

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan kurikulum merupakan proses penyempurnaan pendidikan dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, kebudayaan dan teknologi sebagai upaya mewujudkan tujuan pendidikan yang terencana dan terorganisasi dengan baik. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) nomor 57 tahun 2014 pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa kurikulum pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah mulai tahun 2013/2014 disebut dengan kurikulum 2013. Dalam penelitian (Halek, 2019) menyimpulkan bahwa kurikulum 2013 menitik beratkan pendidikan pada muatan nilai karakter dengan tujuan untuk meningkatkan perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dinilai keseluruhan tanpa terpisahkan. Sehingga diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang kreatif dan inovatif untuk meminimalisasi keterbelakangan peradaban dalam mengatasi kebodohan dan kemiskinan.

Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 merupakan pembelajaran umum yang wajib pada jenjang Sekolah Dasar sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) nomor 57 tahun 2014 pasal 1 ayat 6. Menurut Riyanton & Wijayawati (2019) tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia diantaranya adalah membentuk peserta didik agar memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan efektif sesuai etika, mampu meningkatkan kemampuan intelektual dan kematangan emosional dalam bersosialisasi. Pembelajaran bahasa Indonesia berfungsi sebagai sarana peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berbahasa sesuai dengan kaidah yang berlaku sejalan dengan perkembangan bahasa dalam tatanan masyarakat.

Bahasa Indonesia identik dengan kemampuan literasi anak sebagai keterampilan berbahasa yang semestinya sudah dikuasai sejak usia dini. Akan tetapi, banyak guru Sekolah Dasar mengeluhkan perihal kemampuan berbahasa anak utamanya usia kelas rendah, hal ini menimbulkan problematika dalam

kegiatan pembelajaran. Pada tahun 2018 OECD PISA (*Programme for International Student Assessment*) melaporkan bahwa siswa Indonesia memiliki kemampuan membaca pada level 1 A dengan perolehan skor 371 dalam rentang 189.33 – 698.32. Indonesia menduduki peringkat 74 dari 79 negara dalam kemampuan literasi membaca, siswa dapat mencari informasi dan mengevaluasi isi bacaan akan tetapi lemah dalam memahami isi bacaan. Munculnya problematika tersebut, tidak terlepas dari ketersediaan sumber bacaan yang memadai sehingga dapat memfasilitasi peserta didik dalam menumbuhkan minat baca. Solusi mengatasi permasalahan rendahnya literasi siswa adalah dengan membiasakan siswa untuk membaca dan memberikan umpan balik sejak dini. Menurut Basalamah & Rizal (2020) untuk menumbuhkan minat membaca siswa, maka diperlukan bahan bacaan yang variatif agar memberikan opsi kepada pembaca sesuai dengan kebutuhan yang berasal dari berbagai tingkat usia dan pendidikan. Isi bacaan yang berkualitas dan sesuai dengan lingkungan belajar siswa dapat memudahkan siswa memahami isi bacaan.

Upaya yang dapat dilakukan guru dalam mendesain pembelajaran inovatif adalah dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal sebagai sumber bahan ajar. Dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 pasal 1 menyebutkan bahwa prinsip pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 yaitu dengan mengutamakan kebudayaan serta pemberdayaan peserta didik sebagai subjek pembelajar sepanjang hayat. (Shufa dkk; 2018) menyatakan bahwa pendidik sebagai ujung tombak terwujudnya pendidikan diharapkan mampu mengintegrasikan kearifan lokal dalam proses pembelajaran dengan menyesuaikan materi yang hendak disampaikan sesuai tahap perkembangan peserta didik dan juga metode pembelajaran.

Inovasi media pembelajaran terintegrasi kearifan lokal sudah seharusnya dikembangkan dalam rangka pengenalan budaya lokal setempat sebagai sarana edukasi dalam kegiatan pembelajaran bagi siswa. Upaya tersebut juga merupakan wujud pelestarian kearifan lokal dalam derasnya perkembangan teknologi dan informasi. Akan tetapi, kenyataan di lapangan masih banyak bahan ajar utamanya

pada pembelajaran bahasa Indonesia yang belum terintegrasi dengan kearifan lokal. Menurut Sumarwati (2022) sejauh ini integrasi materi ajar pada muatan bahasa Indonesia dengan kearifan lokal masih tergolong minim, model pembelajaran cenderung konvensional.

