

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan memiliki pengaruh dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Melalui pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat memajukan peradaban bangsa. Menurut Mbhago (2021) pendidikan merupakan suatu proses untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa dalam menjalankan kehidupan dan memenuhi tujuan hidupnya. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya sehingga menjadi pribadi yang dapat diterima oleh lingkungannya. Dengan mengoptimalkan terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas, maka pendidikan anak usia dini menjadi fondasinya. Sebagaimana menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya untuk membina anak dari sejak lahir sampai usia enam tahun dengan pemberian stimulus dan rangsangan pendidikan yang dapat membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak agar mampu mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri anak dan memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Konsep pendidikan yang ideal sejatinya merupakan suatu cara untuk memanusiakan manusia dalam proses maupun hasil atau lebih dimaknai sebagai proses humanisasi. Dalam konsep ini mengemukakan bahwa arti humanisasi ialah proses interaksi antara pendidik dan anak usia dini yang bertujuan untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki anak sebagai manusia seutuhnya (Kuswanto, Abdullah, & Yunansah, 2020). Begitupun menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007) konsep ideal pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak sebagai bekal hidup untuk berpartisipasi dengan lingkungan sekitarnya yang mengoptimalkan berbagai perkembangan anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Untuk mencapai tujuan tersebut, dalam pelaksanaannya hendaknya menerapkan prinsip-prinsip

pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan anak, lingkungan yang kondusif, belajar melalui bermain, pembelajaran terpadu, mengembangkan berbagai kecakapan hidup, dilaksanakan secara bertahap, dan menggunakan berbagai media edukatif (Halimah, 2016). Salah satu dari prinsip pembelajaran tersebut yaitu tentang media edukatif atau biasa disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat berasal dari lingkungan sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat anak untuk belajar dan materi yang disampaikan oleh pendidik dapat dengan mudah dan jelas dipahami oleh anak (Ariyanti, 2016). Abidin, Mulyati, & Yunansah (2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat dikombinasikan yang disebut dengan istilah multimedia yang berarti tidak hanya menggunakan satu jenis media, melainkan menggunakan beragam media dengan penyajian tidak hanya menggunakan teks berbentuk kata-kata melainkan dapat disajikan secara visual melalui tampilan, musik, drama serta pemanfaatan teknologi lainnya. Selain itu dapat juga menggunakan teks yang bersifat multimodal yang tidak hanya dibatasi dengan kata-kata, namun lebih luas dapat berwujud gambar, visual, tampilan, musikal dan teknologi. Adapun manfaat dari penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi anak usia dini dalam belajar, sehingga rasa ingin tahu yang dimiliki anak semakin meningkat (Hamid, dkk., 2020). Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan di dalam kelas ataupun diluar kelas (Rochmadhani, Susantini, & Purnama, 2019). Salah satu penggunaan media pembelajaran diluar kelas dengan mengembangkan media pembelajaran menjadi buku panduan dalam melakukan wisata edukasi.

Wisata edukasi merupakan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman baru dan suasana belajar yang baru untuk anak, karena merupakan kegiatan menyenangkan yang dapat merangsang pengetahuan anak terhadap sesuatu, memperluas informasi yang diperoleh di kelas, dan memberikan kesempatan pada anak untuk menggali informasi berdasarkan rasa ingin tahunya secara nyata dan langsung (Mustapa, 2021). Melalui wisata edukasi anak usia dini akan mendapatkan pengalaman belajar secara langsung dengan mengamati dunia nyata menggunakan seluruh panca inderanya untuk melihat,

membau, meraba, mendengar dan merasakan lingkungan disekitarnya secara langsung (Puspita & Agustin, 2020). Dengan mengalami secara langsung apa yang sedang dipelajari akan lebih mudah untuk membangun pemahaman anak terkait apa saja yang ingin diketahui anak (Pini, 2020), karena disana anak akan diajak untuk berjalan-jalan, menghirup udara baru dan segar akan berguna untuk memfasilitasi keingintahuan anak dan juga menghilangkan kejenuhan anak dalam belajar. Dalam melakukan wisata tentunya sudah terdapat media yang biasa dikenal dengan buku panduan yang dapat membantu pengunjung untuk mengetahui informasi berkenaan dengan tempat wisata yang dikunjungi. Akan tetapi buku panduan yang disediakan kurang interaktif dan cocok untuk anak usia dini karena hanya berupa selebaran kertas. Sehingga, perlu adanya pengembangan media buku panduan berwisata yang cocok untuk anak usia dini. Dengan memberikan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk anak (Susanti, Henny & Marwah, 2021)

