

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah fase yang penuh keajaiban dan kecerdasan yang membentuk landasan fundamental bagi perkembangan individu. Tahapan awal kehidupan ini menandai periode yang krusial dalam membentuk dasar kepribadian, pengetahuan, serta pemahaman terhadap budaya. Sebagai agen pembentuk masa depan, anak usia dini memiliki kemampuan luar biasa dalam menyerap, memproses, dan merespons informasi yang ada di sekitarnya. Salah satu aspek yang krusial dalam pemahaman anak usia dini adalah bagaimana mereka mengenal dan menginternalisasi kebudayaan, terutama dalam konteks yang melibatkan kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia. Proses ini tidak hanya mencakup pemahaman terhadap tradisi, nilai, dan kearifan lokal, tetapi juga bagaimana hal ini menjadi fondasi yang membangun identitas mereka sebagai bagian dari masyarakat yang lebih besar. (Ghofururrohim et al., 2023).

Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman, keberagaman tersebut menghasilkan adat istiadat yang berbeda. Perbedaan tersebut memunculkan sebuah puisi lama yang menjadi ciri khas masyarakat yang hadir melalui kebiasaan orang pada zaman dahulu sebelum melakukan sesuatu. Provinsi yang dikenal kaya akan kebudayaannya yaitu provinsi Jawa Barat. Beragam kesenian khas Sunda sampai bisa terkenal di level nasional hingga internasional, salah satunya ngawih pupuh sunda kesenian yang ada

di provinsi Jawa Barat. Ngawih pupuh sunda adalah salah satu perkembangan anak serta keterampilan yang di kembangkan di pendidikan anak usia dini.

Gaya menyanyi dan teknik lagu lagu daerah, dapat diberikan melalui konten vokal tradisi. Kompetensi menyanyikan vokal tradisi, khususnya tradisi Sunda, diantaranya Kawih Sunda, memiliki ciri khas titi nada atau titi laras sesuai pelarasan dan struktur musik, sesuai dari mana seni vokal tradisi Sunda Kawih berasal. Kawih lebih mengarah kepada lagu-lagu yang memiliki irama tandak (teratur) dan konstan seperti lagu Dalingding Asih gubahan Ubun R. Kubarsah, Imut Malati gubahan Mang Koko, atau lagu Es Lilin gubahan Bu Mursih, sebagaimana yang terdengar pada kawih degung, kawih kacapian, dan pop Sunda. Beberapa ahli vokal Sunda menyatakan Kawih adalah seni nyanyian yang memiliki ritmik tetap, tidak bebas wirahma. Tetapi pada khususnya kajian ini akan menganalisis dampak pelatihan Kawih Sunda untuk memperkuat kompetensi menyanyikan karya Kawih Sunda berlaras Degung. (Latifah et al., 2021)

Dalam rangka melestarikan bahasa daerah khususnya bahasa sunda pemerintah memasukan bahasa sunda kedalam materi dalam kurikulum dan kebijakan pendidikan melalui Dinas Provinsi Jawa Barat dengan mengembangkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KI-KD) Mata Pelajaran Bahasa Sunda dan Sastra Sunda disusun berdasarkan Pergub (Peraturan Gubernur) Daerah Provinsi JawaBarat Nomor69 Tahun 2013 Tentang Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah Pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menetapkan Bahasa

Daerah, antara lain Bahasa Sunda, harus di ajarkan mulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) di Jawa Barat. (Mayasari et al., 2022)

