

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Budaya yang beraneka ragam menjadi warisan setiap daerah. Budaya juga ada yang berbentuk lisan maupun tulisan. Budaya lisan contohnya yaitu cerita rakyat. Suripan Sadi Hutomo (1991) dalam Wahyu Al Hidayat (2019). Mendefinisikan bahwa cerita rakyat adalah cerita yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi lama ke generasi baru secara lisan. Cerita rakyat yang berupa wujud ekspresi dalam suatu budaya yang ada di masyarakat melalui tutur yang mempunyai hubungan secara langsung dengan berbagai aspek budaya serta susunan nilai sosial masyarakat itu sendiri. Menurut Juwati (2018), sastra lisan adalah “bagian dari suatu kebudayaan yang dapat bertumbuh dan berkembang di tengah-tengah masyarakat dan diwariskan secara turun temurun dan menjadi milik bersama” (h. 5). Sastra lisan dapat di contoh dari cerita rakyat yaitu : cerita rakyat Timun Mas dari Jawa Tengah. Cerita rakyat Timun Mas mencerminkan nilai-nilai karakter religius, jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, cinta damai, komunikatif, rasa ingin tahu, dan tanggung jawab. Cerita rakyat yang sering ditemui biasanya berbentuk buku cerita, namun dengan seiring berjalannya waktu, perkembangan yang terjadi di Indonesia sangat pesat yaitu perkembangan teknologi dan informasi di era globalisasi. Hal ini dibuktikan dengan terciptanya banyak peralatan canggih untuk membantu mempermudah kehidupan manusia.

Perkembangan teknologi dan informasi pada zaman ini dapat membawa dampak yang buruk maupun dampak yang baik bagi anak-anak. Goldschmidt & Msn (2020) dalam Teguh (2015). Mendefinisikan pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini sebenarnya tidak mudah dilakukan, berbeda hampir 80 derajat dengan pembelajaran tatap muka (*face to face*). Perbedaan yang paling mendasar tentu siswa tidak bisa melakukan interaksi langsung dengan guru. Selanjutnya Menurut Dabbagh dan Ritland (2005) dalam Novita Arnesi (2015). Mendefinisikan ada tiga komponen pada pembelajaran melalui online yaitu : (a) model pembelajaran, (b) strategi instruksional dan pembelajaran, (c) media pembelajaran online. Ketiga komponen ini merupakan kesatuan dalam pembentuk antara suatu keterkaitan interaktif, yang di dalamnya terdapat model pembelajaran yang tersusun sebagai suatu proses sosial yang menginformasikan desain dari lingkungan pembelajaran online, yang mengarah ke spesifikasi strategi instruksional dan pembelajaran yang secara khusus sehingga memungkinkan untuk memudahkan belajar melalui penggunaan teknologi pembelajaran.

Media merupakan segala bentuk untuk komunikasi, baik yang tercetak maupun audiovisualnya. Sadiman Arief, dkk (1996) dalam Nur Handayani (2014). Keuntungan dalam menggunakan media pembelajaran online adalah pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, dan mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar secara mandiri, dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan menyampaikan, meng-update isi, mengunduh, para siswa juga bisa mengirim email kepada siswa lain, mengirim komentar pada forum diskusi, memakai ruang chat, hingga link video *conference* untuk berkomunikasi langsung. DeVito. Joseph A, (2011) dalam Novita Arnesi (2015).

Menurut Bronfenbrenner dan Morris (1998) dalam Mujahidah (2015). Mendefinisikan ada sejumlah sistem yang paling berpengaruh terhadap perkembangan anak yaitu mikrosistem, eksosistem, makrosistem. Salah satu sistem yang paling kuat dan langsung pengaruhnya terhadap perkembangan anak adalah mikrosistem. Adapun yang dimaksud dengan lingkungan mikro oleh Bronfenbrenner adalah situasi lingkungan yang menyebabkan anak dapat melakukan kontak langsung dan saling mempengaruhi. Lingkungan mikro mempunyai peran khusus dalam perkembangan anak, karena dalam mikrosistem ini terdapat unsur orangtua, guru. Anak berkembang melalui interaksi dengan lingkungan. Salah satu lingkungan yang paling berperan adalah orang tua. Tugas pokok utama keluarga adalah sebagai landasan dasar bagi pendidikan moral-agama dan karakter anak.

