

Aplikasi CIKAL Berbantuan Boneka Wayang untuk Meningkatkan Kemampuan Sikap Budaya Sunda pada Anak Usia Dini

Salsa Susilawati¹, Riska Aprilianti², Siti Noor Rochmah³

^{1,2,3}Program Studi PG PAUD, Universitas Sebelas April

salsasusilawati7@gmail.com¹, riskaprianti_fkip@unsap.ac.id², sitinoor_fkip@unsap.ac.id³

Abstract

This study was motivated by the lack of children's knowledge in behaving in accordance with Sundanese culture in group B children at Kober X. This study aims to improve the ability of Sundanese cultural attitudes in children after the use of CIKAL application media assisted by puppets. The method used in this research is Classroom Action Research (PTK) with the Kemmis & Mc Taggart model which is carried out in two cycles. Each cycle includes planning, action, observation and reflection stages. The subjects of this study were group B children of Kober X as many as 12 children. The data collection techniques used were performance and documentation. This study uses quantitative analysis in analyzing data. Based on the results of the study, it is known that the CIKAL application media assisted by puppets can improve the ability of Sundanese cultural attitudes in group B children of Kober X. The results of this study indicate the ability of Sundanese cultural attitudes in the aspect of language manners which experienced a significant increase in the category of developing as expected (BSH) which initially only 17% increased after cycle II action to 67% and the category of Developing Very Well by 25%. The aspect of attitude in behaving according to cultural attitudes with the BSH category in the initial condition was only 8%, increasing in cycle II to 75% for the BSH category and the BSB category by 17%.

Keywords:

Aplikasi Cikal,
Boneka Wayang,
Sikap Budaya Sunda,
Anak Usia Dini

Abstrak

Latar belakang penelitian ini melihat bahwa pengetahuan anak dalam bersikap sesuai dengan budaya sunda pada anak kelompok B di Kober X belum berkembang secara optimal. Adapun tujuannya yaitu untuk meningkatkan kemampuan sikap budaya sunda pada anak setelah penggunaan media aplikasi CIKAL berbantuan boneka wayang. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & Mc Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di Kober X sebanyak 12 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik di antaranya observasi unjuk kerja dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dalam menganalisis data. Berdasarkan tindakan hasilnya diketahui bahwa media aplikasi CIKAL berbantuan boneka wayang dapat meningkatkan kemampuan sikap budaya sunda pada anak kelompok B Kober X. Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan sikap budaya sunda dalam aspek sopan santun berbahasa yang mengalami peningkatan cukup signifikan pada kategori berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang awalnya hanya 17% meningkat setelah tindakan siklus II menjadi 67% dan kategori Berkembang Sangat Baik sebesar 25%. Aspek sikap dalam berperilaku sesuai sikap budaya dengan kategori BSH pada kondisi awal hanya 8%, meningkat pada siklus II mencapai 75% untuk kategori BSH dan kategori BSB sebesar 17%.

Corresponding Author:

Siti Noor Rochmah
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas April
Email : sitinoor_fkip@unsap.ac.id

1. PENDAHULUAN

Sikap budaya yang mengacu pada budaya lokal merupakan salah satu karakter yang penting untuk dilestarikan dan menjadi bagian dari pembentukan karakter sejak usia dini, sehingga dengan memiliki sikap budaya dapat membentuk dasar moral dan etika. Pembentukan karakter untuk menumbuhkan nilai-nilai dalam kehidupan bermasyarakat sesuai budaya perlu dikonstruksi secara sadar dan terencana oleh lingkungan sekitar anak yaitu rumah, sekolah bahkan lingkungan makro. Sebagaimana Prasanti dan Fitriani (Prasanti, D. & Fitriani, DR., 2018) menyebutkan bahwa menumbuhkan nilai karakter pada anak tidak lahir begitu saja tanpa adanya stimulus dari orang dewasa, maka dalam menumbuhkannya memerlukan tahapan yang dapat melekat menjadi karakter dalam diri seorang anak, mulai dari lahir hingga menjadi orang dewasa baik di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Pembentukan karakter yang sesuai dengan sikap dalam budaya Sunda menjadi salah satu budaya yang penting dilestarikan karena memuat nilai-nilai kesantunan, rasa hormat pada orang tua, gotong royong dan rendah hati. Namun perubahan dan kehadiran budaya asing di era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadikan pelestarian nilai budaya lokal menjadi sebuah tantangan besar. Hal tersebut sesuai dengan pemaparan Irmania, dkk (Irmania, E. dkk, 2021) yang menjelaskan bahwa adanya modernisasi dapat mempengaruhi dan tergerusnya nilai budaya dalam negeri yang dapat merusak jati diri bangsa. Contoh perilaku menyimpang yang dapat menggerus nilai budaya materialisme seperti *westernisasi*, sekularisme, hedonisme dan lain sebagainya. Fitriyani, Suryadi dan Syam (Fitriyani, F. dkk., 2015) juga berpendapat bahwa budaya Sunda semakin tergeser oleh budaya asing akibat globalisasi informasi. Saenal (Saenal, 2020) memiliki pandangan yang serupa mengenai kebudayaan baru yang dianggap lebih praktis. Perilaku tersebut nantinya mendorong sikap-sikap seperti acuh tak acuh, individualis, mengabaikan budaya lokal, kurangnya rasa gotong royong, mudahnya semangat musyawarah mufakat, dan luntarnya rasa toleransi. Sikap-sikap tersebut tetap lestari dengan nilai-nilai budaya lokal yang disesuaikan dengan perubahan zaman namun tetap tidak meninggalkan ciri khasnya. Salah satu budaya Indonesia yang dapat diterapkan sebagai bentuk penanaman karakter pada anak yaitu sikap budaya Sunda yang terdiri dari gestur-gestur bermakna kesantunan yaitu sikap duduk *emok* dan *sila*, menunduk *rengkuh*, salam, *pacantel*, mengucapkan *nuhun* dan *punten*.

