

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Negara Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang ada di dunia yang masih memiliki banyak kekurangan. Namun dibalik kekurangan tersebut, Indonesia memiliki keberagaman dan keunikan budaya yang tidak dimiliki oleh negara lain. Menurut Normah et al., (2022) Indonesia juga tercatat sebagai negara kepulauan yang memiliki banyak keanekaragaman suku, seni, dan budaya. Keragaman yang dimiliki oleh bangsa Indonesia menjadikannya sebagai masyarakat majemuk dan sering disebut juga sebagai bangsa multikultural. Keberagaman yang ada di Indonesia tersebar mulai dari Sabang sampai Merauke dengan menyimpan potensi hasil bumi, keindahan flora, dan keragaman fauna. Tidak hanya itu saja, Indonesia juga kaya dengan beragam suku, ras, adat istiadat, bahasa yang telah menghasilkan kebudayaan yang beraneka ragam (Mahdayeni et al., 2019). Sebab keberagaman itulah Indonesia dikenal sebagai bangsa yang memiliki sejuta pesona.

Keberagaman yang muncul dari bangsa Indonesia menghasilkan budaya lokal yang tumbuh di setiap lapisan masyarakat. Kebudayaan lokal yang ada pada bangsa Indonesia perlu dijaga keberlangsungannya karena kebudayaan lokal ini merupakan bagian dari kebudayaan bangsa yang telah terbentuk di masing-masing penjuru daerah. Setiap budaya biasanya memiliki wadah, dan biasanya masyarakat menjadi wadah utama sehingga kedua aspek tersebut tidak dapat dipisahkan. Kebudayaan yang terdapat pada masyarakat pun selalu berubah sesuai dengan perubahan yang terjadi pada masyarakat tersebut. Menurut Rosana (2007) hakikat dari kebudayaan bersifat stabil, tetapi terkadang kebudayaan juga bersifat dinamis. Setiap orang selalu terlibat dalam hakikat kebudayaan sehingga kita semua selalu melihat, mempergunakan, bahkan merusak kebudayaan. Karena antara manusia dan kebudayaan merupakan suatu kesatuan yang memiliki hubungan sangat erat dan tidak terpisahkan.

Sutiyono (2018) berpendapat bahwa generasi muda merupakan generasi yang akan menjadi penerus dari tradisi budaya yang ada pada masyarakat. Karena sejak zaman dahulu sampai sekarang dan untuk masa mendatang generasi muda

menjadi pilar, penggerak, serta pengawal untuk pembangunan nasional. Hal ini menyebabkan bahwa generasi muda harus memiliki rasa cinta tanah air dan bangga sebagai bangsa Indonesia. Salah satu bentuk mencintai bangsa dan negara adalah dengan cara 1) Mengenalkan ragam budaya Indonesia. 2) Menggunakan produk dalam negeri. 3) Mengenalkan sifat toleransi dengan menghargai perbedaan. 4) Selektif dan menyaring budaya asing yang masuk. 5) Mengenalkan sejarah bangsa Indonesia.

Upaya-upaya tersebut dilakukan karena melihat kurangnya minat generasi muda terhadap budaya yang ada di Indonesia. Sebagian besar dari mereka lebih tertarik dengan budaya luar dan melupakan budaya yang ada di daerahnya sendiri sehingga mulai lunturlah budaya yang ada. Di samping itu adanya perubahan teknologi dan informasi yang sangat cepat, sistem gaya hidup, dan sistem pendidikan membuat pengaruh besar terhadap perubahan masyarakat. Sehingga berdampak terhadap penurunan budaya dan lebih memilih untuk meniru budaya bangsa lain. Dalam menanggulangi permasalahan seperti ini, kita bisa memanfaatkan teknologi untuk mengarahkan generasi muda ke arah yang lebih baik. Salah satu seperti dalam pemanfaatan teknologi yaitu dengan menjadikan teknologi sebagai media dalam pengenalan budaya khususnya budaya lokal. Dari sekian budaya lokal di Indonesia yang sudah terdampak oleh peradaban adalah budaya Sunda yang berasal dari Suku Sunda. Budaya Sunda dapat dikatakan sebagai budaya yang kaya karena meliputi alat musik, arsitektur tradisional, pertunjukkan, tarian, adat istiadat, dan juga bahasa daerah.

Pengenalan budaya Sunda ini perlu dilakukan dengan cara yang menarik, kreatif dan menyenangkan. Salah satu caranya yaitu dengan cara mengemas pembelajaran dengan metode bermain dan menggunakan media pembelajaran. Menurut Silawati (2019) salah satu aspek terpenting dalam pelaksanaan program PAUD adalah keberadaan alat permainan edukatif (APE). Alat ini merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak dengan baik. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu membuat inovasi dan pengoptimalan media pembelajaran. Yaumi (2018) menyebutkan bahwa media pembelajaran yang tepat bisa meningkatkan pemahaman,

pengetahuan, dan merangsang perasaan peserta didik agar tumbuh keinginan belajar pada dirinya. Media tersebut dapat menstimulus dan menumbuhkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti di POS PAUD Mekarjaya menunjukkan bahwa masih kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas. Guru hanya memanfaatkan gambar poster khususnya dalam pengenalan kebudayaan Indonesia seperti baju adat, rumah adat, dan tarian adat. Materi yang disampaikan pun tidak mencakup budaya lokal yang ada di Jawa Barat melainkan budaya-budaya yang ada di dalam poster. Media poster yang dipakai kurang menarik perhatian anak sehingga materi yang disampaikan oleh guru kurang optimal karena tidak adanya variasi kegiatan dan gambar yang kurang menarik.

