



Submitted:
12 Oktober 2022

Revised:
14 Nopember 2022

Accepted:
02 Desember 2022

Published:
09 Desember 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MARGALA UNTUK MENGENALKAN MULTICULTURAL PADA ANAK USIA DINI

Winarti Agustina¹, Rotua Samosir², Christina Ester Yosiana Pakpahan³

^{1,2}Institut Agama Kristen Negeri Tarutug, TK BPK Penabur Bogor³

e-mail: 1winarti1708@gmail.com, 2rotuasamosir14@gmail.com, 3yosianapakpahan12@gmail.com

Abstrak

Objektivitas penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mengenalkan multicultural pada anak usia dini. Metodologi penelitian yang digunakan adalah Research & Development (R&D) dengan model Borg and Gall. Media ini telah melakukan uji coba kepada tiga orang ahli media yang berkompeten dibidangnya. Hasil kelayakan media diperoleh 87,13 dengan kriteria sangat layak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multicultural, Anak Usia Dini

Abstract

The objectivity of this research is to develop technology-based learning media to introduce multiculturalism to early childhood. The research methodology used is Research & Development (R&D) with the Borg and Gall model. This media has conducted trials on three media experts who are competent in their fields. The media feasibility results obtained 87.13 with very feasible criteria.

Keywords: Learning Media, Multicultural, Early Childhood

PENDAHULUAN

Indonesia terdiri dari berbagai macam suku, budaya, ras, dan agama. Terdapat 1.128 suku bangsa dan menyebabkan keberagaman hasil budaya, meliputi tarian, alat musik, jenis makanan, dan adat istiadat (Rahma, 2020: 3). Keberagaman budaya tersebut menjadi ciri dari kemajemukan Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hofstede (dalam Fata, Gani, & Husna, 2021: 94), yaitu *"culture is a united mind shared by the members of a particular group of culture to create a unique characteristic to differentiate them from the other group"*.



Ciri-ciri khas sebuah budaya akan dirasakan ketika seseorang masuk ke dalam lingkungan dan baru dan latar belakang budaya yang berbeda.

Salah satu budaya yang ada di utara Indonesia adalah budaya Batak. Menurut Sinaga (2014: 190), "suku Batak memiliki 6 jenis yaitu Batak Toba, Simalungun, Mandailing, Batak Karo, Pakpak, dan Batak Angkola". Masing-masing dari ke-6 jenis tersebut memiliki ciri khasnya tersendiri. Culture product menjadi ciri sebuah budaya, Moran (dalam Fata et al., 2021: 95) menyebut "*culture product range from concrete objects (such as tools, clothing, written document, or building) to other elaborate abstract things that are perceptible constructions*". Secara spesifik pada bentuk seni, culture product yang dapat dihasilkan adalah musik, pakaian, tarian, lukisan, film, dan arsitektur. Budaya Batak memiliki ciri khas tersebut terlihat dari musik, pakaian, tarian, makanan, musik, dan lain-lain yang menarik untuk dipelajari.

Secara umum, manfaat mempelajari budaya menurut Edward (dalam Murakami, 2001:247) adalah "*cultural knowledge is considered in the ways in which ordinary people categorize and understand things and event, including human actions and mental experience*". Dengan budaya, kita dapat memahami peristiwa, berbagai hal, termasuk tindakan manusia dan pengalaman mentalnya. Mempelajari budaya dapat membantu menguasai bahasa, sejarah, bidang seni, dan lain-lain (Fata et al., 2021:93). Saat ini, studi budaya mengambil peran atau bagian dan menjadi sebuah proses dalam pendidikan untuk bertransformasi dalam konteks pendidikan yang lebih luas (Chan & Hui, 2008: 485).

Budaya menjadi penting untuk dipelajari sehingga diharapkan dapat diperkenalkan sejak dini. Hal ini sejalan dengan Wright (Gilman, 2015), yaitu "*the arts had the capacity to evoke First Nations values in the child himself/ herself and in his/ her relationships. Through initial relationships children come to view themselves, others, and their sense of place in society*". Usaha pemerintah dalam mengenalkan budaya sedini mungkin terlihat pada tema pembelajaran tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) adanya tema "Negeraku" dengan sub tema

“Tanah Air”. Pada tema ini anak dikenalkan dengan beragam budaya yang ada di Indonesia.