Pupuh merupakan salah satu representasi cerlang budaya di beberapa wilayah Indonesia, terutama Provinsi Jawa dan Bali, cerminan kemegahan sastra yang tentukait perjalanan kehidupan manusia dengan segala romantika (Rifa'i dan Ridwan, 2019). Apabila kebudayaan ditempatkan sebagai perjuangan manusia terhadap dua pengaruh yang tidak terhindarkan, perubahan jaman dan alam, maka Sastra Pupuh merupakan salah satu validasi kejayaan manusia dalam rangka menghadapi seluruh perubahan, menjadi bagian koheren dari sistematisa simbol dalam mengembangkan pengetahuan dan memaknai kehidupan. Pupuh sebagai karya sastra mengagumkan, dikonstruksikan berdasarkan ketentuan mutlak, ketentuan konfigurasi pemenggalankata pada setiap kalimat (Guru Wilangan), konfigurasi bunyi vokalisasi akhir dalam setiap kalimat (Guru Lagu), jumlah kalimat, dan karakteristik spesifik setiap Pupuh bersangkutan (Oktapiani, Rudiyanto, dan Kurniawati, 2019; Nuraeni, Susanti, dan Kustiawan, 2016; Nurlala, Hodidjah, dan Kosasi, 2019). Berdasarkan pada identitas dan konstruksi kebahasaan, Pupuhdikualifikasikan ke dalam dua bagian. Pertama, Pupuh Sekar Ageung terdiri dari Kinanti, Dangdanggula Sinom, dan Asmarandana (Komara dan Adiraharja, 2020). Kedua, Pupuh Sekar Alit meliputi Balakbak, Mijil, Maskumambang, Ladrang, Pucung, Lambang, Durma, Pangkur, Magatru, Gambuh, Gurisa, Jurudemung dan Wirangrong. (Hakim & Setiadi, 2021)

Pupuh memiliki aturan khusus yang mengatur pola ritme dan rima dalam penyusunan puisi. Konsep dasar ngawih pupuh mencakup beberapa elemen penting : pola ritme, pupuh memiliki pola ritme tertentu yang harus diikuti. Pola ritme ini mengatur jumlah suku kata dalam setiap baris, yang biasanya berjumlah 8, 11, 12, 15, atau 17 suku kata. Setiap baris puisi dalam pupuh harus sesuai dengan pola ritme yang telah ditentukan. Struktur Pembagian, pupuh biasanya dibagi menjadi beberapa bait atau bagian. Setiap bait dapat memiliki jumlah baris yang berbeda, tetapi semua baris dalam satu bait harus memiliki pola ritme yang konsisten. Rima, pupuh juga mengatur rima dalam penyusunan puisi. Ada berbagai jenis rima dalam pupuh, seperti rima akhir (rima yang muncul di akhir baris), rima tengah (rima yang muncul di tengah baris), dan rima awal (rima yang muncul di awal baris). Penyair harus mematuhi aturan rima yang berlaku dalam pupuh. Kaidah leksikal, penggunaan kata-kata dan bahasa dalam pupuh harus sesuai dengan kaidah leksikal bahasa Sunda. Ini termasuk penggunaan kata-kata khas Sunda, ungkapan, dan kosakata yang relevan. Tema dan isi, pupuh biasanya digunakan untuk mengungkapkan tema-tema yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, kebijaksanaan, cinta, alam, dan aspek-aspek kehidupan lainnya. Penyair harus mengembangkan isi puisi sesuai dengan tema yang diinginkan. Musikalitas, pupuh sering kali memiliki unsur musikalitas yang kuat. Ini dapat mencakup penggunaan alat musik tradisional Sunda, seperti angklung atau suling, untuk mengiringi pembacaan puisi. Irama dan melodi juga bisa menjadi bagian penting dalam pertunjukan pupuh.

