

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF CIKAL UNTUK MENANAMKAN SIKAP BUDAYA SUNDA PADA ANAK USIA DINI

Mutiara Swandhina¹, Siti Noor Rochmah², Riska Aprilianti³

¹²³Program Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP Universitas Sebelas April

Corresponding e-mail: mutiswandina_fkip@unsap.ac.id

ABSTRAK

Simbol kearifan budaya lokal dalam bentuk gestur sebagai bahasa non verbal yang merupakan salah satu nilai-nilai untuk membangun karakter bangsa dan melambangkan perilaku sopan dan santun dalam berinteraksi dengan lingkungan. Upaya melestarikan simbol-simbol sikap dalam budaya Sunda perlu dibangun melalui pengembangan pembelajaran dengan media yang menarik bagi anak. Media video animasi interaktif digunakan agar anak mudah memahami sikap-sikap budaya Sunda seperti “*pacantel*, *punten*, *calik*, dan *nuhun*” sehingga pelestarian gestur dalam budaya Sunda dapat tercapai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research & Development* (R&D) dengan pendekatan *Borg and Gall*. Adapun hasilnya yaitu terciptanya sebuah media video animasi interaktif CIKAL (Cerita Kearifan Lokal). Video animasi tersebut dapat dimainkan di laptop/komputer dengan jenis windows dengan *software adobe flash player*. Video animasi tersebut berisikan cerita aktivitas anak di sekolah dengan menunjukkan sikap *pacantel*, *punten*, *calik*, dan *nuhun*. Hasil pengembangan kemudian di validasi oleh dua orang ahli dan untuk uji terbatas dilakukan oleh pengguna yaitu guru. Adapun hasil validasi dan uji terbatas menunjukkan hasil yang sangat baik dalam penilaian media dan materi. Efektivitas video animasi interaktif CIKAL menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) nilai 0.000 (Sig. < 0,05) yang menyatakan bahwa H_1 diterima yang artinya terdapat peningkatan sikap budaya Sunda anak usia dini dengan stimulasi video animasi interaktif CIKAL.

Kata Kunci: Video Animasi Interaktif CIKAL, Sikap Budaya Sunda, Anak Usia Dini

ABSTRACT

*Symbols of local cultural wisdom in the form of gestures as a non-verbal language are one of the values to build national character and symbolize polite and courteous behaviour in interacting with the environment. Efforts to preserve the symbols of attitude in Sundanese culture need to be built through the development of learning with media that is attractive to children. Interactive animated video media is used so that children can easily understand the attitudes of Sundanese culture such as “*punten*, *pacantel*, *calik*, *nuhun*” so that the preservation of gestures in Sundanese culture can be achieved. The method used in this research is research & development (R&D) with the Borg and Gall approach. The result is the creation of an interactive animated video media CIKAL (local wisdom stories). The animated video can be played on a laptop/computer with windows type with adobe flash player software. The animated video contains stories of children’s activities at school by showing the attitude of *punten*, *pacantel*, *calik* and *nuhun*. The results of the development were then validated by two experts and for limited tests carried out by teacher. The results of validation and limited test showed very good results in media and material assessments. The effectiveness of CIKAL interactive animation video shows a Sig. (2-tailed) value of 0.000 (Sig. <0.05) which states that H_1 is accepted, which means there is an increase in the attitude of Sundanese culture in early childhood with the stimulation of interactive animated vide CIKAL.*

Keyword: CIKAL Interactive Animation Video, Sundanese Cultural Attitudes, Early Childhood

PENDAHULUAN

Globalisasi informasi yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan memberi dampak positif dan negatif. Dampak positif dari globalisasi informasi memudahkan manusia untuk mengenal berbagai budaya, sedangkan dampak negatifnya tampak pada perubahan sikap masyarakat Indonesia yang lebih memilih budaya asing. Sebagaimana Fitriyani, Suryadi dan Syam (2015) menyebutkan bahwa budaya Sunda semakin tergeser oleh budaya asing akibat globalisasi informasi. Nahak, H.M.I. (2019) juga memaparkan bahwa masyarakat Indonesia lebih memilih kebudayaan asing yang mereka anggap lebih menarik ataupun lebih unik dan praktis. Demikian pula Saenal (2020) memiliki pandangan yang serupa terkait dengan kebudayaan baru yang dianggap lebih praktis.

Pendapat di atas diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan Christianity (2022) bahwa masyarakat lebih tertarik untuk menyerap budaya asing yang masuk dan menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Jika disimpulkan berbagai pendapat tersebut memiliki kesamaan dimana generasi muda lebih memilih atau meniru budaya

asing dari pada budaya Sunda warisan leluhur.

