

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Kebudayaan di Indonesia sangat begitu beragam dan sudah menjadi suatu kebanggaan tersendiri, namun berubahnya suatu kebiasaan di setiap zaman membuat kebudayaan yang dimiliki pun perlahan mulai terkikis (Widiastuti et al., 2023). Dari kebiasaan hidup masyarakat yang awal mulanya tradisional lambat laun berkembang menjadi lebih modern. Hal tersebut yang dapat membuat kebudayaan asli suatu bangsa dapat memudar dikarenakan masyarakat yang sudah terbiasa hidup serba mudah dan canggih. Menurut Ryan dan Danial dalam (Yusria, 2021) ilmu pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, konvensi, dan keterampilan lainnya merupakan bagian dari sistem kompleks yang dikenal sebagai budaya, bersama dengan kebiasaan yang diambil orang sebagai akibat dari hidup dalam masyarakat tertentu. Kebudayaan suatu masyarakat merupakan suatu kekuatan tak kasat mata yang berpotensi mempengaruhi cara masyarakatnya bertindak dan berpikir sesuai dengan pengetahuan dan keyakinannya dalam segala bidang kehidupan, termasuk bidang politik, sosial, budaya, dan lainnya. Dalam hal ini, diperlukan adanya penegasan kembali pentingnya mengenali nilai-nilai budaya yang mulai kurang mendapat perhatian dalam masyarakat modern, oleh karena itu memahami nilai-nilai budaya merupakan salah satu hal penting bagi guru (Mikaresti & Mansyur, 2022).

Pendidikan adalah aspek mendasar yang melekat pada kehidupan manusia. Pendidikan merupakan hal yang sangat diperlukan karena suatu negara tidak dapat maju apabila sumber daya manusianya tidak mendapatkan pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Suradi, 2018) untuk meningkatkan dan mencerdaskan kehidupan negara, pendidikan merupakan bagian dari investasi masa depan baik negara maupun masyarakat. Pengertian pendidikan menurut Neolaka & Amialia Tahun 2017 dalam (Yusria, 2021) bahwa pendidikan adalah usaha untuk

meningkatkan kualitas kehidupan individu atau kelompok dari kondisi saat ini ke tingkatan yang lebih baik. Proses ini dilakukan melalui penelitian, diskusi, atau refleksi terhadap permasalahan atau dampak samping dari tindakan pendidikan. Dapat disimpulkan bahwasannya pendidikan merupakan suatu upaya untuk mengatasi ketertinggalan suatu negara dari perkembangan zaman yang semakin berkembang. Terkikisnya kebudayaan yang disebabkan karena dampak globalisasi dapat diminimalisir dengan adanya pendidikan. Melalui pendidikan, kebudayaan suatu negara dapat tetap dilestarikan dengan adanya muatan lokal di sekolah.

Pendidikan dasar tidak hanya difokuskan pada pengembangan keterampilan mendasar seperti keterampilan literasi dan matematika dasar, tetapi juga difokuskan untuk mendukung kemajuan siswa secara holistik pada aspek intelektual, sosial, dan kepribadian agar dapat melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi (Taufik, 2020). Secara teknis, pendidikan di tingkat Sekolah Dasar dapat diartikan sebagai upaya membimbing, mengajar, dan melatih anak-anak berusia 6 hingga 13 tahun untuk mengembangkan keterampilan dasar yang menyatu dalam aspek intelektual, sosial, dan pribadi, sesuai dengan tahap perkembangan mereka (Putri, 2024). Dengan demikian, pada tingkat dasar, pendidikan adalah proses untuk mengembangkan kemampuan fundamental siswa melalui pembelajaran aktif yang didorong oleh motivasi internal dan lingkungan yang mendukung pertumbuhan mereka. Pendidikan di Sekolah Dasar mencakup berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah Muatan Lokal, yang mengajarkan tentang potensi dan kekhasan daerah setempat melalui proses pembelajaran.

Muatan lokal merupakan suatu mata pelajaran yang perlu dipelajari juga oleh siswa. Dalam (Wicaksono et al., 2018) muatan lokal adalah sekumpulan rencana dan pedoman isi, tujuan, dan bahan pembelajaran yang dibuat dan direncanakan oleh lembaga pendidikan, dimana bahan pembelajaran tersebut disesuaikan dengan ragam potensi, keunggulan, karakteristik, kebutuhan, dan lingkungan daerah. Muatan lokal sendiri berisi mata pelajaran yang berada sesuai dengan daerahnya masing-masing. Di Jawa Barat sendiri Bahasa Sunda merupakan mata pelajaran

muatan lokal yang diajarkan kepada siswa. Dalam (Ramdhani et al., 2023) dijelaskan bahwa sejak diterapkannya Kurikulum 2013, bahasa daerah mulai diajarkan di Sekolah Dasar dan sebagai salah satu bahasa daerah, Bahasa Sunda diajarkan di berbagai sekolah, terutama di kawasan Jawa Barat. Bahasa Sunda merupakan salah satu bahasa daerah yang memiliki akan nilai budaya dan sejarah yang penting di Indonesia, terutama di wilayah Jawa Barat. Bahasa ini merupakan bagian penting dari warisan budaya dan merupakan identitas Suku Sunda.

