

BAB 1 BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Panalungtikan

Salah sahiji program Menteri Atikan jeung Budaya, Nadiem Makarim nyaéta kurikulum merdéka diajar hayang nyiptakeun suasana diajar nu bagja. Merdéka diajar nyaéta kurikulum anu leuwih Nyoko kana bakat jeung minat siswa, tujuan kurikulum merdéka diajar nyaéta sangkan guru, murid, jeung kolot bisa miboga suasana nu pikaresepeun. Kurikulum merdéka diajar bisa dihartikeun salaku merdéka mikir, jeung ngahargaan parobahan anu lumangsung (Jannah & Rasyid, 2023).

Pangajaran dina kurikulum merdéka diajar dirarancang pikeun merhatikeun kamekaran jeung tingkat préstasi siswa sangkan luyu jeung pangabutuh diajar siswa pikeun pangajaran anu pikaresepeun(Wiguna & Tristaningrat, 2022). Atikan humanistik ngalarapkeun konsép diajar anu leuwih ningali kana kamekaran kapribadian siswa, sarta museur kana poténsi siswa pikeun maluruh jeung manggihan kamampuh anu dipiboga. Nurutkeun para ahli, dina nyusun jeung nyajikeun matéri pangajaran kudu luyu jeung kaparigelan siswa. Nurutkeun Ki Hajar Dewantara, merdéka kudu dilarapkeun kana cara mikir siswa nyaéta kudu dibiasakeun siswa pikeun néangan sorangan sagala panagweruh ku ngagunakeun pikiran sorangan(Muslimin, 2023).

Kaulinan barudak mangrupa warisan dina wangun *fasilitas* pikeun barudak ulin sacara deukeut ka alam. Dina warisan ieu ngandung harti anu mana nyadiakeun *stimulus* dina wangun proses pikeun ngamekarkeun unggal poténsi budak (Syaripudin, 2013). Kaulinan barudak diwangun ku kecap kaulinan jeung barudak, hartina kaulinan barudak mangrupa kaulinan anu biasana dilakukeun ku barudak. Kaulinan barudak mangrupa kagiatan dina wangun ulin anu dilakukeun ku barudak pikeun ngalampiaskeun rasa bosen (Iron Muntafiroh, 2011).

Kaulinan barudak nyaéta salah sahiji wangun folklore nu sumebar sacara lisan, wangun tradisional jeung warisan turun tumurun, jeung loba variasi. Kaulinan

barudak ogé dianggap salaku salah sahiji unsur kabudayaan nu méré ciri has dina kabudayaan nu tangtu (Saleh, 2016). Lolobana budak ayeuna, hususna di kota teu apal nepi ka teu maham kana kaulinan barudak. Budak leuwih resep ulin dina *hp* lain saukur di kota tapi di désa ogé geus loba budak nu teu apal jeung teu maham kana kaulinan barudak (Mantri, 2019).

Maham kana kaulinan barudak mangrupa salah sahiji pangajaran anu kudu dicangking ku siswa kelas V. Dumasar kurikulum merdéka kaasup kana Fase C kelas V, anu capaian pangajaranana saperti kieu: *“Peserta didik mampu menganalisis onformasi, menulis berbagai tipe teks yang berupa fakta, prosedur dengan mengidentifikasi ciri objek, urutan proses kejadian, dan nilai-nilai dari informasi atau pesan berbahasa Sunda yang disajikan Dalam bentuk lisan, teks dan audio. Peserta didik mampu menulis tipe teks berbahasa Sunda dari informasi atau pesan dan imajinasi serta menuangkan hasil pengamatan”*. Anapon aya ogé dina kompetensi dasar ngeunaan pangajaran kaulinana barudak anu kudu dicangking saperti kieu: *“Memahami teks deskripsi tentang kaulinan barudak”*.

Tina capaian pangajaran jeung kompetensi dasar diluhur, dipiharep siswa bisa nganalisis, nulis jeung maham ngeunaan kaulinan barudak anu geus diajarkeun saméméhna. Anapon dina lumangsungna pangajaran kaulinan barudak tangtu waé aya pasualan. Nalika ngajar siswa Fase C kelas V SDN 044 Cicadas Awigombong nyaéta siswa kurang maham kana kaulinan barudak lantaran rupa-rupa kaulinan dina matéri ajar teu pati loba dijelaskeun.

