

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak sekolah dasar merupakan anak-anak yang sedang berada ditahap pendidikan formal pada tingkat dasar, pada umumnya anak-anak usia antara 9-12 tahun. Pada tingkat ini, anak-anak sekolah dasar diberikan pendidikan dasar yang mencakup pembelajaran menulis, membaca, berhitung, dan juga pengenalan beragam ilmu pengetahuan (Piaget, 1950). Selain itu, anak-anak juga sudah dapat melakukan bertukar ide, berdiskusi mengenai mata pelajaran seperti kerja kelompok dan dalam memecahkan suatu masalah. Oleh karena itu, peran kerja kelompok sangat penting untuk diadakan dalam mengembangkan keterampilan dan pemahaman dalam penyelesaian masalah anak-anak (Acar & Yılmaz, 2015).

Berdasarkan Keputusan Gubernur Jawa Barat Nomor 423.5/Kep.674-Disdik/2006 dan peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 69 tahun 2013 telah mengatur bahwa Bahasa atau Sastra Sunda untuk diajarkan di sekolah dasar. Dalam Bahasa Sunda ini tidak hanya sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga memberikan identitas kebudayaan yang membedakan dari kebudayaan suku Sunda dalam bidang budaya maupun sosial secara luas. Dengan menggunakan bahasa Sunda dalam sehari-hari, sehingga dapat menyokong pelestarian kebudayaan maupun bahasa Sunda (Christian et al., 2024).

Untuk mempelajari Bahasa Sunda, pendekatan yang dapat dilakukan terdapat beberapa macam. Pendekatan yang dapat dilakukan salah satunya adalah melalui pendekatan kuliner tradisional Sunda. Sayangnya, saat ini pengetahuan dan materi yang diberikan mengenai kuliner tradisional Sunda masih sangat minim dalam materi pembelajaran yang diberikan. Saat ini, mata pelajaran Bahasa Sunda yang diajarkan di SDN Lengkong Bojongsoang, diberikan hanya dalam bentuk buku, pembuatan karya kreatif, dan penjelasan materi saja, mulai dari bahasa sampai unsur-unsur

budaya. Salah satu unsur budaya yang kurang banyak dibahas seperti mengenai kuliner tradisional Sunda. Selain pembelajaran Bahasa Sunda anak-anak perlu dibekali pemahaman mengenai kuliner tradisional Sunda, pemahaman mengenai kuliner tradisional Sunda saat ini dapat disampaikan melalui pengenalan makanan dan minuman tradisional khas Sunda, selain macam-macam makanan dan minumannya juga terdapat bagaimana cara penyajiannya.

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Lengkong Bojongsoang, anak-anak sekolah dasar cenderung sulit dalam mempelajari kuliner tradisional Sunda dengan menggunakan media buku, pembuatan karya kreatif, atau dijelaskan materinya oleh guru. Karena, media buku yang difasilitasi oleh pihak sekolah dalam kurikulum Merdeka diberikan buku yang berisi keseleruhan dengan menggunakan Bahasa Sunda, tidak ada diberikan arti dari Bahasa Sunda tersebut ke dalam Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, guru-guru harus menerangkan materi dengan bekerja lebih keras lagi untuk membantu anak mempelajari kuliner tradisional Sunda. Selain itu, media buku pada kurikulum kurtilas atau dapat disebut dengan K-13 lebih memudahkan guru dalam mengajar.

Media yang dapat digunakan untuk mengajarkan Bahasa Sunda yang mencakup kuliner tradisional Sunda, saat ini hanya terbatas pada buku-buku yang dianggap tidak sepenuhnya menarik bagi anak-anak, hal tersebut dibuktikan oleh penelitian sebelumnya, menurut (Qomariyah et al., 2022), oleh karena itu, perlu dibuat media pembelajaran khususnya mengenai Bahasa Sunda yang mencakup kuliner tradisional Sunda yang mudah dicerna, menarik, dan tidak membuat bosan anak-anak sekolah dasar, hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya menurut (Rustandi & Sasongko Putro, 2018) bahwa pemahaman siswa kelas V masih terbilang kurang karena disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang variatif dan kurang menarik.

Media pembelajaran edukatif merupakan salah satu aspek yang sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar, dengan menggunakan media pembelajaran

akan memudahkan antara guru dan anak-anak untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan meningkatkan motivasi sehingga dapat membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran anak. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah produk *board game* edukatif sebagai media pembelajaran untuk siswa-siswi sekolah dasar mengenai bahasa Sunda yang mencakup kuliner tradisional Sunda. Penulis memilih media pembelajaran edukatif dalam bentuk *board game* untuk permainan yang berbentuk interaktif dan menyenangkan. Permainan ini dapat dengan mudah menarik perhatian anak sekolah dasar sehingga membuat anak-anak terlibat dalam proses belajar dan mengajar. Perancangan *board game* ini mengambil konsep bahasa Sunda yang mencakup kuliner tradisional Sunda, *board game* juga akan disesuaikan tingkat kesulitannya dengan sesuai usia anak sekolah dasar untuk usia sebelas tahun.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan siswa SDN Lengkong Bojongsoang mengenai Bahasa Sunda yang mencakup kuliner tradisional Sunda.
2. Kurangnya motivasi siswa SDN Lengkong Bojongsoang dalam pembelajaran Bahasa Sunda yang mencakup kuliner tradisional Sunda.
3. Kurangnya media pembelajaran edukatif yang menarik di SDN Lengkong Bojongsoang yang dapat membantu efektivitas pengenalan Bahasa Sunda yang mencakup kuliner tradisional Sunda pada anak-anak usia 9-12 tahun.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah pada penelitian, maka menunjukkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kurangnya motivasi dan pengetahuan siswa kelas V di SDN Lengkong Bojongsoang dalam pembelajaran Bahasa Sunda yang mencakup kuliner tradisional Sunda, sehingga mengindikasikan motivasi anak-anak dan kurangnya media pembelajaran edukatif untuk mempelajari Bahasa Sunda yang mencakup kuliner tradisional

