

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Materi ajar merupakan seperangkat alat yang mencakup materi, metode, batasan, dan evaluasi yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Widodo dalam Magdalena, dkk, 2020:312). Seturut dengan hal tersebut, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi meluncurkan Kurikulum Merdeka sebagai penyempurnaan dari Kurikulum 2013, dengan penekanan pada materi ajar esensial dan pengembangan peserta didik sesuai tahapannya. Kurikulum Merdeka menekankan integrasi kearifan lokal dalam materi ajar untuk memperkuat identitas budaya siswa dan memastikan pembelajaran relevan dengan konteks sosial dan sejalan dengan arahan pemerintah untuk menghargai keragaman budaya di Indonesia (Kemendikbudristek, 2022). Priyana & Riandi (2023:45) menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka dirancang untuk mengurangi kesenjangan kualitas pendidikan melalui materi yang adaptif terhadap kebutuhan lokal, sejalan dengan pandangan Tomlinson (2011:89) yang menekankan pentingnya mempertimbangkan konteks sosio-kultural siswa dalam pengembangan materi ajar.

Pendidikan Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka menekankan pendekatan kontekstual yang bermakna (Suherdi, 2019:78). Capaian Pembelajaran (CP) Fase D menargetkan kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan mengapresiasi nilai moral dalam teks sastra. Cerita rakyat berperan sebagai sarana

efektif untuk mencapai tujuan ini. Menurut Elena, V., Ptitsyna (2024:112), cerita rakyat tidak hanya memperkenalkan kekayaan budaya lokal, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis. Bruner (1996:43) menyatakan bahwa narasi dalam cerita rakyat membantu siswa membangun pemahaman konseptual melalui alur cerita yang kontekstual. Namun, integrasi budaya dan materi kontekstual belum optimal di SMP Sw. Advent Lumban Gambiri, Kabupaten Dairi. Kabupaten Dairi merupakan wilayah Suku Pakpak, yang bahasa dan budayanya dikategorikan sebagai "rentan punah" tanpa intervensi edukatif (UNESCO, 2003:12), dan minimnya representasi budaya Pakpak di sekolah memperburuk situasi ini (Sembiring, 2020:23). Observasi dan wawancara di SMP Sw. Advent Lumban Gambiri menunjukkan bahwa materi ajar yang digunakan masih bersifat umum dan kurang relevan dengan budaya lokal Pakpak, sehingga siswa kurang tertarik dengan bahasa Pakpak. Studi Ladson-Billings (1995:67) mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa ketidakrelevanan materi ajar dengan budaya siswa dapat menurunkan minat belajar. Selain itu, cerita rakyat Pakpak yang kaya nilai budaya belum diintegrasikan ke dalam materi ajar di sekolah tersebut.

Selain isi materi, cara penyampaian juga sangat memengaruhi keberhasilan belajar. Metode lama seperti membaca teks atau ceramah sudah kurang cocok, apalagi untuk siswa yang terbiasa dengan teknologi. Karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi penting. Animasi bisa menjadi pilihan yang efektif karena dapat menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih aktif, dan membantu memahami konsep yang sulit. Penelitian menunjukkan bahwa animasi membantu siswa memahami materi secara visual dan memperkuat ingatan mereka. Selain itu, animasi juga dapat mengurangi perilaku negatif dan meningkatkan

motivasi belajar. Untuk mengatasi materi ajar yang kurang relevan dan metode yang kurang menarik di SMP Sw. Advent Lumban Gambiri, serta memenuhi tuntutan Kurikulum Merdeka, pengembangan materi ajar Bahasa Indonesia berbasis cerita rakyat Pakpak dengan media animasi sangat dibutuhkan. Materi ini diharapkan bisa memperkenalkan budaya lokal kepada siswa sekaligus membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan sesuai kebutuhan.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Guru masih menggunakan metode pembelajaran tradisional dan belum memanfaatkan teknologi seperti animasi secara maksimal. Sementara itu, animasi sudah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa.
2. Materi yang diajarkan di SMP Sw. Advent Lumban Gambiri belum mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam kurikulum sehingga relevansinya dengan lingkungan budaya siswa masih rendah.
3. Hasil observasi menunjukkan bahwa 70 persen siswa tidak mengenal cerita rakyat Pakpak.
4. Bahasa dan budaya Pakpak belum banyak diperkenalkan dalam materi ajar sehingga pemahaman serta minat siswa terhadap warisan budaya mereka masih rendah.
5. Bahasa Pakpak masih jarang digunakan dalam materi ajar, sehingga generasi muda semakin kurang terpapar dengan bahasa tersebut dan berisiko kehilangan warisan budaya.