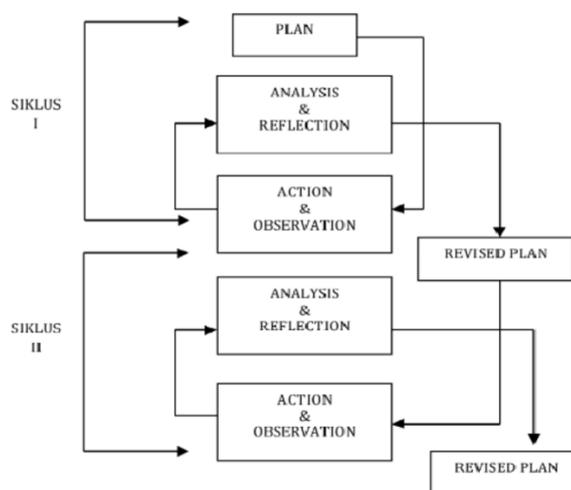
Swandhina, dkk (Swandhina, dkk, 2023) mengungkapkan bahwa terdapat nilai-nilai budaya warisan leluhur yang perlu kita lestarikan yaitu sikap dalam bentuk gestur yang bermakna kesantunan, yang saat ini kurang diimplementasikan oleh generasi muda. Gestur dijelaskan oleh Rochmah, dkk (Rochmah, et al, 2019) sebagai gerak tubuh yang merupakan bagian dari cara berbahasa/berkomunikasi menggunakan isyarat/gerak tubuh. Gestur tubuh juga memuat makna-makna kesantunan, jika mencermati sikap-sikap yang muncul dalam pergaulan yang dibangun dalam masyarakat Sunda. Menurut Swandhina, dkk (Swandhina, dkk, 2023) gestur tubuh yang lahir dari sikap budaya Sunda antara lain seperti sikap untuk melakukan *pacantel* dan berterima kasih dengan mengucapkan "*nuhun*" dan gestur tubuh *rengkuh* (sedikit menundukkan badan). Adisastra (Supriatna, 2020) memaparkan bahwa sikap *rengkuh* menunjukkan sikap hormat yang diekspresikan dengan gerakan sedikit membungkuk sebagai salah satu sikap dalam budaya Sunda. Penelitian Basarah (Basarah, 2022) juga mengungkapkan bahwa salam *pacantel* sebagai pesan non verbal atau gestur, berupa gerakan saling mengaitkan jari kelingking tangan sebelah kanan antara dua orang yang berselisih. Sikap-sikap tersebut perlu diterapkan sejak dini melalui pembiasaan agar dapat menjadi sikap baik yang melekat hingga dewasa. Diperlukan sebuah pendekatan yang kontekstual agar tujuan pembelajaran yang disampaikan kepada anak terinternalisasi dengan baik. Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu pendidik mengaitkan materi dengan situasi kongkret sehingga anak dapat membangun pengetahuannya dalam konteks yang lebih riil dalam penerapan kehidupan anak (Muhartini, dkk., 2023). yang digunakan dalam menerapkan sikap budaya Sunda pada anak yaitu dengan memberikan contoh dan pembiasaan melalui media-media yang menarik seperti media berbasis digital. Penelitian tentang pemertahanan budaya juga pernah dilakukan oleh Nahak, H.M. (Nahak, 2019), Putri, dkk (Putri, NPEIC. dkk, 2023). Kajian-kajian tersebut belum membahas tentang proses penerapan sikap budaya Sunda bagi anak.