Dina maham kana kaulinan barudak loba kénéh siswa nu can maham. Ku kituna dipikabutuh cara pikeun narékahan ieu pasualan, salah sahiji cara tarékah pikeun ngaronjatkeun maham siswa kana kaulinan barudak nyaéta ngagunakeun média *educaplay*.

Salahsahiji widang atikan anu ngamangpaatkeun ieu téknologi nyaéta mekarna média pangajaran anu saluyu pikeun budak milénial. Média pangajaran nunarik mangrupa sarana pikeun ningkatkeun kualitas pangajaran di sakola. *Game edukasi* atawa *educational game tools (APE)* mangrupa sarana pikeun ngahudangkeun

Anida Nur Habibah, 2024

Média Educaplay dina Pangajaran Kaulinan Barudak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

aktipitas siswa pikeun neuleuman matéri pangajaran sarta bisa ngaronjatkeun pamahaman kana hiji hal, boh ngagunakeun téknologi anu canggih boh téknologi anu basajan (Hasibuan, 2023).

Média pangajaran tangtu teu bisa leupas dina kagiatan pangajaran, média pangajaran nyaéta racangan anu digunakeun dijéro kelas sangkan bisa kahontalna tujuan pangajaran. Loba pisan fitur atawa aplikasi anu bisa dijadikeun média pangajaran babarengan jeung kamajuan téhnologis kiwari, salah sahijina nyaéta *Educaplay*. *Educaplay* nyaéta salah sahiji *platform digital* anu nyadiakeun sagala rupa kagiatan saperti kuis, kaulinan, jeung vidio. Ku ngagunakeun *educaplay*, siswa bisa diajar ku cara nu leuwih bungah jeung *interaktif*, ku kituna dipiharep bisa ngaronjatkeun minat jeung motivasi diajar siswa. Makéna média ajar *interaktif* téknologi saperti *educaplay* bisa nyiptakeun lingkungan ajar nu leuwih narik jeung *interaktif*, sarta bisa ngaronjatkeun partisipasi siswa jeung kaahlian siswa nu *relevan* dina jaman digital (Lestari spk., 2024).

Ieu média téh pernah dilaksanakeun, anapon panalungtikan saméméhna saperti kieu:

“Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai” ku Fabian Omar Batitusta jeung Vanda Hardinata (2024)”.

“Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi *Educaplay* Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang” ku Lathifah, Hikmah Lestari, Yessi Fitriani jeung Rizcha Fuji Lestari (2024).

“Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII D SMPN 20 Makassar” ku Muhamad Rifaldin, Nurhayani H. Muhiddin jeung Paulus Rante” (2024).

Salian éta ogé aya panalungtikan séjén nu judulna “Kaulinan Barudak Di Desa Tanjungwangi Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung” ku Aas Srimulyani (2015). Bédana tina panalungtikan saméméhna nyaéta ieu panalungtikan

ngalarapkeun média *educaplay* dina pangajaran kaulinan barudak husuna dina maham kana kaulinan barudak.

Dumasar kana panalungtikan di luhur, ieu panalungtikan dijudulan Média *Educaplay* Dina Pangajaran Kaulinan Barudak (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Fase C SDN 044 Cicadas Awigombong Kota Bandung Taun Ajar 2023/2024) perlu dilaksanakeun.

1.2 Idéntifikasi Jeung Rumusan Masalah

1.2.1 Idéntifikasi Masalah

Dumasar kana kasang tukang di luhur, idéntifikasi masalah ieu panalungtikan nyaéta kurang maham kana kaulinan barudak, média pangajaran *educaplay* pikeun ngarojong kana maham kaulinan barudak Fase C SDN 044 Cicadas Awigombong Kota Bandung Taun Ajar 2023/2024.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dumasar idéntifikasi masalah didia luhur, masalahh ieu panalungtikan dirumuskeun dina kalimat pananya ieu di handap

- 1) Kumaha kamampuh maham kana kaulinan barudak saméméh ngagunakeun média *educaplay*?
- 2) Kumaha kamampuh maham kana kaulinan barudak sanggeus ngagunakeun média *educaplay*?
- 3) Naha aya béda anu signifika kamampuh maham kana kaulinan barudak saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *educaplay*?