Minat baca anak di Indonesia sangat rendah. Banyak faktor yang melandasi penyebab kurangnya minat baca anak Indonesia. Namun, yang paling mendasar adalah tidak adanya kebiasaan yang ditanamkan sejak usia dini. Oleh karena itu, orang tua harus menjadi contoh dan kontrol yang baik bagi anak. Disamping cara atau metode belajar yang harus dilakukan baik orang tua maupun guru untuk menunjang aktifitas belajar, emosional anak, dan pemahaman terhadap hal baru, perlu adanya pemberian motivasi sebagai sarana penggerak atau penggugah agar timbul keinginan lebih dalam mempelajari banyak hal sehingga dapat memperoleh hasil yang diinginkan atau tujuan tertentu. Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun dengan melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

Oleh karena itu dalam upaya mengalihkan perhatian anak-anak terhadap gadget perlu memperkenalkan kembali nilai-nilai moral yang baik untuk anak-anak. Maka dari itu cerita rakyat timun mas memiliki kandungan dan manfaat dalam menanamkan nilai-nilai moral kehidupan untuk menentukan baik tidaknya suatu tindakan dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti ingin menyampaikan kepada anak-anak tentang nilai-nilai moral yang ada di dalam cerita rakyat. Bagaimana cerita rakyat yang ada di Jawa Tengah dengan unik dan khasnya menjadi sesuatu yang tetap hidup dan berkembang serta fungsional dalam kehidupan masyarakatnya, yaitu menjadi alternatif dalam program pengembangan potensi anak-anak. Prinsip belajar anak SD harus mencakup 3 aspek belajar pengetahuan, perasaan, dan cara melakukan, juga dengan 3 modalitas belajar dari anak yaitu gambar, diskusi, dan meragakan, selain itu anak usia SD juga akan lebih mudah jika mereka belajar bersama teman-temannya dengan berkelompok sehingga dapat menimbulkan interaksi juga dengan di dampingi orang yang lebih ahli contohnya guru atau orang tuanya.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penelitian ini terfokus pada: stimulasi perkembangan anak sekolah dasar kelas 4-6, berbasis cerita rakyat, sosial budaya Jawa Tengah, dan fokus perkembangan anak yang dimaksud adalah empat aspek utama dari perkembangan anak yaitu: perkembangan fisik *motorik*, perkembangan *kognitif*, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan bahasa, perkembangan moral, semangat berprestasi, melatih konsentrasi. Anak belajar melalui berbagai cara antara lain melalui menirukan tingkah laku, melakukan sesuatu atau mencoba dan mengalami (Einon, 2005) dalam Wisjnu Martani (2012).

Dari semua prinsip tersebut seorang pakar menyatakan bahwa *boardgame* adalah sebuah media pembelajaran yang sesuai dan mencakup semua aspek tersebut, karena boardgame dapat di mainkan lebih dari 2 orang atau berkelompok juga memiliki visual sesuai dengan pembelajar *visual*, selain itu *boardgame* juga bisa membantu dengan berdiskusi dengan tanya jawab sesuai dengan pembelajar audio, juga dapat membantu kinestetik dengan peragaan-peragaan yang ada. Sedangkan *boardgame* adalah permainan yang dapat mendorong pemain untuk mendeteksi pola, merencanakan kedepan, memprediksi hasil untuk alternatif gerak dan juga belajar dari pengalaman atau media sebagai pengganti model / peraga. Dengan memberi gambaran lewat media *board game* agar anak-anak tidak mudah bosan juga untuk media edukasi yang menyenangkan. Diharapkan perancangan *board game* ini, dapat merubah karakter dari anak-anak tersebut dan dapat meningkatkan moralitas mereka terhadap tindakan yang positif. *Board game* tentang timun mas ini juga ingin menyampaikan kepada anak-anak bahwa pembelajaran lewat permainan akan lebih menyenangkan dan mudah di tanggapi oleh anak-anak sehingga dapat menanamkan nilai-nilai moral untuk landasan anak-anak dalam kehidupan sehari-hari.