Berdasarkan pengamatan secara langsung di mana banyak anak yang belum mengerti dan terbiasa mempraktikkan sikap-sikap yang sesuai dengan budaya sunda pada kegiatan sehari-hari. Peneliti melihat fenomena tersebut sebagai sebuah permasalahan yang harus dicarikan solusinya. Lingkungan sekolah harus menjadi lingkungan yang dapat turut memberikan solusi melalui pembelajaran di sekolah dengan stimulasi dan contoh sikap berbudaya sunda. Solusi yang dimaksud adalah pembelajaran dengan strategi baru yang

menggunakan media yang memiliki dimensi yang menarik secara visual dan memiliki dimensi audio yang dapat menarik antusiasme anak untuk menambah pengetahuan tentang berbagai sikap sesuai kesantunan dalam budaya Sunda. Selain memuat konten tentang sikap budaya sunda juga menumbuhkan motivasi dan minat anak dalam pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan saat ini. Perkembangan teknologi berdampak pada kecenderungan anak senang menggunakan media berbasis digital. Purnama, S. (Purnama, S, 2018) berpandangan bahwa AUD yang saat ini tumbuh merupakan generasi alpha yang terhubung dan terdidik atau akrab dengan teknologi digital sejak lahir. Sehingga kegiatan yang menggunakan media berbasis digital akan sangat menarik. Darihastining, dkk (Darihastining, dkk, 2021) menyimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dengan metode bercerita berbasis budaya lokal, secara bertahap dan berulang dapat menanamkan kecintaan terhadap budaya daerah. Penelitian lainnya oleh Swandhina, dkk (Swandhina, dkk, 2023) membuktikan bahwa aplikasi Cikal sangat membantu penanaman sikap budaya sunda, oleh karena itu media yang dipilih yaitu media aplikasi Cikal, hal tersebut karena saat media Cikal dilengkapi dengan media pelengkap yaitu boneka wayang. Dengan keunikannya aplikasi Cikal berbasis boneka wayang menjadi media yang dapat di coba untuk meningkatkan kemampuan sikap budaya Sunda pada anak usia dini di Kober X. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka PTK ini merumuskan pertanyaan penelitian, bagaimana implementasi aplikasi Cikal berbantuan boneka wayang dan apakah media aplikasi Cikal berbantuan boneka wayang berhasil membantu meningkatkan keterampilan anak mempraktikkan budaya sunda dalam berbahasa dan berperilaku.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas atau sering disingkat dengan PTK. Menurut Sanjaya (Sanjaya, 2014) PTK merupakan sebuah proses pengkajian masalah yang ditemukan di dalam kelas, kemudian diperbaiki melalui proses perencanaan, pelaksanaan hingga refleksi, dan tahapan tersebut sering disebut dengan tindakan yang terencana. PTK identik dengan sebuah cara dalam memperbaiki pembelajaran yang melewati langkah-langkah secara jelas dan terstruktur. Model Kemmis dan Mc Taggart (Wihaya, H. dkk, 2023) dilakukan melalui empat langkah dalam setiap siklus penelitiannya, yang terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Adapun gambaran tahapan-tahapan model Kemmis dan Mc Taggart sebagai berikut.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & McTaggart (Wihaya, H. dkk, 2023).

Empat tahapan yang pada Gambar 1 tersebut akan dilakukan sampai hasil yang diinginkan mencapai keberhasilan. Tempat penelitian dilakukan di Kober X Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di Kober X, yang terdiri dari 4 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan dengan karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu observasi terstruktur, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Analisis kualitatif deskriptif merupakan teknik untuk menganalisis data penelitian melalui penggambaran data yang telah terkumpul sesuai dengan data yang sebenarnya tanpa melakukan penarikan kesimpulan (Sugiyono,

