

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara dengan keanekaragaman seni dan budaya atau disebut Multikultural. Terlihat pula dari kondisi geografis Indonesia yang merupakan sebuah negara kepulauan, di setiap pulau tersebut akan ditemukan berbagai macam keberagaman suku dan budaya. Setiap kelompok suku bangsa memiliki ciri khas budaya sendiri. Ciri khas tersebut dapat dilihat dari beragamnya rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, bahasa daerah, alat musik serta makanan khas. Hal ini yang menjadikan Indonesia kaya akan keberagaman seni dan budaya.

Dalam kehidupan di Indonesia yang beragam budaya, pengenalan mengenai pengetahuan kebudayaan untuk anak usia dini menjadi penting. Salah satu usaha orang tua untuk mengenalkan budaya pada anak yaitu melalui lembaga pendidikan anak formal. Taman Kanak-kanak yang merupakan bentuk pendidikan untuk anak dengan rentang usia empat sampai enam tahun.<sup>1</sup> Jenjang pendidikan formal pertama anak memberikan kesempatan untuk mengembangkan

---

<sup>1</sup> Masitoh, *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Grasindo, 2004), hal.16

kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk naik ke jenjang pendidikan berikutnya. Dalam penyelenggaraannya, pendidikan anak usia dini memiliki beberapa konten kurikulum yang diajarkan yaitu konten belajar matematika, sains, fisik motorik, seni, bahasa dan literasi serta studi sosial. Konten kurikulum berisikan tentang pengetahuan yang ingin dikenalkan pada anak.

Salah satu konten kurikulum yang diajarkan pada anak usia dini ialah studi sosial. *National Council for the Social Studies*, menjelaskan tujuan dari pembelajaran studi sosial di antaranya untuk membantu anak memperoleh pengetahuan terkait dengan kewarganegaraan, memahami keberagaman budaya, serta memahami masyarakat yang demokratis dalam hubungan dan lingkungan yang saling bergantung.<sup>2</sup> Dalam konten ini, terdapat 10 standar yang menjadi acuan dalam pengajaran, antara lain: 1) Kebudayaan; 2) Waktu, Kontinuitas, dan Perubahan; 3) Orang, Tempat dan Lingkungan; 4) Perkembangan dan Identitas Individual; 5) Kelompok dan Institusi; 6) Kekuasaan, Otoritas, dan Pemerintahan; 7) Produksi, Distribusi, dan Konsumsi; 8) Sains, Teknologi dan Masyarakat; 9) Hubungan Global dan; 10) Kewarganegaraan.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> National Council for the Social Studies (NCSS), *What Is Social Studies and Why Is It Important*, (<https://www.socialstudies.org/standards/national-curriculum-standards-social-studies-introduction>, Washington DC: diakses pada tanggal 20 Agustus 2020 pukul 16.10)

<sup>3</sup> *ibid*, *What is the Purpose of the National Curriculum Standards*, (diakses pada tanggal 20 Agustus 2020 pukul 16.15)

Berdasarkan uraian standar konten studi sosial tersebut, salah satu standar sosial yang penting diajarkan pada anak ialah kebudayaan. Belajar mengenai budaya menjadi penting karena akan memunculkan hubungan yang erat dalam kehidupan anak dan memungkinkan anak belajar memahami keragaman serta nilai-nilai yang berlaku di masyarakat yang berkaitan dengan budaya seperti, keragaman bentuk, jenis kelamin, etnis, agama, struktur keluarga, bentuk tubuh, warna rambut/mata, bahasa, dan sebagainya. Belajar mengenai budaya akan membantu anak untuk mengenal diri sendiri dan orang lain serta menumbuhkan kesadaran anak mengenai adanya persamaan dan perbedaan dalam kehidupan.

Anak usia dini dalam belajar budaya perlu banyak diberikan stimulasi-stimulasi agar pengetahuan dapat bermakna bagi anak. Salah satunya dengan menstimulasi kemampuan melek budaya (literasi budaya) yang perlu dimiliki oleh anak usia dini sebagai kemampuan dalam mengatasi keberagaman yang muncul dalam kehidupan bermasyarakat. Konsep lama dari literasi sendiri berarti kemampuan membaca dan menulis. Sejalan dengan kemajuan zaman, definisi literasi telah bergeser dari pengertian yang sempit menuju pengertian yang lebih luas mencakup bidang yang terkait.<sup>4</sup> Definisi lainnya dari

---

<sup>4</sup> Yunus Abidin dkk, *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hal.1

literasi secara umum adalah seperangkat kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>5</sup>

Salah satu dimensi pengembangan literasi yaitu literasi budaya (*cultural literacy*) yang bermakna sebagai kemampuan untuk memahami budaya yang dimiliki, mengantisipasi perubahan budaya, melestarikan budaya, mengembangkan budaya, atau menciptakan budaya dalam perwujudannya.<sup>6</sup> Menurut Hirsch, seorang tokoh literasi, menjelaskan makna literasi budaya adalah kemampuan memahami dan berpartisipasi dalam suatu budayanya sendiri.<sup>7</sup> Definisi literasi budaya juga terdapat dalam buku materi pendukung literasi budaya dan kewargaan yang diterbitkan oleh Kemendikbud, literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa.<sup>8</sup> Dapat dikatakan bahwa, literasi budaya merupakan kemampuan seseorang untuk memahami dan bersikap terhadap lingkungan sebagai bagian dari budaya.

---

<sup>5</sup> "Literasi", *Wikipedia: Ensiklopedia Gratis*, ([id.wikipedia.org/wiki/Literasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Literasi), 2020, diakses pada tanggal 20 Agustus 2020 pukul 16.30)

<sup>6</sup> Sumarno, *Pembudayaan Literasi*, (Jakarta: Kemdiknas, 2009), hal.8.

<sup>7</sup> Rochmat Wahab, *Literasi Budaya* ([www.timesindonesia.co.id/read/news/228000/literasi-budaya](http://www.timesindonesia.co.id/read/news/228000/literasi-budaya), 2019, Yogyakarta: diakses pada tanggal 15 Februari 2020 pukul 20.20)

<sup>8</sup> Tim GLN Kemendikbud, *Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hal.5.

Pemerintah Indonesia sudah mencanangkan sebuah program yang mempunyai salah satu tujuan untuk mendukung kemampuan melek budaya (*cultural literacy*). Program tersebut ialah, Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang diluncurkan pada tahun 2017 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Program ini mempunyai tujuan umum untuk menumbuhkembangkan budaya literasi pada ekosistem pendidikan mulai dari keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam rangka pembelajaran sepanjang hayat sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas hidup.<sup>9</sup> Program ini merupakan salah satu upaya pemerintah untuk memberantas buta aksara di Indonesia yang menurut hasil data minat baca dan tingkat buta aksara yang berpengaruh terhadap posisi Indeks Pembangunan Manusia (IPM) yang diukur dari usia harapan hidup, tingkat ekonomi serta kualitas pendidikan. Berdasarkan data BPS tahun 2019, IPM Indonesia mencapai 71,92. Angka ini meningkat sebesar 0,53 poin dibandingkan tahun 2018.<sup>10</sup> Selain itu berdasarkan hasil studi *Programme for International Student Assesment* (PISA) tahun 2018 menunjukkan rendahnya tingkat literasi siswa Indonesia yang meraih skor 371 dari

---

<sup>9</sup> Tim GLN Kemendikbud, *Panduan Gerakan Literasi Nasional*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hal.5

<sup>10</sup> Badan Pusat Statistik, *Berita Resmi Statistik Indeks Pembangunan Manusia 2019*, No.21/02/Th.XXIII, 17 Februari 2020 [www.bps.go.id/pressrelease/2020/02/17/1670/indeks-pembangunan-manusia--ipm--indonesia-pada-tahun-2019-mencapai-71-92.html](http://www.bps.go.id/pressrelease/2020/02/17/1670/indeks-pembangunan-manusia--ipm--indonesia-pada-tahun-2019-mencapai-71-92.html), diakses pada tanggal 20 Agustus 2020 pukul 16.45.

rata-rata skor Internasional 487, skor tersebut menempatkan Indonesia di peringkat 72 dari 77 negara.<sup>11</sup> Kementerian Pendidikan dan Budaya juga menyusun Indeks Aktivitas Literasi Membaca, yang menunjukkan sembilan provinsi berada dalam kategori sedang, 24 provinsi kategori rendah dan 1 provinsi kategori sangat rendah dengan rata-rata indeks berada pada titik yang tergolong rendah.<sup>12</sup> Hasil data tersebut memperlihatkan bahwa minat baca dan literasi di Indonesia masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi<sup>13</sup> yang dilakukan di TK Islam Nurul Iman, ditemukan masalah dalam pemahaman literasi budaya pada anak kelompok B. Anak lebih mengenal kebudayaan asing salah satunya terlihat dari anak yang 'hafal' tokoh-tokoh pahlawan luar negeri melalui film animasi maupun game. Anak tidak mengetahui bahwa di Indonesia terdapat banyak keberagaman, hal ini terlihat dari anak yang masih membandingkan warna kulit, rambut, serta dialek bahasa teman mereka yang berbeda. Anak juga tidak mengetahui ciri khas seni dan budaya dari daerah tertentu. Hal ini menyebabkan anak tidak mengetahui identitas dirinya sebagai warga negara Indonesia. Berdasarkan hasil

---

<sup>11</sup> Organisation for Economic Co-Operation and Development (OECD), *Programme for International Student Assessment Data*, (<https://pisadataexplorer.oecd.org/ide/idepisa/report.aspx?> , diakses pada tanggal 25 Agustus 2020 pukul 11.56)

<sup>12</sup> Kemendikbud, *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi*, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan Kemendikbud, 2019)

<sup>13</sup> Observasi di TK Nurul Iman, dilakukan pada bulan Agustus 2019

wawancara<sup>14</sup>, dengan salah satu pendidik di lembaga tersebut, lembaga sudah memiliki beberapa program yang dapat menstimulasi anak untuk mengenal budaya, seperti acara memperingati hari-hari besar kenegaraan (HUT RI dan Hari Kartini), ada pula saat momen puncak tema negaraku akan ada program *outing class* ke museum-museum sebagai upaya untuk mengenalkan sejarah pada anak. Namun, pendidik belum mengembangkan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi budaya. Selama ini pendidik hanya menggunakan lembar bergambar atau buku cerita sebagai media pembelajarannya. Berkaitan dengan hal tersebut, maka penting untuk mengembangkan media yang mengenalkan budaya melalui kegiatan dalam bentuk permainan agar anak dapat mengenal serta menghargai keragaman yang dimiliki Indonesia dengan antusias dan tidak membosankan.

Hal tersebut juga diperkuat dalam buku Panduan Literasi Budaya dan Kewargaan yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan<sup>15</sup>, menyebutkan bahwa salah satu indikator ketercapaian literasi budaya dalam lingkungan sekolah adalah meningkatnya jumlah dan variasi bahan bacaan bertema budaya. Bahan bacaan yang terdapat dalam lingkungan sekolah didominasi oleh buku cerita rakyat

---

<sup>14</sup> Wawancara dengan Guru, dilakukan pada bulan Agustus 2020

<sup>15</sup> Tim GLN Kemendikbud, *ibid*, hal.5

atau dongeng legenda yang merupakan bacaan fiksi. Dari bahan bacaan tersebut biasanya akan menyebabkan tidak tercapainya tujuan utama yaitu mengenal budaya melalui bahan bacaan. Bahan bacaan yang dimaksud dapat dikembangkan oleh guru bukan hanya sebatas buku cerita rakyat atau buku-buku sejarah lainnya yang jika dibacakan pada anak akan terkesan monoton jika tidak didukung oleh media lain. Media pendukung yang dapat dikembangkan dapat berupa media permainan inovatif yang bertemakan budaya.

Hal senada dikemukakan melalui hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Sriwibowo pada tahun 2019 dengan judul “Model Permainan Digital *Alkisah* Sebagai Media Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan Bagi Siswa Sekolah Dasar di DKI Jakarta”.<sup>16</sup> Fokus penelitian pengembangan ini untuk meningkatkan jumlah bahan bacaan bertema budaya, serta meningkatkan angka toleransi melalui media digital. Media digital yang dimaksud berupa permainan digital yang dapat mendukung literasi budaya yang diberi nama *Alkisah*. Media permainan digital ini dapat membantu mengoptimalkan literasi budaya dan kewargaan di Sekolah Dasar. Melalui permainan ini, siswa Sekolah Dasar di DKI Jakarta selaku sasaran utama dapat meningkatkan minat bacanya, khususnya cerita rakyat, ditingkatkan wawasan