## 1.2 Identifikasi Masalah

- 1.2.1 Anak-anak usia sekolah dasar kelas 4-6 kurang mendapat pemahaman tentang pentingnya *nilai-nilai moral kehidupan yang terkandung dalam dalam cerita rakyat yaitu timun mas*.
- 1.2.2 *Cerita rakyat yaitu timun mas* dalam penerapannya belum banyak yang memunculkan nilai-nilai moral kehidupan, sehingga anak-anak sekolah dasar kesulitan dalam mencari makna yang dimaksudkan dalam suatu cerita rakyat.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Dari permasalahan yang dirumuskan diatas, perancang membuat sebuah batasan masalah agar perancangan dapat dilakukan dengan lebih fokus. Adapun batasan perancangan yang dibuat yaitu :

1. Perancangan ini hanya terfokus pada materi nilai-nilai moral dalam kehidupan yang diperuntukkan untuk anak-anak sekolah dasar kelas 4-6.
2. Perancangan ini dibatasi dengan media board game dengan tema cerita rakyat timun mas yang memunculkan nilai-nilai moral dalam kehidupan.
3. Karakter yang muncul pada board game cerita rakyat Timun Mas antara lain : Timun Mas, dan Buto Ijo.

## 1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, rumusan masalah pada perancangan ini adalah: *Bagaimana cara menanamkan kembali melalui cerita rakyat Timun Mas dengan menggunakan media board game dan mengikuti perkembangan jaman tentang nilai-nilai moral kehidupan kepada anak-anak?*

## 1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk mengenalkan kembali cerita rakyat timun mas yang kurang menarik perhatian anak-anak jaman sekarang dengan menggunakan *board game* interaktif dalam menyampaikan pesan tanpa menghilangkan nilai-nilai moral kehidupan yang ada dalam cerita rakyat timun mas.

## 1.6 Manfaat Perancangan

- 1.5.1. Bagi anak-anak sekolah dasar, dapat mengetahui lebih dalam nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat timun mas dan juga dapat mengajarkan bahwa dalam belajar juga dapat bermain.
- 1.5.2. Bagi Bidang Pendidikan, membangkitkan kembali ketertarikan dan melestarikan salah satu budaya yang telah ada.

## 1.7 Metode Penelitian

Metode pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

### 1.7.1 Jenis dan Sumber Data

Dalam perancangan ini, metode Kelley & Brown, 2018 yang digunakan adalah *Desain Thinking* dimana metode dapat menghasilkan produk yang unggul yang didapatkan dengan teknologi yang canggih, dan juga menggabungkan antara kebutuhan user dan pengguna sehingga mampu menghasilkan sebuah ide untuk menjawab permasalahan yang tepat dan mendapatkan solusi untuk target sarannya. Metode yang digunakan berdasarkan sample atau data yang telah dikumpulkan akan dianalisis untuk dijadikan sebuah kesimpulan yang dapat digunakan sebagai perancangan *board game* Interaktif Anak Guna Menanamkan Nilai Moral Kehidupan Dalam Cerita Timun Mas.

## 1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

### a. Wawancara

Wawancara mendefinisikan tentang pembahasan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu, peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi yang tidak mungkin bisa ditemukan melalui observasi. Sugiyono (2009:317) dalam Rizki Silvina Rahmi (2013).

Wawancara akan dilakukan dengan beberapa narasumber terpercaya dan dekat dengan dunia anak-anak seperti orang tua dan guru sekolah dasar yang memiliki dan mengajar anak-anak yang duduk di bangku sekolah kelas 4-6.

