

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perlu diketahui periode anak usia dini merupakan periode terpenting dan mendasar bagi tumbuh kembang anak, yaitu dari usia 0-6 tahun. Setiap anak memiliki potensi dalam dirinya yang dapat dikembangkan dengan baik, Menurut Hasan (2015:30) 90% fisik otak yang ada pada anak sudah mengalami pembentukan dan anak sudah siap menerima informasi dari luar termasuk belajar dari lingkungan sekitar. Memberikan anak dengan pendidikan yang tepat akan membantu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak termasuk 6 aspek perkembangan yaitu Nilai Agama Moral, kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional dan seni.

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek kognitif. Aspek kognitif ini sangat erat hubungannya dengan proses berpikir yang merupakan suatu aktivitas mental. Perkembangan kognitif ini pun berhubungan dengan kecerdasan anak, yang muncul melalui kemampuan mengingat, mengenal, serta memahami berbagai objek. Menurut Piaget perkembangan kognitif dibagi menjadi 4 tahapan yaitu sensori motoris (usia lahir-2 tahun), pra-operasional (usia 2-7 tahun), operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan operasional formal (usia 12-18 tahun). Pada akhir tahapan sensori motoris anak sudah bisa menghasilkan pola-pola sensori motor yang kompleks dan menggunakan simbol-simbol primitif (Crain 2014: 171).

Piaget dalam teorinya menyebutkan pada tahapan pra-operasional (usia 2-7 tahun), anak sudah mulai mempresentasikan dunianya dengan kata-kata,

bayangan, dan gambar-gambar. Pada tahapan ini anak akan mengembangkan kemampuan untuk menggambarakan sebuah obyek yang tidak ada. Ruang lingkup dalam perkembangan kognitif salah satu nya yaitu kemampuan berpikir simbolik. Fungsi simbolik ialah tahap pertama pemikiran praoperasional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak – anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental untuk objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak (Mutiah, 2015: 22).

Tahap simbolik termasuk kedalam tahap belajar mengenal konsep. Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung pada objek nyata. Konsep juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak dipendidikan serta kehidupan selanjutnya. Cara memudahkan anak dalam belajar dan mengembangkan aspek berfikir simbolik salah satunya dengan cara bermain dan belajar dengan memperkenalkan yang ada di sekitar lingkungan anak salah satunya yaitu memperkenalkan budaya yang terdapat di tempat tinggal nya yaitu budaya Madura. Memperkenalkan budaya Indonesia pada anak sejak usia dini ialah suatu upaya melestarikan budaya semacam yang ada pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2014 tentang Pedoman Pelestarian Tradisi. Melestarikan budaya merupakan upaya melindungi, mengembangkan dan menggunakan keterbiasaan dari masyarakat pendukung budaya yang diturunkan dari generasi ke generasi (Peraturan Kemendikbud, 2014).

Konsep budaya menurut Montago dan Dawson dalam Daryanto dan Hery (2015:87) adalah *way of life* ialah cara hidup tertentu yang memancarkan identitas tertentu oleh suatu bangsa. Negara Indonesia di kelilingi beberapa pulau dan terdapat suku yang beragam dengan kebudayaan yang berbeda, meskipun berbeda bangsa Indonesia tetap berbeda-beda tetap satu jua. Salah satu contohnya adalah pulau Madura. Madura lebih banyak diketahui oleh orang-orang daerah yang tandus tetapi mempunyai banyak budaya. Madura adalah pulau yang berada di sisi timur laut nya Jawa Timur, jika dibandingkan dengan Bali, pulau Madura lebih kecil dan terdapat kurang lebih empat juta jiwa, pulau Madura terdiri dari empat Kabupaten yakni Kabupaten Bangkalan, Sampang, Pamekasan, dan Sumenep (Zayyadi dan Durroh, 2020:7). Terdapat 10 kebudayaan Madura yang diperkenalkan pada anak yaitu rumah adat *taneyan lanjhang*, permainan tradisional *bhisek* (engklek), alat musik saronen, tari muwang sangkal, tari pecut, makanan khas sate Madura, budaya kerabhen sape', senjata clurit baju adat kebaya rancongan (marlena), dan baju adat pesa'an (sakera).

