

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan keterampilan dasar yang akan berpengaruh pada perkembangan anak di jenjang pendidikan berikutnya. Pada tahap ini, pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pengalaman menjadi kunci utama untuk meningkatkan minat belajar anak. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah melalui media bermain, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan tetapi juga sebagai sarana edukasi. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penguatan karakter anak usia dini kini semakin diperkuat melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berorientasi 7 Dimensi (Kokurikuler), yang bertujuan membangun peserta didik dengan kompetensi holistik sesuai nilai-nilai kebangsaan. Oleh karena itu, pengembangan media bermain yang mengakomodasi nilai-nilai budaya lokal melalui pendekatan *Culture Fusion* menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan aktivitas Kokurikuler siswa di tingkat taman kanak-kanak.

Sebagaimana disampaikan oleh (Permendikbudristek Nomor 7, 2024) Kokurikuler dikembangkan sebagai penyempurnaan dari Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan menambahkan dua dimensi baru, yaitu kesadaran lingkungan dan inovasi serta kewirausahaan. Kokurikuler tidak hanya menekankan aspek akademik tetapi juga membangun keterampilan sosial, keberagaman budaya, serta kecintaan terhadap lingkungan. Dalam implementasinya, kegiatan pembelajaran yang berbasis proyek menjadi pendekatan utama, yang mengharuskan anak untuk aktif, kreatif, dan terlibat langsung dalam proses belajar. Menurut (Nugroho dan Wibowo, 2023), pendekatan berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan peserta

didik dalam memahami materi dengan lebih mendalam serta memberikan dampak positif pada pengembangan karakter mereka.

Selain itu, menurut (Sari et al., 2022) media bermain yang dirancang dengan menggabungkan unsur budaya lokal dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi anak-anak. Dalam penelitian mereka, integrasi budaya daerah ke dalam aktivitas bermain terbukti meningkatkan rasa memiliki terhadap budaya sendiri serta membangun kesadaran terhadap keberagaman. Oleh karena itu, penerapan media bermain berbasis *Culture Fusion* dalam mendukung aktivitas Kokurikuler di TK menjadi langkah inovatif yang dapat membantu siswa tidak hanya memahami nilai-nilai budaya tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran berbasis proyek.

Namun, implementasi Kokurikuler berbasis *Culture Fusion* di TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan sumber daya dan fasilitas yang mendukung pengembangan media bermain berbasis budaya lokal. Selain itu, variasi pemahaman dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai budaya ke dalam aktivitas bermain juga menjadi hambatan. Menurut (Prasetyo dan Lestari, 2023), pelatihan dan pendampingan bagi guru sangat diperlukan untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Selain itu, partisipasi orang tua dan masyarakat dalam mendukung implementasi Kokurikuler berbasis *Culture Fusion* juga menjadi faktor penting. Dukungan dari lingkungan sekitar dapat memperkaya pengalaman belajar anak dan memperkuat nilai-nilai budaya yang ingin ditanamkan. Menurut (Rahmawati et al. (2024) kolaborasi antara

sekolah, orang tua, dan masyarakat dapat menciptakan ekosistem pembelajaran yang holistik dan berkelanjutan.

Dalam upaya mengatasi tantangan tersebut, diperlukan strategi kolaboratif yang melibatkan berbagai pihak terkait. Penyediaan pelatihan bagi guru, pengembangan sumber daya pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta pemberdayaan komunitas lokal merupakan langkah efektif untuk mendukung implementasi aktivitas kokurikuler berbasis *Culture Fusion*. Selain itu, penelitian dan evaluasi berkelanjutan juga diperlukan untuk menilai efektivitas program yang diterapkan serta melakukan perbaikan secara berkesinambungan agar pembelajaran tetap relevan dan bermakna (Tilaar, 2018; Suyanto, 2019).

Dengan demikian, pengembangan media bermain berbasis *Culture Fusion* untuk meningkatkan aktivitas kokurikuler siswa di TK Negeri Pembina Jagong Jeget, Takengon, merupakan langkah strategis dalam membentuk karakter dan keterampilan anak usia dini. Melalui integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam aktivitas bermain, diharapkan anak-anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memiliki pemahaman yang lebih mendalam mengenai identitas budaya mereka. Selain itu, pendekatan ini mendukung pengembangan kompetensi sosial, kreativitas, dan keterampilan abad ke-21 yang relevan dengan tantangan perkembangan zaman (Banks, 2016; Rahayu, 2020).