2013). Adapun teknik analisis kuantitatif dengan perhitungan skor/nilai rumus Persentase (%) = $\frac{\text{Jumlah Bagian}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100$ (Wihaya, H. dkk, 2023).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Hasil pada penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan pengamatan kondisi awal terlebih dahulu, yaitu mengamati proses implementasi kemampuan sikap budaya sunda pada anak kelompok B Kober Sha Shi masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah, tanya jawab, serta tanpa dukungan media interaktif. Sedangkan untuk membiasakan anak memiliki sikap budaya sunda memerlukan pemberian contoh perilaku secara langsung oleh guru dengan adanya dukungan media interaktif. Adapun hasilnya sikap budaya sunda pada anak belum terlihat di mana anak masih belum terbiasa dalam mengucapkan kata terima kasih dalam bahasa sunda seperti *nuhun* sehingga memerlukan bimbingan dari guru, anak belum terbiasa mengucapkan salam ketika datang dan pulang sekolah, anak belum mengetahui cara sikap rengkuh dan kata *punten* (permissi) ketika melewati orang lain, anak belum mengerti perbedaan cara duduk laki-laki dan perempuan (*emok dan sila*), anak sering melewati kebiasaan mencium tangan guru ketika datang sekolah, dan anak belum mengerti simbol damai dalam budaya sunda seperti *pacantel*. Data awal tersebut dilihat berdasarkan kemampuan sikap budaya sunda dengan menjawab pertanyaan, menyebutkan nama yang ada pada gambar dan mempraktikkan apa yang dicontohkan melalui gambar. Hasilnya kemampuan sikap budaya sunda dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1 Rekapitulasi Kemampuan Sikap Sopan Santun dalam berbahasa Anak

No	Kategori Penilaian	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	4	33%
2	Mulai Berkembang (MB)	6	50%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	17%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
Jumlah		12	100%

Kemampuan secara sikap sopan santu dalam bahasa pada anak dari 12 anak, terdapat 4 orang anak dengan persentase 33% termasuk pada kategori Belum Berkembang (BB), 6 orang anak dengan persentase 50% termasuk pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan 2 orang anak dengan persentase 17% termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian, terlihat bahwa data awal kemampuan sikap sopan santun dalam berbahasa anak belum berkembang sangat baik yaitu hanya mencapai 17% dengan capaian minimal 85%. Sedangkan untuk rekapitulasi kondisi awal dalam berperilaku dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Kondisi Awal Kemampuan Sikap Sopan Santun dalam Berperilaku

No	Kategori Penilaian	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0%	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	11	92%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	8%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
Jumlah		12	100%

Dari Tabel 2 dapat diuraikan bahwa dari 12 anak, terdapat 11 orang anak dengan persentase 92% termasuk pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan 1 orang anak dengan persentase 8% termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian, terlihat bahwa data awal kemampuan sikap sopan santun dalam berperilaku anak belum berkembang sangat baik yaitu hanya mencapai 8% dengan capaian minimal 85%. Kesimpulannya bahwa kondisi awal kemampuan sikap budaya sunda anak masih jauh dari yang diharapkan. Oleh karena itu, perlu adanya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan sikap budaya sunda pada anak maka upaya perubahan dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan media yang interaktif. Salah satu media interaktif tersebut yaitu aplikasi CIKAL berbantuan boneka wayang.

Deskripsi proses pembelajaran menggunakan media aplikasi CIKAL berbantuan boneka wayang pada Siklus 1 diawali dengan perencanaan dalam menentukan topik kegiatan yang sesuai untuk proses pembelajaran, membuat modul ajar, membuat lembar penilaian, dan menyiapkan bahan serta media yang akan digunakan. Kegiatan inti dimulai dengan menanyakan tentang sikap sopan santun yang diketahui anak serta bagaimana cara bersikap sopan santun pada anak. Sebelum menonton video animasi CIKAL guru mengajak anak bercakap-cakap tentang sikap-sikap yang ada pada masyarakat sunda. Lalu mengajak anak menonton video interaktif CIKAL, serta menunjukkan boneka wayang sesuai dengan simbol yang ditampilkan pada video interaktif CIKAL, setelah itu guru mengajak anak untuk bernyanyi dan gerak lagu CIKAL secara bersamaan. Hasilnya dari 12 anak, 4 kurang fokus karena bermain bayangan proyektor. Guru mengalihkan perhatian mereka dengan boneka wayang, dan semua anak antusias bermain peran. Saat mencocokkan simbol, hanya 7 anak yang aktif. Setelah kegiatan, saat istirahat, beberapa anak mulai mempraktikkan sopan santun seperti mengucapkan "nuhun", "punten", duduk sesuai norma, dan berdamai dengan temannya. Rekapitulasi data kemampuan sikap budaya sunda dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Siklus I Kemampuan Sikap Sopan Santun dalam berbahasa

No	Kategori Penilaian	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	6	50%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	50%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
Jumlah		12	100%

Dari Tabel 3 dapat diuraikan bahwa dari 12 anak, terdapat 6 orang anak dengan persentase 50% termasuk pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan 6 orang anak dengan persentase 50% termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian, terlihat bahwa data siklus I kemampuan sikap sopan santun dalam berbahasa belum mencapai berkembang sangat baik yaitu mencapai 50% dari target capaian minimal 85%, namun sudah mengalami peningkatan. Selain kemampuan sikap budaya sunda dalam berbahasa, pada halaman berikutnya terdapat hasil rekapitulasi dan indikator penilaian kemampuan sikap sopan santun dalam berperilaku pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Siklus I Kemampuan Sikap Sopan Santun dalam Berperilaku