Anak usia dini jarang tahu akan ngawih pupuh sunda, pembelajaran bahasa sunda khususnya di program anak usia dini masih terbatas oleh penyampaian guru yang kurang memunculkan minat anak, kurangnya media pembelajaran serta metode-metode yang bersifat menyenangkan bagi anak. Dan juga tuntutan global, dimana banyak sekolah melakukan program *bilingual* (penggunaan dua bahasa) yang kebanyakan menggunakan Bahasa Indonesia dan bahasa asing saja. Kurangnya pengenalan budaya ngawih pupuh Sunda di PAUD sehingga memengaruhi pemahaman dan apresiasi anak-anak terhadap seni dan budaya tradisional Sunda. Kurangnya sosialisasi dari lembaga, guru dan orang tua bahwa ternyata nyanyian pupuh itu banyak jenisnya. Jika pendidik sudah mempersiapkan diri dan sudah menguasai cara mempraktekan pembelajaran pupuh, yang ditunjang dengan media yang tepat, alat peraga yang menunjang, dan dengan membuat aplikasi penunjang pembelajaran pupuh pada akhirnya pupuh akan lebih mudah dipahami oleh anak baik cara menyanyikannya maupun isi cerita dari suatu pupuh yang disajikan. Sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin canggih media video interaktif berbantuan *canva* dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan ngawih pupuh sunda anak usia dini.

Menurut Prastowo (2018), video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Wardani dan Syofyan,

2018:373). Menurut Niswa, video pembelajaran interaktif adalah video yang berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi (Wardani dan Syofyan, 2018:373). Di dalam video pembelajaran interaktif harus terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Yasa, dkk bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja (Wardani dan Syofyan, 2018:373). Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang disajikan secara audio visual (gambar dan suara) dimana di dalam video tersebut harus terdapat interaksi atau hubungan timbal balik antara siswa dengan media itu sendiri. (Biassari et al., 2021).

Salah satu aplikasi yang menunjang untuk media video interaktif ini yaitu aplikasi *Canva*. *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain. *Canva* merupakan aplikasi berbantuan online dengan menyediakan desain menarik berupa tema, fitur-fitur dan kategori yang ada di dalam nya Desain yang menarik dalam media pembelajaran tentunya dapat dimanfaatkan agar proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan sehingga menimbulkan semangat dan

ketertarikan. *Canva design* dapat membantu kita membuat desain yang kita inginkan tanpa harus mendesain dari awal dan tanpa perlu menginstal aplikasinya. Di dalamnya terdapat *tools* yang terdapat desain dan animasi yang bisa kita gunakan dengan mudah. (Nillofa Ende et al., 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh (Crystallography, 2016) mengemukakan bahwa aplikasi video *Canva* memudahkan anak usia 4-5 tahun dalam memahami konsep bilangan. Hasil penelitian mengungkapkan kemampuan memahami konsep bilangan pada peserta didik, aplikasi *Canva* sebagai video edukasi sangat bermanfaat untuk memperkenalkan konsep bilangan kepada anak usia 4-5 tahun, anak-anak bisa mengenali serta memahami angka melalui cara yang menyenangkan. Anak-anak semakin mengenal dan memahami konsep angka melalui media digital yang sangat populer di zaman sekarang ini. Selain mengenalkan konsep berhitung (literasi numerasi), kegiatan ini juga memperkaya keterampilan teknologi. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Takalar et al., 2023) mengemukakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* dapat meningkatkan aspek bahasa anak usia dini. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa kemampuan bahasa anak kelompok B di RA Aisyiyah Bontorita telah mengalami peningkatan setelah di beri Tindakan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* yang di lakukan selama 2 siklus. Pada setiap siklusnya, penelitian ini di lakukan 3 kali pertemuan. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* mampu meningkatkan kemampuan Bahasa anak media

pembelajaran ini juga mudah di gunakan oleh setiap tenaga pendidik dan dari penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* seperti ini anak tidak bosan dalam proses pembelajaran di kelas. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan (Fajri et al., 2022) mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi *Canva* membuat anak lebih aktif dan antusias dalam belajar, karena tampilan media *Canva* yang menarik, tampilan-tampilan gambar dan warna yang sesuai dan menarik minat belajar anak yang didukung dengan rasa ingin tahu anak tentang media visual tersebut sangat tinggi, sehingga anak tidak bosan mengikuti pembelajaran, dengan Langkah-langkah persiapan guru sebelum proses pembelajaran harus mampu menyusun perencanaan pembelajaran sesuai materi, media, karakteristik peserta didik, serta guru harus mampu memperhatikan faktor-faktor pendukung dan kendala proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran, guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk kolaborasi, konfirmasi dan bertanya tentang materi yang dipelajari. Guru juga harus memiliki kemampuan dalam memilih dan memilah materi dan media pembelajaran yang relevan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Meskipun penelitian mengenai video interaktif berbantuan aplikasi *Canva* ini sudah banyak dilakukan dengan berbagai media dan metode akan tetapi peneliti ingin melakukan penelitian mengenai media video interaktif berbantuan aplikasi *Canva* untuk

