

KRISTALISASI NILAI SOCIAL SELF-IMAGE ANAK USIA DINI MELALUI REALISASI MEDIA DIGITAL ETNOPEDAGOGIK BUDAYA SUNDA SEBAGAI UPAYA PENGEJAWANTAHAN FUNGSI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI PROVINSI JAWA BARAT ERA SOCIETY 5.0

Gilar Gandana¹; Edi Hendri Mulyana²; Kholby Abqorisa³; Rifki Ahmad Fauzi⁴
^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia

Email: gilar@upi.edu

(Received: Agustus 2022; Accepted: Agustus 2022; Published: Desember 2022)

ABSTRACT

Digital media is a fundamental part of early childhood education facilities in the era of the industrial revolution 4.0. Along with the development of the times, the concept of fulfilling the needs of human life is also growing. This is inseparable from the need for future educational facilities. The anxiety that arises in the education aspect is nothing but the inculcation of Indonesian traditional values in the era of society 5.0. Indonesia is a multi-cultural country. One of the cultures that tends to be dominantly inhabited by the Indonesian people is Sundanese culture, precisely in the province of West Java. One of the values built in the Sundanese culture is penance, compassion, and parenting. Various efforts continue to be made in order to achieve the hope of a decent future life. One logical and realistic effort to deal with this anxiety is the application of ethnopedagogic digital media as an early childhood education facility in the era of society 5.0. In line with the results of research conducted related to the application of Sundanese culture-based ethnopedagogic digital media for early childhood in the province of West Java, the City of Bandung increased by 31.4%; Bandung Regency increased 50.4%; Purwakarta Regency increased by 37.4%; and Kota Tasikmalaya increased 38.9%. The research data shows a significant effectiveness in increasing the social self-image value of early childhood 5-6 years in West Java Province with an average increase of 40%.

Keywords: Media, Digital, Ethnopedagogic, Education, Early Childhood, Era of Society 5.0

ABSTRAK

Media digital menjadi bagian fundamental dalam fasilitas Pendidikan anak usia dini di era revolusi industri 4.0. Seiring berkembangnya zaman, maka semakin berkembang pula konsep pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Hal tersebut tidak terlepas dari kebutuhan fasilitas Pendidikan masa depan. Kecemasan yang muncul dalam aspek Pendidikan tiada lain adalah penanaman nilai tradisi Indonesia di era society 5.0. Indonesia adalah negara multi budaya. Salah satu budaya yang cenderung dominan dihuni oleh masyarakat Indonesia adalah budaya Sunda tepatnya di provinsi Jawa Barat. Salah satu nilai yang dibangun dalam budaya sunda adalah silih asah, silih asih, dan silih asuh. Berbagai upaya terus dilakukan demi tercapainya harapan kehidupan masa depan yang layak. Salah satu upaya logis dan realistis untuk menangani kecemasan tersebut yaitu penerapan media digital etnopedagogik sebagai fasilitas Pendidikan anak usia dini di era society 5.0. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan terkait penerapan media digital etnopedagogik berbasis budaya sunda untuk anak usia dini di provinsi Jawa Barat, Kota Bandung meningkat 31,4%; Kabupaten Bandung meningkat 50,4%; Kabupaten Purwakarta meningkat 37,4%; dan Kota Tasikmalaya meningkat 38,9%. Data penelitian tersebut menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan nilai social self-image anak usia dini 5-6 tahun di Provinsi Jawa Barat dengan rata-rata peningkatan 40%.