Adapun nilai-nilai budaya yang menjadi warisan leluhur dan perlu dilestraikan yaitu sikap dalam bentuk gestur yang bermakna kesantunan, yang saat ini kurang diimplementasikan oleh generasi muda. Rochmah, Swandhina, Maulana (2020) juga menyebutkan bahwa gerak tubuh merupakan bagian dari bentuk komunikasi yang menggunakan gestur tubuh. Kesantunan dalam gestur sikap budaya Sunda antara lain berbentuk salam *pacantèl*. ungkapan lainnya yaitu *nuhun* dilengkapi dengan gerak tubuh atau sikap *rengkuh*. Sebagaimana disampaikan Adisastra dalam Supriatna, (2020) *rengkuh* menunjukkan sikap hormat dengan yang diekspresikan dengan gerakan sedikit membungkuk sebagai salah satu sikap dalam budaya Sunda.

Berbagai sikap tersebut perlu diterapkan sejak usia dini melalui pembiasaan sehingga dapat menjadi sikap yang melekat hingga dewasa. Berbagai gestur yang muncul berasal dari kearifan lokal telah ditinggalkan, untuk itu pendekatan yang digunakan adalah dengan menggabungkan kebiasaan yang telah ditinggalkan tersebut melalui media yang sesuai

dengan karakter generasi muda saat ini. Pandangan tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya penyesuaian cara agar sikap tersebut masih digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh anak. Keyakinan ini mendorong perubahan dalam meng-internalisasikan nilai-nilai budaya menggunakan media yang lebih dapat diterima sesuai zaman yaitu berbasis teknologi digital.

Nilai-nilai sikap seperti *pacantel*, *punten* (*sikap rengkuh*), *nuhun* dan *calik* dapat dikemas dalam sebuah aplikasi video animasi interaktif. Video animasi memuat sebuah cerita pendek yang memiliki muatan sikap-sikap budaya Sunda dalam keseharian anak usia dini. Hal ini bertujuan agar internalisasi sikap budaya dilakukan dengan pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka (Masnur, 2007).

Penerapan video animasi interaktif dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi bagian dari pendekatan kontekstual dengan konsep mengaitkan

permasalahan yang ada kedalam bentuk visual. Dengan permasalahan tersebut maka video animasi interaktif CIKAL (cerita kearifan lokal) dikembangkan dengan tujuan memberikan gambaran kepada anak-anak agar mudah diimplementasikan.

Video animasi interaktif CIKAL merupakan video yang dikemas dalam aplikasi berbasis windows. Media Cikal dapat dioperasikan melalui PC atau laptop. Penerapan media interaktif untuk mengenalkan aksara Sunda pernah dilakukan oleh Holida, Awaliyah dan Sutisna (2014: 111-122). Penelitian lainnya yang memiliki konten budaya juga telah dilakukan oleh Sabilla, dkk. (2022: 39-44) yang menjelaskan bahwa internalisasi nilai dan budaya Sunda dilakukan melalui konten budaya dalam pembelajaran dan permainan tradisional. Sedangkan Sutarman (2017; 33-36) meneliti penerapan kearifan lokal melalui pembelajaran sejarah. Penelitian tentang pelestarian budaya melalui kajian literatur juga pernah dilakukan oleh Nahak, H.I.M. (2019), Putri, Dewi, Cahyani dan Mariati (2023). Kajian-kajian tersebut belum memberikan ruang bagi upaya dan proses penerapan sikap budaya Sunda bagi anak usia dini.

Penanaman sikap budaya yang luhur perlu diinternalisasi sejak usia dini.

Pembelajaran CIKAL melalui video animasi grafis memberikan stimulasi yang terkait dengan karakter ke-sunda-an yang tergambar dalam simbol *pacantel*, *punten* (*sikap rengkuh*), *nuhun* dan *calik*. Salam *pacantèl* sebagai pesan non verbal atau gesture, berupa gerakan saling mengaitkan jari kelingking tangan sebelah kanan antara dua orang yang berselisih (Basarah: 2022).

Menurut Sartini, kearifan lokal pada anak usia dini adalah nilai-nilai sikap yang mendasari perilaku anak, yang dilandasi oleh nilai-nilai luhur budaya (Sartini, 2006). Penelitian ini penting untuk menggali kembali berbagai kearifan lokal masyarakat Sunda yang merupakan nilai yang luhur perilaku baik (*someah*). Adapun fungsi kearifan lokal, yaitu (a) untuk konservasi dan pelestarian sumber daya alam; (b) untuk pengembangan sumber daya manusia; (c) untuk pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan; (d) sebagai petuah, kepercayaan, sastra dan pantangan; (e) bermakna sosial yang terlihat dalam upacara suatu komunitas atau kerabat; (f) bermakna etika dan

moral; serta (g) bermakna politik (Aisyah dkk, 2007).