Keunikan dan keindahan dari tempat wisata sangat cocok untuk dijadikan sebagai sumber belajar untuk anak usia dini. Akan tetapi, wisata edukasi dijenjang pendidikan anak usia dini cenderung diidentikan dengan kegiatan piknik atau rekreasi ketempat yang jauh setiap akhir pembelajaran (Rahayu & Murti, 2020). Padahal wisata edukasi bukan hanya sekedar piknik atau rekreasi, melainkan belajar atau memperdalam pengetahuan dengan melihat kenyataan secara langsung ke tempat wisata untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu (Harijanto, 2020). Selain itu wisata edukasi yang diselenggarakan oleh pendidikan anak usia dini cenderung dilakukan ke tempat yang berhubungan dengan alam. Wisata edukasi ke tempat budaya kurang diminati oleh anak usia dini. Kesadaran akan kebudayaan daerah saat ini masih terbilang sangat minim. Padahal dalam pemikiran Dewantara (dalam Cahyadi & Suyadi, 2018) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini harus lebih mengutamakan pada pengenalan akan kebudayaan daerahnya sendiri. Kebudayaan dan manusia itu diibaratkan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Begitupun dengan anak usia dini, apalagi anak usia dini sebagai generasi penerus dari kebudayaan. Kebudayaan tidak diwariskan secara biologis, melainkan harus diperoleh dengan cara belajar dan mempelajari kebudayaan tersebut, apalagi sebagai masyarakat yang tinggal di daerah

berbudaya sangat penting untuk mengenal dan mempelajari budaya sendiri (Saleh, Mahdayeni., & Alhaddad, 2019).

Mengenalkan anak dengan kebudayaan daerah sangatlah penting karena kehidupan anak usia dini tidak terlepas dari identitas budaya dan lingkungannya. Oleh karena itu dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini perlu adanya pengenalan kebudayaan daerah sejak dini melalui proses pembelajaran, karena satuan pendidikan merupakan tempat yang tepat untuk mengenalkan kebudayaan daerah pada anak. Namun kenyataannya, pembelajaran kebudayaan daerah pada jenjang pendidikan anak usia dini masih minim atau belum optimal dalam memanfaatkan kebudayaan daerah (Fajriati & Na'imah, 2020). Sebagian besar anak usia dini kurang mengetahui akan kebudayaan daerahnya sendiri, mereka cenderung lebih mengenal budaya modern ketimbang budaya daerah (Sularso, 2016).

Dewantara (dalam Setyowahyudi, 2020) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini harus didesain sesuai dengan kodrat anak yaitu belajar sambil bermain dengan mengutamakan pada pembelajaran lewat budaya sendiri dan pembelajaran dapat disesuaikan dengan cara anak belajar tidak hanya menggunakan lingkungan kelas, akan tetapi dapat dilakukan di lingkungan luar kelas yang dapat mendukung anak untuk memahami pembelajaran yang disampaikan atau dikenal dengan istilah *tripusat* pendidikan yaitu pendidikan dapat dilakukan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Selain itu salah satu upaya yang dapat membuat pembelajaran kebudayaan menjadi menyenangkan dengan memasukkan materi kebudayaan daerah pada media pembelajaran (Ferdianto & Setiyani, 2018).

