



EDUTAINMENT SUNKABER BERBASIS MUATAN LOKAL: MEDIA KREATIVITAS BERBAHASA DAN PROFIL PELAJAR PANCASILA SISWA TRANSISI PAUD KE SD

Anies Listyowati ¹⁾, Cholifah Tur Rosidah ^{2)*}, Vita Nadhifah³⁾

¹⁾PG-PAUD, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

²⁾ PGSD, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

³⁾ PG-PAUD, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

*Corresponding author E-mail: cholifah@unipasby.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:

Edutainment, Muatan Lokal, Kreativitas berbahasa, Profil Pelajar Pancasila

Literasi baca tulis siswa sekolah dasar di Indonesia masih belum memuaskan utamanya pada siswa transisi PAUD ke SD. Dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa, meningkatkan minat untuk membaca, dan mengakomodasi kemampuan literasi baca tulis siswa. Budaya berupa muatan lokal dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa dengan harapan pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa. Edutainment Kartu Sunkaber dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan literasi baca tulis dan kreativitas berbahasa siswa. Metode penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan Borg dan Gall. Subjek penelitian adalah siswa kelas I. Metode yang digunakan observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes. Analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menghasilkan Media Sunkaber yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi baca tulis siswa dan kreativitas berbahasa siswa.

Abstract:

Keyword:

Edutainment, Local Content, Language Creativity, Pancasila, Student Profile

The reading and writing literacy of elementary school students in Indonesia is still unsatisfactory, especially for students transitioning from PAUD to elementary school. There is a need for innovative learning media that suit students' cognitive levels, increase interest in reading, and accommodate students' reading and writing literacy skills. Culture in the form of local content can be used as a student learning resource with the hope that learning will be more meaningful for students. Sunkaber Card Edutainment can be used as an alternative learning media to improve students' reading and writing literacy and language creativity. The research method uses the Borg and Gall research and development method. The research subjects were class I students. The methods used were observation, documentation, interviews and tests. Analyze data qualitatively and quantitatively. The results of this research produced Sunkaber Edutainment which can be used to improve students' reading and writing literacy and students' language creativity.



Pendahuluan

Setiap anak memiliki proses peralihan dari perubahan lingkungan rumah ke taman kanak-kanak dan dilanjutkan ke sekolah dasar. Secara umum, anak akan merasa belum siap secara sosial, emosional serta fisik, karena anak dituntut untuk melakukan penyesuaian secara cepat dan tepat (Rahmawati, 2018). Kesiapan anak dalam memasuki sekolah dasar tersebut sangat penting untuk diperhatikan oleh guru dan orang tua agar proses transisi PAUD ke SD dapat dilalui dengan baik oleh anak (Ria Novianti, 2021). Banyak pihak yang memiliki miskonsepsi terhadap pembelajaran untuk anak usia dini, anggapan bahwa Pendidikan anak usia dini (PAUD) selalu berfokus pada kegiatan penguasaan kognitif akademis, seperti membaca, menulis, dan berhitung, sedangkan afektif dan psikomotor seringkali dianggap tidak begitu penting (Safitri, 2022). Fenomena tersebut akhirnya menciptakan persaingan ketat untuk masuk SD terbaik yang mengakibatkan orang tua berupaya untuk meningkatkan sedini dan semaksimal mungkin kompetensi anak, sehingga pengalaman belajar anak yang seharusnya membantu perkembangan anak untuk jangka panjang menjadi minim didapatkan (Musfita, 2019).

Peran orang tua dan guru sangat dibutuhkan dalam masa peralihan ini, karena masa tersebut merupakan masa kritis bagi perkembangan anak, sehingga keduanya perlu memiliki kesadaran dan selalu terlibat terhadap Pendidikan anak, baik pada perkembangan, mental dan akademis agar memiliki kesiapan yang matang dan baik untuk belajar di Sekolah Dasar (Faridah, 2021). Anak-anak memiliki kebutuhan yang luas dan memerlukan dukungan untuk persiapan mereka dalam menghadapi kegiatan pembelajaran berstandart tinggi di sekolah dasar. Penting untuk dipastikan bahwa pada masa peralihan dari PAUD ke SD tidak hanya berfokus pada kemampuan akademis anak, melainkan juga momen ideal untuk memasukkan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran anak dan meningkatkan kreativitas anak.

