

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Budaya merupakan identitas diri suatu suku bangsa. Salah satu budaya melayu yang ada di nusantara adalah Melayu Riau. Pelestarian budaya melayu Riau ini harus dilakukan, yang bertujuan untuk menjaga akar budaya agar tidak musnah sehingga dapat menjadi landasan dalam menjalani tatanan kehidupan suatu suku bangsa. Budaya Melayu Riau cukup beragam. Masing-masing daerah memiliki ciri khas, walau ada beberapa yang memiliki kemiripan. Sebagai contoh pada adat istiadat dan budaya perkawinan, budaya menyambut bulan suci Ramadhan, budaya menyambut kelahiran, makanan khas, pakaian adat dan lain sebagainya. Fenomena tentang budaya Melayu Riau saat ini adalah semakin berkurangnya minat generasi muda untuk mempelajari budaya tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Terkontaminasinya budaya asli akibat globalisasi dan masuknya unsur-unsur asing yang dirasa lebih *simple* dan modern oleh generasi muda. Salah satu bentuk usaha pelestarian budaya yaitu dengan memberikan edukasi mengenai budaya tersebut kepada generasi muda. Ketika generasi muda memahami dan ikut menjalankan budaya, mereka akan lebih memiliki kesadaran yang lebih tinggi tentang pentingnya untuk mempertahankan dan melestarikan budaya tersebut. Hal ini disebabkan karena mereka terhubung secara emosional dengan memahami latar belakang sejarah, nilai-nilai dan tradisi yang melekat pada budaya tersebut.

Edukasi budaya merupakan satu hal penting yang harus diberikan kepada anak. Edukasi bisa berasal dari orang tua ataupun melalui sekolah. Pada siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama), siswa diberikan kesempatan untuk belajar lebih banyak tentang budaya dibanding dengan pada saat mereka berada pada tingkat Sekolah Dasar. Pada fase ini pendidikan terbaik sudah seharusnya didapatkan seorang siswa, mengingat dalam masa ini anak sedang pada kondisi mengalami perubahan baik secara mental dan juga fisik. Memberikan edukasi tidak hanya dalam lingkup ilmu pengetahuan, seperti biologi, matematika, fisika dan sebagainya yang merupakan mata pelajaran pokok, tetapi pengetahuan mengenai budaya juga tidak kalah pentingnya. Pentingnya generasi muda mengetahui dan memahami budaya daerahnya adalah untuk menjaga kelestarian budaya tersebut. Nilai-nilai positif yang ada pada budaya tersebut harus tetap hidup dan

berkelanjutan, sehingga dimasa yang akan datang budaya yang ada dimasa lalu hingga saat ini tidak akan punah. Pemahaman yang baik tentang budaya akan menghindari pemaknaan yang salah terhadap budaya tersebut serta dapat menjaga keaslian dan integritas budaya tersebut.

Sebagai upaya melestarikan budaya, pengetahuan secara turun temurun mungkin sudah dilakukan oleh keluarga masing-masing. Namun tingkat kepedulian dan keingintahuan anak-anak tidaklah sama. Ada yang memiliki keingintahuan besar dan ada yang biasa saja, bahkan ada yang tidak tertarik sama sekali. Kemudian, saat ini metode pembelajaran budaya Melayu Riau yang dilakukan di kelas hanya menggunakan media buku paket dan dijelaskan secara lisan saja. Hal inilah yang harus dicarikan jalan keluarnya. Salah satu cara yang dilakukan agar ada ketertarikan anak-anak untuk mempelajari budaya adalah dengan memberikan suatu pola belajar yang mereka senangi, yaitu melalui sebuah permainan. Hal ini juga yang membuat penulis berkeinginan untuk membuat *board game* sebagai media belajar bagi anak-anak khususnya tingkat SMP untuk mempelajari budaya, khususnya budaya Melayu Riau. Dengan pola bermain sambil belajar ini diharapkan anak-anak bisa dengan senang hati mempelajari budayanya dengan tujuan agar anak memahami budayanya sendiri dan budaya tersebut tidak hilang nantinya dimasa yang akan datang.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang, terdapat beberapa identifikasi masalah yang ada pada siswa/i tingkat pendidikan SMP yaitu:

1. Rendahnya tingkat ketertarikan dan rasa keingintahuan siswa/i SMP di Kota Pekanbaru terhadap budaya Melayu Riau
2. Masih kurangnya variasi alat bantu ajar yang menarik sebagai media edukasi pembelajaran budaya Melayu Riau

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalahnya, bagaimana merancang alat bantu ajar yang menarik untuk pembelajaran siswa/i SMP di Kota Pekanbaru?