Masuknya unsur-unsur globalisasi ke dalam kebudayaan Indonesia maka berdampak pada berkembangnya teknologi-teknologi canggih yang sangat membantu manusia namun juga merusak mental dan moral, selain itu masuknya budaya luar kedalam Indonesia dapat mengikis secara perlahan budaya yang ada (Tobroni, 2014: 24). Jika suatu budaya tidak dikenalkan atau dikembangkan dengan cara yang sesuai dengan kemajuan zaman, maka kebudayaan itu akan sulit pengenalannya kepada anak-anak. Karena teknologi sangat erat kaitannya dengan perkembangan anak di era sekarang, maka harus

dapat memanfaatkan secara bijak dan disesuaikan dengan usia anak. Akan tetapi berdampak positif ketika anak mengenal suatu budaya, anak lebih dapat melestarikan budaya yang ada di daerah tersebut termasuk budaya yang terdapat di Madura, anak dapat belajar nilai-nilai yang terkandung didalam budaya Madura, mampu menjaga budaya dari pengaruh globalisasi yang terjadi seiring dengan kemajuan zaman.

Dunia anak adalah bermain, porsi bermain anak lebih banyak bermain dari pada belajar, oleh karena itu pembelajaran yang dilaksanakan di kelas di modifikasi dengan bermain dan belajar yang menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat peraga untuk mempermula anak daam memahami materi yang disampaikan. Miarso dalam Fadlillah,dkk (2014:206) media pembelajaran ialah apapun yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan suatu informasi yang dapat masuk ke dalam pikiran, perasaan, perhatian, kemauan siswa, guna meningkatkan semangat proses belajar yang disengaja, terarah dan terkendali. Penyampaian pesan atau informasi mengenai pembelajaran saat ini dengan adanya teknologi semakin mudah termasuk memudahkan dalam mengakses ilmu pengetahuan secara cepat, memberi kemudahan mengakses data.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi salah satunya yaitu program multimedia, program multimedia diciptakan sebagai hasil dari kemajuan teknologi computer dan digital. Menurut Pribadi (2017:162) program multimedia adalah program atau aplikasi computer yang menyediakan pesan dan informasi yang terdiri dari unsur teks, audio, gambar, video, dan animasi. Perlu diketahui setiap komponen multimedia yang dibuat harus saling terpadu

dengan unsur-unsur multimedia yang ada di dalamnya, seperti menggunakan perpaduan antara teks dan gambar yang saling berhubungan (terpadu). Penggunaan program multimedia sangat tepat digunakan pada era teknologi yang semakin berkembang khususnya saat ini. Selain itu, dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang didalamnya menampilkan sebuah animasi yang dapat menarik perhatian anak dan mempermudah memahami materi pembelajaran.

Pentingnya teknologi pada anak usia dini dalam pembelajaran salah satunya agar anak tidak tertinggal perkembangan teknologi yang semakin cepat, dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi maka pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan menarik perhatian anak. Selain itu belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja karena dapat diakses dengan gadget. Maka maksud dan tujuan dalam pembelajaran mudah tersampaikan kepada anak sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Penggunaan teknologi pada anak usia dini terdapat *screen time* yang harus diketahui oleh orang tua. Menurut *American Academy of Pediatrics* (2016), dalam panduan terbarunya telah merekomendasikan jumlah waktu yang baik untuk anak-anak, anak dengan usia 2-5 tahun terdapat batasan waktu *screen time* selama 1 jam per hari untuk program dengan kualitas yang baik, orang tua harus mendampingi anak-anak agar anak mengerti dan dapat mengaplikasikannya ke lingkungan sekitar dan jika di sekolah pembelajaran dapat didampingi oleh guru.

Penggunaan teknologi digital salah satunya *computer*, *internet*, *telephone*, *handphone*, multimedia dan sarana audio visual lainnya sudah banyak digunakan dari berbagai kalangan. Penggunaan teknologi yang paling

banyak digunakan yaitu *gadget* atau *handphone* selain itu penggunaan *gadget* tidak memandang usia hampir semua kalangan memiliki *gadget* yang digunakan dalam kesehariannya. Menurut Novitasari dan Nurul (2016: 2) dalam jurnal penelitiannya penggunaan *gadget* tidak hanya dikalangan usia remaja dengan usia 12 tahun hingga 21 tahun, orang yang sudah cukup umur atau orang tua dengan usia 60 tahun lebih, tetapi juga dikalangan anak yang berusia 7 tahun hingga 11 tahun dan ironisnya *gadget* bukan benda langka bagi anak berusia 3-6 tahun yang sebenarnya masih tidak diperbolehkan untuk menggunakan tanpa pengawasan orang dewasa.

Banyak anak-anak yang tidak difasilitasi *gadget* secara pribadi oleh orang tuanya karena masih dibawah usia 6 tahun, akan tetapi juga banyak anak yang memanfaatkan kesempatan untuk tetap bisa bermain *gadget* dengan cara menggunakan *gadget* milik orang tuanya. Hal di atas didukung dengan hasil riset oleh *The Asian Parent Insight* di sekitar Asia Tenggara yang melibatkan lima negara termasuk salah satunya Negara Indonesia, bahwa ada 2.417 orang tua yang mempunyai gawai. Riset ini menemukan data bahwa sebanyak 98% anak menggunakan *gawai*, diantaranya 67% kepunyaan ibu atau ayahnya, 18% kepunyaan saudaranya dan 14% *gawai* itu milik anak sendiri (The Asian Parent Insight, 2014). Hal ini dapat disimpulkan bahwa anak usia dibawah 6 tahun tidak diberikan *gadget* sendiri oleh orang tuanya melainkan memanfaatkan *gadget* orang yang ada didekatnya, menurut hasil survey diatas sebanyak 67% anak menggunakan *gadget* milik orang tuanya.

Menurut hasil penelitian Praminda dan Salman Praminda (2019: 401) dalam jurnal dengan judul Implementasi Aplikasi Pembelajaran Dengan

Multimedia Interaktif Pada TK Darul Muttaqien. Pengamatan penulis pada aplikasi pembelajaran dengan multimedia menjadikan hal terbaru di TK Darul Muttaqien dan telah membangkitkan minat anak dengan metode baru melalui aplikasi. TK Darul Muttaqien sebelum dilakukan penelitian, pembelajarannya tidak pernah memakai metode multimedia interaktif, sebelumnya pembelajarannya menggunakan cara konvensional seperti masih menggunakan media kertas, dengan adanya pembelajaran multimedia interaktif membuat pembelajaran lebih menarik perhatian anak dan anak lebih terlibat.

Berdasarkan wawancara awal dan observasi pada bulan Juli 2022 dengan guru TK Muslimat NU Darunnajah Kamal pada kelompok B anak usia 5-6 tahun, menyatakan bahwa belum ada media pembelajaran tentang pengenalan macam-macam budaya Madura dengan memanfaatkan teknologi digital. Pembelajaran mengenai pengenalan pulau Madura masih menggunakan media cetak berupa gambar atau menggunakan LKA seperti berupa poster mengenalkan peta pulau Madura dan nama-nama pahlawan yang ada di Madura. Observasi yang dilakukan oleh peneliti ketika pembelajaran berlangsung, peneliti menemukan sebuah permasalahan ketika ditanya dari 14 anak hanya 2-3 anak saja yang mengetahui budaya Madura, selebihnya anak hanya mengenali budaya Madura baju adat sakera dan marlena.

Beberapa masalah yang telah dijabarkan di atas maka perlu mengambil sebuah tindakan, salah satunya dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi sebuah media dengan memanfaatkan teknologi digital multimedia yang dikemas berupa aplikasi yang di dalamnya berisi pengenalan 10 budayaa Madura pada anak usia 5-6 tahun

atau disebut dengan ROTARYA (Roda Putar Budaya). Menurut Khairunisa (2017:21) roda putar merupakan sebuah bentuk yang berbentuk lingkaran yang dapat diputar. Roda putar pada umumnya terdapat angka-angkanya sebagai tanda, jika roda putar digunakan sebagai media pembelajaran maka diisi dengan sebuah pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang akan disampaikan.

Media pembelajaran dengan teknologi saat ini sudah banyak digunakan oleh lembaga-lembaga sekolah, dimana kegiatan belajar mengajar sudah dapat dilakukan dimana saja. Sehingga pembelajaran tidak lagi menjadi hal yang membuat siswa merasa bosan pembelajaran lebih menyenangkan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan pemaparan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran digital pada anak usia 5-6 tahun yang akan dijadikan menjadi sebuah aplikasi. Karena menurut peneliti saat ini pembelajaran lebih bersifat fleksibel yang dapat dilaksanakan diberbagai tempat dan kapanpun itu, pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital dapat diakses melalui computer, laptop, *smartphone* akan lebih praktis dan memudahkan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul penelitian **Pengembangan Media Pembelajaran Digital ROTARYA Sebagai Pengenalan Kebudayaan Madura Pada Anak Usia Dini.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran digital ROTARYA sebagai pengenalan kebudayaan Madura pada anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran digital ROTARYA sebagai pengenalan kebudayaan Madura pada anak usia 5-6 tahun?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran digital Rotarya memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan tingkat pengetahuan anak 5-6 tahun mengenai budaya yang terdapat di Madura dengan menggunakan media pembelajaran digital ROTARYA.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran digital ROTARYA sebagai pengenalan kebudayaan Madura pada anak usia 5-6 tahun.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebuah produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran digital interaktif berupa aplikasi yang memanfaatkan teknologi berupa computer, akan tetapi aplikasi ini bisa diakses dengan menggunakan laptop dan smartphone.
2. Bahasa yang dipergunakan dalam aplikasi media ini yaitu Bahasa Indonesia.
3. Materi yang dicantumkan dalam media tersebut adalah macam-macam kebudayaan Madura.

4. Aplikasi ini bernama ROTARYA (Roda Putar Budaya) berisikan penjelasan macam-macam budaya Madura disertai dengan tampilan animasi bergerak dan bisa dimainkan untuk mengetahui pemahaman anak mengenai penjelasan macam-macam budaya Madura.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Agar masalah yang diangkat peneliti tidak terlalu melebar, maka perlu adanya batasan masalah pada penelitian ini. Peneliti memberi batasan masalah dalam merancang media pembelajaran yang berupa aplikasi, khususnya media digital yang dikemas dalam sebuah aplikasi ROTARYA (Roda Putar Budaya) sebagai pengenalan kebudayaan Madura pada anak usia 5-6 tahun.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian ini yaitu merancang sebuah media pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi sebuah media dengan memanfaatkan sebuah teknologi digital yang saat ini sangat berkembang pesat disemua kalangan. Agar pendidik dapat memperjelas materi yang disampaikan, bisa menarik minat anak untuk belajar dan bermain maka mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam sebuah aplikasi.

G. Definisi Istilah

Berdasarkan paparan di atas maka batasan masalah dapat dijelaskan di bawah yakni :

1. Pengembangan yaitu proses merancang desain media pembelajaran ke dalam bentuk fisik, Pengembangan yang dimaksud pada penelitian tersebut yaitu mengembangkan media pembelajaran yang telah ada dan di inovasi menjadi media dalam bentuk fisik, yang meliputi pembuatan desain, pembuatan media, dan penilaian media pembelajaran.

2. Pembelajaran adalah terjadinya interaksi dimana setiap pembelajaran berlangsung terdapat feedback antara siswa, guru dan sumber belajar pada suatu lingkup belajar.
3. Roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar dan pengembangan dari permainan roulette, roulette dalam Bahasa Prancis memiliki arti roda kecil.