

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi dengan orang lain yang dapat disampaikan dalam bentuk lisan, tulisan atau isyarat. Bahasa digunakan untuk menyampaikan ide atau gagasan seseorang. Bahasa memiliki peran penting dalam membentuk karakter seseorang bahkan membentuk karakter suatu bangsa (Ibda, 2017). Bahasa daerah bisa menjadi bahasa ibu seorang anak. Dengan demikian, bahasa daerah biasanya digunakan sebagai bahasa pengantar pada kelas awal. Melalui pembelajaran bahasa daerah dapat diterapkan etnopedagogi atau pembelajaran yang menekankan pada kearifan lokal. Menurut Tilaar (2018, hlm. 24), kearifan lokal memiliki nilai pedagogis yang berfungsi mengatur tingkah laku yang bermanfaat bagi kepentingan dalam bermasyarakat. Pembelajaran dengan menerapkan kearifan lokal juga dapat membekali peserta didik keterampilan sikap, pengetahuan dan spiritual sesuai daerahnya. Tidak hanya untuk membekali, namun juga untuk dapat memelihara dan memajukan budaya agar Indonesia tidak kehilangan jati dirinya ditengah globalisasi dan perkembangan teknologi (Nafisah, 2016).

Melihat pentingnya penerapan etnopedagogi dalam pembelajaran dengan menekankan pada kearifan lokal, pembelajaran Bahasa Sunda penting diterapkan sejak dini. Dengan adanya kurikulum muatan lokal, bertujuan memberikan pemahaman dan bekal mengenai nilai-nilai daerahnya kepada peserta didik secara terstruktur dan terorganisasi (Oktavianti, 2018). Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, menyebutkan bahwa Bahasa Daerah digunakan sebagai pelengkap penggunaan Bahasa Indonesia yang wajib dilaksanakan dalam pendidikan nasional (Pramswari, 2014). Dengan menerapkan muatan lokal di sekolah, dapat membantu peserta didik membentuk karakternya, seperti mempelajari pupuh sunda sebagai bagian dari warisan budaya sunda. Selain itu di dalamnya terdapat nilai-nilai kearifan lokal yang dapat dipelajari sebagai bagian dari penerapan pembelajaran

berbasis muatan lokal (Julia, 2018). Mempelajari pupuh bahasa sunda juga menjadi bagian dalam melestarikan warisan

seni daerah Sunda. Pupuh merupakan karya sastra sunda yang diikat aturan-aturan berupa guru lagu dan guru wilangan yang baku adanya. Guru wilangan merupakan jumlah engang pada setiap padalisan, sedangkan guru lagu merupakan suara akhir pada setiap padalisan. Isi pada pupuh dapat berupa nasihat ataupun larangan. Mempelajari pupuh juga dapat menambah kosa kata bahasa sunda yang dimiliki peserta didik (Oktapiani, 2018).

Ketika kurikulum 2006 dikembangkan menjadi Kurikulum 2013 (Kurtilas), mata pelajaran muatan lokal salah satunya Bahasa Sunda ditiadakan. Namun, hal itu membawa protes dari warga Jawa Barat. Warga Jawa Barat melakukan aksi untuk mempertahankan Bahasa Sunda tetap menjadi mata pelajaran yang dibelajarkan di tingkat satuan pendidikan. Kemudian Bahasa Sunda kembali menjadi mata pelajaran yang dibelajarkan dengan mengambil sebagian alokasi waktu mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Pembelajaran hendaknya terlaksana dengan menyenangkan agar dapat menarik minat belajar peserta didik. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan perlu perencanaan yang matang, strategi yang sesuai, dan media yang mendukung. Dengan begitu, pelaksanaan pembelajaran dapat diikuti oleh peserta didik secara aktif. Pembelajaran Pupuh Bahasa Sunda juga membutuhkan perencanaan, strategi, media serta keterampilan guru yang memadai agar peserta didik dapat menguasai kompetensi yang diharapkan. Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V di Sekolah Dasar Plus Ar-Rahmat, didapatkan informasi bahwa pembelajaran pupuh masih dibelajarkan dan terpusat pada guru, penjelasan melalui verbalisme dan menggunakan media menggunakan potongan kertas atau karton membentuk *puzzle*. Karena kondisi tersebut, pembelajaran terlaksana dengan kurang optimal akibat kurangnya varian media yang digunakan dan keterbatasan waktu. Oleh karena, itu materi pupuh dapat disampaikan dengan lebih menarik dan menyenangkan serta memungkinkan siswa belajar secara mandiri dengan menggunakan media video interaktif untuk lebih menggugah minat belajar peserta didik. Dengan menggunakan teknologi digital, diharapkan dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan dan bervariasi.