Profil pelajar Pancasila merupakan rancangan untuk mewakili satu pertanyaan besar dimana pelajar dengan profil pelajar Pancasila ini merupakan pelajar dengan kompetensi, karakter dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang ingin dihasilkan system Pendidikan Indonesia (Irawati, 2022). Profil pelajar Pancasila terdiri dari enam dimensi, diantaranya beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong-royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Juliani, 2021).

Kreativitas anak dapat berkembang sejalan dengan penguatan profil pelajar Pancasila yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang kreatif berarti mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat original, bermanfaat, dan memiliki dampak bagi lingkungan atau Masyarakat. Melalui permainan edukatif dan konten multimedia yang mendidik, seperti film, musik, video

games, dan lain sebagainya. *Edutainment* mampu mempertahankan minat belajar anak-anak (Okda Jumanti, 2022) Integrasi dari *edutainment* dalam pembelajaran pada masa transisi PAUD ke SD diharapkan mampu membentuk generasi muda yang tidak hanya baik dalam akademisnya, namun juga memiliki profil pelajar Pancasila yang kuat dan kreativitas yang selalu berkembang. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ismail yang menyatakan kunci dari kreativitas anak yaitu anak dapat menciptakan suatu gagasan, karya dan tindakan yang original (Ismail, 2021). Oleh karena itu, guru dalam masa peralihan ini dapat membantu anak untuk mengatasi tuntutan-tuntutan tersebut dengan menerapkan kegiatan pembelajaran yang berbasis hiburan/permainan (*edutainment*) sebagai metode yang efektif dan menyenangkan, merangsang kreativitas anak, serta membentuk karakter anak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila atau saat ini disebut dengan profil pelajar Pancasila (Lestari, 2019).

Penelitian ini bertujuan mengembkan media pembelajaran berbasis permainan susun kalimat Bersama (Sunkaber) dengan menyisipkn muatan lokal daerah untuk mengotimalkan kreativitas berbahasa dan karakter profil pelajar Pancasila siswa transisi PAUD ke SD.

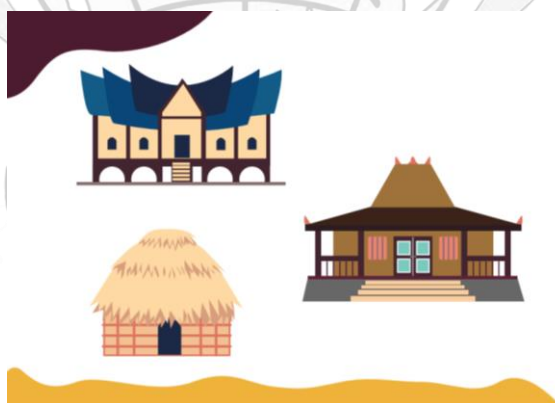
Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan menurut Borg dan Gall. Model pengembangan Borg & Gall memuat panduan sistematika langkah-langkah yang dirancang mempunyai standar kelayakan. Model R&D Borg and Gall terdiri dari sepuluh langkah diantaranya: 1) Penelitian dan pengumpulan data melalui survei; 2) Perencanaan, dirumuskan kecakapan yang berkaitan dengan permasalahan, tujuan yang hendak dicapai, dan studi kelayakan secara terbatas; 3) Pengembangan bentuk awal produk; 4) Uji coba awal lapangan, melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas; 5) Revisi produk, dilakukan perbaikan produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal; 6) Uji coba lapangan, uji coba utama yang melibatkan seluruh siswa; 7) Revisi produk operasional, dilakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi; 8) Uji coba lapangan operasional, langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan; 9) Revisi produk akhir, yaitu dilakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final); 10) Diseminasi dan implementasi, yaitu langkah penyebarluasan produk yang dikembangkan dan menerapkannya di lapangan.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan Media Sunkaber Berbasis Muatan Lokal khususnya kota Surabaya dilakukan dengan tahap pengembangan media yang mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall dengan melalui beberapa tahap yaitu: 1. Pengumpulan data melalui survey dan studi literatur. Peneliti melakukan pengumpulan data pada saat penyelenggaraan rapat IGTKI kota Surabaya dengan mengadakan wawancara terhadap ketua dan pengurus setiap kecamatan yang mengikuti rapat tersebut sebagai responden sebanyak 62 orang. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil wawancara tersebut antara lain: 1) Guru-guru membutuhkan sebuah media yang menyenangkan saat anak belajar membaca; 2) Media yang dibutuhkan dapat mengembangkan kreativitas anak-anak, sehingga anak tidak hanya sekedar bisa membaca saja tetapi anak dapat membuat kalimat yang mereka susun sendiri; 3) Media dapat dimainkan bersama-sama dengan teman yang lain, sehingga anak dapat mengembangkan interaksi sosial yang tanpa disadari siswa mengembangkan kemampuan berbahasa sekaligus kemampuan bernegosiasi atau sosial emosionalnya; 4) Mengingat akan kebutuhan media dalam kurikulum yang baru yaitu kurikulum Merdeka lebih menekankan pada pencapaian kompetensi anak dalam berkreaitivitas dan berkebhinekaan global guru-guru membutuhkan media yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

