

PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN BUDAYA SISWA SEKOLAH DASAR DI KOTA TARAKAN

Suriata

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan_Universitas Borneo Tarakan
suriataannisa@gmail.com

Abstract

Cultural issues such as stereotypes, discrimination, and microaggressions are prone to occur in intercultural interactions, especially in Tarakan City where people have different cultural backgrounds. If only cultural awareness had been instilled in everyone there would be no more stereotypes, discrimination, and microaggressions that could lead to intercultural conflicts. Education regarding cultural awareness is an important thing that must be given starting from an early age, namely to elementary school students. However, in reality, sources of discussion and learning media regarding cultural awareness are still lacking. For this reason, it is very important to develop learning media that can help foster cultural awareness from an early age in elementary schools. The development of the Kotak Nusantara is a media that can be seen directly by students so that they are more interested, concentrated, and focused on learning objectives. The aim of the research is to develop the Kotak Nusantara in order to increase the cultural awareness of elementary school students in Tarakan City. The research method used is the ADDIE model research and development method which consists of the stages of analyzing, designing, developing, implementing, and evaluating. Based on the research results, from the design validation test and media material, Kotak Nusantara is very suitable for use as a learning medium and can increase the cultural awareness of elementary school students in Tarakan City.

Keywords : media, Kotak Nusantara, cultural awareness

Abstrak

Isu-isu budaya seperti stereotipe, diskriminasi, dan mikroagresi rentan terjadi dalam interaksi antar budaya terutama di Kota Tarakan yang masyarakatnya memiliki perbedaan latar belakang budaya. Jika saja kesadaran budaya telah tertanam dalam diri setiap orang tidak akan ada lagi stereotip, diskriminasi, serta mikroagesi yang dapat menimbulkan konflik antar budaya. Pendidikan mengenai kesadaran budaya merupakan hal penting yang harus diberikan dimulai dari usia dini yaitu tepatnya pada siswa Sekolah Dasar (SD). Namun kenyataannya, sumber pembahasan dan media pembelajaran mengenai kesadaran budaya masih sangat kurang. Untuk itu, sangat penting untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu menumbuhkan kesadaran budaya sejak dini di Sekolah Dasar. Pengembangan media Kotak Nusantara merupakan media yang langsung dapat dilihat oleh siswa sehingga lebih tertarik, konsentrasi, dan fokus dengan tujuan pembelajaran. Adapun tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan media Kotak Nusantara guna meningkatkan kesadaran budaya siswa Sekolah Dasar di Kota Tarakan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari tahap menganalisis (analysis), merancang (design), mengembangkan (development), mengimplementasikan (implementation), dan mengevaluasi (evaluation). Berdasarkan hasil penelitian, dari uji validasi desain dan materi media Kotak Nusantara sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan kesadaran budaya siswa Sekolah Dasar di Kota Tarakan.

Kata Kunci : media, kotak nusantara, kesadaran budaya

1. PENDAHULUAN

Kota Tarakan adalah sebuah kota pulau yang terletak di Kalimantan utara. Kota Tarakan didiami oleh suku asli yaitu Tidung. Dalam perkembangannya sebagaimana daerah lain dihuni pula oleh suku-suku lain seperti: Dayak, Bulungan, Banjar, Jawa, Tionghoa, Bugis, Melayu, Bali, Madura, Moro, Suluk, Toraja, Buton, Manado, Maranao, Mandar, dan Makassar. Hal ini menjadikan Tarakan sebagai daerah yang kaya akan keanekaragaman adat budaya.

Berbicara masalah kebudayaan dapat dipahami sebagai sistem dalam masyarakat yang berkaitan dengan nilai, kepercayaan, dan perilaku. Kebudayaan lokal tidak terlepas dari unsur-unsur yang universal seperti pandangan hidup, kesenian, sistem religi, sastra, kuliner, upacara adat, organisasi sosial, peralatan, busana, artefak, bahasa, bangunan, pengobatan tradisional, dan hukum adat- istiadat daerah.

Keanekaragaman tersebut berpotensi menimbulkan konflik. Pergumulan antar budaya memberikan peluang konflik manakala tidak terjadi saling memahami dan menghormati satu sama lain (Ibrahim, 2013). Rasa saling menghormati dan menghargai memang sulit hadir diantara keberagaman yang ada di tengah masyarakat. Kurangnya kesadaran budaya merupakan salah satu penyebab dari adanya konflik antar budaya di Indonesia.

Isu-isu budaya seperti stereotipe, diskriminasi, dan mikroagresi rentan terjadi dalam interaksi antar budaya terutama di Kota Tarakan yang masyarakatnya memiliki perbedaan latar belakang budaya. Jika saja kesadaran budaya telah tertanam dalam diri setiap orang tidak akan ada lagi stereotip, diskriminasi, serta mikroagresi yang dapat menimbulkan konflik antar budaya. Menurut Kertamuda (2011) kesadaran budaya merupakan salah satu dimensi penting dalam memahami keragaman budaya. Hal ini akan membantu dalam memberikan makna akan pemahaman terhadap perbedaan yang terjadi. Pendidikan mengenai

kesadaran budaya merupakan hal penting yang harus diberikan dimulai dari usia dini yaitu tepatnya pada siswa Sekolah Dasar (SD). Namun kenyataannya, sumber pembahasan dan media pembelajaran mengenai kesadaran budaya masih sangat kurang. Untuk itu, sangat penting untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu menumbuhkan kesadaran budaya sejak dini di Sekolah Dasar. Pengembangan media Kotak Nusantara merupakan media yang langsung dapat dilihat oleh siswa sehingga lebih tertarik, konsentrasi, dan fokus dengan tujuan pembelajaran.