Terlepas dari fundamentalnya mempelajari sebuah budaya, faktanya anak-anak saat ini lebih menggandrungi bermain dengan gadgetnya. Tentu ini menjadi kekhawatiran lunturnya budaya di era digital, dimana akan menjadi keminiman generasi saat ini untuk memiliki rasa nasionalisme dan menjaga kelestarian budaya (Supriyatno, 2019). Melalui pengamatan peneliti, anak-anak dengan berlatar belakang budaya Batak juga demikian. Berkurangnya pengetahuan mereka pada budayanya sendiri. Ditemui saat ini, anak-anak lebih dominan berbahasa nasional ketika berbicara dengan orangtua bahkan orang lain. Lebih menyukai jenis permainan yang berbasis teknologi ketimbang permainan tradisional Batak.

Dalam rangka memperkenalkan budaya Batak pada anak-anak usia dini melalui ranah pendidikan, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran “Margala” untuk mengenalkan multicultural pada anak usia dini. Media pembelajaran ini memberikan informasi budaya Batak dengan interaktif dan berbasis teknologi. Pengembangan media dan penerapannya menggunakan pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics). Pendekatan ini disebut-sebut sebagai langkah logis dalam evolusi kurikulum dan kegiatan pembelajaran. Dengan STEAM anak-anak didorong untuk menemukan cara menciptakan hal-hal baru, menggabungkan hal-hal dengan cara nontradisional, dan untuk berpikir secara mandiri serta tidak konvensional (Jamil, Linder, & Stegeline, 2018: 409-410).

METODE

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian dan pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk melalui prosedur atau langkah-langkah tertentu. Peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan menggunakan model Borg & Gall. Berikut langkah-langkah model Borg & Gall, yaitu (1) *Research and information collection*; (2) *Planning*; (3) *Development of preliminary form of*

product; (4) Preliminary field evaluation; (5) Main product revision; (6) Main field evaluation; (7) Operational product revision; (8) Operational field evaluation; (9) Final product revision; (10) Dissemination and implementation (Agustina, Hapidin, & Tarwiyah, 2018: 146). Instrumen pengumpulan data dalam pengembangan media pembelajaran “Margala” berupa lembar observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Rekapitulasi Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Penilaian		
		Ahli Media I	Ahli Media II	Ahli Media III
1.	Teks	87	90	85
2.	Gambar/ Ilustrasi	80	87	89
3.	Suara	90	82	86
4.	Tampilan	90	91	89
5.	Praktis	90	88	89
Jumlah		437	432	438
Rata-Rata Penilaian Ahli Media		87,13		

Tabel 2. Kriteria Nilai Presentase Kelayakan Media

Nilai	Kriteria Kelayakan
84 – 100	Sangat Layak
68 – 84	Layak
52 – 68	Cukup Layak
36 – 52	Kurang Layak
20 – 36	Sangat Kurang layak

1. *Research and Information Collection*

Pengembangan media pembelajaran ini diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik anak. Analisis kebutuhan ini dilakukan melalui observasi mengamati proses pembelajaran terkhusus media yang digunakan guru dalam mengenalkan budaya. Hasilnya, media yang digunakan oleh guru bersifat konvensional dan monoton. Kemudian dilakukan studi literatur menggunakan buku-buku teks terkait, surat kabar elektronik, artikel ilmiah, dan lain-lain.

2. *Planning*

Tahap ke dua, dilakukan perencanaan yang akan dilaksanakan dalam proses pengembangan media pembelajaran “Margala”. Berikut perencanaan yang dilakukan, yaitu:

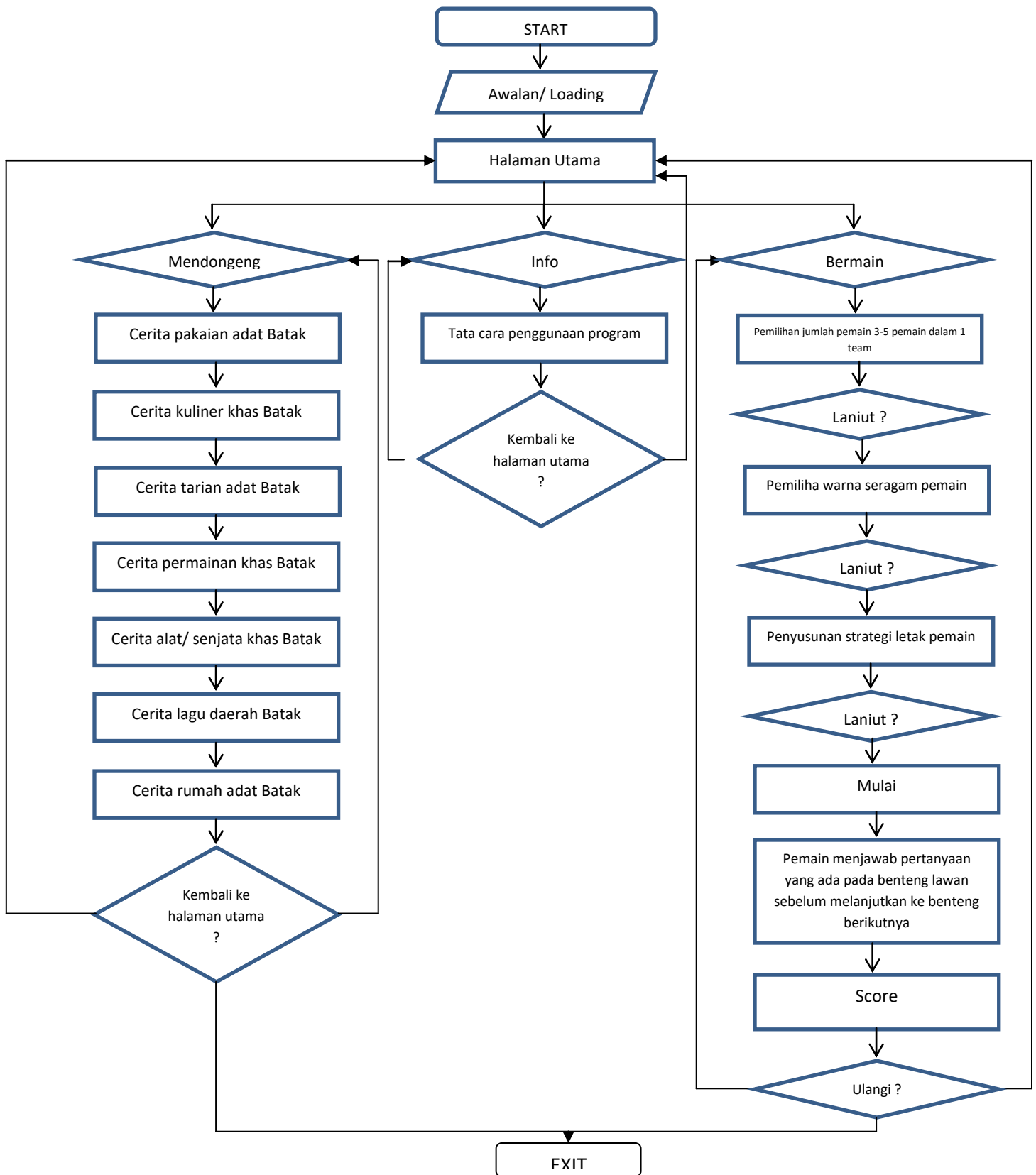
a. Analisis Kurikulum

Mengecek tema dan sub tema pada kurikulum 2013 dan tema Negaraku berada pada semester dua. Kemudian dilakukan review materi atau pokok bahasan yang akan dikembangkan sesuai panduan kurikulum 2013. Berikut hasil review materi atau pokok bahasan dalam pengenalan multicultural, yaitu makanan khas, lagu daerah, tarian daerah, hasil kerajinan, alat musik tradisional, dan permainan tradisional.

b. Menentukan Judul

Penentuan judul didasarkan pada jenis media, pokok bahasan, serta sasaran pengguna. Jenis media yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran “Margala”, pokok bahasan yang dikembangkan adalah multicultural pada tema Negaraku dan sub tema Tanah Airku. Berdasarkan rincian di atas maka judul yang didapatkan yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Mengenalkan Multicultural pada Anak Usia Dini”.

c. Membuat Desain/ Flowchart Media Pembelajaran



Gambar 1. Flowchart Media Pembelajaran “Margala”

3. *Development of Preliminary from of Product*

Tahap ini merupakan perancangan awal produk media pembelajaran “Margala” yang siap dilakukan uji coba. Berikut *storyboard* media pembelajaran “Margala”, yaitu:

a. Halaman Utama



Deskripsi halaman utama:

1. Saat tampilan pertama dibuka, sound mengenai informasi letak geografis pulau sumatera utara diperdengarkan secara otomatis;
2. Setelah informasi letak geografis pulau Sumatera Utara selesai, muncul instrument lagu Batak “Sinanggartulo”;
3. Judul halaman dan 3 menu bergerak mengikuti suara instrument;
4. Ada 3 menu pada tampilan halaman utama yaitu menu dongeng, menu info, dan menu bermain Margala

b. Dongeng



Deskripsi halaman dongeng:

1. Sebelum mendongeng ada pilihan menu, yaitu “membaca sendiri”, jika di klik narasi dongeng akan muncul tanpa audio. Sedangkan menu “dibacakan”, narasi akan muncul disertai audio. Animasi anak dan Background pun akan bergerak mengikuti cerita;
2. Icon loudspeaker akan memberikan instrumen “Pulau Samosir” dengan volume yang sesuai sebagai backsound;;
3. Terdapat 6 menu di sebelah kiri yaitu menu pakaian adat, kuliner, tarian, alat/ senjata, lagu daerah, dan rumah adat. Jika menu di klik gambar asli pada menu tersebut keluar beserta dengan nama dan penjelasannya;
4. Terdapat menu kembali di setiap 6 menu tersebut;
5. Jika animasi kupu-kupu, bunga, awan, disentuh akan bergerak dan bergetar secara otomatis;

c. Bermain Margala



Deskripsi bermain margala:

1. Pada saat menu ini diklik, tampilan awal yang ditawarkan oleh program adalah pemilihan jumlah pemain dengan pilihan 3 pemain dan 5 pemain;
2. Setelah itu, dilanjutkan dengan halaman pemilihan warna seragam pemain;
3. Halaman berikutnya, penyusunan strategi untuk penempatan pemain di setiap benteng;
4. Halaman selanjutnya adalah bermain. Setiap pemain yang ingin melewati benteng lawan diharuskan menjawab teka-teki/ pertanyaan (simbol tanda tanya);
5. Pertanyaan yang benar akan menambah score berupa piala pada pojok kanan atas. Dan jika pemain mengenai lawan, energi tim akan berkurang seperti pada tampilan pojok kiri atas;
6. Pemain yang terkena lawan akan terdengar suara "oouw" sambil bergetar;
7. Pertanyaan berupa budaya Batak meliputi pakaian adat, kuliner, tarian, alat/senjata, lau daerah, dan rumah adat
8. Berapapun score yang terkumpul akan disebut sebagai nilai tertinggi dengan pujian berupa "kamu hebat" ;
9. Lawan akan dimainkan oleh program;
10. Saat menu Exit, terdapat animasi anak menggunakan pakaian adat dan menyebutkan "Horas"

d. Validasi Pakar

Tahap validasi ini dilakukan oleh ahli media pembelajaran dengan memberikan angket mengenai desain media mencakup penilaian terhadap aspek teks, gambar/ ilustrasi, suara, tampilan, dan praktis. Validasi ini dilakukan oleh 3 orang ahli media yang biasa menangani dalam hal media pembelajaran. Pada tahap ini diperoleh rata-rata 87,13 yang menurut kriteria kelayakan media adalah **Sangat Layak**.

SIMPULAN

Meninjau serangkaian tahapan penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan, maka media pembelajaran “Margala” memiliki tingkat kelayakan yaitu sangat layak. Pada penelitian selanjutnya akan dilakukan tahap uji coba kelompok kecil, lapangan, hingga menjadi produk final. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai inovasi baru di dunia pendidikan terkhusus dalam mengenalkan budaya Indonesia.

REFERENSI

- Agustina, W., Hapidin, H., & Tarwiyah, T. (2018). Developing educative snake and ladder learning media to improve understanding on living creature concept. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Universitas Pendidikan Ganesha*, 51(3), 145–153. <http://dx.doi.org/10.23887/jpp.v51i3.15927>
- Chan, S. C. K., & Hui, P. (2008). Cultural studies through education: Moments of pedagogy and pragmatics. *Inter-Asia Cultural Studies*, 9(3), 484–495. <https://doi.org/10.1080/14649370802184817>
- Fata, I. A., Gani, S. A., & Husna, N. (2021). Cultural elements: A textbook evaluation in Indonesia. *International Journal of Language Studies*, 14(4), 93–104.
- Gilman, S. S. (2015). Culture Matters: The Arts, the Classroom Environment, and a Pedagogy of Entewate`Nikonri:Sake: A Study in a First Nations Pre-School. *Canadian Review of Art Education*, 42(2), 53–68.

- Jamil, F. M., Linder, S. M., & Stegelin, D. A. (2018). Early Childhood Teacher Beliefs About STEAM Education After a Professional Development Conference. *Early Childhood Education Journal*, 46(4), 409–417.
<https://doi.org/10.1007/s10643-017-0875-5>
- Murakami, K. (2001). Talk About Rice: A Discursive Approach to Studying Culture. *Forum Qualitative Sozialforschung*, 2(3), 246–257.
- Rahma, A. A. (2020). Potensi Sumber Daya Alam dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata Di Indonesia. *Jurnal Nasional Pariwisata*, 12(1), 1.
<https://doi.org/10.22146/jnp.52178>
- Sinaga, B. (2014). Inovasi Model Pembelajaran Berbasis Budaya Batak. *Jurnal Generasi Kampus*, 7(2), 187–208.
- Supriyatno, H. (2019). Luntarnya Budaya Tradisional di Era Digital. *Harian Bhirawa*. Retrieved from <https://www.harianbhirawa.co.id/luntarnya-budaya-tradisional-di-era-digital/>