Hasil tersebut dijadikan dasar dalam pengembangan media Sunkaber. Berdasarkan kesimpulan survey yang telah dilakukan selanjutnya dirancang pembuatan media. Media yang direncanakan dari bahan yang praktis berupa gambar-gambar bentuk rumah adat, orang, kendaraan, makanan yang memuat budaya lokal seperti pada Gambar 1. Selain itu juga disediakan huruf-huruf untuk menyusun kata seperti pada Gambar 2.



Gambar 1. Kartu Sunkaber bergambar Rumah Adat



Gambar 2. Kartu Bergambar Huruf

Gambar-gambar dan huruf yang telah disiapkan dicetak pada kertas tebal atau art papers 260 gr, selanjutnya digunting sesuai dengan bentuknya. Disediakan papan untuk tempat menyusun gambar dan kalimat yang dibuat. Selain itu disiapkan juga lembar aturan mainnya. Media yang sudah dibuat diuji kevalidannya berdasarkan validasi konstruk, desain, dan kepraktisan dengan aspek penilaian pada efisiensi media, keakuratan media, estetika, ketahanan media, dan keamanan bagi siswa. Kriteria penilaian validasi media dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validasi Media Sunkaber

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian
Efisiensi Media	1. Mudah digunakan
	2. Mudah disimpan
	3. Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus
	4. Kemenarikan pengemasan media Sunkaber
Keakuratan Media	5. Desain warna media Sunkaber
	6. Penggunaan yang mudah dipahami
	7. Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan
	8. Konsistensi huruf dan gambar
Estetika	9. Keserasian pemilihan warna pada background, gambar-gambar benda dan huruf-huruf
	10. Keserasian pemilihan warna pada gambar-gambar benda
	11. Keserasian pemilihan warna pada huruf-huruf
	12. Kemenarikan gambar-gambar
	13. Kemenarikan kartu huruf
Ketahanan media	14. Tidak mudah patah, lepas ataupun rusak saat digunakan
Keamanan bagi peserta didik	15. Terbuat dari bahan yang aman dan ramah anak

Hasil dari validasi tersebut menunjukkan skor 3,4 masuk kategori baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media Kartu Sunkaber dapat digunakan. Berdasarkan hasil uji validasi dapat dinyatakan bahwa pengembangan media kartu Sunkaber yang teruji layak digunakan pada

pembelajaran di Sekolah Dasar. Hal ini dapat dijelaskan bahwa media kartu Sunkaber sangat mudah digunakan bagi penggunanya dan tampilan media kartu Sunkaber yang baik membuat siswa termotivasi dan antusias, sehingga siswa senang belajar menggunakan media kartu Sunkaber yang dikembangkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa siswa lebih komunikatif, antusiasme belajar menggunakan media berbasis kartu bergambar (Katsaliaki and Mustafee, 2015).

