

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Indonesia merupakan negara majemuk, terdiri dari berbagai suku, ras, bahasa, agama dan budaya yang berbeda – beda. Banyak sekali keragaman yang ada didalamnya, salah satunya yakni kebudayaan. Hal ini dapat dilihat dari rumah adat, upacara adat, tarian adat, pakaian tradisional hingga makanan khas daerah yang berbeda. Keragaman kebudayaan menjadi kekayaan dan keindahan tersendiri bagi Indonesia

Dalam masyarakat multikultural keberadaan ragam budaya adalah sesuatu hal yang harus dijaga dan dihormati agar tidak terjadi perpecahan dan hilang karena kemajuan modernisasi. Persatuan dan kesatuan dan pemberdayaan menjadi salah satu upaya untuk meminimalisir terjadinya perpecahan. Dengan semboyan yang kita miliki yakni Bhineka Tunggal Ika yang berarti "berbeda beda tapi tetap satu jua" menjadi dasar untuk menjaga keragaman yang kita miliki. Indonesia memiliki setidaknya 1728 Warisan Budaya Takbenda (WBTb) (Takbenda, n.d.) di seluruh Nusantara terhitung sejak tahun 2013 sampai dengan 2022 yang harus kita jaga dan lestarikan ditengah gempuran modernisasi abad 21 dengan berbagai macam upaya salah satunya dengan meningkatkan literasi budaya (Direktorat Pelindung Kebudayaan, 2022).

Menurut Kementerian Pendidikan dan Budaya (2023), literasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan potensi dan keterampilan untuk mengakses, memahami, mengolah dan menggunakan informasi secara cerdas melalui berbagai aktivitas antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis dan berbicara. Sehubungan dengan ini, literasi budaya dapat diartikan sebagai pengetahuan seseorang tentang sejarah, kontribusi, dan perspektif terhadap budayanya sendiri maupun budaya lain yang berbeda.(Pratiwi & Asyarotin, 2019)

Melalui literasi budaya, diharapkan akan terciptanya perspektif budaya yang mampu memahami dan mengevaluasi berbagai hal dari budaya yang ada. Hal ini akan dapat membantu terjalinnya kerjasama dari berbagai latar belakang budaya

yang berbeda. Literasi budaya juga bisa menghindari sikap-sikap negatif seperti ego suatu kelompok yang memandang remeh pada budaya kelompok lain. (Pratiwi & Asyarotin, 2019)

Literasi budaya di Indonesia masih berada pada tingkat yang memprihatinkan, seperti yang terlihat dari berbagai survei dan penelitian terkini. Berdasarkan laporan dari Badan Pusat Statistik (BPS), hanya sekitar 45,4% masyarakat Indonesia yang terlibat langsung dalam kegiatan budaya, seperti pertunjukan seni, pelatihan seni tradisional, atau kunjungan ke situs budaya (Poltak, 2021). Lebih lanjut, penelitian dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2022) mengungkapkan bahwa lebih dari 60% generasi muda Indonesia tidak tertarik untuk mempelajari seni dan budaya tradisional, seperti tari daerah, musik tradisional, atau kerajinan tangan. Fenomena ini semakin diperburuk oleh globalisasi dan perkembangan teknologi, yang membuat generasi muda lebih terpapar budaya asing melalui media sosial dan hiburan digital, sehingga menyebabkan menurunnya apresiasi terhadap budaya lokal.

Literasi budaya penting ditanamkan sejak dini, terutama pada jenjang sekolah dasar. Hal ini dikarenakan pada usia ini, anak – anak sedang dalam tahap pembentukan identitas dan pemahaman terhadap lingkungan budayanya. Literasi budaya juga merupakan salah satu dari keenam kategori kemampuan literasi. Kemampuan untuk mengenali budaya bagi kita sebagai bangsa yang memiliki kekayaan budaya menjadi kunci untuk menyatukan perbedaan dari kebudayaan itu sendiri. Kemampuan untuk memahami hal ini tentunya sangatlah penting bagi anak – anak dalam hal peningkatan kompetensi meta-kognitif dari siswa di masa yang akan datang. (Pratiwi & Asyarotin, 2019)