Media merupakan sesuatu yang dapat kita gunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pengetahuan, pelajaran, perasaan, perhatian, merangsang pikiran serta menstimulasi kemampuan anak sehingga mendorong mereka dalam mencapai tujuan di dalam proses kegiatan pembelajaran (Sanjaya, 2014). Terdapat beberapa jenis media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran seperti media grafis, media tiga dimensi, dan media proyeksi (Hasan, 2021). Media dalam tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak.

Penggunaan media juga memiliki dampak penyampaian pembelajaran menjadi lebih sesuai, lebih menarik, interaktif, waktu lebih efektif, kualitas belajar dapat meningkat, proses belajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang diinginkan, dan dapat membawa peserta didik kearah lebih positif. Sedangkan Purwono, dkk. (2014) merekomendasikan bahwa media audio visual gerak menjadi salah satu media yang menarik bagi anak. Audio visual gerak merupakan media yang dapat menampilkan suara dan gambar bergerak seperti film dan video. Jenis

media tersebut biasanya digunakan untuk tujuan hiburan dan dokumentasi, pendidikan yang didalamnya dapat menyajikan informasi, proses, menjelaskan konsep, mengajarkan keterampilan, dan mempengaruhi sikap (Purwono, dkk.: 2014). Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk memilih media grafis berupa video animasi sebagai media pembelajaran untuk mengangkat berbagai sikap kearifan lokal masyarakat Sunda yang digambarkan melalui gestur serta alur cerita yang menyenangkan serta mudah dipahami oleh anak usia dini.

Pemilihan video grafis dilakukan dengan alasan yaitu tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, pengulangan materi dapat dilakukan setiap saat, video dapat menampilkan secara rinci dan nyata. Mewujudkan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit, tahan lama dari tingkat kerusakan, menambah pengalaman baru bagi siswa dan media animasi relevan dengan tujuan pembelajaran (Munir, 2015)

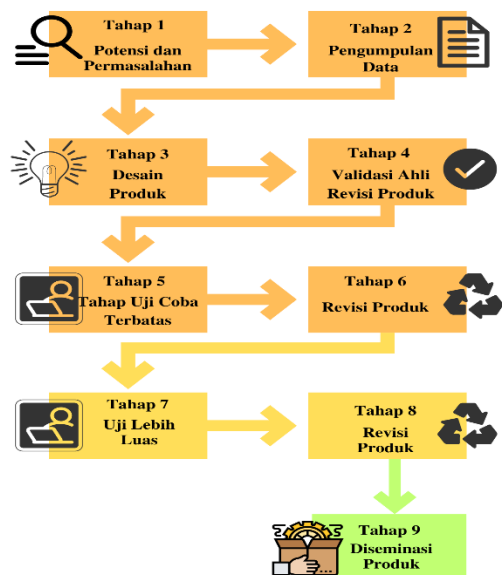
Penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah video animasi yang memiliki nilai pesan dalam bentuk gestur yang berbasis kearifan lokal budaya Sunda.

Gestur merupakan isyarat gerak tubuh dengan penyampaian pesan-pesan tertentu. Dengan pengemasan video cerita animasi, nilai-nilai budaya Sunda dalam bentuk gestur seperti *pacantel*, mengaitkan dua kelingking, sikap *punten*, duduk *emok* dan *sila* akan tersaji dalam cerita video animasi hasil pengembangan dari media buku cerita CIKAL. Penelitian ini memiliki tiga rumusan masalah diantaranya bagaimana mengembangkan video animasi interaktif CIKAL, kelayakan video animasi interaktif CIKAL, dan efektivitas video animasi interaktif CIKAL pada anak usia dini. Adapun tujuannya yaitu untuk mengetahui proses pengembangan, penilaian ahli, dan hasil efektivitas video animasi interaktif CIKAL dalam menanamkan sikap budaya Sunda pada anak usia dini. Adapun media yang dihasilkan yaitu video animasi, buku panduan, lagu jingle, dan instrumen penilaian sikap budaya Sunda pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model Brog and Gall.

