

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian**

Literasi budaya sejatinya penting untuk dikuasai oleh setiap individu. Pada dasarnya, literasi budaya adalah kecakapan dalam mengenal dan memahami nilai-nilai kebudayaan yang diterima (Tohani & Sugito, 2019). Literasi budaya menjadi penting untuk dikuasai karena dapat memberikan kemampuan untuk membaca dan menafsirkan budaya dalam beragam manifestasinya (Ahsani & Azizah, 2021; Ochoa & McDonald, 2019). Untuk siswa SD yang akan menjadi generasi penerus bangsa, literasi budaya dapat membantunya untuk membuka peluang menjadi pribadi yang berkompeten dan memiliki rasa toleransi terhadap adanya perbedaan (Ahsani & Azizah, 2021).

Literasi budaya memiliki hubungan dengan kegiatan pembelajaran (Nurjannah et al., 2020). Hal tersebut dikarenakan kondisi pembelajaran di sekolah melibatkan berbagai individu yang memiliki budayanya masing-masing. Literasi budaya sangat diperlukan di sekolah karena membantu anak untuk dapat beradaptasi serta bersikap bijaksana terhadap adanya keragaman (Triyono, 2019). Dengan demikian apabila siswa memiliki literasi budaya yang baik, mereka akan memiliki modal utama dalam belajar dan menghadapi tantangan-tantangan yang berkaitan dengan keragaman budaya di masa depan (Devianty, 2019).

Dikarenakan menguasai literasi budaya dapat membantu untuk dapat beradaptasi serta bersikap bijaksana (memiliki rasa toleransi) terhadap adanya

keragaman, sudah sepatutnya kemampuan dalam literasi budaya mulai ditanamkan sejak dini. Namun sangat disayangkan, masih terdapat permasalahan yang berkaitan dengan literasi budaya. Hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan keadaan literasi di negara Indonesia tergolong sangat rendah, hal tersebut diperlihatkan dari negara Indonesia yang menduduki posisi ke 69 dari 76 negara yang diteliti (Ahsani & Azizah, 2021). Rendahnya literasi budaya di Indonesia dibuktikan pula dengan banyaknya kasus diskriminasi dan sara yang terjadi di Indonesia (Helaluddin, 2018; Mubarrak & Kumala, 2020). Hasil survei oleh Komisi Nasional Hak Asasi Manusia (Komnas HAM) yang diikuti oleh 1.200 responden dari 34 provinsi di Indonesia (laki-laki dan perempuan usia 17 – 59 tahun) dengan hasil sebanyak 27,8% responden mengakui bahwa pernah mendengar, menyaksikan, bahkan mengalami tindakan diskriminasi (Komnas HAM, 2021). Rendahnya literasi budaya di Indonesia disebabkan pula oleh kondisi kognitif dari setiap individu yang lebih memahami budaya luar daripada budaya Nusantara (Ramadhani et al., 2019).

Permasalahan terkait dengan rendahnya literasi budaya ditemukan pula pada siswa di SD N Gugus IV Kecamatan Petang, Kabupaten Badung. Hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 21-22 Oktober 2021 ditemukan permasalahan sebagai berikut. 1) Siswa sering membeda-bedakan gender. Membeda-bedakan gender adalah permasalahan yang timbul akibat rasa toleransi yang rendah (Mubarrak & Kumala, 2020). 2) Siswa kurang memahami penggunaan *sor singgih basa* Bali saat berkomunikasi dengan guru, pegawai, maupun siswa yang memiliki kasta. Kurangnya pemahaman siswa terhadap penggunaan *sor singgih basa* Bali saat berkomunikasi menunjukkan bahwa siswa memiliki pengetahuan budaya yang

rendah. Rasa toleransi yang rendah dan pengetahuan budaya yang rendah menunjukkan bahwa siswa di SD N Gugus IV Kecamatan Petang, Kabupaten Badung memiliki literasi budaya yang rendah. Selain itu, terdapat pula alasan penyebab literasi budaya siswa rendah. Alasan-alasan tersebut, yaitu 1) belum adanya sarana prasarana penunjang pembelajaran di sekolah seperti media pembelajaran untuk mengembangkan literasi budaya; 2) pembelajaran yang disajikan guru didominasi dengan penggunaan metode ceramah; 3) guru belum pernah mengintegrasikan unsur budaya dengan media pembelajaran ke dalam pembelajaran; dan 4) kegiatan mengenai pengembangan kompetensi guru yang berkaitan dengan penggunaan metode, model, dan media pembelajaran inovatif yang memadukan budaya masih minim dilaksanakan. Permasalahan-permasalahan tersebut tentu menjadi salah satu hal yang menyebabkan rendahnya literasi budaya siswa.

Salah satu upaya untuk menangani permasalahan terkait literasi budaya adalah dengan mengadakan sarana dan prasarana seperti media pembelajaran (Januar, 2020). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran (Putra et al., 2020). Media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa (Putra et al., 2020).

Salah satu media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa SD adalah media yang memiliki unsur permainan yang dapat memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang tidak membosankan dan siswa tidak mengalami perasaan tertekan secara mental (Safitri, 2020). Penggunaan media yang mengandung unsur

permainan dalam pembelajaran disebut dengan istilah gamifikasi (Wardana & Sagoro, 2019; Yaniaja et al., 2021). Model gamifikasi dapat diterapkan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam pembelajaran, karena dapat merangsang pikiran siswa dan meningkatkan hasil belajar (Permata & Kristanto, 2020; Wardana & Sagoro, 2019).

Pelibatan unsur permainan dalam pembelajaran disebut gamifikasi, sedangkan permainan yang digunakan dalam pembelajaran disebut *game* edukasi (Fithri & Setiawan, 2017). Penggunaan *game* edukasi memberikan pengajaran dan pengetahuan bagi pemainnya melalui fitur yang bersifat unik dan menarik (Nuqisari & Sudarmilah, 2019). Penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran dapat membantu merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi siswa dalam memecahkan masalah (Fithri & Setiawan, 2017). Pendapat tersebut didukung oleh hasil penelitian Agustina & Chandra (2017), bahwa *game* edukasi telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 18%. Selain itu, ditemukan pula hasil survei yang menunjukkan bahwa 83% siswa menyetujui diterapkannya *game* edukasi dalam pembelajaran (Agustina & Chandra, 2017). Sehubungan dengan data tersebut, literasi budaya juga termasuk ke dalam hasil belajar siswa. Dengan demikian, *game* edukasi dapat dimanfaatkan sebagai media untuk membantu meningkatkan literasi budaya siswa.

*Game* edukasi sejatinya dapat diintegrasikan dengan unsur budaya. Pengintegrasian unsur budaya ke dalam media pembelajaran membuat perubahan positif pada anak, karena dapat meningkatkan kecintaan siswa terhadap budaya-budaya Nusantara (Darihastining et al., 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Rachmadyanti, (2017), bahwa unsur budaya penting dikembangkan dan dipadukan

dalam pembelajaran di sekolah dasar supaya siswa mampu berkembang menjadi individu yang berkarakter. Pengintegrasian budaya di dalam pembelajaran dikenal dengan sebutan etnopedagogi (Oktavianti & Ratnasari, 2018). Penerapan etnopedagogi di lingkungan sekolah dapat mengkondisikan siswa untuk mengenal, memahami, dan mencintai kebudayaan yang dimilikinya (Oktavianti & Ratnasari, 2018; Rahmawati et al., 2020; Suarmika & Utama, 2017).

Dengan demikian, maka penelitian ini diarahkan pada pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur keragaman budaya Nusantara dengan *game* edukasi, yang selanjutnya media pembelajaran tersebut disebut dengan *Game Edukasi Robot Petualang Nusantara*. *Game* edukasi robot petualang Nusantara akan memfasilitasi siswa khususnya siswa kelas IV SD dalam mengembangkan literasi budaya. Selain itu, *game* edukasi robot petualang Nusantara akan memberikan siswa pengalaman belajar sambil bermain sekaligus pemahaman terhadap nilai-nilai budaya Nusantara.

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

1. Survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan keadaan literasi di Indonesia sangat rendah, hal ini dapat dilihat dari Indonesia yang menduduki posisi ke 69 dari 76 negara yang diteliti.
2. Rendahnya literasi budaya di Indonesia dapat dibuktikan dengan banyaknya kasus diskriminasi dan penghinaan terhadap kelompok minoritas.

3. Sebanyak 27,8% responden mengakui bahwa pernah mendengar, menyaksikan, bahkan mengalami tindakan diskriminasi.
4. Rendahnya kemampuan literasi budaya di Indonesia disebabkan oleh kondisi kognitif dari setiap individu yang lebih memahami budaya luar daripada budaya Nusantara.
5. Siswa sering membeda-bedakan gender dan siswa tidak peduli dengan tradisi penggunaan *sor singgih* bahasa Bali saat berkomunikasi dengan guru, pegawai, maupun siswa yang memiliki kasta.
6. Belum adanya sarana prasarana penunjang pembelajaran di sekolah seperti media pembelajaran untuk mengembangkan literasi budaya.
7. Pembelajaran yang disajikan guru didominasi dengan penggunaan metode ceramah.
8. Guru belum pernah mengintegrasikan unsur budaya dengan media pembelajaran ke dalam pembelajaran.
9. Kegiatan mengenai pengembangan kompetensi guru yang berkaitan dengan penggunaan metode, model, dan media pembelajaran inovatif yang memadukan budaya masih minim dilaksanakan.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dari hasil identifikasi masalah tersebut, diperlukan pembatasan masalah supaya penelitian yang dilaksanakan ini tidak meluas dan proses pemecahan masalah memperoleh hasil yang optimal. Permasalahan yang dipilih pada penelitian ini, yaitu: 1) rendahnya kemampuan literasi budaya di Indonesia disebabkan oleh kondisi kognitif dari setiap individu yang lebih memahami budaya luar daripada

budaya Nusantara, dan 2) guru belum pernah mengintegrasikan unsur keragaman budaya Nusantara dengan *game* edukasi sebagai media pembelajaran.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana produk *game* edukasi robot petualang Nusantara untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas isi *game* edukasi robot petualang Nusantara untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana *respons* guru terhadap *game* edukasi robot petualang Nusantara untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD?
4. Bagaimana *respons* siswa terhadap *game* edukasi robot petualang Nusantara untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD?
5. Bagaimana efektivitas *game* edukasi robot petualang Nusantara untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan produk *game* edukasi robot petualang Nusantara sebagai upaya meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD.
2. Untuk menghasilkan *game* edukasi robot petualang Nusantara yang teruji validitas isinya.

3. Untuk menghasilkan *game* edukasi robot petualang Nusantara yang disesuaikan berdasarkan *respons* guru.
4. Untuk menghasilkan *game* edukasi robot petualang Nusantara yang disesuaikan berdasarkan *respons* siswa.
5. Untuk menghasilkan *game* edukasi robot petualang Nusantara yang teruji efektivitasnya.

## 1.6 Manfaat Pengembangan

Terdapat 2 manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

### 1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan dalam penelitian sejenis. Hasil penelitian ini juga diharapkan memberikan pengetahuan di bidang pendidikan dan memperkaya bahan bacaan bagi peneliti lain, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur keragaman Nusantara dengan *game* edukasi untuk meningkatkan literasi budaya di SD.

### 2) Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### a. Bagi Siswa

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi siswa, yaitu diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan literasi budaya. Selain itu, diharapkan pula penggunaan *game* edukasi robot petualang Nusantara dalam pembelajaran dapat melatih kesabaran siswa terutama saat menyelesaikan rintangan dalam *game*,



meningkatkan minat siswa untuk lebih mengenal, memahami dan bijaksana terhadap keragaman budaya Nusantara.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi guru, diharapkan pengembangan *game* edukasi robot petualang Nusantara dapat membantu dan mempermudah guru dalam meningkatkan literasi budaya siswa. Selain itu, diharapkan pula penelitian ini menjadi motivasi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang mengintegrasikan keragaman budaya Nusantara dengan *game* edukasi.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dan acuan bagi peneliti lainnya untuk melakukan penelitian pengembangan sejenis.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

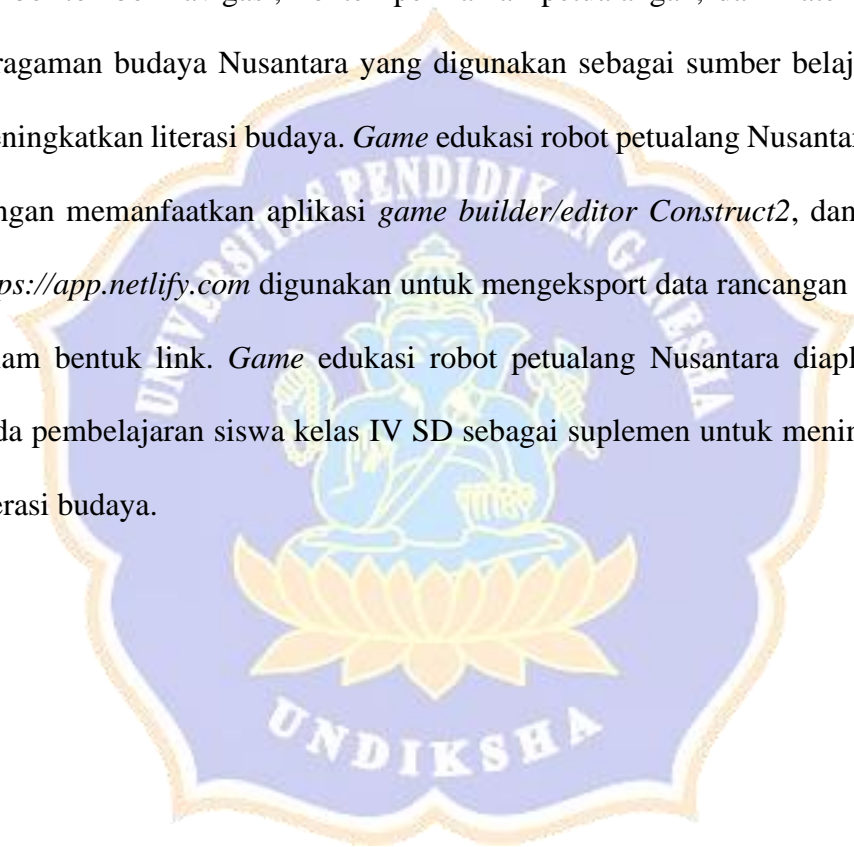
*Game* edukasi robot petualang Nusantara merupakan sebuah inovasi media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur keragaman budaya Nusantara dengan *game* edukasi untuk meningkatkan literasi budaya siswa dan membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Keunggulan media pembelajaran ini, yaitu: 1) pembuatan media *game* edukasi robot petualang Nusantara menghabiskan sedikit biaya, 2) media *game* edukasi robot petualang Nusantara mudah diakses dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, serta 3) media *game* edukasi robot petualang Nusantara mengandung permainan, animasi, budaya, dan warna yang menarik perhatian siswa.

Media pembelajaran *game* edukasi robot petualang Nusantara berupa aplikasi yang mewadahi permainan digital yang mengandung unsur petualangan

melewati rintangan mencari koin bonus, serta materi keragaman budaya Nusantara. Spesifikasi pengembangan *game* edukasi robot petualang Nusantara adalah sebagai berikut.

1. Permainan digital yang mengandung unsur petualangan melewati rintangan mencari koin bonus.

*Game* edukasi robot petualang Nusantara berupa *game* edukasi yang memuat tombol-tombol navigasi, konten permainan petualangan, dan materi tentang keragaman budaya Nusantara yang digunakan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan literasi budaya. *Game* edukasi robot petualang Nusantara dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *game builder/editor Construct2*, dan *website* <https://app.netlify.com> digunakan untuk mengekspor data rancangan *game* ke dalam bentuk link. *Game* edukasi robot petualang Nusantara diaplikasikan pada pembelajaran siswa kelas IV SD sebagai suplemen untuk meningkatkan literasi budaya.



2. Memuat Materi keragaman budaya Nusantara.

Materi keragaman budaya Nusantara yang dimuat pada *game* edukasi robot petualang Nusantara, yaitu agama, keunikan bahasa Bali, tarian khas, rumah adat khas, alat musik, senjata tradisional, dan tradisi khas dari berbagai daerah di Nusantara.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Literasi budaya diperlukan di sekolah, karena membantu untuk dapat beradaptasi serta bersikap bijaksana terhadap adanya keragaman (Triyono, 2019). Salah satu upaya untuk menangani permasalahan terkait literasi budaya adalah dengan mengadakan sarana dan prasarana berupa media pembelajaran (Januar, 2020). Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan kondisi dan karakteristik siswa (Putra et al., 2020). *Game* merupakan salah satu unsur yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran (Pratama et al., 2019). Penggunaan *game* edukasi dapat merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dalam memecahkan masalah (Fithri & Setiawan, 2017). Mengintegrasikan unsur budaya dalam media pembelajaran membuat perubahan positif pada anak, karena dapat mengembangkan sikap kecintaan siswa terhadap budaya-budaya nusantara (Darihastining et al., 2020). Oleh sebab itu, pengembangan *game* edukasi robot petualang Nusantara sangat penting dikembangkan. *Game* edukasi robot petualang Nusantara akan menciptakan situasi belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa, meningkatkan konsentrasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman dan rasa cinta siswa terhadap keragaman budaya Nusantara, serta membantu guru dalam menyalurkan materi kepada siswa.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi robot petualang Nusantara untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD didasari oleh beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Siswa kelas IV SD N Gugus IV Kecamatan Petang, Kabupaten Badung telah diberikan fasilitas dalam pembelajaran berupa laptop, sehingga dapat mengaplikasikan *game* edukasi ini.
2. Siswa kelas IV SD N Gugus IV Kecamatan Petang, Kabupaten Badung cenderung lebih menyukai menghabiskan waktunya untuk bermain gawai, sehingga siswa tidak akan merasa asing dalam mengaplikasikan *game* edukasi ini.
3. *Game* edukasi robot petualang Nusantara memberikan pengalaman belajar sekaligus bermain terhadap siswa.
4. *Game* edukasi robot petualang Nusantara dapat merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dalam memecahkan masalah.

Keterbatasan media pembelajaran *game* edukasi robot petualang Nusantara untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD, yakni sebagai berikut.

1. Pengembangan *game* edukasi robot petualang Nusantara didasarkan 1) identifikasi masalah yang berkaitan dengan literasi budaya siswa, 2) analisis karakteristik siswa, 3) analisis materi, 4) analisis tujuan pembelajaran, dan 5) analisis kebutuhan.

2. Pengembangan produk ini hanya terbatas pada keragaman budaya di Nusantara, sehingga materi lain perlu menyesuaikan apabila dikembangkan dengan media ini.
3. *Game* edukasi yang dikembangkan sementara hanya dapat digunakan pada perangkat seperti PC/laptop yang terhubung dengan koneksi internet.
4. Pengaplikasian *Game* edukasi robot petualang Nusantara dalam pembelajaran diperlukan pengawasan supaya siswa tidak terlena dengan unsur permainan yang terkandung di dalamnya.
5. *Game* edukasi robot petualang Nusantara hanya dapat diaplikasikan pada pembelajaran yang berkaitan dengan keragaman budaya.
6. Uji keefektifan media pembelajaran *game* edukasi robot petualang Nusantara hanya dilakukan dengan menggunakan 19 orang siswa.

#### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk meminimalisir kekeliruan terhadap istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini, maka diperlukan batasan-batasan istilah. Adapun istilah-istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada.
2. Gamifikasi adalah pelibatan unsur *game* sebagai pendekatan untuk menyelesaikan permasalahan yang bersifat *non-game*.
3. *Game* edukasi adalah sebuah game yang berisikan konten permainan dan topik/materi pembelajaran.

4. Media pembelajaran *game* edukasi robot petualang Nusantara berupa aplikasi yang mewadahi permainan digital yang mengandung unsur petualangan melewati rintangan, mencari koin bonus, dan materi keragaman budaya Nusantara.
5. Literasi budaya adalah kecakapan dalam mengenal, memahami, dan mengimplementasikan nilai-nilai budaya dalam kehidupan.
6. Keragaman budaya Nusantara adalah hasil buah pikiran yang terjaga secara turun-temurun kemudian menjadi suatu keunikan atau ciri khas yang dimiliki oleh masing-masing daerah di Indonesia.
7. Model *ADDIE* merupakan model penelitian yang biasanya digunakan dalam penelitian pengembangan yang terdiri dari lima tahapan, yakni analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