Anak sekolah dasar harus memiliki kemampuan literasi budaya sebagai aspek dasar yang dibutuhkan untuk menangkap banyak sumber informasi keragaman budaya Indonesia maupun global. Hal yang paling banyak ditangkap oleh anak dalam pembelajaran adalah apa yang ada dan terjadi juga siapa yang paling dekat ada disekitarnya. Literasi budaya tentu saja dapat menguatkan pembelajaran dalam

pendidikan karakter yang sesuai dengan modalitas belajarnya dalam kemandirian berbudaya.(Ramadhan, 2022)

Pada pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah dasar memiliki titik krisis pada dua domain utama pencapaian akademik awal anak yakni pemahaman literasi dan numerasi. Penalaran kuantitatif menjadi tumpuan awal anak dalam memecahkan masalah yang diwakili oleh pengembangan keterampilan dalam menyikapi keragaman budaya global. Interaksi anak dengan lingkungan bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan literasi budaya mereka (Direktorat Pelindung Kebudayaan, 2022).

Golden Age merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan masa perkembangan emas anak, yaitu pada rentang usia 0 hingga 12 tahun, di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan kognitif, motorik, sosial, serta emosional yang sangat pesat (Santrock, 2011). Pada masa ini, stimulasi yang tepat sangat penting untuk mengoptimalkan potensi anak. Anak usia sekolah dasar (sekitar usia 6–12 tahun) berada dalam puncak masa *golden age* kedua, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis, bekerja sama, serta mengenali nilai-nilai sosial dan budaya..

Literasi sebagai salah satu kecakapan yang harus dimiliki di abad 21 ini, anak harus mampu mengembangkannya lewat pendidikan yang baik dimulai dari keluarganya, lingkungannya, juga di sekolah. Literasi budaya ini menjadi lebih sangat penting di Indonesia dengan kekayaan yang dimiliki seperti keberagaman suku bangsa, agama, bahasa, kebiasaan, adat istiadat dan lain sebagainya. Literasi budaya dalam sejarah peradaban manusia menjadi hal yang sangat penting untuk keberlangsungan kehidupan sehari-hari. Tentunya dengan tingkat literasi yang tinggi akan menunjukkan kemampuan bangsa dalam berpikir kritis, kreatif juga komunikatif (Pratiwi & Asyarotin, 2019).

Literasi budaya ini merupakan bagian dari aspek pendidikan, sebagai institusi pendidikan formal, sekolah berperan penting untuk ikut serta dalam hal mengembangkan minat literasi budaya pada siswa. Maka dari itu kemampuan

literasi budaya harus diterapkan kepada anak sekolah dasar salah satunya dengan bentuk permainan tradisional (Ramadhan, 2022).

Permainan tradisional menjadi satu dari 10 objek pemajuan kebudayaan oleh pemerintah Indonesia, namun seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, permainan tradisional telah bergeser dengan permainan modern dunia maya yang dimainkan dengan gawai. Dengan permainan modern yang hanya membutuhkan gawai membuat anak menjadi pasif karena tidak lagi melibatkan banyak orang dan banyak fisik saat bermain, menjadikan anak tidak bisa bersosialisasi dengan anak lain. (Rahmadhani et al., 2021). Studi *functional Magnetic Resonance Imaging (fMRI) studies of rest state and gray volume size* menyatakan bahwa bermain game pada gawai dengan internet dapat menyebabkan adanya perubahan di daerah otak yang bertanggung jawab atas kontrol fungsi motorik, emosional, dan motorik sensorik. Permainan modern ini menjadikan anak kecanduan terhadap permainan sehingga menjadikan anak malas bergerak dan lupa akan hal lain seperti berinteraksi dan belajar dengan teman sehingga berbahaya juga bagi aspek perkembangannya. (Nurjannah et al., 2020)

Bermain merupakan sebuah proses anak untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan kompetensi. Bisa dikatakan bahwa anak belajar eksplorasi dan mengembangkan keterampilan berpikir dengan imajinasi maupun keterampilan fisik dan memiliki peluang yang sangat luas untuk berinteraksi dengan banyak orang. Dalam proses pengembangannya sendiri, anak dapat belajar tentang alam, kosakata baru, bahasa baru, pengembangan kreatifitas, belajar memecahkan masalah dan keterampilan sosial. (Fitriani & Dewi, 2021)