Maka dari itu berdasarkan latar belakang yang sudah penulis paparkan di atas, penulis akan mengembangkan media pembelajaran untuk mengenalkan kebudayaan lokal khususnya daerah Jawa Barat yang dapat digunakan sebagai solusi media belajar anak dalam memahami kebudayaan lokal Jawa Barat pada anak usia dini. Adapun judul penelitian yang akan peneliti kembangkan yaitu “Rancang Bangun Media *Edu Play* Sebagai Pengenalan Kebudayaan Lokal Jawa Barat untuk Anak (Penelitian *Educational Design Research* untuk Pengembangan Media *Game* Berbasis Android di POS PAUD Mekarjaya). Penelitian ini berfokus kepada proses perancangan media yang diharapkan menjadi gerbang pengenalan awal bagi anak untuk mengetahui kebudayaan lokal khususnya Jawa Barat di lembaga PAUD.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini memfokuskan kajian terkait pengembangan aplikasi untuk mengenalkan kebudayaan lokal Jawa Barat sebagai implementasi dari kurikulum merdeka pada anak usia dini. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak dalam kebudayaan lokal Jawa Barat melalui permainan *game digital*. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

- 1) Bagaimana proses pengembangan media *Edu Play* yang dapat mengenalkan kebudayaan lokal Jawa Barat pada anak usia dini?
- 2) Bagaimana hasil uji validasi rancangan media *Edu Play* dapat digunakan sebagai pengenalan kebudayaan lokal Jawa Barat pada anak usia dini?

- 3) Bagaimana hasil prototipe media *Edu Play* untuk pengenalan kebudayaan lokal Jawa Barat pada anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu tujuan penelitian secara umum dan khusus. Tujuan umum penelitian ini untuk memperoleh gambaran terkait dampak penggunaan media dalam mengenalkan kebudayaan lokal Jawa Barat pada anak usia dini, namun secara khusus dibagi menjadi tiga yaitu:

- 1) Mengetahui rancangan media *Edu Play* yang dapat mengenalkan kebudayaan lokal Jawa Barat pada anak usia dini.
- 2) Mengetahui hasil uji kelayakan media *Edu Play* yang dapat mengenalkan kebudayaan lokal Jawa Barat pada anak usia dini
- 3) Memperoleh data hasil akhir prototipe media *Edu Play* yang dapat mengenalkan kebudayaan lokal Jawa Barat.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran untuk bahan ajar yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam mengenal kebudayaan lokal Jawa Barat pada anak usia dini di lembaga PAUD.

1.4.2 Manfaat Praktis

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak sebagai berikut:

1.4.2.1 Bagi guru

Melalui hasil penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memperoleh pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan inovatif, dengan begitu pembelajaran di kelas akan lebih menyenangkan dan membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar.

1.4.2.2 Bagi anak

Melalui media yang dihasilkan dapat mengenalkan kebudayaan lokal Jawa Barat pada anak usia dini, menstimulasi ketertarikan anak untuk belajar dan menciptakan suatu proses pembelajaran yang lebih bermakna.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Melalui hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi sekolah sebagai bahan dapat menambah variasi media pembelajaran dan meningkatkan kecakapan proses pembelajaran khususnya dalam mengenalkan kebudayaan lokal Jawa Barat pada anak usia dini di lembaga PAUD.

1.4.2.4 Bagi peneliti

Melalui hasil penelitian yang dilakukan diharapkan peneliti dapat meningkatkan profesionalitas sebagai seorang calon pendidik dan diharapkan peneliti dapat menambah wawasan dan reverensi dalam penelitian selanjutnya.

1.4.2.5 Bagi penelitian selanjutnya

Melalui hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Penelitian ini berjudul Rancang Bangun Media *Edu Play* Sebagai Pengenalan Kebudayaan Lokal Jawa Barat untuk Anak agar dapat memberikan penjelasan yang sistematis. Sitematika penulisan dalam penelitian ini meliputi beberapa bagian antara lain sebagai berikut:

- 1) Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah yang dikaji oleh peneliti. Bab ini juga berisi tentang rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, beserta struktur organisasi.
- 2) Bab II merupakan kajian pustaka yang berisi dasar teori dari penelitian yang dilakukan. Selain teori pokok tersebut, bab ini juga disertai dengan kajian penelitian-penelitian terdahulu yang dapat menjadi penunjang dan landasan dalam pelaksanaan penelitian ini.
- 3) Bab III berisi tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, analisis data serta isu etik.
- 4) Bab IV berisi tentang temuan dan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Bab IV ini akan menguraikan tentang hasil pengembangan *Edu Play* sebagai media pengenalan kebudayaan lokal Jawa Barat untuk anak usia dini yang telah divalidasi oleh *expert judgment* dan telah di uji coba di POS PAUD

Mekarjaya dan juga uraian pembahasan dikaitkan dengan teori yang sesuai sebagai jawaban yang tercantum pada rumusan masalah.

- 5) Bab V berisi tentang simpulan, implikasi, dan juga rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan.