

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebijakan literasi nasional di perkuat sejak tahun 2018, menekankan pentingnya literasi dalam mendukung pembangunan yang berkelanjutan di Indonesia. Keterampilan dasar yang membantu setiap individu dalam menyelesaikan persoalan kehidupan sehari-hari serta menjadi basis bagi pembentukan kemampuan lainnya adalah literasi (Fahrianur et al., 2023). Dalam skema Kurikulum Merdeka, pemahaman literasi diprioritaskan guna menguatkan kecakapan abad ke-21, yang mencakup penalaran kritis, kreativitas, kemampuan berinteraksi, kerja sama, wawasan global, hingga kematangan emosi dan sosial (Daulay, 2023). Cakupan literasi ini amat luas, mulai dari membaca-menulis, berhitung, teknologi digital, keuangan, hingga literasi budaya dan kebangsaan.

Salah satu bentuk literasi yang sesuai dengan konteks Indonesia adalah literasi budaya, sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Literasi budaya penting karena berfungsi mengenalkan siswa pada nilai-nilai budaya, memperkuat identitas bangsa, dan menumbuhkan sikap menghargai keberagaman sejak dini (Iskandar et al., 2024). Literasi budaya, yaitu kemampuan mengenal, memahami, dan menghargai kebudayaan serta kearifan lokal sebagai identitas bangsa (M. E. Kurniawati et al., 2023). Literasi budaya menjadi penting agar siswa tidak hanya menguasai sains, tetapi juga mampu melestarikan nilai budaya lokal dalam kehidupan sehari-hari.

Pengenalan literasi budaya sejak usia dini berkedudukan tinggi agar timbul rasa bangga serta penghargaan yang mendalam terhadap warisan tradisi sendiri pada diri siswa. Dalam indikator literasi budaya dan kewargaan mencakup kemampuan untuk memahami keragaman budaya dan aspek kewarganegaraan, mengenali budaya sendiri, memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara serta menunjukkan kepedulian terhadap pelestarian budaya (Lestari et al., 2022). Sesuai dengan pendapat Darmansyah et al (2023) pengembangan literasi budaya saat ini menjadi salah satu fokus utama dalam pemerintahan, karena tingkat kepedulian masyarakat saat ini terhadap literasi masih tergolong rendah.

Dilihat dari Data Badan Pusat Statistik (BPS) selama periode 2018 hingga 2023, menunjukkan penurunan masyarakat yang mengenal budaya lokal sebesar 12,75%, sementara minat pada budaya asing meningkat menjadi 53,11% (Setiawan, 2024). Berdasarkan data dari *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS, 1997), yang dimuat pada pedoman Gerakan Nasional Literasi Bangsa oleh *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa* (BPPB), tingkat literasi siswa sekolah dasar di Indonesia berada di peringkat ke-41 dari total 45 negara. Posisi ini menunjukkan tantangan serius terhadap pengembangan literasi budaya (Roby et al., 2023). Minimnya literasi budaya terlihat jelas dalam kehidupan kemasyarakatan, di mana generasi muda masa kini cenderung lebih akrab dengan kebudayaan luar ketimbang kearifan lokalnya sendiri. Mereka lebih menyukai lagu-lagu barat, cara bicara dan pakaian moderen daripada lagu daerah atau tradisinya sendiri, sehingga kurangnya pemahaman kekayaan budayanya (Rizkia et al., 2024). Permasalahan mengenai literasi budaya ini juga berimbas pada taraf pendidikan dasar yang menghadapi beraneka ragam kendala. Meskipun literasi budaya memiliki potensi

untuk memperkaya pembelajaran, pelaksanaan masih terhambat oleh keberagaman latar belakang siswa dan keterbatasan bahan ajar yang mencerminkan budaya lokal (Iskandar et al., 2024). Akibatnya, rendahnya literasi budaya menjadi salah satu penyebab melemahnya pelestarian budaya di kalangan siswa sekolah dasar.

Hambatan terkait literasi budaya salah satunya dijumpai pada instansi pendidikan di Wilayah Kabupaten Gianyar. Pengamatan pada tanggal 15 Maret 2025 di SD Negeri 2 Keliki memperlihatkan bahwa mayoritas siswa kelas V belum mengenali kebudayaan daerah tempat tinggal mereka secara baik. Sebagian siswa tidak mengetahui lagu-lagu tradisional Bali, tidak mengetahui aturan tataletak rumah adat Bali, kurangnya pengetahuan aturan pembuatan tandingan canang sesuai arah mata angin dan lebih mengenal serta menyukai lagu-lagu modern yang populer saat ini. Selain itu, mereka lebih cenderung menggunakan bahasa gaul dari pada menggunakan bahasa daerahnya sendiri pada saat berkomunikasi dengan temannya.

Keadaan tersebut semakin memprihatinkan akibat sistem pengajaran yang cenderung monoton. Tenaga pengajar kerap berfokus pada penuntasan materi akademis murni tanpa mengaitkannya dengan nilai tradisi lokal secara konsisten, sehingga siswa kurang dilibatkan secara aktif melalui interaksi kebudayaan, sehingga siswa tidak memperoleh pengalaman belajar yang mampu menumbuhkan apresiasi dan kecintaan terhadap warisan budayanya sendiri (Udiyana et al., 2022). Selain itu, ditemukan bahwa terdapat satu siswa yang belum lancar membaca dan menunjukkan ketidak tertarikannya dalam aktivitas literasi. Realitas ini menegaskan arti penting pengembangan sebuah media pembelajaran yang tidak hanya mengenalkan tradisi setempat, namun juga dikemas secara interaktif untuk memicu

antusiasme siswa, termasuk siswa yang memiliki hambatan dalam membaca. Kendala lain yang dihadapi adalah keterbatasan pihak sekolah dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan adaptif. Pengajaran berbasis kearifan lokal dibutuhkan untuk membentuk kepribadian siswa yang mencintai warisan budayanya (Brata et al., 2024).

Wawancara dengan wali kelas V, menemukan bahwa pengenalan budaya Indonesia, termasuk budaya Bali, masih dilakukan secara sederhana melalui penjelasan lisan dan penggunaan buku yang ada di sekolah saja. Sesekali mengkaitkan cerita dan tradisi Bali ke dalam materi, namun tidak dilakukan secara konsisten. Siswa lebih senang dengan materi yang diajarkan berkaitan dengan budaya Bali, karena mereka merasa lebih dekat dan paham. Sayangnya, belum tersedia media pembelajaran yang menarik membuat proses pembelajaran menjadi kurang maksimal. Akibatnya, siswa cenderung kehilangan minat belajar. Masalah ini diperkeruh oleh ketergantungan pada media pembelajaran lama yang terbatas pada buku teks dan gambar statis tanpa adanya sentuhan teknologi. Ketiadaan pemanfaatan sarana digital secara maksimal menjadi penghalang dalam membangun karakter siswa yang menghargai identitas dan keberagaman tradisi. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran baru yang dapat menarik perhatian siswa serta memperkenalkan budayanya sendiri.

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penunjang yang menyokong kelancaran kegiatan belajar mengajar. Penggunaan sarana ini mampu mengoptimalkan pola pikir siswa, membangkitkan motivasi, serta menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan bermakna (Andika et al., 2021). Di era modern, pemanfaatan teknologi untuk media pembelajaran semakin

marak digunakan, seperti format 3D, tayangan video interaktif, sistem situs web, hingga bentuk permainan edukasi (Rohmatulloh et al., 2022). Pemanfaatan teknologi pada aktivitas belajar terbukti efisien serta efektif untuk menumbuhkan minat, pemahaman, serta motivasi pembelajaran siswa (Maharani et al., 2022). Meski demikian, diperlukan perancangan sarana belajar yang tidak hanya menghibur, melainkan akan menyampaikan bobot materi secara efektif. Salah satu opsi inovatif yang sangat potensial untuk diaplikasikan adalah permainan edukasi.

Permainan edukasi merupakan sarana bermain yang dirancang secara khusus untuk menyajikan pengalaman belajar bagi anak-anak (Veronica, 2018). Saat bermain, mereka tidak hanya bersenang-senang saja tetapi siswa juga dapat belajar hal-hal yang baru. Penggunaan sarana ini bertujuan untuk memicu semangat belajar serta kegemaran membaca pada siswa. Format yang menyenangkan membuat anak-anak lebih mudah memahami konsep materi. Dengan demikian, penerapan permainan edukasi berpeluang besar untuk meningkatkan mutu pendidikan serta meningkatkan literasi budaya Bali.

Sejumlah studi terdahulu membuktikan keefektifan permainan edukasi dalam menunjang kegiatan pengajaran. Penelitian oleh Murti (2022), dengan judul “Game Edukasi Robot Petualang Nusantara Meningkatkan Literasi Budaya, mengungkapkan bahwa penggunaan sarana tersebut teruji patut dan berdaya guna untuk menguatkan wawasan tradisi. Temuan dari (Dewi et al., 2025) turut menegaskan bahwa platform Gala Bali (Game untuk Melestarikan Budaya Bali) mampu memperdalam pemahaman serta rasa hormat generasi muda pada warisan budaya daerah. Hal ini terlihat dari respon positif 75 partisipasi yang menilai fitur

edukatif dan interaktif dalam game mampu membangkitkan minat baca untuk mengenal budaya lokal lebih dekat.

Meskipun dari beberapa hasil penelitian tersebut bermanfaat, masih terdapat sejumlah keterbatasan. Konten budaya Bali yang diangkat cenderung terbatas pada aspek tertentu saja, sehingga belum mampu menggambarkan kekayaan budaya Bali secara menyeluruh. Selain itu, permainan edukasi yang dikembangkan lebih menonjol sisi hiburan, tanpa adanya dukungan integrasi aspek pedagogis atau aspek pembelajaran. Mengamati aspek kebudayaan di ranah sekolah, penerapan metode pengajaran yang tanggap terhadap latar belakang tradisi siswa bermanfaat agar anak didik dapat mengenali, menghayati, dan menaruh rasa bangga pada identitas lokalnya. Dari keterbatasan ini membuka peluang besar untuk menciptakan inovasi baru, yang bukan hanya menyenangkan, tetapi juga benar-benar mendidik dan mampu memperkuat literasi budaya siswa, terutama literasi budaya Bali.

Penelitian ini menghadirkan berupa Web permainan *Gastro Galaxy* ditawarkan sebagai solusi. *Gastro Galaxy* bukan hanya menghadirkan permainan interaktif, tetapi juga menyertakan materi pembelajaran yang terkait budaya, tujuan pembelajaran, latihan soal, serta panduan penggunaan yang terintegrasi dengan baik. *Gastro Galaxy* ini merupakan web permainan dirancang dengan konsep petualangan luar angkasa, di mana siswa berperan sebagai penjelajah yang mengunjungi berbagai “planet budaya Bali”. Setiap planet mewakili unsur kebudayaan Bali yang berbeda, seperti Pakaian Adat Bali, Rumah Tradisional Bali, Makanan Khas Bali, Kesenian Bali, Upacara Adat Bali dan Kerajinan Bali. Jadi setiap planet, siswa akan menemukan *mini-game* dan tantangan edukatif.

Melalui pengembangan web permainan *Gastro Galaxy*, suasana pengajaran diproyeksikan lebih interaktif, memicu semangat belajar siswa, serta mendampingi siswa dalam mendalami dan menghargai nilai-nilai tradisi Bali secara utuh. Atas dasar itu, studi ini mengusung judul “Pengembangan Web Permainan *Gastro Galaxy* untuk Meningkatkan Literasi Budaya Bali Kelas V SD” guna menyelesaikan hambatan terkait wawasan tradisi, serta menghadirkan opsi media pembelajaran yang kreatif, relevan, dan pas dengan karakter anak pendidikan dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan konteks masalah terdahulu, ditemukan poin-poin permasalahan sebagai berikut.

1. Tingkat kegiatan literasi budaya siswa masih rendah. Banyak siswa lebih mengenal dan menyukai budaya asing, seperti lagu-lagu modern, tidak mengetahui aturan tataletak rumah adat Bali, kurangnya pengetahuan aturan pembuatan tandingan canang sesuai arah mata angin dan bahasa gaul dibandingkan mengenal lagu daerah, bahasa daerahnya sendiri, maupun tradisi budaya lokal khususnya budaya Bali.
2. Penyampaian materi dalam proses pembelajaran masih terikat pada ceramah konvensional serta penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada ketersediaan buku teks dan tayangan *YouTube*.
3. Keterlibatan siswa pada ruang kelas masih tergolong pasif karena pola pengajaran kurang bervariasi dan penyajian sarana belajar kurang memikat, sehingga siswa jenuh dan kehilangan semangat guna mempelajari materi maupun esensi tradisi lokal.

4. Terbatasnya keahlian para pendidik dan pihak sekolah untuk menyusun media pembelajaran berorientasi pada nilai tradisi setempat.
5. Penerapan aktivitas literasi di lingkungan sekolah belum berjalan optimal. Sebagian besar siswa cenderung memilih bermain ketimbang mengasah kemampuan literasinya.
6. Adanya hambatan literasi pada sebagian siswa, yang kurang lancar membaca dan menunjukkan tidak tertarik. Kondisi ini memperburuk rendahnya literasi budaya karena siswa tidak terfasilitasi dengan media yang sesuai untuk memotivasi mereka.
7. Diperlukan pengembangan sarana pengajaran yang lebih interaktif demi memicu minat baca dan semangat belajar siswa, sehingga mampu meningkatkan literasi budaya Bali.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat ruang lingkup persoalan pada kajian ini tergolong luas, maka penyelesaian seluruh hambatan secara menyeluruh tidak memungkinkan untuk dilakukan. Oleh sebab itu, ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada masalah keterbatasan media pembelajaran yang interaktif serta kontekstual guna menunjang penguatan literasi budaya Bali pada siswa kelas V SD. Fokus penelitian diarahkan pada pengembangan media web permainan edukasi digital sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan unsur-unsur budaya Bali, sehingga dapat membantu meningkatkan literasi budaya siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan konteks utama serta pembatasan fokus penelitian di atas, adapun perumusan masalah pada studi ini mencakup hal-hal berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media web permainan *Gastro Galaxy* untuk meningkatkan literasi budaya Bali kelas V SD?
2. Bagaimana validitas isi media web permainan *Gastro Galaxy* untuk meningkatkan literasi budaya Bali kelas V SD?
3. Bagaimana kepraktisan web permainan *Gastro Galaxy* untuk meningkatkan literasi budaya Bali kelas V SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Mengacu pada poin-poin rumusan masalah sebelumnya, sasaran yang hendak dicapai melalui studi ini yaitu.

1. Untuk mengembangkan rancang bangun media web permainan *Gastro Galaxy* untuk meningkatkan literasi budaya Bali kelas V SD.
2. Untuk menguji validitas isi media web permainan *Gastro Galaxy* untuk meningkatkan literasi budaya Bali kelas V SD.
3. Untuk menguji kepraktisan pengembangan web permainan *Gastro Galaxy* untuk meningkatkan literasi budaya Bali kelas V SD.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Luaran dari penelitian pengembangan ini berupa web permainan edukasi untuk literasi budaya Bali. Sarana permainan edukasi ini hadir sebagai penunjang aktivitas pembelajaran yang mempermudah serta mendampingi pengajar dalam proses belajar mengajar. Pengajaran menjadi berkesan serta memberikan dorongan

bagi siswa selama belajar memanfaatkan media permainan edukasi. Rincian spesifikasi produk pengembangan permainan Gastro Galaxy yaitu sebagai berikut.

1. Permainan Gastro Galaxy merupakan media pembelajaran berbasis web *game* edukasi digital yang dirancang memakai tema petualangan antariksa. Pemain diajak untuk menjelajahi planet unik berisi unsur budaya Bali. Melalui misi seru ini siswa belajar mengenal serta mencintai budaya Bali dengan cara yang menyenangkan dan berbeda dari pembelajaran biasa.
2. Tampilan *cover* dirancang memakai perpaduan warna yang cerah serta selaras dengan karakter siswa.
3. Bagian awal permainan berisi identitas permainan.
4. Bagian berikutnya memuat sajian pilihan tujuan, pilihan materi, pilihan permainan, pilihan petunjuk penggunaan, pilihan evaluasi pertanyaan, serta pilihan profil pembuat media. Di samping pilihan-pilihan tersebut, permainan turut dilengkapi dengan tata suara.
5. Dalam permainan setiap bagian budaya Bali akan berisi tantangan untuk melanjutkan ke permainan berikutnya.
6. Berisi 10 soal pertanyaan yang sudah berkaitan dengan materi yang dipelajari dan setiap jawaban benar akan diberikan *reward*.
7. Media permainan ini dikembangkan menggunakan penjelajahan tantangan dari bagian-bagian kebudayaan Bali. Isinya adalah tentang Pakaian Adat Bali, Rumah Tradisional Bali, Kesenian Bali, Makanan Tradisional, Upacara Adat Bali dan Kerajinan Bali.
8. Permainan ini dirancang untuk siswa sekolah dasar kelas V, namun tidak menutup kemungkinan bisa digunakan untuk siswa kelas IV.
9. Permainan *Gastro Galaxy* mampu meningkatkan literasi budaya Bali.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Patokan asumsi dan keterbatasan pengembangan media permainan *Gastro Galaxy* untuk meningkatkan literasi budaya Bali dijabarkan sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

Dalam kajian ini, terdapat beberapa asumsi yang menjadi dasar dalam mengembangkan media web permainan edukasi *Gastro Galaxy*, yaitu:

- a. Guru dapat menggunakan permainan ini sebagai media untuk mendukung pembelajaran, khususnya materi yang berkaitan dengan literasi budaya.
- b. Sarana permainan edukasi ini memicu dorongan dan minat belajar siswa terhadap materi kebudayaan Bali.
- c. Pengajar beserta siswa kelas V SD memiliki akses dan dapat mengoperasikan perangkat digital seperti laptop, proyektor, tablet, maupun *smartphone* saat aktivitas pengajaran berlangsung.
- d. Web permainan *Gastro Galaxy* dapat membantu siswa memahami unsur kebudayaan Bali secara menyenangkan.
- e. Elemen fitur dalam permainan dirancang selaras dengan taraf perkembangan siswa kelas V SD.

2. Keterbatasan Pengembangan

Kajian ini memiliki sejumlah batasan dalam tahapan perancangan media, antara lain.

- a. Web permainan *Gastro Galaxy* hanya dikembangkan untuk materi pembelajaran yang berfokuskan pada literasi budaya Bali.
- b. Pengembangan permainan ini hanya diperuntukkan pada siswa kelas V SD yang sesuai dengan karakteristik usia dan tingkat pembelajaran mereka.
- c. Penggunaan permainan memerlukan perangkat yang mendukung seperti laptop, tablet, dan *smartphone*.
- d. Tahap uji coba hanya dilaksanakan pada satu sekolah dasar di area kawasan tertentu, sehingga capaian hasilnya belum mencakup skala luas.

1.8 Definisi Istilah

Guna menghindari salah penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam kajian ini, maka pembatasan batasan pengertian disajikan sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis metode penelitian yang dikerjakan dengan maksud menciptakan media pembelajaran baru maupun memperbarui media pembelajaran yang sudah tersedia hingga mencapai kategori layak digunakan sesuai kebutuhan, sehingga akan mengurai persoalan yang dihadapi.
2. Web adalah jejaring pada internet yang menampilkan informasi dalam wujud lembaran situs (*website*) yang saling terhubung serta dapat diakses via *browser*. Web digunakan untuk mencari, membaca, menonton, atau berbagi informasi secara cepat dan mudah.
3. Permainan *Gastro Galaxy* adalah media pembelajaran berbasis web *game* edukasi digital yang dibangun mengusung tema petualangan antariksa, dimana pemain diajak untuk menyelesaikan berbagai tantangan dan

menjelajahi planet yang berisikan bagian-bagian budaya Bali. Permainan ini dirancang dalam bentuk petualangan yang menyajikan misi serta rintangan yang menarik, sekaligus memperkenalkan nilai-nilai dan unsur budaya Bali secara menyenangkan kepada siswa kelas V SD.

4. Permainan edukasi adalah permainan digital yang menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran, di mana konten permainan berisikan materi pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa
5. Literasi budaya adalah kapabilitas seseorang dalam mengenali, memahami, menghormati, serta menerapkan nilai-nilai tradisi yang ada pada masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.
6. Budaya Bali merupakan keseluruhan nilai, tradisi, adat istiadat, kesenian, keyakinan, serta praktik sosial yang berkembang pada masyarakat Bali dan menjadi bagian dari kekayaan tradisi Indonesia.