6. Pembelajaran sastra lokal belum menggunakan media interaktif yang menarik. Akibatnya, minat siswa terhadap cerita rakyat Pakpak masih rendah dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran belum maksimal.
7. Animasi yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa belum digunakan dalam pengajaran cerita rakyat Pakpak.
8. Pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Namun, hingga saat ini belum tersedia materi ajar berbasis animasi yang mengangkat cerita rakyat Pakpak.

1.3 BATASAN MASALAH

Setelah mengidentifikasi permasalahan dan mempertimbangkan waktu, tenaga, serta biaya, penelitian ini dibatasi dengan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Pengembangan produk berupa materi ajar fiksi yang mengangkat cerita rakyat Pakpak dalam bentuk media digital canva dan animasi.
2. Uji coba materi ajar terbatas pada siswa kelas VIII-B SMP Sw. Advent Lumban Gambiri, Kabupaten Dairi.
3. Pengembangan materi ajar difokuskan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) Fase D Kurikulum Merdeka.

1.4 RUMUSAN MASALAH

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

1. Bagaimana proses pengembangan materi ajar karya fiksi berbasis cerita rakyat Pakpak berbantuan animasi untuk siswa kelas VIII SMP Sw. Advent Lumban Gambiri Kabupaten Dairi?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan ahli terhadap materi ajar karya fiksi berbasis cerita rakyat Pakpak berbantuan animasi yang dikembangkan?
3. Bagaimana keefektifan materi ajar karya fiksi berbasis cerita rakyat Pakpak berbantuan animasi dalam meningkatkan apresiasi siswa terhadap kearifan lokal?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan materi ajar karya fiksi memuat cerita rakyat Pakpak berbantuan animasi untuk siswa kelas VIII SMP Sw. Advent Lumban Gambiri
2. Menganalisis hasil uji kelayakan ahli terhadap materi ajar karya fiksi berbasis cerita rakyat Pakpak berbantuan animasi yang dikembangkan
3. Menganalisis keefektifan materi ajar karya fiksi berbasis cerita rakyat Pakpak berbantuan animasi dalam meningkatkan apresiasi siswa terhadap kearifan lokal

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan teori pembelajaran, khususnya yang berbasis kearifan lokal, serta pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Secara teoretis, penelitian ini dapat

memperkaya wawasan dalam dunia pendidikan dengan mengidentifikasi manfaat teori pembelajaran yang mendukung model pembelajaran lebih kreatif dan efektif. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi secara praktis dengan memberikan manfaat nyata bagi guru, siswa, dan masyarakat, terutama dalam meningkatkan pemahaman konsep melalui pemanfaatan animasi dalam pembelajaran. Untuk lebih jelasnya, manfaat penelitian ini dapat diklasifikasikan ke dalam dua aspek utama, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Pengembangan teori pembelajaran berbasis kearifan lokal memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengayaan dan pengembangan teori pendidikan.

Beberapa manfaat teoretis yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. pengembangan model pembelajaran inovatif didasarkan pada teori pembelajaran berbasis kearifan lokal yang mendorong lahirnya model-model pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif. Model ini tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga menekankan pengembangan karakter serta nilai-nilai budaya yang penting bagi siswa.
2. pemanfaatan animasi dalam pembelajaran dapat memperkaya teori pembelajaran dengan memberikan cara baru untuk memahami konsep-konsep yang kompleks. Animasi memungkinkan visualisasi yang lebih jelas, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

Di sisi praktis, pengembangan teori pembelajaran berbasis kearifan lokal dan pemanfaatan animasi memberikan berbagai manfaat yang dapat langsung dirasakan oleh guru, siswa, dan masyarakat. Beberapa manfaat praktis tersebut meliputi:

1. teori ini memberikan panduan yang jelas bagi guru dalam merancang dan mengembangkan materi ajar yang inovatif dan kontekstual. Dengan memahami kearifan lokal, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa.
2. penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Konten yang interaktif dan menarik dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka.
3. integrasi kearifan lokal dan animasi dalam pembelajaran dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang kontekstual dan menarik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, sehingga meningkatkan prestasi akademis mereka.