Sunda, maka dibutuhkan media pembelajaran edukatif, yaitu *board game* untuk membantu anak sekolah dasar dalam mempelajari Bahasa Sunda yang mencakup kuliner tradisional Sunda agar dapat menarik minat anak-anak.

1.4.Pertanyaan Perancangan

Bagaimana merancang media pembelajaran *board game* edukatif untuk dapat meningkatkan motivasi anak dan dapat mengenalkan Bahasa Sunda yang mencakup kuliner tradisional Sunda pada anak-anak sekolah dasar pada usia 9-12 tahun?

1.5.Tujuan Perancangan

Tujuan dalam perancangan yang akan dilakukan adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *board game* edukatif yang efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu anak meningkatkan motivasi dan pemahaman anak, serta tidak membosankan dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Sunda yang mencakup kuliner tradisional Sunda pada anak usia 9-12 tahun.

1.6.Batasan Perancangan

1. Studi kasus dan observasi dilakukan pada guru dan anak siswa kelas V dengan usia 9-12 tahun di SDN Lengkong Bojongsoang. Karena, secara geografis pemilihan lokasi sekolah ini didorong agar memudahkan pengambilan data.
2. Target pengguna media pendamping *board game* edukatif adalah anak-anak dengan usia 9-12 tahun, karena berdasarkan tinjauan dari Kemendikbudristek, ditemukan bahwa berkurangnya Bahasa Sunda dalam kegiatan sehari-hari yang dapat membendung kemampuan anak-anak sekolah dasar dalam pemahaman budaya dan Bahasa Sunda ini.
3. Perancangan media pembelajaran *board game* edukatif hanya berfokus pada sistem produknya saja yang ringan dan mudah dibawa.
4. Produk dirancang difokuskan pada kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Sunda yang mencakup kuliner tradisional Sunda untuk mengenalkan kuliner Sunda pada anak usia 9-12 tahun.

5. Penelitian berfokus pada materi Bahasa Sunda yang mencakup kuliner tradisional Sunda dan cara penyajiannya saja.
6. Penelitian ini dilakukan mulai dari bulan September 2024 – Juni 2025

1.7. Ruang Lingkup Perancangan

Produk yang akan dirancang pada penelitian ini merupakan media pembelajaran *board game* edukatif yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia 9-12 tahun, dan juga menjadi media pembelajaran edukatif untuk meningkatkan motivasi dalam memberikan pemahaman mengenai Bahasa Sunda yang mencakup kuliner tradisional Sunda yang berupa media pembelajaran *board game*. Perancangan ini tentunya memperhatikan tema yang relevan dengan kurikulum, visual yang menarik anak dalam bermain dan mekanisme permainan *board game* yang dapat mendorong keterlibatan anak siswa untuk berpikir dalam penyelesaian masalah dan mengembangkan keterampilan.

1.8. Manfaat Perancangan

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Memberikan referensi dan pengetahuan mengenai bagaimana perancangan dan pengembangan media pembelajaran *board game* dengan unsur Bahasa Sunda yang mencakup kuliner tradisional Sunda, sebagai alternatif inovasi media pembelajaran dalam bidang pendidikan.

2. Bagi Masyarakat

Memberikan efektivitas dan meningkatkan pemahaman mengenai Bahasa Sunda yang mencakup kuliner tradisional Sunda dengan menggunakan media pembelajaran *board game*.

3. Bagi Industri

Memberikan peluang untuk bidang industri permainan agar dapat membuat inovasi solusi media pembelajaran edukatif untuk pendidikan yang menarik dan edukatif supaya menciptakan media pembelajaran yang berbasis permainan.

1.9.Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdapat latar belakang dilakukannya perancangan penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan, batasan masalah, ruang lingkup perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan yang berisikan mengenai

BAB II KAJIAN UMUM

Dalam bab ini menjelaskan mengenai studi literatur yang terdiri dari referensi atau acuan terkait perancangan, sumber seperti jurnal, *paper*, dan *website* resmi yang berisikan mengenai penjabaran konsep dan teori dasar yang digunakan untuk membantu perancangan penelitian tugas akhir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Metodologi penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, serta metode perancangan yang terdiri dari pendekatan perancangan dalam penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, interpretasi data, dan uji validitas data.

BAB IV STUDI ANALISA PERANCANGAN

Berisi mengenai analisa perancangan dan tahap-tahap dalam proses perancangan atau pembuatan pada produk sehingga diperoleh hasil produk perancangan *board game* Kuliner Sunda, selain itu terdapat pembahasan yang akan dianalisis setelah produk diimplementasikan pada perancangan media pendamping edukatif dengan menggunakan uji validasi *board game*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, berisikan mengenai hasil dari kesimpulan perancangan penelitian yang sudah dilaksanakan serta memberikan saran pada perancangan produk.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan beragam sumber rujukan sebagai dasar untuk menguatkan informasi yang diberikan dalam laporan penulisan.