Kata kunci : Media, Digital, Etnopedagogik, Pendidikan, Anak Usia Dini, Era Society 5.0

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki keragaman dan kekayaan budaya. Realita tersebut menjadi dasar bahwa Indonesia

perlu fokus dalam pemberdayaan masyarakat sesuai dengan budaya daerahnya masing-masing (Supriatna, 2016). Tanpa terkecuali, mulai dari wilayah

maju, wilayah berkembang, hingga wilayah terbelakang. Tidak sedikit nilai-nilai fundamental kebudayaan yang perlu digali dan kemudian dimunculkan ke permukaan peradaban dunia. Provinsi Jawa Barat merupakan salah satu wilayah potensial berada dalam masa pembangunan kehidupan menuju peradaban modern. Hal tersebut, ditunjukkan dengan banyaknya fasilitas kebudayaan hidup dalam bingkai modernisasi digital. Kenyataan tersebut, menjadi hal yang sangat problematis saat modalitas budaya daerah berpotensi terabaikan akibat pergeseran paradigma dan budaya hidup masyarakat Jawa Barat menuju modernisasi. Dengan kata lain, terdapat kecenderungan masyarakat yang secara perlahan melakukan pemutusan mata rantai atas keberlanjutan nilai-nilai luhur kearifan lokal budaya daerah.

Berkaitan dengan hal di atas, Budaya Sunda merupakan budaya luhur bagi penduduk asli provinsi Jawa Barat. Nilai-nilai filosofis kemanusiaan budaya Sunda ditunjukkan dalam prinsip silih asah, silih asih, dan silih asuh. Prinsip tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Jawa Barat merupakan masyarakat yang selalu mengedepankan nilai-nilai kemanusiaan dalam berpikir, merasa, dan bertindak. Namun demikian, nilai-nilai tersebut kini hanya seakan menjadi jargon tak bermakna, tatkala dinamika kehidupan modern menjadi bentuk transformasi budaya kehidupan masyarakat Jawa Barat. Oleh sebab itu, kecemasan akan masa depan budaya Sunda dalam konteks Pendidikan menjadi fokus utama dalam pengkajian etnoculture dan relevansi nilai hidup dengan kehidupan manusia Jawa Barat saat ini. Sehingga etnopedagogik menjadi penting dalam konsep pembangunan manusia masa depan di provinsi Jawa Barat (Sumantri & Gandana, 2021).

Bertahannya budaya Sunda di masa depan, akan sangat tergantung pada kualitas Pendidikan anak usia dini saat ini. Salah satu upaya relevan dalam menanggulangi masalah ini ialah dengan melakukan revitalisasi dan orientasi pendidikan anak

usia dini melalui pengembangan dan penerapan media Pendidikan yang berasimilasi dengan budaya dunia. Sehingga media digital menjadi bagian dari syarat fundamental sebagai fasilitas Pendidikan anak usia dini di era Society 5.0. (Herlambang, 2018; Demir et.al, 2019; Psomadaki et.al, 2019; Gandana 2019; & Sumantri et.al, 2022).

Konsep media digital etnopedagogik sunda merupakan bentuk implementasi dan tanggung jawab manusia dewasa Jawa Barat dalam rangka menyambung mata rantai nilai-nilai budaya Sunda kepada anak usia dini agar mereka percaya diri dan merasa layak hidup sebagai pemilik budaya Sunda di era society 5.0. (Nurjanah et.al, 2020; & Gandana et.al, 2022)

Konsep tersebut merupakan bagian dari solusi kecemasan atas harapan kelayakan hidup manusia di era society 5.0. selain penanaman konsep digital pada diri anak, perlu disadari bahwa social self-image sunda merupakan fondasi yang amat fundamental dan wajib tertanam dalam diri setiap anak saat ini agar di masa depan kelak mereka memiliki sikap percaya diri sebagai pemilik budaya sunda dan berani mengatakan bahwa pemilik budaya sunda adalah bagian dari warga dunia (Gandana et.al, 2022).