Selanjutnya, kelayakan dari hasil uji validasi dapat dilihat dari hasil kualitas isi materi pada media kartu Sunkaber diperoleh hasilnya konten materi sudah sesuai dan dinilai dapat memudahkan siswa dalam memahami materi-materi pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang mengemukakan bahwa kualitas isi materi pembelajaran yang baik jika disampaikan dengan berbantuan media kartu pada mata pelajaran menjadi lebih bermakna serta mampu membangun pengetahuannya sendiri untuk meningkatkan hasil belajar dalam pengembangan aspek kognitif yang dimiliki (Wijaya, 2023). Hal tersebut berarti bahwa kualitas isi materi yang ditampilkan melalui media kartu Sunkaber memiliki dampak yang positif pada pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media kartu Sunkaber yang dikembangkan memberikan kesempatan siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri dikaitkan dengan pengalaman yang sudah pernah dilakukan oleh siswa, sehingga pembelajaran menjadi bermakna karena siswa mengingat, memahami dan menerapkan ilmu pengetahuan yang dipelajari. Kepercayaan diri siswa pun meningkat karena pendidik selalu memberikan penguatan atas kemajuan yang diperoleh siswa, sehingga siswa menjadi optimis dan termotivasi untuk belajar dengan lebih baik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian mengemukakan penggunaan media kartu dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan kepercayaan diri, serta memiliki dampak positif pada prestasi kognitif, prestasi akademik bagi siswa (Novianti, 2021).

Berdasarkan temuan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media kartu Sunkaber yang dikembangkan valid, baik dari segi konten materi dan Bahasa, maupun desain media yang digunakan. Media kartu yang dikembangkan dinilai dapat mendorong terjadinya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, kreativitas berbahasa, dan karakter profil pelajar Pancasila di Sekolah Dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan pada permasalahan penelitian, hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Media Sunkaber layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak dalam menyusun kalimat dalam kegiatan transisi PAUD ke SD dengan menyenangkan. Media Sunkaber selain dapat memberikan stimulasi kreativitas berbahasa

bagi anak juga mampu untuk membuat anak belajar dengan rasa antusias, gembira dan mampu bekerjasama dan berkolaborasi dengan teman-temannya yang merupakan bagian dari karakter profil pelajar Pancasila.

Daftar Pustaka

- Rahmawati, A. T. (2018). Profil Kesiapan Sekolah Anak Memasuki Sekolah Dasar. *JPUD-Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 201-210.
- Faridah, I. R. (2021). *Bahan Ajar Program Transisi PAUD-SD*.
- Safitri, S. G. (2022). Analisis Pemahaman Pendidik Anak Usia Dini Kelompok Usia 5-6 Tahun Terhadap Kurikulum Merdeka Belajar. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 76-87.
- Lestari, N. G. (2019). The Application Of Edutainment Method in Developing Beginner-Level Writing Competency For Students Of Early Grade In Elementary School. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Okda Jumanti, & H. (2022). Model Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak Usia Dini. *Al Khair Journal*.
- Musfita, R. (2019). Transisi PAUD ke Jenjang SD: Ditinjau dari Muatan Kurikulum dalam Memfasilitasi Proses Kesiapan Belajar Bersekolah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 412-420.
- Ria Novianti, S. T. (2021). Resiliensi Sebagai Pendukung Kesiapan Anak Masuk Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Irawati, D. I. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6(1), 1224-1238.
- Juliani, A. J. (2021). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Wujudkan Pelajar Pancasila. 257-265.
- Ismail, S. S. (2021). Analisis Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter dalam Mewujudkan Pelajar Pancasila di Sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan* 2(1), 76-84.
- Katsaliaki, Korina, and Navonil Mustafee. 2015. "Edutainment for Sustainable Development: A Survey of Games in the Field." *Simulation and Gaming* 46(6):647-72.
- Novianti, Ria, Sabrina Sabrina, Tri Umari, Titi Maemunaty, and Aswandy Bahar. 2021. "Resiliensi Sebagai Pendukung Kesiapan Anak Masuk Sekolah Dasar." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10(6):1428.
- Wijaya, Intan Prastihastari. 2023. "Penerapan Transisi PAUD-SD Yang Menyenangkan :". *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* 6(SEMDIKJAR 6):1982-88.

Unipa Surabaya