Aksara Sunda merupakan salah satu materi muatan lokal Bahasa Sunda yang diajarkan kepada siswa. Aksara Sunda merupakan hasil evolusi ortografi bahasa Sunda yang mulai berkembang sejak sekitar abad ke-5 Masehi dan terus mengalami penyesuaian hingga masa kini (Sarrahdiba & Yuliansyah, 2019). Setiap mata pelajaran memiliki ciri khas tersendiri serta sasaran yang berbeda-beda, yang secara umum dimaksudkan untuk mendukung komunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Standar kompetensi aksara Sunda mencakup kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, serta kompetensi yang terkait dengan pelajaran. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat ekspresif sekaligus produktif. Menulis memiliki manfaat besar dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengumpulkan pengetahuan. Guru harus terus berupaya mengoptimalkan kemampuan menulis siswa, mengingat pentingnya manfaat menulis bagi mereka. (Hardiani et al., 2020).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Krisdiawan et al., 2022), ditemukan bahwa siswa kesulitan mempelajari aksara Sunda karena mereka tidak memahaminya. Selain dianggap rumit dan kurang menarik, pembelajaran aksara Sunda juga terbatas pada penggunaan buku ajar yang hanya tersedia di sekolah. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi pasif, sehingga siswa kurang antusias mempelajarinya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Pebriyani et al., 2023), dijelaskan bahwa masalah dalam pembelajaran aksara Sunda meliputi kesulitan siswa dalam menghafal bentuk huruf dan menggunakan rarangkén. Ketiadaan atau

keterbatasan bahan ajar dan media aksara Sunda memicu kendala dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan hasil pendahuluan yang telah dilakukan di SDN Pasiripis didapatkan beberapa permasalahan yang pertama kurangnya penggunaan media pembelajaran ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar Mata Pelajaran Muatan Lokal Sunda dengan materi aksara Sunda. Siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran terlihat lebih cepat bosan dan kecil kemungkinannya untuk memahami materi yang diberikan, apalagi jika materi tersebut asing dan dianggap menantang bagi mereka. Temuan observasi ini didukung oleh wawancara dengan Kepala SDN Pasiripis yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di sekolah masih belum optimal. Selain itu, tidak ada guru khusus yang berbahasa Sunda, oleh karena itu wali kelas hanya mengajar siswa apa adanya. Guru memiliki keterbatasan waktu dan tenaga untuk membuat media pembelajaran sehingga memilih untuk menggunakan metode ceramah saja.

Maka, penggunaan media pembelajaran menjadi komponen pendukung yang perlu disediakan sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Supardi et al., 2012) yang menemukan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar meningkatkan semangat belajar siswa. Permasalahan lain terjadi ketika Kepala SDN Pasiripis menyatakan bahwa siswa sering diarahkan untuk mengikuti lomba baca tulis aksara Sunda namun pengetahuan dan pemahaman isinya masih kurang memadai.

Berdasarkan urgensi yang telah dipaparkan maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu berpasangan (*card match*) mengenai salah satu topik materi mata pelajaran Bahasa Sunda di kelas V SD, yaitu materi aksara Sunda. Penggunaan media *card match* diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami aksara Sunda dengan lebih mudah dan menyenangkan. Penggunaan media interaktif ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap bahasa Sunda dan budaya Sunda. Selain itu, diharapkan media *card*

match dapat memudahkan guru wali kelas yang memang bukan bidangnya dalam mengajarkan Bahasa Sunda kepada siswa.

Media *card match* merupakan sarana penyampaian informasi dalam bentuk kartu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kartu adalah benda kecil, tipis, dan datar yang terbuat dari kertas tebal. Kartu ini dibuat untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sexcio & Dafit, 2022). Media kartu berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kata, gambar, atau simbol pada kartu, mendorong minat belajar, dan mengoptimalkan efektivitas proses pembelajaran. Media *card match* dipilih sebagai media pembelajaran karena menggunakan pendekatan permainan kartu sebagai metode pembelajaran. *Card match* atau yang dikenal sebagai kartu berpasangan merupakan salah satu media pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Media ini dirancang untuk membantu mengembangkan kecerdasan anak melalui aktivitas interaktif. Kartu berpasangan ini berupa media berbentuk kartu yang terbuat dari kertas, dengan pasangan yang memiliki hubungan relevan satu sama lain.