Permasalahan tersebut tidak jauh berbeda dengan hasil studi pendahuluan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi pada tanggal 11 dan 16 Oktober 2022 di SD N 1 Tuko kabupaten Grobogan. Berdasarkan hasil wawancara terhadap wali kelas III selama proses pembelajaran terdapat beberapa kendala yang dialami oleh guru. Dalam pembelajaran materi dongeng muatan bahasa Indonesia guru menggunakan media LKS yang membuat siswa cenderung mudah bosan. Setiap siswa memiliki buku cerita dongeng akan tetapi mudah rusak karena digunakan berulang sebagai praktik pembiasaan baik (literasi). Buku cerita dongeng memiliki jumlah yang terbatas sehingga siswa cenderung membaca bacaan yang sama. Materi dan isi cerita belum terintegrasi dengan kearifan lokal maupun budaya setempat. Belum terdapat bahan ajar pada materi dongeng untuk kelas III yang kontekstual dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa kemampuan literasi membaca siswa masih kurang baik. Guru belum memanfaatkan media yang berbasis digital untuk memudahkan siswa membaca dongeng.

Menanggapi permasalahan tersebut penggunaan media pembelajaran terintegrasi kearifan lokal dapat diaplikasikan dengan inovasi media yang menarik dan menunjang nilai-nilai budaya lokal. Kabupaten Grobogan sudah dikenal sejak kerajaan Mataram Hindu. (Sabdaningsih, 2018) pada masa kerajaan Majapahit daerah kabupaten Grobogan dikaitkan dengan cerita rakyat Ki Ageng Tarub, Ki Ageng Sela, Bondan Kejawan dan Aji Saka. Bledug kuwu merupakan kawasan wisata di Grobogan yang memiliki nilai-nilai kearifan lokal berupa cerita dongeng asal-usul terjadinya Bledug Kuwu. Inovasi media berkearifan lokal materi dongeng Bledug Kuwu sebagai upaya melestarikan nilai budaya setempat di SD 1 TUKO dapat di implementasikan dalam bentuk *e-story book*.

Untuk itu, peneliti menyebarkan angket kebutuhan media digital buku cerita berbasis kearifan lokal kepada siswa dengan hasil yaitu 72% siswa menyukai dongeng yang memiliki banyak gambar, 80% siswa sangat menyetujui jika diberikan media berbasis digital yang dapat digunakan secara mandiri. Dibandingkan LKS dan buku cerita bergambar (cetak) media digital buku cerita lebih sangat menarik dengan presentase total jawaban siswa sebanyak 48% dan 44% siswa menjawab media digital menarik. Kemudian 84% siswa menyetujui jika diadakan pembelajaran dengan menggunakan media digital. 52% siswa sangat memerlukan media digital, 40% memerlukan dan 4% siswa tidak memerlukan media digital untuk menjelaskan materi dan mengembangkan cerita dongeng.

Integrasi kearifan lokal Grobogan sebagai salah satu sumber materi dongeng yaitu Asal-Usul Bledug Kuwu dapat dikembangkan sebagai sumber potensi dalam pengembangan media digital bahasa Indonesia yang kontekstual. *E-story book* didesain dengan semenarik mungkin sesuai tahap perkembangan peserta didik. Seiring perkembangan era *society 5.0* kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai alternatif pemilihan jenis media pembelajaran untuk menginovasikan sumber belajar yang dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Media *e-story book* merupakan media digital sebagai inovasi media yang sudah ada sebelumnya. Menurut Martha dkk., (2018) *e-book* merupakan buku digital yang terdiri dari gabungan kertas memuat gambar maupun teks, perubahan dari buku cetak menjadi buku berbasis elektronik. Menurut Khikmawati dkk., (2021) siswa tingkat Sekolah Dasar lebih semangat belajar mandiri menggunakan *e-book* yang praktis serta dapat dibawa kemana saja. Media *e-story book* yang berbasis digital memudahkan pengguna dalam mengimplementasikan media karena bersifat praktis. Dengan materi dongeng yang kontekstual sesuai lingkungan peserta didik membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Terkait dengan penggunaan media pembelajaran *e-story book* berbasis kearifan lokal (Saddhono, 2019) pengembangan *e-book* interaktif kearifan lokal memperoleh hasil bahwa Hasil penilaian ahli materi I mendapatkan presentase 95 % yang dinyatakan sangat layak serta 90% oleh ahli materi II, kemudian