1.3 Tujuan Panalungtikan

Dina ieu panalungtikan miboga dua tujuan nyaéta tujuan umum jeung tujuan husus, nyaéta:

1.3.1 Tujuan Umum

Dumasar kana kasang tukang jeung rumusan masalah di luhur, tujuan umum dina ieu panalungtikan nyaéta pikeun nguji cocok atawa henteu média *educaplay* dina pangajaran kaulinan barudak

1.3.2 Tujuan Husus

Sacara husus panalungtikan ieu miboga tujuan pikeun ngadéskripsikeun:

- a) kamampuh maham siswa kana kaulinan barudak saméméh ngagunakeun média *educaplay*;
- b) kamampuh maham siswa kana kaulinan barudak sanggeus ngagunakeun média *educaplay*;
- c) béda anu signifikan antara kamampuh maham siswa kana kaulinan barudak saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *educaplay*.

1.4 Mangpaat Panalungtikan

Mangpaat dina ieu panalungtikan dibagi jadi dua di antarana aya mangpaat tioritis jeung mangpaat praktis

1.4.1 Mangpaat Tioritis

Sacara tioritis ieu panalungtikan dipiharep aya mangpaatna pikeun mekarkeun téori ngeunaan média pangajaran husuna média *educaplay* dina kaulinan barudak.

1.4.2 Mangpaat Praktis

Sacara praktis ieu panalungtikan miboga mangpaat, nyaéta ieu di handap

- a) Pikeun siswa, panalungtikan ieu dipiharep bisa mangaruhan kana minat siswa pikeun maham jeung nambahan pangaweruh kaulinan barudak.
- b) Pikeun guru, panalungtikan ieu dipiharep bisa méré salah sahiji altérnatif média pangajaran kaulinan barudak sangkan bisa leuwih variatif jeung inovatif.
- c) Pikeun sakola, panalungtikan ieu dipiharep bisa méré tinimbang ngeunaan média pangajaran pikeun ngaronjatkeun maham kana kaulinan barudak.
- d) Pikeun panalungtik, dipiharep bisa jadi motivasi sangkan mampuh ngamangpaatkeun média pangajaran nu aya pikeun ngamekarkeun pangaweruh, pamahaman sarta ngarahkeunn siswa kana bahan ajar nu pikaresepeun.

1.5 Raraga Tulisan

Raraga tulisan dijieun pikeun panalungtikan kalawan sistematis dina wangun skripsi. Anapon raraga tulisan dina ieu panalungtikan nyaéta saperti di handap.

BAB I Bubuka, dipedar ngeunaan kasang tukang, rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, jeung raraga nulis dina nyieun skripsi

BAB II Ulikan Tiori, dina ieu bab ngawengku tiori média *educaplay*, kaulinan barudak jeung média *educaplay* dina pangajaran kaulinan barudak siswa Fase C. Salian éta dina ieu BAB II ogé dipedar ngeunaan panalungtikan samemehna raraga mikir jeung hipotésis.

BAB III Métoodee panalungtikan, dina ieu bab dipedar ngeunaan désain panalungtikan, prosedur panalungtikan, sumber data, téhnik ngumpulkeun data, instrumén panalungtikan, jeung analisis data.

BAB IV Hasil jeung pedaran, dina ieu bab dipedar maham kana kaulinan barudak saméméh ngagunakeun média *educaplay*, kamampuh maham kana kaulinan barudak sanggeus ngagunakeun média *educaplay*, bébédaan kamampuh maham kana kaulinan barudak saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *educaplay*.

BAB V Kacindekann, dina ieu bab dipedar ngeunaan kacindekan tina hasil panalungtikan, implikasi, rékoméndasi pamaca jeung saran tina hasil ieu panalungtikan.