Permainan tradisional menjadi salah satu cara yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya pada anak sekolah dasar karena menjadi sarana bermain bagi anak, selain itu permainan tradisional juga memiliki manfaat yang banyak seperti untuk kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak juga terdapat nilai-nilai positif seperti nilai kejujuran, kerjasama, tanggung jawab, tolong menolong, disiplin dan masih banyak lagi, yang dimana hal tersebut dapat membangun karakter anak (Agnia et al., 2021). Adanya permainan tradisional ini

Sri Wulandari, 2025

Rancang Bangun Media Board Games PAPETRA dalam Upaya Peningkatan Literasi Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Lebakgede

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

juga bisa meningkatkan hasil belajar anak dan melatih nilai moral dalam kehidupan, belajar kejujuran, kemampuan dalam berkomunikasi, melatih kreativitas anak, melatih kerja sama dan melatih kesabaran pada anak. Dengan adanya peningkatan tersebut dapat menjadi bekal anak dalam berkehidupan sehari-hari menjadi lebih produktif (Zulkhi & Jannah, 2022).

Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi di abad 21 ini sangatlah penting bagi kemajuan bangsa yang mengharapkan generasi nya bisa mumpuni dalam pengetahuan dan keterampilan yang sebagaimana tuntutan oleh abad 21 sekarang. Pengetahuan dan keterampilan ini diawali dengan stimulasi aspek perkembangan yang baik juga, maka dari itu permainan tradisional ini bisa menjadi tumpuan bagi generasi muda khususnya anak sekolah dasar dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan. Permainan tradisional menstimulasi kompetensi linguistik, motorik, kognitif, dan juga perkembangan sosial-emosional pada anak. Permainan tradisional bisa membentuk masa kecil anak yang lebih sehat dan mengembangkan kemampuan berbicara pada anak. (Khairudin et al., 2022)

Beberapa permainan tradisional yang dikenal luas dari berbagai daerah diantara lain seperti congklak, engklek, gobak sodor, lompat tali, egrang, galah panjang, petak umpet, kelereng, bentengan, ketapel, gasing, bola bekel, bakiak dan masih banyak lagi. Sudah banyak sekali permainan yang terlupakan karena faktor digitalisasi dan kurangnya pemberdayaan dan pelestarian budaya permainan tradisional. (Adi et al., 2020)

Sekolah seharusnya memiliki sarana prasarana untuk menunjang peningkatan literasi budaya melalui permainan tradisional, namun nyatanya hal tersebut menjadi kendala terbesar karena kurangnya pengetahuan tentang pentingnya literasi budaya terhadap siswa sehingga sarana prasarana permainan tradisional tidak disediakan oleh sekolah.

Dalam upaya meningkatkan literasi budaya pada anak Sekolah Dasar, beberapa penelitian menunjukkan bahwa media permainan tradisional dapat menjadi alat yang sangat efektif. Misalnya, penelitian oleh (Wulandari et al., 2023) mengungkapkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan tradisional

Sri Wulandari, 2025

Rancang Bangun Media Board Games PAPETRA dalam Upaya Peningkatan Literasi Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Lebakgede

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

berbasis board game tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang budaya lokal, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelompok anak yang memainkan board game yang mengangkat tema budaya lokal mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan mereka untuk mengenali elemen-elemen budaya, seperti cerita rakyat, lagu-lagu daerah, dan adat istiadat, permainan tradisional dibandingkan dengan kelompok yang tidak terpapar media tersebut. Selain itu, penelitian oleh Rahmawati (2021) menyatakan bahwa penggunaan *board games* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi anak dalam belajar.

Pendekatan permainan (*play-based learning*) dalam pembelajaran semakin diakui sebagai metode yang efektif, khususnya untuk anak usia sekolah dasar. Melalui aktivitas bermain, anak tidak hanya memperoleh pengalaman yang menyenangkan, tetapi juga dapat mengembangkan berbagai aspek keterampilan seperti berpikir kritis, kolaborasi, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam. Menurut Yulianti, Nurkamto, dan Djatmika (2020), pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah siswa dalam memahami materi karena melibatkan interaksi langsung dan suasana yang tidak menegangkan. Selain itu, Widiastuti dan Supriyanto (2021) menjelaskan bahwa permainan sebagai media pembelajaran dapat memperkuat keterampilan sosial anak, seperti kerja sama dan tanggung jawab. Pendekatan ini juga selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga pembelajaran yang bersifat praktis dan menyenangkan menjadi lebih mudah diterima (Rizki & Nurcahyo, 2023). Dalam konteks literasi budaya, penerapan media permainan tradisional sebagai bagian dari proses belajar juga dinilai mampu menanamkan nilai-nilai budaya secara kontekstual dan bermakna (Aulia & Fauziah, 2021; Kurniawan et al., 2022). Oleh karena itu, integrasi permainan dalam pembelajaran bukan hanya sekadar strategi menyenangkan, tetapi juga menjadi pendekatan yang relevan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.