TINJAUAN PUSTAKA

A. Social Self-Image

Komponen ini berkaitan dengan olah pikir dan olah rasa tentang keberadaandiri dalam pandangan individu lain atau tentang keberadaan individu lain dalam dirinya. Jersild et al., (1961) berpandangan bahwa attitudinal component lebih dekat dinyatakan dengan istilah *social self image*. Sedangkan Fein & Spencer, (1997); Brown, (1998); Spencer et al., (1998) lebih cenderung menyebut *attitudinal component* dengan istilah *social world* yang di dalamnya terkandung unsur *social comparison* (perbandingan sosial) dan *reflected appraisal* (penilaian yang tercerminkan) pada diri yang menjadikan perilaku sosial diri sesuai dengan situasi dan kondisi kebutuhan sosial baik dalam konteks *upward comparison* atau *downward comparison*.

B. Media Digital

Pemanfaatan konsep fasilitas Pendidikan berbasis digital dalam pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari proses stimulasi perkembangan anak yang memberikan pengalaman dan daya tarik belajar yang berbeda bagi anak. Selain itu Heinich, (2002) & Mourlam et.al, (2019) menjelaskan bahwa pemanfaatan konsep digital sebagai wahana bermain anak menjadikan jauh lebih bermakna dalam perspektif membangun wawasan terkait kehidupan dan jauh lebih efisien dalam menyampaikan informasi maupun fakta yang cenderung sulit ditempuh secara fisik.

C. Etnopedagogik Budaya Sunda

Etnopedagogik bagian dari kajian keilmuan pedagogik. Supriatna et al., (2016) mendefinisikan etnopedagogik adalah “kajian nilai-nilai etnokultur sebagai landasan pendidikan”. Etnokultur merupakan etnis suatu budaya tertentu yang dapat diangkat nilai-nilainya dalam realisasi hidup individu masyarakat budaya tertentu.

METODE PENELITIAN

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksperimen Kuasi (Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design).

Tabel
Kuasi Eksperimen
(Nonequivalent Pretest-Posttest
Control Group Design)

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

O1 : Pretest social self-image

Kelompok Eksperimen

O2 : Posttest social self-image

Kelompok Eksperimen

X : Perlakuan Media Etnopedagogik

- : Perlakuan Media Konvensional

O3 : Pretest social self-image

Kelompok Kontrol

O4 : Posttest social self-image

Kelompok Kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Media Digital Etnopedagogik Sunda sebagai fasilitas pembangun jiwa social self-image manusia Jawa Barat era Society 5.0

Salah satu elemen penting dalam membangun social self-image manusia Jawa Barat yang akan hidup di era Society 5.0 adalah pendidikan anak usia dini di era revolusi industry 4.0 (Yasbiati et.al, 2019; Gandana, 2019; Lestari et.al, 2019; Nurzaman et.al, 2020; dan Sumantri & Gandana, 2021). Digitalisasi media Pendidikan yang dijiwai dengan konsep etnopedagogik sunda berperan penting dalam menjunjung tinggi social self-image diri sebagai pemilik budaya sunda Jawa Barat. Etnopedagogik merupakan konsep pendidikan anak berbasis budaya dengan tujuan penanaman nilai-nilai kearifan lokal pada diri anak didik agar memiliki sikap percaya diri, mau mengakui, dan mampu menjunjung tinggi budaya daerahnya sendiri (Sumantri & Gandana, 2021).

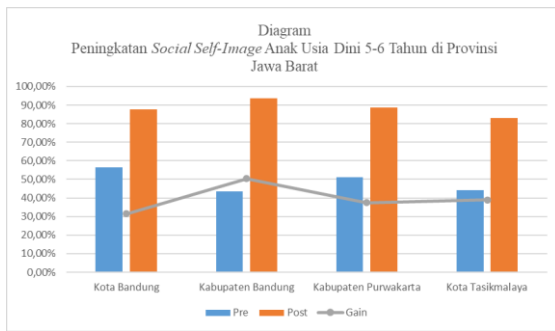
Proses penerapan etnopedagogik Sunda dalam rangka meningkatkan social self-image anak usia dini 5-6 tahun pada penelitian ini sematkan langsung dalam media digital sebagai fasilitas Pendidikan anak usia dini di Jawa Barat. Adapun data efektivitas media digital etnopedagogik sunda dapat dilihat pada tabel peningkatan social self-image anak usia dini 5-6 tahun di provinsi Jawa Barat.

