahami pendapat, menginterpretasi tuturan bahasa, dan memaknainya berdasarkan konteks yang melatari tuturan tersebut. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam menyimak di antaranya kepekaan terhadap bunyi bahasa, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.

Pengembangan bahan ajar ini tidak hanya dalam bentuk teks, namun dilengkapi dengan gambar, animasi, dan video animasi legenda sehingga sajiannya lebih variatif, tidak membosankan. Kemudian, bahan ajar digital ini diwadahi oleh aplikasi yang dapat diakses di telepon pintar. Selain itu, ada empat tingkatan pembelajaran yang diperhatikan dalam pengembangan bahan ajar teks legenda, yaitu: penjelasan konstruksi kontekstual (*explanation, contextual construction*), pemodelan (*modeling*), kepemimpinan (*co-construction*), dan kemandirian (*independent construction*).