

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

Prastowo (2017:1) Belajar adalah suatu proses pribadi yang harus dan merupakan akibat kegiatan pembelajaran. Guru melakukan kegiatan pembelajaran tidak selalu diikuti terjadinya kegiatan belajar pada peserta didik. Sebaliknya, peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar tanpa harus ada guru yang mengajarkan. Namun, dalam kegiatan belajar, peserta didik ini ada kegiatan membelajarkan, yaitu misalnya yang dilakukan penulis buku bahan ajar, atau pengembang paket belajar dan sebagainya.

Kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas yang kompleks, karena melibatkan banyak komponen, ibarat suatu aktivitas produksi suatu produk/barang, bahan merupakan komponen yang akan diubah menjadi barang/produk jadi. Artinya, bahan harus ada setiap akan melaksanakan sesuatu. Prastowo (2017:35) “Bahan ajar bukan semata-mata dibuat berdasarkan imajinasi sang guru saja akan tetapi yang jauh lebih penting adalah berbasis pada kebutuhan peserta didik”. Saat pendidik ingin melakukan pengembangan dalam bahan ajar, pendidik harus mementingkan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran.

Sugiyono (2017:4) “Mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan, pengetahuan, teori, tindakan dan

produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan efisien”. Menurut Panduan Pengembangan Bahan Ajar yang diterbitkan Depdiknas dalam Prastowo, (2014:153) “Ada tiga tahap pokok yang perlu dilalui untuk mengembangkan bahan ajar, yaitu : analisis kebutuhan bahan ajar, memilih sumber belajar, dan menyusun peta bahan ajar berdasarkan struktur masing-masing bentuk bahan ajar”.

Pengembangan bahan ajar harus memperhatikan prinsip pengembangan kurikulum. Hal ini sesuai dengan dokumen kurikulum 2013 yang menetapkan bahwa kurikulum harus tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, budaya, teknologi, dan seni. Kurikulum dikembangkan atas dasar kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, budaya, teknologi dan seni berkembang secara dinamis. Selanjutnya, kurikulum harus relevan dengan kebutuhan kehidupan. Artinya, kurikulum memberikan kesempatan peserta didik untuk mempelajari permasalahan di lingkungan masyarakat sebagai konten kurikulum dan kesempatan untuk mengaplikasikan yang dipelajari di kelas dalam kehidupan dimasyarakat. Mengikuti perkembangan kurikulum, bahan ajar mempunyai beberapa jenis, yaitu: bahan ajar cetak, bahan ajar tiga dimensi, bahan ajar audio dan bahan ajar video. Di sini penulis ingin mengembangkan bahan ajar cetak, salah satunya bahan ajar cetak berbentuk modul.

Prastowo (2017:94) “Modul adalah seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga penggunanya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator/guru. Dengan demikian maka sebuah modul harus dapat dijadikan sebuah bahan ajar sebagai pengganti fungsi guru”.

Pada dasarnya modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik. Di sekolah, kebanyakan peserta didik melaksanakan proses pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar bersumber buku cetak dan LKS. Di mana buku cetak dan LKS tersebut masih mempelajari materi pembelajaran yang bersifat umum. Maka dari itu, pendidik harus lebih berinovasi dalam mengembangkan bahan ajar, salah satu contohnya mengembangkan bahan ajar berbentuk modul. Agar peserta didik giat belajar dan menuntut ilmu sesuai dengan firman Allah SWT surat Al-Mujadalah Ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya :...niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. (Q.S Al-Mujadalah:11)

Diera globalisasi saat ini pendidik harus lebih berinovasi dalam kegiatan belajar mengajar. Pendidik menggunakan bahan ajar modul sebagai wadah bahan ajar untuk peserta didik, agar peserta didik lebih leluasa dan mandiri dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu pembelajaran pada materi cerita hikayat.

Setiawan (2013: 8) “Cerita rakyat adalah suatu golongan cerita yang hidup dan berkembang secara turun-temurun dari suatu generasi ke generasi selanjutnya yang dikatakan sebagai cerita rakyat karena cerita itu

hidup dan berkembang di kalangan masyarakat dan semua lapisan masyarakat mengenal ceritanya”.

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Munculnya pembaruan kurikulum, maka perlu adanya suatu cara dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran cerita rakyat. Sebagai alternatif pemecahan masalah, digunakan suatu pendekatan baru yaitu pendekatan berbasis kearifan lokal sebagai salah satu cara dalam pengajaran cerita rakyat kelas XI SMA. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Cerita Rakyat Kelas X SMA”**.