Tabel
Peningkatan *social self-image* anak usia dini 5-6 tahun di provinsi Jawa Barat

Wilayah	Pre		Post		Gain	%
	Skor	%	Skor	%		
Kota Bandung	254	56,4%	395	87,8%	141	31,4%
Kabupaten Bandung	200	43,4%	380	93,8%	180	50,4%
Kabupaten Purwakarta	231	51,3%	339	88,7%	108	37,4%
Kota Tasikmalaya	238	44,1%	448	83%	210	38,9%
Rata-rata	230,75	49%	390,5	88%	159,75	40%

Untuk lebih jelas terkait peningkatan social self-image anak usia dini 5-6 tahun di provinsi Jawa Barat dapat dilihat pada diagram berikut ini.

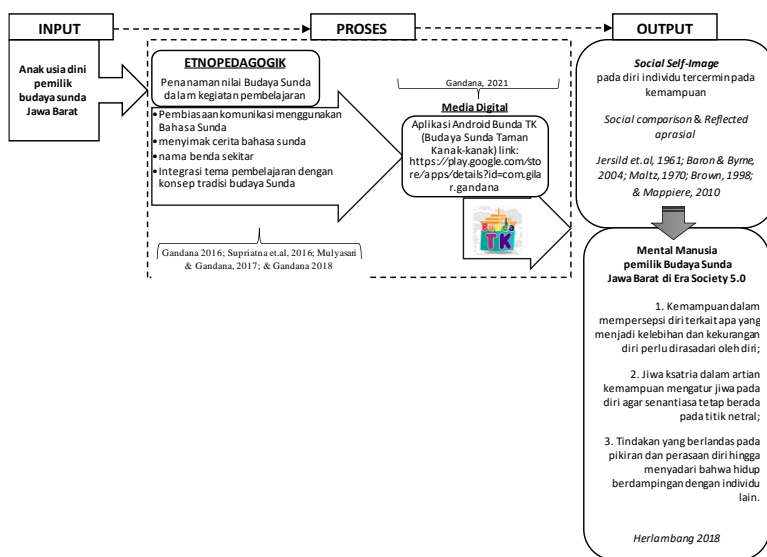
Gambar. Skema Efektivitas Penerapan Media Digital dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Era Society 5.0



Beberapa data hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan media digital etnopedagogik sebagai fasilitas Pendidikan anak usia dini merupakan dongkrak pembangun jiwa social self-image manusia Jawa Barat agar mereka mampu bertahan hidup di era society 5.0.

b. Skema efektivitas penerapan media digital etnopedagogik sunda sebagai fasilitas Pendidikan anak usia dini Jawa Barat di Era Society 5.0.

Berdasarkan kajian diatas, secara sederhana efektivitas penerapan media digital etnopedagogik sunda sebagai fasilitas Pendidikan anak usia dini Jawa Barat di era Society 5.0 dapat dilihat pada skema di bawah ini.



SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian pembahasan diatas dapat disimpulkan penerapan media digital etnopedagogik sunda dinyatakan efektif diterapkan sebagai fasilitas Pendidikan anak usia dini Jawa Barat di era society 5.0. Simpulan ini tercermin dari data hasil penelitian yang menunjukkan signifikansi peningkatan social self-image sunda pada anak usia dini 5-6 tahun setelah diterapkan media digital android budaya sunda taman kanak-kanak.

DAFTAR PUSTAKA

- Baron, R. & Byrne, D. (2004). Social Psychology. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Brown, J. D. (1998). The Self. Boston: Mc Graw-Hill
- Demir K. A, Döven G, & Sezen B. (2019). Industry 5.0 and Human-Robot Co-Working. Procedia Computer Science. 158. p. 688-695.
- Gandana, G. (2016). Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional “Kaulinan Barudak” di Taman Kanak-kanak. Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar. 4 (1), p. 58-72
- Gandana, G. (2018). Komunikasi Terapeutik dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Panduan bagi Guru, Calon Guru, dan Orang Tua. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Gandana, G. (2019). Literasi ICT & Media Pendidikan: dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Gandana, G. (2019). Pembelajaran Komputer untuk Anak Usia Dini. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Gandana, G. (2021). Aplikasi (Bunda TK) Budaya Sunda Taman Kanak-kanak. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.