Model Brog and Gall memiliki sembilan tahap sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian dengan pedekatan Model Brog and Gall (2003)

Tahapan 1 dan 2 mengawali studi dengan mengidentifikasi masalah dan pengumpulan data-data, tahap 3 yaitu pengembangan produk yang meliputi menyusun kisi-kisi materi gestur budaya Sunda, pembuatan cerita sesuai dengan kisi-kisi, membuat video animasi interaktif CIKAL, serta instrumen. Tahap 4 penilaian kelayakan oleh ahli serta merevisi hingga produk layak dilakukan uji coba terbatas, tahap 5 dan 6 dilakukan uji coba terbatas dan revisi, tahap 7 dan 8 dilakukan uji lebih luas dan revisi, tahap 9 desiminasi produk melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di TK Kabupaten Sumedang dengan menggunakan teknik *purposive* random sampling sehingga jumlah sampel anak sebanyak 120 orang. Instrumen lembar observasi, angket, wawancara, dan tes. Untuk pengolahan data penelitian ini menggunakan sikap skala lima pada uji coba terbatas, sedangkan uji lebih luas akan menggunakan eksperimen dengan *one group pretest posttest*. Interpretasi hasil uji efektivitas menggunakan hipotesis berikut ini:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan sikap budaya Sunda anak usia dini menggunakan video animasi interaktif CIKAL

H_1 : Terdapat peningkatan sikap budaya Sunda anak usia dini menggunakan video animasi interaktif CIKAL

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis Kebutuhan

Tahapan 1 dan 2 telah dilakukan dengan mengawali studi pendahuluan melalui identifikasi masalah dan pengumpulan data-data pendukung terkait penelitian tentang kearifan lokal budaya Sunda. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mengenai kebutuhan media pembelajaran yang mengenalkan kearifan budaya Sunda masih terbatas. Sebagai contoh sikap-

sikap yang sudah mulai jarang ditemui, anak-anak mempraktikkan sikap *pacantel*, cara duduk *emok/ sila*, dan *punten* (*sikap rengkuh*). Jika melihat potensi ketiga sikap tersebut menjadi bagian yang tidak lepas dari sikap budaya Sunda yang memiliki makna. Pada masyarakat Sunda khususnya, salah satu gestur atau gerak yang khas, misalnya gerak “*pacantèl*”. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Basarah (2022) yang mengungkapkan bahwa salam *pacantèl* sebagai pesan non verbal atau gesture, berupa gerakan saling mengaitkan jari kelingking tangan sebelah kanan antara dua orang yang berselisih.

Rochmah, Swandhina, Maulana (2020) juga menyebutkan bahwa gerak tubuh merupakan bagian dari bentuk komunikasi yang menggunakan gestur tubuh. Gesture pada anak akan menghasilkan berbagai bentuk pesan non verbal sebagai cara anak untuk mengkomunikasikan berbagai makna. Gestur yang dibangun melalui pembiasaan perilaku yang berbasis kearifan lokal Sunda dapat berkontribusi positif pada pelestarian budaya Sunda. Jika melihat *pacantel* sebagai makna perdamaian dan meninggalkan

perselisihan. Makna *punten* menunjukkan sikap saling menghargai dan menghormati, dikategorikan termasuk sikap *someah*. Menurut Hidayat dan Hafiar (2019) bahasa *punten* mengandung makna kerendahan hati sesuai dengan hal ini filosofi hidup masyarakat suku Sunda yaitu *soméah hade ka sémah*, artinya ramah, bersikap baik, menjaga, menjamu dan membahagiakan setiap tamunya atau setiap orang meskipun belum dikenal (Hendriana dan Setiyadi, (2018). Nilai tersebut menjadi ikon bagi orang Sunda sehingga menjadi *brand personality*.

Tahap Pengembangan Media

Pengembangan produk yang meliputi menyusun materi sikap budaya Sunda, pembuatan cerita sesuai dengan kisi-kisi, desain video animasi interaktif CIKAL. Adapun hasil pengembangan tersebut secara tampilan dapat dilihat sebagai berikut.



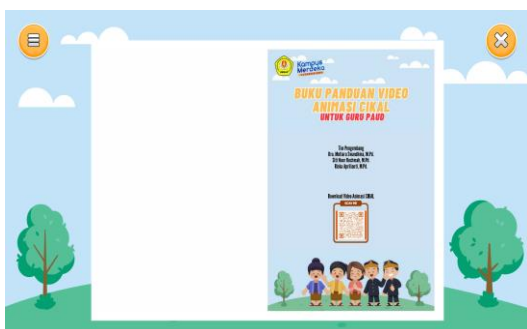
Gambar 1. Tampilan Layar Utama Video Animasi

Pada gambar 1 memperlihatkan tampilan untuk memulai berbagai aktivitas yang ada pada aplikasi CIKAL.



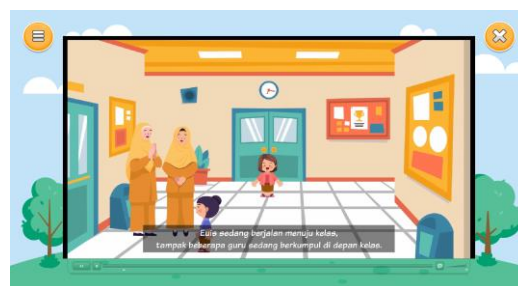
Gambar 2. Tampilan Layar Utama Video Animasi

Tampilan gambar 2 memperlihatkan bagian-bagian kegiatan yang dapat dipilih oleh pengguna seperti adanya buku panduan, video animasi, lagu, tombol keluar, dan tombol tim pengembang aplikasi.