No	Kategori Penilaian	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0%	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	7	59%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	41%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
Jumlah		12	100%

Dari Tabel 4 dapat diuraikan bahwa dari 12 anak, terdapat 7 orang anak dengan persentase 59% termasuk pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan 5 orang anak dengan persentase 41% termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian, terlihat bahwa data siklus I kemampuan sikap sopan santun dalam berperilaku belum berkembang sangat baik yaitu hanya mencapai 42% dengan capaian minimal 85%, namun sudah mengalami peningkatan.

Refleksi siklus I menunjukkan beberapa masalah, seperti kurangnya fokus 4 anak akibat terganggu alat proyektor, belum terbiasanya anak mengucapkan kata sopan seperti "nuhun", "punten", dan salam, serta belum memahami perilaku sopan seperti cara duduk, berjalan rengkuh, mencium tangan guru, dan simbol damai. Guru juga kurang siap dalam menyiapkan alat dan bahan, sehingga proses belajar terganggu. Untuk perbaikan di siklus II, guru akan mengalihkan perhatian anak dengan lagu, memberi kesepakatan untuk tidak mendekati proyektor, lebih sering menggunakan Bahasa Sunda dalam interaksi, menambahkan media video animasi untuk memperkuat contoh perilaku sopan, menyiapkan alat sebelum kegiatan dimulai, dan memberikan *reward* berupa stiker bintang bagi anak yang patuh.

Pada siklus ke II dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah pertama dilakukan dengan menonton aplikasi Cikal yang memuat cerita dengan latar belakang kegiatan di sekolah. Adegan dalam cerita Cikal dipenuhi dengan pembelajaran tentang bagaimana bersikap dan berbahasa sesuai budaya sunda. Kegiatan awal untuk menginspirasi dan membangun motivasi diawali dengan menanyakan kabar dan meminta tanggapan anak tentang media yang digunakan oleh pendidik. Pendidik melakukan apersepsi terkait sikap dan berbahasa dalam budaya sunda.

Kegiatan inti digunakan oleh pendidik untuk memberikan pilihan kegiatan kepada anak secara bergantian, yaitu bermain peran menggunakan boneka wayang, kegiatan menebak gambar dan mempraktikkan sikap-sikap sesuai budaya sunda sesuai gambar dan menyebutkan arti gambar tersebut, yaitu sikap duduk *emok*, *sila*, dan *rengkuh* serta *pacantel*. Anak-anak kemudian mempraktikkan semua yang dipelajari dalam aplikasi Cikal dalam kegiatan di sekolah dan pendidik mulai membiasakan hal tersebut sebagai sebuah norma yang harus dilaksanakan setiap anak. Sebagian anak belajar dengan cepat dan mudah, sebagian lainnya masih tampak canggung. Namun seiring waktu, pembiasaan yang diterapkan oleh pendidik selama penelitian dilaksanakan memberikan banyak perubahan yang positif.

Kegiatan penutup menjadi salah satu proses pembiasaan yang mendukung pembelajaran tentang bersikap dan berbahasa sunda. Pendidik mengajak anak bercakap-cakap dengan duduk melingkar sesuai gender. Anak perempuan duduk emok dan anak laki-laki duduk sila. Pendidik juga secara kontinu mengingatkan bagaimana jika pulang, jika berjalan melewati orang lain dan jika mendapatkan sesuatu dari orang lain. Adapun hasil penilaian pada siklus ke II sebagai berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Siklus II Kemampuan Sikap Sopan Santun dalam Berbahasa

No	Kategori Penilaian	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	1	8%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	67%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	25%
Jumlah			100%

Dari Tabel 5 dapat diuraikan bahwa dari 12 anak, terdapat 1 orang anak dengan persentase 8% termasuk pada kategori Mulai Berkembang (MB), 8 orang anak dengan persentase 67% termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 3 orang anak dengan persentase 25% termasuk pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, dapat peneliti simpulkan bahwa dari data siklus II kemampuan sikap sopan santun dalam berbahasa pada anak sudah melampaui target minimal penelitian. Sedangkan untuk kemampuan sikap sopan santun dalam berperilaku dapat direkapitulasi pada tabel berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Kemampuan Sikap Sopan Santun dalam Berperilaku

No	Kategori Penilaian	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	1	8%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9	75%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	17%
Jumlah			100%

Dari Tabel 6 dapat diuraikan bahwa dari 12 anak, terdapat 1 orang anak dengan persentase 8% termasuk pada kategori Mulai Berkembang (MB), 9 orang anak dengan persentase 75% termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 2 orang anak dengan persentase 17% termasuk pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan sikap sopan santun dalam berperilaku pada anak sudah melampaui target minimal penelitian.