- [Online] tersedia :
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gilar.gandana> (03 November 2021)
- Gandana, G., Sumantri, M. S., & Hapidin (2022). Applications Of Sunda Culture Kindergarten Based on Etnopedagogic And Technopedagogy As An Effort To Stimulate The Mental Development Of West Java Society 5.0. *Journal of Positive School Psychology*, 6 (6), p. 3857-3862.
- Gandana, G., Sumantri, M. S., & Hapidin (2022). Ethnopedagogical Digital Media of Sunda Culture Kindergarten As a Psychological Self-Image Development Effort Early Children in West Jawa Province. *Journal of Positive School Psychology*, 6 (9), p. 3049-3052.
- Herlambang, Y. T. (2018). *Pedagogik: Telaah Kritis Ilmu Pendidikan dalam Multiperspektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jersild, A. T., Brook, J. S. & Brook, D. W. (1961). *The Psychology of Adolescence (Third Edition)*. New York: Macmillan Pub co.
- Lestari et.al, (2019). Exploring the Integrating Potentials of Role Playing with YouTube in Building Studet's Self Confidence. *Journal of Physics: Conference Series*. 1318 (1), 012014.
- Maltz, M. (1970). *The Magic Power of Self-Image Psychology: The New Way to a Bright, Full Life*. New York: Pocket Books.
- Mappiare, A. (1982). *Psikologi Remaja*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional
- Mulyasari, D. N. & Gandana, G. (2017). *Komunikasi dalam PAUD*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Nurjanah et.al, (2020). Regional Language Education in the Era of the Industrial Revolution Era 4.0: An Idea About Education in the Techno Pedagogy Perspective. *Journal of Physics: Conference Series*.1477, 042068.
- Nurzaman, I., Gandana, G., & Wahidah, AS. (2020). Model Pembelajaran Interactive Storytelling Berbasis Aplikasi Android untuk Memfasilitasi Keterampilan Menyimak Anak Usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 11 (2), p 134-140.
- Nurzaman, I., Gandana, G., & Wahidah, A. S. (2020). Developing Interactive Storytelling Model to Facilitate Young Learners' Speaking Skills. *International Conference on Elementary Education*, 2 (1), p. 64-69.
- Psomadaki et.al (2019). Digital Storytelling and Audience Engagement in Cultural Heritage Management A Collaborative Model Based on the Digital City of Thessaloniki. *Journal of Cultural Heritage*. 36, p. 12-22.
- Sumantri, M. S. & Gandana, G. (2021). Etnopedagogic as a self-image Development Method of Sundanese, West Java in Era Society 5.0. *Annals of the Romanian Society for Cell Biology*. 25 (6), p 7876-7881.
- Sumantri, M. S., Gandana, G., Supriatna, A. R., Iasha, V., & Setiawan, B. (2022). Maker-Centered Project-Based Learning: The Effort to Improve Skills of Graphic Design and Student's Learning Liveliness. *Journal of Educational and Social Research* 12 (3), p. 191-
- Supriatna, M., Sumayana, Y., & Anam, R. S. (2016). *Etnopedagogik: Kajian-Nilai Etnokultur sebagai Landasan Pendidikan*. Bandung: Salam Insan Mulia Publishing.
- Yasbiati, Gandana G. & Rahman T. (2019). Educative and Digital Based Game (Powerpoint) Game Games as A Stimulation Method of Discussion Skill Development Early Childhood. *Journal of Physics: Conference Series*. 1318 (1), 012048.