## 1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan perancangan ini adalah membuat sebuah alat bantu ajar yang menarik untuk mempelajari budaya Melayu Riau bagi siswa/i SMP di Kota Pekanbaru.

## 1.5 Ruang Lingkup

Dalam pembuatan laporan ini, penulis membatasi ruang lingkup, agar tidak keluar dari pembahasan sehingga permasalahan utama dapat diselesaikan.

### A. Apa (*what*)

Penelitian ini fokus kepada perancangan media edukasi pembelajaran budaya Melayu Riau.

### B. Mengapa (*why*)

Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa/i SMP di Kota Pekanbaru menjadi senang dan adanya rasa ketertarikan saat mempelajari budaya Melayu Riau.

### C. Siapa (*who*)

Target *audience* pada penelitian ini, pelajar SMP di Kota Pekanbaru.

### D. Dimana (*where*)

Penelitian ini dilakukan di Kota Pekanbaru.

### E. Kapan (*when*)

Penelitian dan perancangan media dilakukan di bulan Maret-Juli 2024.

### F. Bagaimana (*how*)

Dengan melakukan perancangan media edukasi pengetahuan budaya Melayu Riau bagi siswa/i SMP di Kota Pekanbaru.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan laporan ini penulis menggunakan metode kualitatif. Moleong menjelaskan, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena dari apa yang dialami oleh subjek penelitian (Moleong, 2018).

### 1.6.1 Cara Pengumpulan Data.

#### a. Penyebaran Angket/Kuesioner

Angket/kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan penyajian serangkaian pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini, peneliti melakukan penyebaran angket atau kuesioner kepada siswa/i SMP di Kota Pekanbaru.

b. Wawancara

Wawancara menurut (Sugiyono, 2019), merupakan pertemuan antara 2 orang, yaitu antara peneliti dan informan untuk bertukar informasi dan ide melalui proses tanya jawab mengenai objek yang akan diteliti. Pada penelitian ini penulis melakukan proses tanya jawab kepada guru budaya melayu Riau dan siswa/i SMP di kota Pekanbaru.

c. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan Teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan penelitian (Nazir, 2013). Hal ini juga untuk mendapatkan data sekunder, melalui metode ini diperoleh dengan *browsing* di internet, membaca berbagai literatur, hasil kajian peneliti terdahulu, serta sumber-sumber lain yang relevan

d. Observasi

Menurut (Sugiyono, 2019), dengan melakukan observasi, peneliti belajar tentang perilaku seseorang dan makna dari perilaku secara langsung di lokasi untuk mengetahui apa yang terjadi dan untuk membuktikan kebenaran dari penelitian yang akan dilakukan. Pada penelitian ini, peneliti secara langsung melakukan pengamatan di beberapa SMP di Kota Pekanbaru.