Hasil refleksi pada pelaksanaan siklus II, seluruh kegiatan pembelajaran berjalan optimal setelah melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, sehingga kemampuan sikap budaya Sunda anak, dalam berbahasa maupun berperilaku sesuai budaya sunda, mengalami peningkatan signifikan. Sebagian besar anak sudah mampu mengucapkan "*nuhun*", salam, dan "*punten*" tanpa arahan, serta menunjukkan sikap sopan seperti duduk sesuai gender, berjalan rengkuh, mencium tangan guru, dan menggunakan simbol damai "*pacantel*". Dari 12 anak, hanya 1 anak yang masih dalam kategori mulai berkembang. Proses ini dinilai berhasil karena hasil pembelajaran mencapai 92% dan melebihi target, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II. Rekapitulasi peningkatan keterampilan anak untuk menerapkan pengetahuannya tentang sikap budaya sunda dapat dilihat pada diagram 1 dan 2.

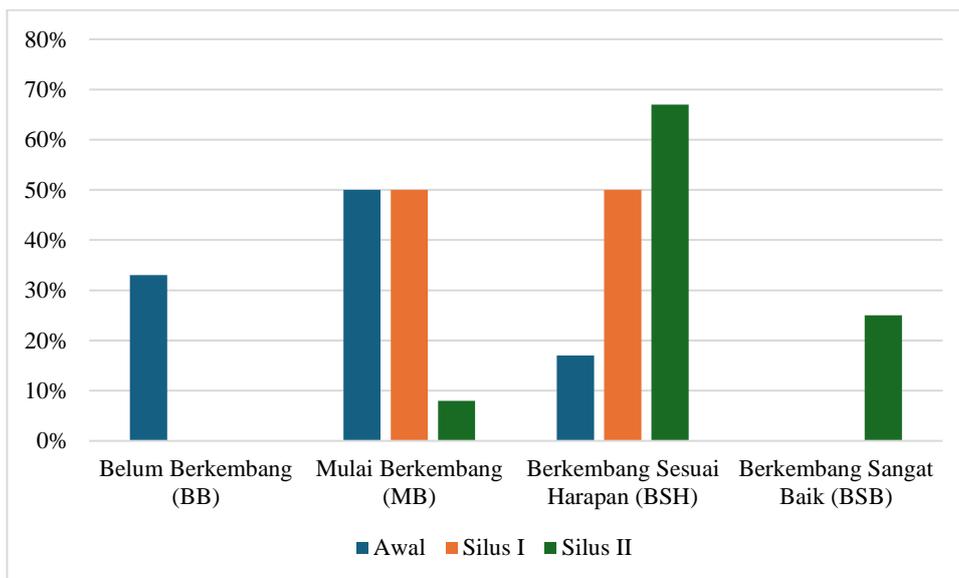


Diagram 1. Perbandingan Kemampuan Sikap Sopan Santun dalam Berbahasa Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan pada Diagram 1, terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan sikap sopan santun dalam berbahasa. Pada kondisi awal, persentase anak yang berada pada kategori BSH hanya sebesar 17% dan belum ada anak yang mencapai kategori BSB. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, persentase anak dalam kategori BSH meningkat menjadi 50%, namun kategori BSB masih belum tercapai. Kemudian pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih signifikan, yaitu sebanyak 67% anak berada pada kategori BSH dan 25% anak sudah mencapai kategori BSB. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan berhasil mendorong peningkatan sikap sopan santun dalam berbahasa anak secara optimal. Peningkatan tersebut terjadi pada sikap sopan satu dalam berperilaku, adapun hasilnya sebagai berikut.