Mengenalkan kebudayaan daerah pada anak usia dini dapat mengembangkan cipta, rasa, dan karsa pada anak. Dalam sudut pandang psikologis arti dari cipta, rasa, dan karsa yaitu cipta untuk aspek kognitif, rasa untuk aspek afektif dan karsa untuk aspek psikomotorik. Singkatnya "*educate the head, the heart, and the hand*" (Sugiarta, dkk., 2019). Mengenalkan kebudayaan daerah sejak dini harus menekankan pada kegiatan pembelajaran berbasis kebudayaan daerah sebagai upaya mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak (Novitawati & Anggreani, 2022), Mengembangkan cipta, rasa, dan karsa merupakan tujuan dalam penelitian ini. Hal ini dilakukan agar anak dapat

menginternalisasikan nilai-nilai budaya sehingga memiliki rasa cinta tanah air untuk senantiasa melestarikan kebudayaan daerahnya. Selain itu, dalam pelaksanaannya cipta, rasa, dan karsa tidak dilakukan secara beriringan, pendidikan lebih menekankan pada pengembangan cipta dan kurang memperhatikan pengembangan rasa, dan karsa (Budi, 2021).

Penelitian pengembangan media pembelajaran sudah banyak dilakukan seperti penelitian yang pernah dilakukan oleh Kurniawan, dkk. (2022) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa pengembangan media pembelajaran di tempat wisata dapat membuka kesempatan anak untuk menuliskan kegiatan pengamatan secara langsung. Selain itu, pengembangan media ini dapat membantu membimbing anak dalam menemukan dan mengoptimalkan pengamatan sensorik anak. Dilanjutkan dengan penelitian Wijayanti & Indriyanti (2016) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran kebudayaan daerah masih terhambat dalam penyediaan media atau sarana dan prasarana dalam pembelajaran. Adapun penelitian yang berkaitan dengan kebudayaan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Pamungkas, dkk. (2019) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa pembelajaran kebudayaan daerah pada jenjang pendidikan anak usia dini masih belum optimal digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak. Padahal mengenalkan anak dengan kebudayaan daerah sangatlah penting karena kehidupan anak usia dini tidak terlepas dari identitas budaya dan lingkungannya.

Penelitian yang berkaitan dengan wisata edukasi yaitu penelitian yang dilakukan oleh Winarto (2016) mengemukakan bahwa dalam penyusunan panduan berwisata dan fasilitas belajar yaitu merancang peta perjalanan, kegiatan belajar, dan lembar kerja wisata masih terhambat dalam penyusunan atau pengadaan buku panduan berwisata. Dilanjutkan dengan penelitian Nurhayati & Dahlan (2020) mengemukakan bahwa kegiatan wisata edukasi untuk anak usia dini masih terhambat dalam menentukan tempat yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk anak. Selain itu kurangnya jumlah pendidik berpengaruh terhadap pengkondisian anak dan penyiapan bahan ajar. Padahal kegiatan wisata edukasi merupakan kegiatan yang efektif untuk mengenalkan sesuatu yang baru pada anak secara langsung, karena anak akan lebih banyak untuk