1.2 Identifikasi Masalah

Pembelajaran di jenjang Taman Kanak-Kanak (TK) berperan penting dalam membangun fondasi perkembangan anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak membutuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna agar mereka dapat mengembangkan berbagai aspek keterampilan dasar, termasuk motorik, sosial,

dan kognitif. Namun, dalam implementasi pembelajaran saat ini, metode yang digunakan masih cenderung konvensional dan kurang memanfaatkan pendekatan yang berbasis budaya. Hal ini menyebabkan aktivitas siswa dalam pembelajaran menjadi kurang optimal, terutama dalam konteks penerapan Kokurikuler yang menekankan penguatan karakter dan pemahaman lintas budaya. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang mampu mengakomodasi pendekatan budaya secara menyeluruh agar siswa lebih aktif dalam proses belajar.

Sebagaimana dijelaskan oleh (Suryani et al., 2024), pendekatan pembelajaran berbasis budaya memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami nilai-nilai sosial yang lebih luas. Penelitian mereka menunjukkan bahwa integrasi unsur budaya dalam media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Rahmawati & Prasetyo, 2024) yang menegaskan bahwa penggunaan media bermain berbasis budaya dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, meningkatkan kreativitas, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap identitas budaya mereka. Namun, hingga saat ini, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengembangkan media bermain berbasis budaya *Culture Fusion*, yaitu media bermain yang mengintegrasikan berbagai unsur budaya dari beragam latar daerah ke dalam satu bentuk media pembelajaran interaktif (Banks, 2016; Rahmawati & Prasetyo, 2024). Media bermain berbasis *Culture Fusion* dirancang secara terpadu untuk memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna, sehingga anak usia dini tidak hanya mengenal budaya secara terpisah, tetapi juga mampu memahami serta menghargai keberagaman budaya sejak dini (Suryani et al., 2024).

Sebagaimana diungkapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2024), Kokurikuler bertujuan membentuk peserta didik yang memiliki karakter kuat, berpikiran terbuka, dan mampu menghargai keberagaman budaya (Permendikbudristek Nomor 7, 2024). Namun, implementasi Kokurikuler di tingkat TK masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal keterbatasan media pembelajaran yang sesuai. Penelitian (Lestari & Nugroho, 2022) mengungkapkan bahwa sebagian besar media pembelajaran yang digunakan di TK masih bersifat umum dan belum secara spesifik dirancang untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya secara mendalam. Hal ini menyebabkan anak-anak kurang mendapatkan stimulasi budaya yang optimal dalam proses belajar.

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media bermain berbasis *Culture Fusion* yang dirancang khusus untuk meningkatkan aktivitas Kokurikuler siswa di TK. Media ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk memperkaya pengalaman belajar anak-anak, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta membantu mereka memahami dan mengapresiasi keberagaman budaya sejak usia dini.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media bermain berbasis *Culture Fusion* untuk meningkatkan aktivitas Kokurikuler siswa TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap media bermain berbasis *Culture Fusion* dalam mendukung aktivitas Kokurikuler di TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon?
2. Bagaimana proses pengembangan media bermain berbasis *Culture Fusion* menggunakan model pengembangan ADDIE?
3. Bagaimana tingkat kelayakan media bermain berbasis *Culture Fusion* berdasarkan validasi ahli dan uji coba terbatas?
4. Bagaimana efektivitas media bermain berbasis *Culture Fusion* dalam meningkatkan aktivitas Kokurikuler siswa TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media bermain berbasis *Culture Fusion* dalam mendukung aktivitas Kokurikuler di TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon.
2. Mengembangkan media bermain berbasis *Culture Fusion* menggunakan model pengembangan ADDIE yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.
3. Menilai tingkat kelayakan media bermain berbasis *Culture Fusion* berdasarkan validasi ahli dan uji coba terbatas.
4. Mengukur efektivitas penggunaan media bermain berbasis *Culture Fusion* dalam meningkatkan aktivitas Kokurikuler siswa TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmiah dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya terkait pengembangan media bermain berbasis *Culture Fusion*. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal dengan inovasi modern untuk meningkatkan aktivitas Kokurikuler siswa.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa: Media bermain yang dikembangkan dapat meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis budaya. Melalui pendekatan *Culture Fusion*, siswa dapat mengenal dan memahami keberagaman budaya sejak dini serta mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif mereka.
2. Bagi Guru: Penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru dalam mengimplementasikan media bermain berbasis *Culture Fusion* untuk meningkatkan aktivitas Kokurikuler di TK. Guru dapat menggunakan media ini sebagai alternatif dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.
3. Bagi Sekolah: Sekolah dapat memperoleh bahan ajar inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam menerapkan aktivitas Kokurikuler. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kualitas pendidikan di TK.

4. Bagi Peneliti Lain: Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan terkait pengembangan media bermain, integrasi budaya dalam pembelajaran anak usia dini, serta efektivitas metode pembelajaran berbasis budaya dalam meningkatkan keterampilan anak.