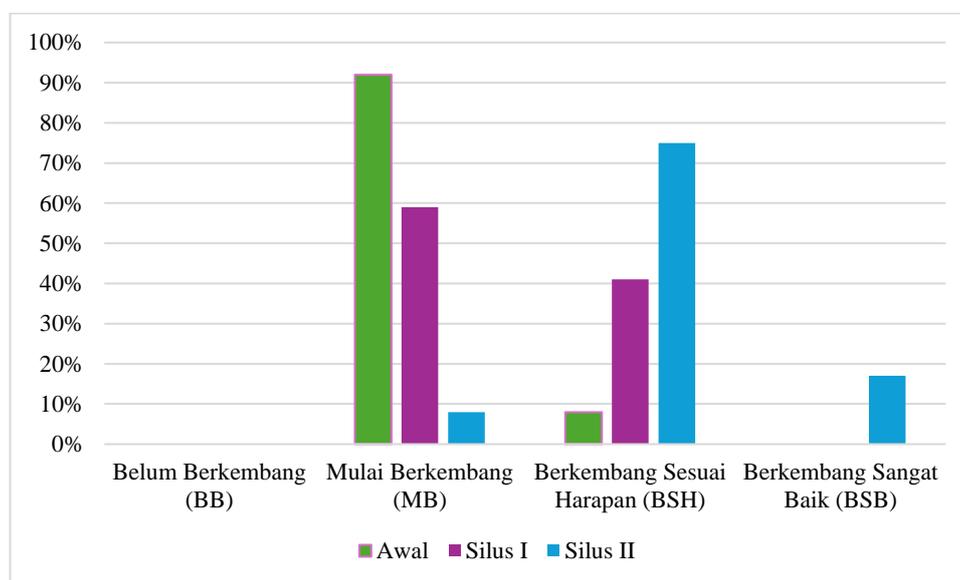


Diagram 2. Perbandingan Kemampuan Sikap Sopan Santun dalam Berperilaku Kondisi awal, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data pada diagram 2, kemampuan sikap sopan santun dalam berperilaku anak pada kondisi awal, hanya sekitar 8% anak yang berada dalam kategori BSH dan belum ada yang mencapai kategori BSB. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, persentase anak dalam kategori BSH meningkat menjadi sekitar 42%, sementara kategori BSB masih belum terlihat. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang sangat mencolok, di mana sebanyak 75% anak mencapai kategori BSH dan 17% anak telah berada dalam kategori BSB.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media aplikasi CIKAL berbantuan boneka wayang berhasil meningkatkan sikap sopan santun dalam berperilaku anak secara signifikan.

3.2 Pembahasan

Proses implementasi sebuah sikap budaya berkaitan erat dengan keteladanan atau contoh dari lingkungan sekitar anak. Selain itu strategi pembiasaan yang diterapkan kepada anak berdampak sangat optimal bagi kemampuan anak melaksanakan sebuah aturan yang ditetapkan. Menurut Syarbini (Ihsani, N. dkk, 2018) menjelaskan bahwa pembiasaan yang dilatih sejak kecil akan menjadi pembiasaan yang melekat pada anak sampai dia dewasa, hal tersebut dapat membawa kesenangan dan menjadi semacam adat kebiasaan yang tidak terpisahkan dari kepribadiannya. Pendapat lain juga diungkapkan oleh Halimatussa'diah dan Napitupulu (Halimatussa'diah, Y. dkk) bahwa metode pembiasaan menjadi pendekatan yang efektif di mana dalam implementasi melibatkan pengulangan serta langkah-langkah yang teratur sehingga dapat membantu anak mengembangkan keterampilan secara bertahap. Ketika anak menonton video dari aplikasi Cikal, terdapat sebuah proses internalisasi nilai-nilai pada anak sehingga ketika pendidik mengajak anak mempraktikkan adegan cerita Cikal, menjadi permulaan proses pembiasaan melalui contoh yang dilihatnya. Pendekatan tersebut bersandar pada teori behavioristik tentang implementasi teori behavioristik memiliki kecocokan untuk diterapkan dalam melatih anak-anak pada saat masih membutuhkan dominansi peran orang dewasa, terdapat pengulangan dan dibiasakan, suka meniru dan senang dengan bentuk-bentuk penghargaan yang diterima secara langsung (Rahmah, NW. & Aly HN., 2023). Proses penerapan sikap budaya membutuhkan contoh dan pembiasaan yang dilakukan secara berulang-ulang.

Media pembelajaran juga memberikan kontribusi yang cukup besar terkait minat dan antusiasme anak. Kecenderungan sebuah generasi juga berdampak pada media apa yang menarik bagi mereka. Anak-anak yang lahir sebagai generasi *alpha*, menurut pandangan Purnama, S. (Purnama, S, 2018) tumbuh sebagai generasi yang terhubung dan terdidik atau akrab dengan teknologi digital sejak lahir. Sehingga kegiatan yang menggunakan media berbasis digital akan sangat menarik. Aplikasi Cikal yang berbasis digital menjadi sebuah media yang membangun minat dan antusiasme anak untuk melihat dan kemudian meniru apa yang terlihat dalam tayangan Cikal.

Peningkatan kemampuan anak untuk mengimplementasikan sikap-sikap dalam budaya sunda terlihat pada hasil observasi yang semakin meningkat yaitu aspek sikap berbudaya sunda dan berbahasa mencapai 92% pada siklus 2. Hal tersebut mencerminkan hipotesis yang ditetapkan telah sesuai dengan hasil penelitian. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa media aplikasi Cikal berbantuan boneka wayang dapat meningkatkan sikap budaya sunda di kober X dapat diterima.