meningkatkan pengetahuan anak tentang ngawih pupuh sunda yang masih jarang dilakukan di lembaga PAUD, maka peneliti lebih yakin untuk melakukan penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Video Interaktif Berbantuan Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan Ngawih Pupuh Sunda untuk Anak Usia Dini”. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media video interaktif berbantuan *canva* dalam meningkatkan kemampuan ngawih pupuh sunda, sehingga nantinya dapat memberikan arah pandang baru terhadap penggunaan media video interaktif di bidang pendidikan anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penerapan ngawih pupuh Sunda anak kelompok B dengan menggunakan metode bernyanyi?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar ngawih pupuh Sunda anak setelah pembelajarannya mengguna media video interaktif berbantuan aplikasi *Canva* pada anak kelompok B di TKIT Hj. Siti Mariam?
3. Kendala apa yang dihadapi oleh Guru dan Anak dalam melaksanakan pembelajaran ngawih pupuh sunda dengan menggunakan media video interaktif berbantuan aplikasi *Canva*?
4. Bagaimana efektivitas proses penerapan media video interaktif

berbantuan aplikasi *Canva* terhadap kemampuan ngawih pupuh sunda anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui proses penerapan ngawih pupuh Sunda anak kelompok B dengan menggunakan metode bernyanyi.
2. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar ngawih pupuh Sunda anak setelah pembelajarannya mengguna media video interaktif berbantuan aplikasi *Canva* pada anak kelompok B di TKIT Hj. Siti Mariam.
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh guru dan anak dalam melaksanakan pembelajaran ngawih pupuh sunda dengan menggunakan media video interaktif berbantuan aplikasi *Canva*.
4. Untuk mengetahui efektivitas proses penerapan media video interaktif berbantuan aplikasi *Canva* terhadap kemampuan ngawih pupuh sunda anak usia dini.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi untuk meningkatkan minat belajar anak di tingkat PAUD khususnya dengan menggunakan media video interaktif berbantuan aplikasi *canva*,

2. Manfaat Praktis

Dengan dilaksanakanya penelitian ini diharapkan dapat memberi

masukan bagi :

1. Guru

Memberikan masukan dalam meningkatkan kemampuan ngawih pupuh sunda anak usia dini dengan menggunakan video interaktif berbantuan aplikasi *canva*.

2. Anak Usia Dini

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan ngawih pupuh sunda anak usia dini dengan menggunakan video interaktif berbantuan aplikasi *canva* serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

3. Sekolah

Hasil dari penelitian penggunaan media video interaktif berbasis aplikasi *canva* ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Serta sekolah dapat mendukung guru untuk menciptakan media yang lebih bervariasi lagi.

E. Definisi Operasional

1. Ngawih Pupuh

Ngawih pupuh adalah karya sastra Sunda yang termasuk dalam bentuk puisi dengan cara dinyanyikan yang disebut "tembang" atau "nembang". Rohendi Rohidi, Tjepjep. (2019). *Konferensi Internasional Bahasa, Sastra, Dan Budaya Daerah Indonesia*. Gedung Ahmad Sanusi : Universitas Pendidikan Indonesia.

2. Video Interaktif berbasis *Canva*

Video interaktif berbasis aplikasi *Canva* adalah media pembelajaran praktis mudah merancang berbagai jenis desain kreatif yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya (Mandiri et al., 2021).