Gambar 3. Tampilan buku panduan

Pada gambar 3 menampilkan panduan bagi guru dan orang tua. Didalam buku panduan berisi penjelasan CIKAL, tujuan, cara penggunaan, dan evaluasi.



Gambar 4. Video Animasi CIKAL

Pada gambar 4 merupakan kegiatan utama yang dikemas dalam bentuk cerita.



Gambar 5. Lagu CIKAL

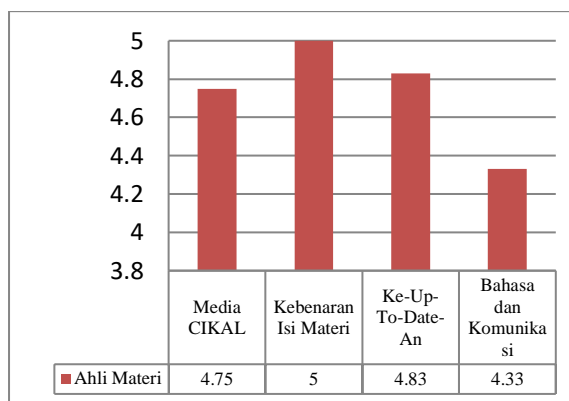
Pada gambar 5 merupakan kegiatan bernyanyi. Guru atau orang tua dapat mengajak anak bernyanyi baik sebelum maupun sesudah menonton video animasi.

Hasil Validasi Ahli

Setelah media dikembangkan maka langkah berikutnya adalah melakukan validasi oleh ahli materi dan media. Ahli materi dilakukan oleh ahli bidang ke PAUD an, sedangkan ahli media dilakukan *judgment* oleh ahli di bidang video animasi. Kegiatan ini dilakukan dengan dua kali revisi perbaikan yang memperhatikan

beberapa tampilan seperti pada gambar dan penggunaan teks dalam video.

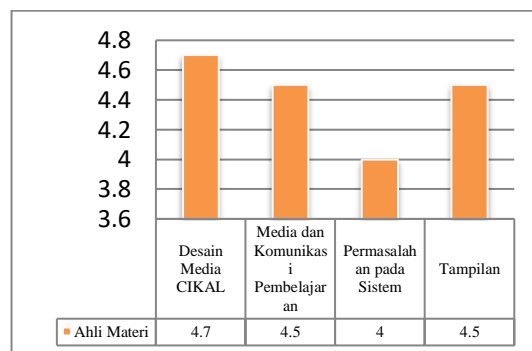
Penilaian ahli materi pada media CIKAL, adanya kebenaran isi materi, ke-up-to-date-an materi, serta bahasa dan komunikasi. Adapun hasilnya berdasarkan skala sikap sebagai berikut.



Grafik 1. Penilaian Ahli Materi

Hasil dari ahli media memberikan penilaian terhadap beberapa tambahan dalam video animasi interaktif CIKAL, salah satunya memberikan teks tulisan di setiap tampilan video animasi. Tujuan dengan adanya teks tersebut agar anak dapat mengenal bahasa dan mudah memahami isi cerita khususnya bagi anak-anak berkebutuhan khusus.

Adapun penilaian yang diberikan oleh ahli media berdasarkan desain media, media dan komunikasi pembelajaran, permasalahan pada sistem, dan tampilan. Adapun hasil penilaian ahli media sebagai berikut.



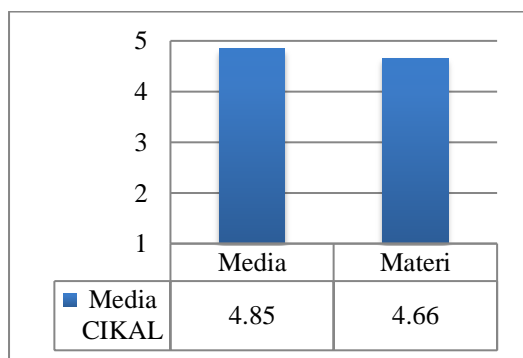
Grafik 1. Penilaian Ahli Media

Kedua ahli memiliki penilaian sangat baik sehingga media layak untuk di uji cobakan secara terbatas.