4. KESIMPULAN DAN SARAN/REKOMENDASI

4.1 Kesimpulan

Kesimpulannya bahwa penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus di mana sikap budaya sunda dengan indikator santun berbahasan dan santun dalam berperilaku mengalami peningkatan yang signifikan. Adapun peningkatan dengan indikator sikap berbahasa sebesar 67% anak berkembang sesuai harapan (BSB) dan 25% berkembang sangat baik (BSB). Adapun contoh-contoh berbahasa yang mengalami peningkatan seperti ucapan *nuhun*, *punten*, dan salam. Sedangkan untuk sikap budaya sunda dalam perilaku sebesar 75% berkembang sesuai harapan (BSB) dan 17 % berkembang sangat baik (BSB). Adapun contoh-contohnya seperti cara duduk *emok* dan *sila*, cara melewati orang lebih tua dengan berjalan *rengakuh*, mencium tangan, dan berbaikan melalui gerakan *pacantel*. Penggunaan aplikasi Cikal berbantuan boneka wayang memiliki efektivitas yang cukup baik untuk mengenalkan nilai-nilai tersebut dalam praktik yang sesungguhnya. Dengan terbiasanya sikap-sikap tersebut harapannya dapat menjadi pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari anak baik di sekolah maupun di luar sekolah.

4.2 Saran/Rekomendasi

Media aplikasi Cikal dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan dan melatih anak untuk melestarikan budaya sunda.

REFERENSI

- Basarah. (2022). Makna Simbolik Salam Pacantèl Di Kalangan Penggemar Doel Sumbang. (*Analisis Interaksionisme Simbolik Penggemar Doel Sumbang Dalam Memaknai Salam Pacantèl Di Kota Bandung*).
- Darihastining, dkk. (2021). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Obsesi (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini)*, 5, 1594-1602. doi:<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Fitriyani, d. (2015). Peran Keluarga dalam Mengembangkan Nilai Budaya Sunda. *Sosietas (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 5(2). Diambil kembali dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/sosietas/article/view/1521/1047>
- Halimatussa'diah, Y. dkk. (t.thn.). Penerapan Metode Pembiasaan untuk Mendorong Perkembangan Kemandirian Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 91. doi:<https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3147>
- Ihsani, N. dkk. (2018). Hubungan Metode Pembiasaan dalam Pembelajaran dengan Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 50-55. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.3.2.105-110>
- Irmania. (2021). Upaya mengatasi pengaruh negatif budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 23(1), 148-160.
- Muhartini, dkk. (2023). Pembelajaran Kontekstual dan Pembelajaran Problem Based Learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66-77. doi:<https://doi.org/10.55606/lencana.v1i1.881>
- Nahak, H. (t.thn.). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1). doi:<https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Prasanti. (2018). Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Keluarga, Sekolah, Dan Komunitas? *Obsesi (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini)*, 2(1), 13-19. doi:<https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.2>
- Purnama, S. (2018). Pengasuhan Digital untuk Anak Generasi Alpha. *Al Hikmah Proceeding on Islamic Early Childhood Education*, 1, hal. 496-497. Diambil kembali dari <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/38804>
- Putri, d. (2023). Hubungan Metode Pembiasaan dalam Pembelajaran dengan Disiplin Anak Usia Dini. 3, hal. 142-150. doi:<https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/pilar/article/view/6122>
- Rahmah, NW. & Aly HN. (2023). Penerapan Teori Behaviorisme dalam Pembelajaran. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 6(1), 89-100. doi:<https://doi.org/10.31539/joeai.v6i1.5425>
- Rochmah, et al. (2019). Child Gesture as a Form of Non-Verbal Communication. Atlantis Press. doi:<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200303.071>
- Saenal. (2020). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Ad-Dariyah (Jurnal Dialektika, Sosial dan Budaya)*, 1(1), 52-62. doi:<https://doi.org/10.55623/ad.v1i1.25>
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna. (2020). A Studi on The Rengkuh Gesture Within Sunda Ethnic Group As An Allegoric Culture In Visual Communication Perspective.
- Swandhina, dkk. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF CIKAL UNTUK MENANAMKAN SIKAP BUDAYA SUNDA PADA ANAK USIA DINI. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 7(2), 1-9. Diambil kembali dari <https://journal.umtas.ac.id/index.php/EARLYCHILDHOOD/article/view/4040>
- Wihaya, H. dkk. (2023). *Siklus Kemmis & Mc Taggart : Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Jejak.