mengamati dan bertanya sehingga kegiatan pembelajaran tidak akan membosankan dengan pemberian pengalaman belajar yang tidak diperoleh anak di kelas (Sumitra & Panjaitan, 2019). Dengan adanya media pembelajaran di tempat wisata edukasi akan membantu dan memfasilitasi anak untuk lebih mengetahui mengenai objek wisata ketika melakukan pembelajaran di luar kelas. Sejalan dengan penelitian Destarani & Sari (2019) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran diluar kelas dalam meningkatkan kecerdasan naturalis dapat diterapkan dengan menggunakan beragam media pembelajaran begitupun dalam meningkatkan perkembangan variabel lain dapat menggunakan metode pembelajaran diluar kelas (wisata edukasi).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, tidak semua anak mengetahui akan kebudayaan daerah, oleh karena itu diadakan kegiatan wisata edukasi ke tempat wisata Saung Angklung Udjo. Untuk memudahkan kegiatan wisata edukasi, maka peneliti bermaksud untuk mendesain dan menciptakan suatu media pembelajaran berupa buku panduan berwisata yang dapat mengembangkan aspek budaya (cipta, rasa, dan karsa) dan aspek perkembangan anak dengan tujuan menanamkan rasa cinta tanah air agar anak senantiasa melestarikan kebudayaan daerah melalui media buku panduan berwisata, maka judul penelitian ini adalah “**Pengembangan Media *Aku Tahu Budayaku* Berbasis Kebudayaan Daerah Jawa Barat Melalui Wisata Edukasi Saung Angklung Udjo**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang diidentifikasi maka penulis menjabarkan beberapa rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pengembangan media *Aku Tahu Budayaku* berbasis kebudayaan daerah Jawa Barat melalui wisata edukasi Saung Angklung Udjo?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media *Aku Tahu Budayaku* berbasis kebudayaan daerah Jawa Barat melalui wisata edukasi Saung Angklung Udjo dari para ahli?
3. Bagaimana respon atau tanggapan pengunjung dan pengelola terkait media *Aku Tahu Budayaku* berbasis kebudayaan daerah Jawa Barat melalui wisata edukasi Saung Angklung Udjo?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu menemukan jawaban dari beberapa masalah yang telah disebutkan dalam rumusan masalah, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk media *Aku Tahu Budayaku* berbasis kebudayaan daerah Jawa Barat melalui wisata edukasi Saung Angklung Udjo yang telah dikembangkan.
2. Untuk mendapatkan gambaran tentang kelayakan pengembangan media *Aku Tahu Budayaku* berbasis kebudayaan daerah Jawa Barat melalui wisata edukasi Saung Angklung Udjo.
3. Untuk mengetahui respon dan tanggapan dari pengunjung dan pengelola terkait pengembangan media *Aku Tahu Budayaku* berbasis kebudayaan daerah Jawa Barat melalui wisata edukasi Saung Angklung Udjo.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Selain itu diharapkan juga dapat menambah wawasan berkenaan dengan kebudayaan daerah pada anak melalui kegiatan wisata edukasi. Serta menambah pengetahuan berkenaan dengan hasil penilaian yang diberikan oleh para ahli meliputi ahli media, ahli konten (materi dan bahasa), dan ahli pembelajaran terkait media pembelajaran yang dikembangkan.

#### 2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi peneliti, memperoleh wawasan dan pengalaman dalam membuat media pembelajaran berupa buku panduan berbasis kebudayaan daerah melalui wisata edukasi. Selain itu dapat dijadikan sumber referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

- 2) Bagi anak, memperoleh pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak terkait kebudayaan melalui wisata edukasi.
- 3) Bagi pendidik dan orangtua, memperoleh pengetahuan tentang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam melakukan wisata edukasi.
- 4) Bagi pengelola, menambah variasi media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai buku panduan.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi yang memuat gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dijelaskan dengan sistematika sebagai berikut: (1) BAB I Pendahuluan, (2) BAB II Kebudayaan Daerah Dalam Media Pembelajaran Berbasis Wisata Edukasi, (3) BAB III Metode Penelitian, (4) BAB IV Temuan dan Bahasan, (5) BAB V Simpulan dan Saran. Struktur organisasi skripsi tersebut memiliki bahasan yang berbeda-beda disetiap BAB nya.

Pada BAB I Pendahuluan. Terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Pada BAB II Kajian Pustaka Kebudayaan Daerah Dalam Media Pembelajaran Berbasis Wisata Edukasi, berisi tentang kajian teoritis untuk menguraikan seluruh tinjauan literatur yang berhubungan dengan fokus penelitian, seperti kebudayaan daerah, media pembelajaran dan wisata edukasi, penelitian relevan, dan kerangka berpikir.

Pada BAB III Metode Penelitian, berisi tentang desain penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu D&D dengan prosedur penelitian menggunakan ADDIE, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pada pengumpulan data menggunakan wawancara, angket respon dan angket uji validasi oleh para ahli. Pada BAB IV Temuan dan Pembahasan, berisi mengenai temuan penelitian dan pembahasan penelitian yang merujuk pada rumusan masalah. Pada BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, berisi tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi dari penelitian yang dilakukan.