---

<sup>16</sup> Bima Dewanto Sriwibowo, *Model Permainan Digital Alkisah sebagai Media Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan Bagi Siswa Sekolah Dasar di DKI Jakarta*, Karya Ilmiah Pemilihan MAPRES Nasional (UNJ: Program Studi Sastra Indonesia, 2019), hal.1

kebangsaannya, daya kritisnya, dan kesadaran akan pentingnya toleransi.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar anak sehingga nantinya dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Media juga akan mempermudah guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Menurut Pitadjeng salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah pembelajaran dengan permainan. Pitadjeng juga berpendapat bahwa permainan interaktif merupakan permainan yang dikemas dalam pembelajaran, sehingga anak didik menjadi aktif dan senang dalam belajar.<sup>17</sup> Antusiasme dalam proses belajar yang didapat anak akan berdampak terhadap minat belajar anak terhadap literasi budaya.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka solusi yang diberikan oleh peneliti berupa pengembangan permainan visual untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya anak usia 5-6 tahun. Permainan ini mudah digunakan dalam mengenalkan budaya, anak akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena dalam permainan ini anak akan aktif belajar dengan suasana yang menyenangkan. Saat menggunakan media permainan, anak akan antusias mengenal berbagai kebudayaan di Indonesia melalui

---

<sup>17</sup> Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, (Jakarta: Graha Ilmu, 2015) hal. 96

permainan. Dari analisis tersebut, maka pengembangan permainan yang diberi nama PENTURI (*Penta Culture Indonesia*) yang dapat dijadikan permainan alternatif bagi guru, sebagai media untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya anak usia 5-6 tahun yang diharapkan dengan adanya permainan tersebut, anak dapat mengenal serta menghargai keragaman budaya di Indonesia.

### **B. Identifikasi Masalah**

Dari analisis masalah tersebut peneliti telah membuat beberapa identifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya media permainan yang menarik untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya anak usia 5-6 tahun
2. Kurangnya kemampuan literasi budaya pada anak usia 5-6 tahun.
3. Diperlukan pengembangan permainan yang inovatif serta menarik minat dalam menstimulasi kemampuan literasi budaya anak usia 5-6 tahun.

### **C. Ruang Lingkup**

Peneliti memberikan pembatasan berdasarkan analisis masalah yang diuraikan di atas, maka ruang lingkup masalah yang akan diteliti secara mendalam yang berkaitan dengan pengembangan permainan PENTURI layak digunakan sebagai media permainan untuk

menstimulasi kemampuan literasi budaya anak usia 5-6 tahun. Literasi budaya merupakan kemampuan seseorang untuk mengeksplorasi informasi mengenai budaya serta memahaminya yang mempunyai salah satu tujuan agar dapat mengenal identitas diri sebagai warga negara.

Hasil pengembangan karya inovatif ini berupa sebuah produk permainan yang dinamakan "PENTURI" peneliti mengembangkan model permainan untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya anak. Pengembangan karya inovatif ini difokuskan pada anak usia 5-6 tahun dengan tujuan untuk menstimulasi kemampuan untuk mengenal keragaman budaya bangsa melalui permainan.

#### **D. Fokus Pengembangan**

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah dan ruang lingkup penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka fokus pengembangan dari karya inovatif ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Pengembangan permainan PENTURI sebagai permainan untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya anak usia 5-6 tahun.
2. Langkah-langkah penggunaan permainan PENTURI dalam menstimulasi kemampuan literasi budaya anak usia 5-6 tahun.
3. Dampak penggunaan permainan PENTURI dalam menstimulasi kemampuan literasi budaya anak usia 5-6 tahun

## E. Manfaat Penelitian

Pengembangan ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, di antaranya:

### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi mengenai kegiatan permainan yang menarik dan menyenangkan dengan ukuran yang lebih besar. Selain itu juga permainan ini dapat memberikan kontribusi dalam upaya menstimulasi kemampuan literasi budaya pada anak usia 5-6 tahun.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang dapat dilakukan oleh guru sebagai ide dalam pembuatan permainan dengan ukuran besar. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan literasi budaya anak usia 5-6 tahun

#### b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menstimulasi kemampuan literasi budaya melalui pengembangan permainan PENTURI. Dalam proses kegiatan ini diharapkan dapat melihat bagaimana anak usia 5-6 tahun mengenal budaya.

#### c. Bagi Orang Tua

Pengembangan permainan ini dapat digunakan sebagai inspirasi orang tua dalam memberikan kegiatan mengenalkan keragaman budaya pada anak yang dapat dilakukan di rumah.

d. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi kepada masyarakat untuk lebih peduli terutama dalam hal mengembangkan media permainan PENTURI yang bertujuan untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya.