Namun karena pandemi virus covid-19 yang terjadi di Indonesia saat ini, berdasarkan surat edaran menteri pendidikan tentang pencegahan covid-19 dalam pendidikan, sehingga tidak memungkinkan peneliti melakukan penelitian lapangan. Maka dari itu, peneliti menggunakan model 4D yang diadaptasi dari Thiagarajan namun hanya sampai pada tahap *Develop* (pengembangan) Dimana peneliti akan menguji kevaliditasan produk tersebut yang merupakan bahan ajar berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah sangat dibutuhkan dalam sebuah penelitian dan memiliki peran yang sangat penting. Arikunto (2014:69) “Memilih masalah penelitian adalah suatu langkah awal dari suatu kegiatan penelitian”.

Berdasarkan pengertian identifikasi masalah dan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Dengan pembelajaran cerita rakyat yang saat ini mengindikasikan keharusan untuk memuat materi cerita rakyat lebih mendalam dan menyeluruh
2. Siswa kurang memiliki pengetahuan tentang pembelajaran cerita rakyat.
3. Ada ketertarikan siswa dalam pembelajaran cerita rakyat dengan melestarikan pendekatan berbasis kearifan lokal.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan suatu hal yang akan menjadi focus peneliti. Sugiyono (2017:79) “Masalah merupakan area yang menjadi perhatian peneliti, suatu kondisi yang ingin diperbaiki, atau suatu keinginan yang ingin dieliminasi/dihilangkan”. Berdasarkan pendapat tersebut dan uraian pada identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini penulis membatasi masalah seperti berikut:

1. Peneliti hanya mengembangkan bahan ajar berupa modul
2. Peneliti hanya mengembangkan bahan ajar modul pada materi cerita rakyat

3. Bahan ajar modul cerita rakyat melestarika pendekatan berbasis kearian lokal Sumatera Utara yaitu Deli Serdang.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan tulisan yang berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai suatu kasus atau topik tertentu yang biasanya terletak di awal proposal atau laporan. Sugiyono (2017:88) “Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data”. Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan modul bahan ajar materi pembelajaran cerita rakyat berbasis kearifan lokal kelas X SMA
2. Bagaimanakah kevaliditasan modul bahan ajar materi pembelajaran cerita rakyat berbasis kearifan lokal kelas X SMA
3. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar modul berbasis kearifan lokal sebagai bahan ajar materi cerita rakyat kelas X SMA

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan mengungkapkan keinginan peneliti untuk memperoleh jawaban atas permasalahan penelitian yang diajukan. Rosidi (2009:98) “Tujuan penelitian mengungkapkan tentang sasaran yang ingin dicapai dengan dilakukannya penelitian terhadap masalah yang telah dikemukakan sebelumnya”.

Berdasarkan definisi tujuan penelitian dan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan bahan ajar modul materi cerita rakyat berbasis kearifan lokal kelas X SMA
2. Mendeskripsikan kevaliditasan bahan ajar modul materi cerita rakyat berbasis kearifan lokal kelas X SMA.
3. Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar modul materi cerita rakyat berbasis kearifan lokal kelas X SMA

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan. Manfaat penelitian juga bisa dikatakan sebagai keuntungan atau potensi yang bisa diperoleh oleh pihak-pihak tertentu setelah sebuah penelitian selesai.

Nurdin (2019:238) Manfaat penelitian ini berisikan uraian manfaat yang dihasilkan dari dilaksanakannya penelitian itu. Jadi tinggal kita pikirkan saja, kira-kira manfaat apa yang dapat kita peroleh jika kita melakukan penelitian tersebut. Kemudian yang perlu kita ketahui bahwa manfaat penelitian itu dapat kita bagi menjadi dua yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis, dan praktis. Berdasarkan uraian pada tujuan penelitian diatas, maka manfaat dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembangan bahan ajar bahasa indonesia menjadi lebih baik, sehingga meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti :

Menambah pengetahuan, wawasan, dalam menghasilkan produk pembelajaran yang baik, berkualitas dan bermutu.

b. Bagi Siswa :

Mempermudah proses pembelajaran cerita rakyat berbasis kearifan lokal di kelas.

c. Bagi Guru

Memberikan inovasi agar giat mengembangkan bahan ajar sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih bagus.