## 1.6.2 Analisis Data

a. Analisis Matriks

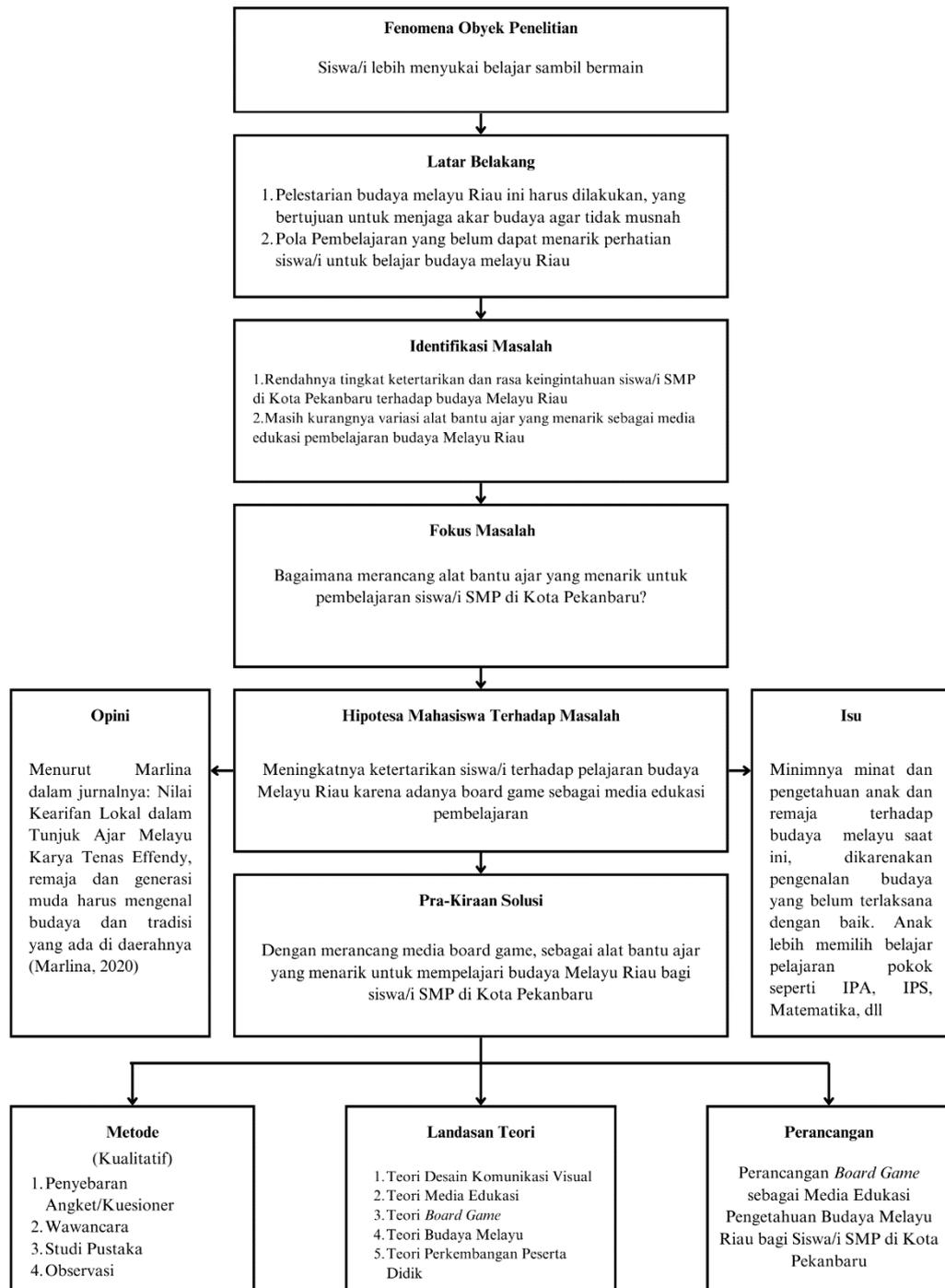
Analisis Matriks merupakan proses analisis yang dilakukan dengan menggunakan kolom dan baris yang memunculkan 2 dimensi yang berbeda, yang dapat berupa konsep atau informasi (Soewardikoen, 2019). Pada

penelitian ini, penulis melakukan analisis matriks perbandingan terhadap proyek sejenis.

b. Analisis SWOT

Menurut Philip Kotler, analisis SWOT merupakan proses mengidentifikasi faktor-faktor internal yang meliputi kekuatan dan kelemahan internal dan faktor eksternal yang meliputi peluang dan ancaman dari lingkungan eksternal (Kotler, 2006). Pada penelitian ini, penulis melakukan analisis SWOT untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari perancangan.

## 1.7 Kerangka Berpikir



## 1.8 Sistematika Penulisan

Laporan ini menggunakan sistematika:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, menjelaskan mengenai latar belakang penulis mengambil judul Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi Pengetahuan Budaya Melayu Riau bagi Siswa pada Tingkat Pendidikan SMP di Kota Pekanbaru, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, ruang lingkup, metode penelitian, kerangka berpikir dan yang terakhir sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN PEMIKIRAN**

Pada bab ini, menjelaskan teori-teori relevan yang menjadi landasan dan dasar dalam pembuatan laporan dan perancangan.

## **BAB III DATA DAN ANALISIS DATA**

Pada bab ini, menjabarkan data-data yang telah dikumpulkan dan menganalisis hasil data tersebut untuk digunakan pada proses perancangan.

## **BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

Pada bab ini, menjabarkan konsep dan proses perancangan dari sketsa hingga hasil akhir serta memperlihatkan hasil perancangannya,

## **BAB V KESIMPULAN**

Pada bab ini, memuat kesimpulan mengenai laporan penelitian serta saran yang berkaitan dengan penulisan laporan penelitian.