Uji Terbatas

Uji terbatas dilaksanakan di salah satu sekolah TK Negeri di kabupaten Sumedang. Melibatkan guru sebagai pengguna dan anak sebagai subjek uji coba terbatas. Tujuan uji coba terbatas ini untuk mendapatkan media yang benar-benar siap dan layak dapat digunakan oleh anak usia dini dalam mengimplementasikan sikap budaya Sunda. Adapun hasil penilaian dari ketiga guru berdasarkan indikator media dan materi. Sub indikator media berdasarkan kemudahan saat digunakan oleh guru, tampilan visual, audio, bahasa, tidak ada kendala *software*, dan kesesuaian dengan tema pembelajaran. Sedangkan sub indikator materi berdasarkan kesesuaian materi, adanya

buku panduan, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan kesesuaian instrumen evaluasi. Adapun hasilnya sebagai berikut.



Grafik 3. Penilaian Pengguna

Berdasarkan hasil uji terbatas, terdapat beberapa perbaikan khususnya terdapat beberapa simbol menu pada video animasi yang kesulitan untuk dioperasikan, sehingga perbaikan dilakukan sebelum kegiatan uji lebih luas. Setelah media diperbaiki maka selanjutnya uji lebih luas.

Uji Lebih Luas

Uji lebih luas dilakukan kepada sekolah Taman Kanak-kanak (TK) yang ada di Kabupaten Sumedang. Dengan menggunakan sampel random terpilih 17 sekolah untuk dilakukan uji efektivitas video animasi CIKAL. Adapun hasil uji lebih luas sebagai berikut.

Deskripsi data penelitian yang dihasilkan berdasarkan tabel di bawah ini dapat disebutkan bahwa skor

terendah sikap budaya Sunda saat pre-test dan post-test adalah 8, sedangkan skor tertinggi saat pre-test dan saat post-test memiliki jumlah skor yang sama yaitu 30. Namun, pada jumlah skor dari data pre-test dan post-test memiliki selisih 461 dan pada nilai mean di pre-test dan post-test memiliki selisih nilai sebesar 3,84. Data tersebut sudah mewakili kesimpulan bahwa adanya peningkatan kemampuan dalam menerapkan sikap budaya Sunda pada anak usia dini setelah menggunakan video animasi CIKAL. Deskripsi lengkap dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 1. Deskripsi Data

	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pre Test	120	22	8	30	1919	15.99	4.540	20.613
Post Test	120	22	8	30	2380	19.83	5.314	28.241
Valid N (listwise)	120							

Dengan demikian, ada peningkatan dengan ditandai selisih skor jumlah dan nilai mean pada sikap budaya Sunda anak usia dini. Data lain yang mendukung yakni adanya selisih pada skor *standard deviation* pada sikap

budaya Sunda anak TK di kabupaten Sumedang.

Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan uji hipotesis, langkah yang harus dilakukan adalah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Kedua uji prasyarat yang harus dipenuhi sebelum dilakukan analisis data utama atau yang dinamakan uji hipotesis. Uji prasyarat ini untuk menentukan langkah uji hipotesis yang harus dilakukan menggunakan uji parametrik. Keputusan menggunakan uji parametrik ini dilakukan karena data hasil penelitian menunjukkan distribusi normal dengan penjelasan sebagai berikut.

Uji Normalitas

Uji normalitas sebaran data dilakukan menggunakan program SPSS statistik versi 23.0 uji *kolmogorov smirnov* pada taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05. Data dikatakan memenuhi normalitas apabila nilai probabilitas hasil penghitungan ($\text{sig} > 0,05$).

Tabel 2. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		120
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.54121761
Most Extreme Differences	Absolute	.097
	Positive	.097
	Negative	-.046
Kolmogorov-Smirnov Z		1.065
Asymp. Sig. (2-tailed)		.206

a. Test distribution is Normal.

Pada tabel di atas menunjukkan penghitungan uji normalitas data sikap budaya Sunda memiliki asumsi signifikansi sebesar 0,206 ($> 0,05$) sehingga data dapat dikatakan data sikap budaya Sunda berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogen atau tidak dari sampel yang diambil secara acak. Uji homogenitas varians dilakukan menggunakan program SPSS statistik versi 23.0 dengan taraf kepercayaan 5% atau 0,05. Sampel penelitian disimpulkan homogen jika nilai probabilitas perhitungan ($\text{sig} > 0,05$).

Tabel 3. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Sikap Budaya Sunda

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.328	1	176	.001

Berdasarkan tabel di atas disebutkan bahwa hasil uji homogenitas memiliki signifikansi $0,001 (\leq 0,05)$ sehingga data sikap budaya Sunda memiliki variansi yang bersifat tidak homogen atau bervariasi. Pada uji homogenitas menunjukkan hasil yang tidak homogen sehingga uji hipotesis dapat dilakukan menggunakan statistik non-parametrik menggunakan uji Mann-Whitney.