Sri Wulandari, 2025

Rancang Bangun Media Board Games PAPETRA dalam Upaya Peningkatan Literasi Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Lebakgede

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

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Media yang dirancang, yaitu board game PAPETRA, menghadirkan inovasi berupa penyediaan permainan tradisional secara konkret dalam satu set media, lengkap dengan alat dan bahan permainan seperti kelereng, congklak beserta bijinya, bola bekel dan kewuk, serta gasing. Pendekatan ini disesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang membutuhkan media pembelajaran konkret agar materi lebih mudah dipahami. Dengan integrasi permainan tradisional ke dalam media board game interaktif, PAPETRA tidak hanya memperkenalkan budaya lokal, tetapi juga menjadi alat bantu pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif dalam meningkatkan literasi budaya siswa.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dari paparan latar belakang di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses rancang bangun media *Board Games* PAPETRA untuk siswa kelas V SDN Lebakgede?
2. Bagaimana kelayakan media *Board Games* PAPETRA untuk siswa kelas V SDN Lebakgede?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap media *Board Games* PAPETRA untuk siswa kelas V SDN Lebakgede?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses rancang bangun media *Board Games* PAPETRA dalam upaya meningkatkan literasi budaya.
2. Untuk mendeskripsikan bentuk kelayakan media *Board Games* PAPETRA dalam upaya meningkatkan literasi budaya.
3. Untuk mengetahui respon pengguna terhadap produk media *Board Games* PAPETRA dalam upaya meningkatkan literasi budaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan, penelitian ini dapat bermanfaat bagi bidang keilmuan pendidikan SD dalam peningkatan literasi budaya melalui permainan tradisional yang ada di dalam *Board Games* PAPETRA.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Bagi Guru, diharapkan penelitian ini dapat menambah sarana bagi peningkatan literasi budaya di sekolah yang tidak di sediakan.

- b. Bagi Sekolah

Bagi Sekolah, diharapkan penelitian ini dapat menjadi tambahan sarana dan penambahan kegiatan di sekolah untuk meningkatkan literasi budaya.

- c. Bagi Siswa

Bagi Siswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan yang bermakna mengenai literasi budaya, serta pengalaman dalam memainkan permainan tradisional secara langsung.

- d. Bagi Peneliti

Bagi Peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk penambahan wawasan bagi peneliti itu sendiri dalam bidang pembelajaran literasi budaya dan upaya peningkatannya, pun untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian ini sendiri.

1.5 Batasan Penelitian

1. Penelitian ini menggunakan model *Design and Development* (D&D) tahap 2 yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *Identify the Problem, Describe the Objectives, Design and Develop the Product, Evaluate the Product, Revise the Product, Disseminate and Implement the Product*. Penelitian difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa *Board Games* untuk materi permainan tradisional kelas V sekolah dasar.

2. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa satu set produk *Board Games PAPETRA* yang berisi papan permainan, pion, dadu, kartu petunjuk, kartu tantangan, permainan tradisional konkret (seperti kelereng, congklak, gasing, dan bola bekel), serta buku panduan, dan dikembangkan dengan pendekatan berbasis karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan media konkret dalam proses pembelajaran.
3. Penelitian ini tidak menilai hasil belajar siswa secara kuantitatif, melainkan berfokus pada pengembangan, validasi, dan implementasi media pembelajaran. Data yang dikumpulkan berupa hasil validasi dari ahli (materi, media, dan bahasa) serta respon peserta didik terhadap penggunaan

1.6 Hasil yang Diharapkan

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan sebuah media pembelajaran yang layak, menarik, dan efektif untuk mengenalkan permainan tradisional kepada siswa sekolah dasar. *Board Games PAPETRA* diharapkan mampu menjadi media yang memfasilitasi pembelajaran berbasis budaya lokal serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi melalui pendekatan bermain sambil belajar. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dapat digunakan oleh guru di berbagai sekolah dasar lainnya.