### b. Kuisisioner

Kuisisioner yaitu daftar pertanyaan tertulis yang diberikan kepada subjek yang diteliti untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan peneliti, juga dibagi dalam dua macam yaitu kuisisioner berstruktur atau bentuk tertutup dan kuisisioner tidak terstruktur atau terbuka. Kuisisioner tertutup berisikan pertanyaan yang disertai dengan pilihan jawaban. Kuisisioner terbuka berisi pertanyaan yang tidak disertai dengan jawaban. Kusumah (2011:78) dalam Reita Mayang (2014).

Menurut Arikunto (2010:268) dalam Kodedi (2013) mendefinisikan prosedur penyusunan angket adalah sebagai berikut :

1. Merumuskan tujuan apa saja yang akan dicapai dalam kuisisioner yang akan dibuat.
2. Mengidentifikasi *variable* apa saja yang akan dijadikan sasaran dalam kuisisioner yang akan dibuat.
3. Menjabarkan setiap *variable* menjadi *sub-variable* yang lebih spesifik dan tunggal agar lebih ringkas.
4. Menentukan jenis data apa saja yang akan dikumpulkan, sekaligus untuk menentukan teknis analisisnya.

Metode ini mengumpulkan data dengan daftar pertanyaan, yang ditujukan kepada responden atau target sasaran.

### c. FGD

FGD adalah singkatan dari *Focus Group Discussion* yang dapat diterapkan sebagai teknik bimbingan dan konseling. Prosedur FGD yang diterapkan dalam kelompok meliputi sambutan, gambaran untuk topik, aturan-aturan dasar, dan kemudian pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan topik.

Moderator atau pemimpin dalam FGD memiliki tugas untuk membuat berbagai pertanyaan dan disesuaikan dengan fokus penelitian atau diskusi. Holmes (1994) dalam Yuanita Dwi Krisphianti, Nora Yuniar Setyaputri, Ikke Yuliani Dhian P, dan M. Fauzan Muzaki (2019).

#### d. Studi Pustaka

Studi kepustakaan yaitu tahapan yang penting setelah peneliti menetapkan topik penelitian, tahapan selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan teori penelitian. Dalam pencarian teori, peneliti akan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari kepustakaan yang berhubungan. Sumber-sumber kepustakaan dapat diperoleh dari : buku, jurnal, majalah, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber-sumber lainnya yang sesuai sumber contoh: internet, koran dan sebagainya. Sehingga dapat membantu penulis dalam menganalisa data-data yang ada sehingga dapat menghasilkan perancangan yang tepat. Nazir (1988) dalam Milya Sari dan Asmendri (2020).

### 1.8 Sistematika Penulisan

#### **Bab I Pendahuluan**

Berisikan dari latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode perancangan, dan sistematika pembahasan.

#### **Bab II Landasan Teori**

Berisi tentang kajian-kajian pembahasan tentang teori yang sudah pernah dibahas oleh para ahli yang dapat mendukung analisa dan perancangan konsep dalam penelitian ini. Bab ini terdiri dari kerangka berpikir, landasan teori, kajian pustaka dan studi komparasi.

#### **Bab III Strategi Komunikasi**

Dalam bab ini berisi tentang data tentang target yang diperoleh dari hasil survey terhadap khalayak sasaran, data primer dan data sekunder, strategi komunikasi, strategi penyampaian pesan, tahap perancangan dan biaya kreatif.

#### **Bab IV Strategi Kreatif**

Bab ini menjelaskan tentang konsep verbal, konsep visual dan visualisasi desain.

#### **Bab V Kesimpulan**

Bab ini berisikan tentang simpulan yang didapatkan dari hasil analisa yang telah dilakukan selama penelitian. Selain itu berisi saran yang ditujukan pada mereka yang berminat dalam menyampaikan *board game*.