Uji Hipotesis

Mengetahui perbedaan hasil belajar dari satu kelompok maka dilakukan statistik non *parametrik*. Uji hipotesis menggunakan uji non *parametrik* karena data berdistribusi normal namun tidak homogen, sample ditarik secara random, dan skala pengukuran interval dan rasio. Pengambilan keputusan penerimaan atau penolakan H_0 dengan taraf signifikansi 5% menggunakan uji beda *Independent samples test*, jika nilai probabilitas (signifikansi) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan jika probabilitas (signifikansi) $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Interpretasi hasil pengujian hipotesis sebagai berikut ini:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan sikap budaya Sunda anak usia dini menggunakan video animasi interaktif CIKAL

H_1 : Terdapat peningkatan sikap budaya Sunda anak usia dini menggunakan video animasi interaktif CIKAL

Berikut ini disajikan hasil analisis data dengan uji-t *Independent Samples Test*.

Tabel 4. Uji Hipotesis
Test Statistics^a

	Sikap Budaya Sunda
Mann-Whitney U	4029.000
Wilcoxon W	11289.000
Z	-5.919
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelompok

Berdasarkan hasil uji prasyarat yang telah dilakukan dihasilkan distribusi data normal dan variansi data memiliki sifat tidak homogen, maka dalam pembacaan hasil dilakukan pada baris pertama yaitu pada “*equal not variances assumed*”. Pada nilai Sig. (2-tailed) menunjukkan nilai 0.000 (Sig. $< 0,05$) yang menyatakan bahwa H_1 diterima yang artinya terdapat peningkatan sikap budaya Sunda anak usia dini dengan stimulasi video animasi interaktif CIKAL. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan.

Unsur kebaruan atau *novelty* pada penelitian ini adalah; menghasilkan media yang implementatif dan spesifik untuk menanamkan sikap dalam budaya

Sunda. Media Cikal juga dapat mengakomodir peserta didik dengan tuna rungu karena menampilkan dengan visualisasi yang dapat dicerna dengan baik oleh anak dan dilengkapi dengan narasi yang informatif tentang gestur yang sedang dipaparkan. Seperti tampak pada scene berikut.



Gambar 6. *puntén*



Gambar 7. *pacantel*



Gambar 8. *calik emok* dan *sila*



Gambar 9. *nuhun*

Media Video Animasi Interaktif CIKAL yang implementatif secara langsung membangun kembali sikap-sikap dalam budaya Sunda. Kebaruan media CIKAL ini juga terlihat pada konten materi yang berupaya membangun secara langsung agar budaya Sunda dapat dibiasakan sejak dini. Beberapa riset tentang budaya Sunda mengupas tentang kemunduran bahasa (Sobarna, C.: 2021) dan studi sosiolinguistik Selvia, AP. (2014) yang mempertanyakan apakah pemertahanan bahasa Sunda dalam konteks PAUD telah dilakukan dengan dilakukan dengan sungguh-sungguh ?.

Simpulan yang disampaikan oleh Selvia, AP. (2014) merekomendasikan agar penelitian selanjutnya yaitu proses penerapan bahasa Sunda yang didukung dengan suatu program yaitu sehari berbahasa Sunda. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan

media Cikal ini telah menjawab dan mewujudkan rekomendasi tersebut dalam sebuah penelitian yang implementatif untuk PAUD.

Kesimpulan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran video animasi interaktif CIKAL yang memuat cerita implementasi sikap budaya Sunda melalui penggunaan gestur (*pacantel*, *punten*, *calik*, dan *nuhun*) dengan latar belakang kehidupan anak sehari-hari di sekolah. Hasil tersebut berdasarkan observasi dari kebutuhan akan media pembelajaran yang mengenalkan kearifan budaya Sunda di kabupaten Sumedang. Media CIKAL telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli materi pada media CIKAL, adanya kebenaran isi materi, *ke-up-to-date*-an materi, serta bahasa dan komunikasi.

Adapun penilaian yang diberikan oleh ahli media berdasarkan desain media, media dan komunikasi pembelajaran, permasalahan pada sistem, dan tampilan. Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya diperoleh kesimpulan yaitu adanya pengaruh

penggunaan media video animasi interaktif CIKAL terhadap pemahaman dan perilaku anak pada sikap yang diteliti yaitu *pacantel*, *punten* (*sikap rengkuh*), *calik*, dan *nuhun*. Hasil uji prasyarat yang telah dilakukan menghasilkan distribusi data normal dan variansi data memiliki sifat tidak homogen, maka dalam pembacaan hasil dilakukan pada baris pertama yaitu pada "*equal not variances assumed*". Pada nilai Sig. (2-tailed) menunjukkan nilai 0.000 (Sig. < 0,05) yang menyatakan bahwa H_1 diterima yang artinya terdapat peningkatan sikap budaya Sunda anak usia dini dengan stimulasi video animasi interaktif CIKAL. Dengan demikian dapat dikatakan hasil uji hipotesis menunjukkan media CIKAL lebih efektif dibandingkan media sebelumnya. Media CIKAL yang diimplementasikan secara langsung membangun kembali sikap-sikap dalam budaya Sunda pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah S, dkk. (2007). *Perkembangan Dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta; Universitas Terbuka.
- Basarah TV. (2022). *Makna Simbolik Salam Pacantèl Di Kalangan Penggemar Doel Sumbang*