Media video interaktif memiliki kombinasi bentuk media yang lebih banyak sehingga memberikan variasi belajar yang lebih beragam. Media video interaktif juga bukan hanya dapat menyajikan informasi, namun peserta didik dituntut untuk berinteraksi dengan media tersebut (Susilana dan Riyana, 2009, hlm. 14). Oleh karena itu pembelajaran tidak lagi terpusat pada guru, dan peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kapasitas mereka masing masing. Selain itu juga penggunaan media video interaktif ini dapat memungkinkan peserta didik melaksanakan pembelajaran secara mandiri. Pengembangan media untuk pembelajaran pupuh Bahasa Sunda masih belum banyak dilakukan. Pengembangan media video interaktif ini dapat menjadi kemajuan yang baik dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Daerah yang lebih bervariasi, menyenangkan dan bermakna. Wulandari, dkk. (2017) mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat mempelajari materi dengan penuh konsentrasi dan motivasi karena situasi belajar yang menyenangkan. Selain itu, multimedia interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil peserta didik yang lebih signifikan dibanding menggunakan media lain.

Dari penjelasan di atas, akan dikembangkannya media video interaktif pada materi pupuh untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Beberapa ahli pernah melakukan penelitian terdahulu yang sinkron dengan penelitian ini, diantaranya Santi Nurlela, Hodidjah dan E. Kosasih pada tahun 2019 melakukan penelitian yaitu Pengembangan Multimedia Interaktif tentang pupuh kelas III SD dan hasilnya layak untuk digunakan. Maka dari itu judul penelitian ini ialah “***Design and Development Media Video Interaktif Pada Materi Pupuh untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar***”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancangan pembuatan media video interaktif pada materi Pupuh untuk siswa kelas V SD?
- 2) Bagaimana tahapan pengembangan media video interaktif pada materi Pupuh untuk siswa kelas V SD?
- 3) Bagaimana respons guru dan siswa pada media video interaktif pada materi Pupuh untuk siswa kelas V SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancangan pembuatan media video interaktif pada materi Pupuh untuk siswa kelas V SD
- 2) Untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan media video interaktif pada materi Pupuh untuk siswa kelas V SD
- 3) Untuk mengetahui respons guru dan siswa terhadap media video interaktif pada materi pupuh untuk siswa kelas V SD

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk para pembelajar, pengajar dan pembaca,

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya dalam penggunaan media alternatif berupa video interaktif untuk menambah variasi belajar pada pembelajaran kelas V SD. Penelitian ini dapat dijadikan referensi mengenai penggunaan video interaktif

sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Muatan Lokal yaitu Bahasa Sunda

1.4.2 Manfaat Praktis

Berdasarkan rumusan masalah yang ingin dipecahkan oleh peneliti, diharapkan adanya manfaat praktis yang dapat dirasakan oleh beberapa pihak diantaranya sebagai berikut.

- 1) Bagi Siswa, dapat membantu menguasai pupuh melalui video interaktif dengan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital yang menyenangkan.
- 2) Bagi Guru, dapat menjadi referensi pengembangan media digital untuk proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.
- 3) Bagi Peneliti, dapat menjadi pelajaran dalam mengembangkan media video interaktif sebagai bekal mengembangkan media dan bahan ajar digital.

1.5 Sistematika Penulisan

Hasil dari penelitian ini dilaporkan dalam bentuk karya tuis,

Bab I Pendahuluan akan berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

Bab II Kaian Teori dijelaskan mengenai istilah-istilah dan teori-teori yang digunakan pada penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian akan dijelaskan mengenai metode, prosedur pengembangan media, teknik dan instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan akan dijelaskan spesifikasi produk, rancangan pengembangan produk, tahapan pengembangan produk, hasil penganalisisan data yang terkumpul dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Simpulan, implikasi dan rekomendasi akan dijelaskan tentang jawaban-jawaban atas rumusan masalah yang ada. Selain itu juga akan berisikan saran bagi penelitian selanjutnya.