Adapun hasil penelitian sebelumnya tentang penggunaan media *card match* dalam pembelajaran yang pertama dilakukan oleh (Damayanti, 2022) ditemukan bahwa hasil belajar siswa meningkat sebelum dilaksanakan tindakan dengan menggunakan media *index card match* dan multimedia interaktif Al-Qur'an. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Hamidah et al., 2022) memperoleh hasil, yaitu siswa tertarik, fokus, dan aktif dalam pembelajaran karena dapat mengamati secara langsung objek-objek yang menjadi salah satu jenis permasalahan pembelajaran melalui adanya permainan kartu berpasangan. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh (Amir, 2021) mendapatkan hasil bahwa media *index card match* yang diterapkan adalah dengan bantuan media pembelajaran berupa mistar hitung menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep. Penelitian keempat yang dilakukan oleh (Novayanti & Dewi, 2017) mendapatkan hasil bahwa media *card match* berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan

kepuasan bagi siswa. Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh (Anggraini & Damayanti, 2016) mendapatkan hasil bahwa keberadaan media *index card match* yang valid, praktis, dan efektif menjadikannya layak digunakan untuk mendukung kemampuan siswa dan meningkatkan capaian pembelajaran.

Beberapa hal yang mendasari pengembangan media kartu berpasangan dalam penelitian ini, yaitu; 1) media pembelajaran kartu berpasangan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar, 2) beberapa penelitian tentang media pembelajaran kartu berpasangan membuktikan media kartu berpasangan dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan minat siswa dalam pembelajaran, 3) hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa perlunya pengembangan media pembelajaran kartu berpasangan. Kebaharuan media pembelajaran kartu berpasangan terletak pada penekanan yang diberikan pada topik materinya, khususnya dalam mengaitkannya dengan Muatan Lokal Bahasa Sunda, yaitu aksara Sunda. Dalam pengembangan sebelumnya, kartu berpasangan telah digunakan untuk materi yang lebih umum atau luas. Namun, dengan penelitian ini, fokus yang diberikan pada aksara Sunda memungkinkan pembelajaran yang lebih terfokus dan relevan dengan kebutuhan lokal.

Urgensi untuk menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual semakin nyata, khususnya dalam mata pelajaran muatan lokal Bahasa Sunda yang mengajarkan aksara sunda. Media kartu berpasangan berbasis aksara sunda dirancang untuk menjawab tantangan tersebut melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media ini tidak hanya mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan, tetapi juga memperkuat pelestarian budaya lokal melalui integrasi materi yang relevan. Fokus pengembangan diarahkan pada penguatan literasi aksara sunda secara lebih sistematis dan terarah, mengingat masih banyaknya kendala yang dihadapi siswa dalam memahami dan menggunakan aksara tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design-Based Research* (DBR), yang menekankan proses perancangan, implementasi, evaluasi, dan revisi berbasis praktik nyata di kelas. Tujuannya adalah

untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid secara isi, praktis dalam penerapan, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar, serta mampu diadaptasi sesuai dengan kebutuhan lokal dan karakteristik siswa.

1.2. Rumusan Masalah

Agar penelitian berjalan lebih sistematis, rumusan masalah dapat dirincikan sebagai berikut:

- a. Bagaimana kondisi penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Sunda?
- b. Bagaimana desain media pembelajaran *card match* terhadap siswa dalam mempelajari materi aksara Sunda di SD kelas V?
- c. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *card match* dapat meminimalisir permasalahan siswa dalam mempelajari materi aksara Sunda di SD kelas V?
- d. Bagaimana implementasi media pembelajaran *card match* pada siswa dalam mempelajari materi aksara Sunda di kelas V?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang dirumuskan berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kondisi penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Sunda.
- b. Untuk mendeskripsikan desain media pembelajaran *card match* terhadap siswa dalam mempelajari materi aksara Sunda di SD kelas V.
- c. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran *card match* guna meminimalisir permasalahan siswa dalam mempelajari materi aksara Sunda di SD kelas V.
- d. Untuk mengimplementasikan media pembelajaran *card match* pada siswa dalam mempelajari materi aksara Sunda di kelas V.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik kepada peneliti maupun pembaca. Beberapa manfaat yang akan diperoleh adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan kontribusi terhadap perkembangan literatur akademik terkait dengan pengembangan media pembelajaran bahasa daerah di tingkat SD, dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian-penelitian masa depan dalam konteks serupa, dan dapat memperkaya pemahaman tentang cara-cara efektif mengajar dan mempelajari sastra daerah.

b. Manfaat Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dan pembaharuan pendidikan dalam kurikulum merdeka terkait pentingnya pengadaan media pembelajaran berbasis kartu yang dapat memfasilitasi pembelajaran muatan lokal Bahasa Sunda khususnya pada materi aksara Sunda.

c. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, khususnya mereka yang terlibat dalam bidang pendidikan, seperti:

1) Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat membantu melatih dan memperdalam pemahaman tentang aksara Sunda dengan memanfaatkan media *card match*.

2) Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu berfungsi sebagai acuan sekaligus saran bagi para pendidik dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman terhadap aksara Sunda.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai panduan bagi pengembangan studi di masa depan yang berfokus pada media pembelajaran untuk

meningkatkan pemahaman budaya Sunda, termasuk salah satunya mengenai aksara Sunda.

[Type here]