melalui validasi ahli, uji coba skala terbatas dan skala luas layak untuk dikembangkan sehingga dikatakan dapat membantu memahami materi bahasa Indonesia yang ditunjukkan dengan hasil belajar secara klasikal kelas eksperimen. Sejalan penelitian oleh (Mutiar dkk; 2022) pengembangan *buku elektronik cerita fabel* memperoleh hasil respon oleh peserta didik sebesar 91% kemudian respon dari pendidik sebesar 885 dengan efektifitas penggunaan media dengan prsentase 62,2% sehingga media dapat dikatakan efektif sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan. Kemudian menurut Rizkiyah & Ningrum (2022) pengembangan media cerita bergambar berbasis digital untuk anak memperoleh hasil validasi ahli media sebanyak 89%, ahli materi 87% dan uji coba pengguna buku cerita sebanyak 87% sehingga media memiliki pengaruh terhadap kemampuan literasi berbasis digital pada anak.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, perlu adanya penelitian "Pengembangan *E-Story Book* Berbasis Kearifan Lokal Dalam Materi Dongeng Fiksi Bledug Kuwu di SD N 1 TUKO". Penelitian ini berguna untuk mengembangkan bahan ajar bahasa Indonesia yang menarik, praktis dan efektif serta layak digunakan sebagai media pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pentingnya integrasi kearifan lokal sebagai sumber bahan ajar di Sekolah.
2. Kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan masih kurang baik
3. Media buku cerita dongeng memiliki sifat fisik yang cenderung mudah rusak
4. Media *e-story book* berbasis kearifan lokal dalam materi dongeng bahasa Indonesia belum dikembangkan oleh guru di SD N 1 Tuko.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan *e-story book* berbasis kearifan lokal dalam materi dongeng fiksi Bledug Kuwu di SD N 1 TUKO?
2. Bagaimana pengembangan *e-story book* berbasis kearifan lokal dalam materi dongeng fiksi Bledug Kuwu di SD N 1 TUKO?
3. Bagaimana efektifitas *e-story book* berbasis kearifan lokal dalam materi dongeng fiksi Bledug Kuwu di SD N 1 TUKO?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan *e-story book* berbasis kearifan lokal dalam materi dongeng fiksi Bledug Kuwu di SD N 1 TUKO.
2. Mengembangkan *e-story book* berbasis kearifan lokal dalam materi dongeng fiksi Bledug Kuwu di SD N 1 TUKO.
3. Menguji efektifitas *e-story book* berbasis kearifan lokal dalam materi dongeng fiksi Bledug Kuwu di SD N 1 TUKO.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari latar belakang masalah yang dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan informasi terkait media *e-story book* berbasis kearifan lokal dalam materi dongeng fiksi kelas III di SD N 1 Tuko.
 - b. Menjadi rujukan bagi guru dan peneliti lain dalam penggunaan media *e-story book* berbasis kearifan lokal dalam upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Membantu siswa untuk mudah memahami materi dongeng melalui media *e-story book* yang terintegrasi kearifan lokal dan bersifat kontekstual.

b. Bagi guru

E-story book berbasis kearifan lokal dapat di implementasikan sebagai bahan ajar yang efisien, efektif dan konkret sehingga memudahkan guru dalam menambah pengalaman belajar siswa secara interaktif. Upaya sosialisasi integrasi media berbasis kearifan lokal dalam bentuk bahan ajar digital yang dapat diakses melalui website dapat memberikan alternative bagi guru dalam mewujudkan tujuan pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Dalam penelitian ini, dapat dijadikan bahan evaluasi bagi sekolah dalam evaluasi proses pembelajaran untuk mendukung dan memfasilitasi kebutuhan media digital *e-story book* berbasis kearifan lokal yang dapat diakses bukan hanya di sekolah akan tetapi dilingkungan rumah.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian *Research and Development* (R&D) ini memiliki batasan masalah yang berfokus pada:

1. Pengembangan dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar dongeng pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar.
2. Pengembangan produk berupa media *e-story book* berbasis kearifan lokal.

Ruang lingkup penelitian untuk mempermudah sinkronisasi antara rumusan masalah dengan tujuan penelitian. Pada penelitian ini pemilihan SD N 1 TUKO sebagai subjek penelitian dengan alasan sebagai berikut:

1. Sekolah memiliki kompetensi yang berkualitas didukung dengan prestasi peserta didik di bidang akademik maupun non akademik.

2. Kebutuhan media sebagai penunjang kegiatan pembelajaran khususnya materi dongeng yang bermuatan bahasa Indonesia kelas III.
3. Letak sekolah yang dekat dengan jangkauan budaya lokal sehingga akan bersifat kontekstual dan sesuai dengan pengalaman peserta didik.

Dari alasan yang sudah dipaparkan, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam materi dongeng kelas III di SD N 1 TUKO.

1.6 Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian "Pengembangan *E-Story Book* Berbasis Kearifan Lokal Dalam Materi Dongeng Fiksi Bledug Kuwu di SD N 1 TUKO", maka definisi operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.7.1 *E-Story Book*

E-book merupakan merupakan buku elektronik yang berbasis digital memuat kumpulan teks dan gambar dalam beberapa format (pdf,word, exe). *E-book* memuat tulisan atau teks pada halaman yang mendeskripsikan isi materi. Pada penelitian ini, *e-book* yang dimaksud adalah bahan ajar sebagai salah satu media pembelajaran pada materi dongeng bahasa Indonesia kelas III. *E-story book* berisikan cerita ilustrasi dengan desain yang menarik, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar anak.

1.7.2 Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan integrasi alam dan budaya pada suatu populasi sebagai sumber pengetahuan yang berlangsung dan berkembang dengan dinamis dalam dunia pendidikan. Kearifan lokal memiliki nilai-nilai karakter sebagai upaya untuk mengenalkan potensi budaya unggulan dilingkungan peserta didik. Dalam penelitian ini kearifan lokal merupakan sumber bahan ajar sebagai implementasi kurikulum 2013 dalam rangka menumbuhkan minat peserta didik terhadap potensi budaya lokal yang bersifat kontekstual, dinamis dan konkret.

1.7.3 Dongeng Fiksi

Cerita fiksi merupakan cerita fantasi yang ditulis sesuai imajinasi pengarang. Dongeng merupakan salah satu karya sastra fiksi dalam bentuk khayalan yang tidak benar-benar terjadi. Karya sastra dongeng dapat diadaptasi dari cerita rakyat setempat secara turun-temurun. Dalam penelitian ini dongeng merupakan materi bahasa Indonesia kelas III dengan kompetensi keterampilan menulis, membaca dan berbicara oleh peserta didik. Dongeng berintegrasi kearifan lokal yaitu legenda “Asal Usul Bledug Kuwu”.

1.7.4 Bledug Kuwu

Bledug kuwu merupakan fenomena alam terdapat letupan lumpur dari dalam perut bumi yang menyembur secara berkala dan memiliki suara seperti dentuman meriam. Bledug kuwu menjadi salah satu kearifan lokal daerah Grobogan. Terdapat legenda yang secara turun-temurun berkembang di masyarakat, yaitu adalah legenda terjadinya Bledug Kuwu. Legenda Bledug Kuwu merupakan salah satu cerita rakyat yang memiliki nilai budaya lokal sebagai salah satu implementasi kurikulum 2013, sehingga dapat diintegrasikan kedalam muatan pembelajaran utamanya materi dongeng pembelajaran bahasa Indonesia.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan berupa *e-story book* berbasis digital
2. Media berisi cerita dongeng muatan bahasa Indonesia
3. Media *e-story book* berintegrasi kearifan lokal cerita rakyat dalam bentuk dongeng di Kabupaten Grobogan Asal-Usul Bledug Kuwu
4. *E-Story book* didesain semenarik mungkin dengan tampilan gambar yang disesuaikan kebutuhan dan perkembangan siswa
5. Media berbantuan *software flipbook* untuk mengubah jenis buku dari bentuk dokumen biasa ke-dalam bentuk elektronik
6. *E-Story book* menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa sesuai tahap perkembangan

7. Media dilengkapi *hyperlink* interaktif berisi video dan *google form* sebagai soal evaluasi yang dapat diakses oleh siswa
8. Bagian isi pada media *e-story book* adalah sebagai berikut:
 - 1) Cover depan
 - 2) Prakata
 - 3) Daftar isi
 - 4) Petunjuk penggunaan media
 - 5) Tahukah kamu sebagai pemantik yang dilengkapi video materi
 - 6) Video disusun sendiri dengan materi menyesuaikan analisis kebutuhan materi peserta didik
 - 7) Teks dongeng “Asal-Usul Bledug Kuwu” yang dibagi kedalam empat sub bab (chapter):
 - a. Lahirnya Ular Raksasa
 - b. Tantangan Ajisaka Kepada Ular Raksasa
 - c. Terjadinya Bledug Kuwu
 - d. Kembalinya Ular Raksasa kedalam Istana
 - 8) Teks drama dongeng
 - 9) Soal Evaluasi