Mutiara Swandhina, Siti Noor Rochmah, Riska Aprilianti. *Pengembangan Video Animasi Interaktif Cikal untuk Menanamkan Sikap Budaya Sunda pada Anak Usia Dini* Early Childhood Vol. 7 No. 2, November 2023

- (Analisis Interaksionisme Simbolik Penggemar Doel Sumbang Dalam Memaknai Salam Pacantèl Di Kota Bandung). [Thesis]. <http://repository.unpas.ac.id/54767/>
- Borg WR, Gall MD. (2003). *Educational Research: An Introduction* 4th Edition. London: Longman Inc.
- Sobarna, C. (2021). Bahasa Sunda Sudah Diambang Kematiankah ?. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 11(1), 13-17. <https://doi.org/10.7454/mssh.v11i1.39>
- Dasrun Hidayat dan Hanny Hafiar.(2019). Nilai-nilai budaya soméah pada perilaku komunikasi masyarakat Suku Sunda. *Jurnal Kajian Komunikasi*. <https://jurnal.unpad.ac.id/jkk/article/view/19595/10547>
- Fitriyani, Suryadi, Syam. Peran Keluarga Dalam Mengembangkan Nilai Budaya Sunda. *Sosietas*. 2015; 5 (2). <https://doi.org/10.17509/sosietas.v5i2.1521>
- Hasan M, Dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup
- Hendriana, H. dan Setiyadi, R. (2018). Budaya Sunda. Diakses dari <https://dosen.ikipsiliwangi.ac.id/wp-content/uploads/sites/6/2019/01/BUDAYA-SUNDA-Fungsi-dan-sejarah-sunda.pptx>.
- Holida, Awaliyah, Sutisna. (2014), Pengenalan Animasi Interaktif dalam Pengenalan Aksara Sunda. *Jurnal Informatika*. Vol. 1 no 2. 2014. 111-122. DOI: <https://doi.org/10.31294/ji.v1i2.39>
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Muslich, Masnur. (2007) *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Malang. Bumi Aksara
- Purwono, dkk. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri I Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. 2014; Vol.2(2); 127-44. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>. Diakses 4 Februari 2017.
- Rochmah SN, Swandhina M, Maulana RA. (2020). *Child Gesture as A Form of Non-Verbal Communication*. [Prosiding]. 410; 293-295. Atlantis Press. <https://www.atlantispress.com/proceedings/imcet-e-19/125935533>
- Sanjaya W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. 2014. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Mutiara Swandhina, Siti Noor Rochmah, Riska Aprilianti. *Pengembangan Video Animasi Interaktif Cikal untuk Menanamkan Sikap Budaya Sunda pada Anak Usia Dini* Early Childhood Vol. 7 No. 2, November 2023

Sartini. (2006). Wacana Pragmatis Berbagai Agama Baru Di Jepang. *Jurnal Filsafat*. vol. 16 (2).

Selvia, AP. (2014). Sikap Pemertahanan Bahasa Sunda Dalam Konteks Pendidikan Anak Usia Dini (Kajian Sociolinguistik Di Desa Sarireja, Kecamatan Jalan Cagak, Kabupaten Subang). *Linguistik*. Vol. 2 no. 2. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/262926>

Supritana. A Study On The Rengkuh Gesture Within Sunda Ethnic Group As An Allegoric Culture In Visual Communication Perspective. 2020. Proceeding International Conference.

Saenal, (2020). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Ad-Dariyah, Jurnal Dialektika, Sosial, Budaya*. Vol. 1 No. 1 2020. <http://jurnal.staidimakassar.ac.id/index.php/adrsb>

Sabilla, dkk. (2022). Internalisasi Nilai Budaya Sunda di SDN Ciluluk 1 dan 2. *Aulad; Journal on Early Childhood*. Vol. 5. No 1 2022. DOI: <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.271>

Putri, dkk. (2023). Upaya Generasi Milenial Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Prosiding*. Vol. 3 2023. <https://e->

journal.unmas.ac.id/index.php/pilar/article/view/6122

Sutarman. (2017). Penerapan Konsep Kearifan Lokal Masyarakat Sunda (Sabilulungan) dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia; Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*. Vol 1. No 1 (Oktober 2017).

<https://bandungbergerak.id/article/detail/1979/tersisihnya-budaya-lokal-karena-globalisasi>