Jika dilihat dari asal katanya, media berasal dari kata medium yang berarti perantara. Hal ini sesuai dengan peran media dalam aktivitas pembelajaran yaitu sesuatu yang dapat digunakan untuk menjembatani proses penyampaian pesan dan pengetahuan antara sumber pesan dengan penerima pesan. Heinich dkk dalam Pribadi (2011) mengemukakan definisi media sebagai sesuatu yang membawa pesan dan informasi antara pengirim dan penerima. Media dapat juga dikatakan sebagai sarana yang digunakan dalam proses komunikasi.

Media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan atau bisa juga dikatakan media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan peran serta merangsang siswa untuk belajar (Sadiman dalam Nursalim, 2013).

Menurut Nursalim (2013) secara umum media memiliki fungsi diantaranya : 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik; 2) Mengatasi kebatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra; 3) Menimbulkan gairah/minat siswa, interaksi lebih langsung antara siswa dengan guru bimbingan dan konseling; 4) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama; 5) Proses layanan bimbingan dan konseling

dapat lebih menarik; 6) Proses layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih interaktif; 7) Kualitas layanan bimbingan dan konseling dapat ditingkatkan; 8) Meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi layanan bimbingan dan konseling.

Media bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari keseluruhan proses layanan bimbingan dan konseling. Hal ini mengandung pengertian bahwa media bimbingan dan konseling sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi yang diharapkan.

Media bimbingan dan konseling dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai dan isi layanan bimbingan dan konseling itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa pemilihan dan penggunaan media dalam bimbingan dan konseling harus selalu melihat pada kompetensi atau tujuan dan bahan atau materi bimbingan dan konseling. Media bimbingan dan konseling bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa/klien (Nursalim, 2013).

Media pembelajaran adalah instrumen yang menentukan keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Sartika (2013) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi secara efektif dan efisien. Media pembelajaran awalnya digunakan hanya untuk alat bantu pendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Seiring dengan perkembangan, media pembelajaran semakin luas dan inovatif seperti adanya media visual berbasis tiga dimensi.

Media visual berbasis tiga dimensi adalah sebuah media yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa sehingga siswa lebih tertarik, dapat

membantu dalam menangkap pelajaran dengan lebih nyata dan mampu menumbuhkan kesan serta konsentrasi siswa, fokus dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media kotak nusantara termasuk media visual tiga dimensi. Menurut Hujair (2013) bahwa media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah boneka. Boneka merupakan jenis model yang diperlihatkan untuk suatu permainan. Media kotak nusantara termasuk dalam media visual tiga dimensi.

Menurut Koentjaraningrat dalam Fitri (2018) kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Koentjaraningrat juga membagi kebudayaan atas tujuh unsur yaitu : (1) Bahasa, (2) sistem pengetahuan, (3) organisasi sosial, (4) sistem peralatan hidup dan teknologi, (5) sistem mata pencaharian hidup (6) sistem religi, (7) kesenian. Keseluruh unsur kebudayaan tersebut mewujudkan ke dalam bentuk sistem budaya/adar-istiadat (kompleks, budaya, tema budaya, gagasan), sistem sosial (aktivitas sosial, kompleks sosial, pola sosial, tindakan) dan unsur-unsur kebudayaan fisik (benda kebudayaan).

Kesadaran budaya adalah kemampuan seseorang untuk melihat ke luar dirinya sendiri dan menyadari akan nilai-nilai budaya, kebiasaan budaya yang masuk. Selanjutnya seseorang dapat menilai apakah hal tersebut normal dan dapat diterima pada budayanya atau mungkin tidak lazim atau tidak dapat diterima di budaya lain. Oleh karena itu, perlu untuk memahami budaya yang berbeda dari dirinya dan menyadari kepercayaan, adat istiadat, dan mampu untuk menghormatinya (Vacc,dkk dalam Fitri 2018).

Wunderle dalam Fitri (2018) menyebutkan bahwa kesadaran budaya (*cultural awareness*) sebagai suatu kemampuan mengakui dan memahami pengaruh budaya terhadap nilai-nilai dan perilaku manusia. Implikasi dari kesadaran budaya terhadap pemahaman kebutuhan untuk mempertimbangkan budaya, faktor-faktor penting dalam menghadapi situasi tertentu. Pada tingkat yang dasar, kesadaran budaya merupakan

informasi, memberikan makna tentang kemanusiaan untuk mengetahui tentang budaya. Prinsip dari tugas untuk mendapatkan pemahaman tentang kesadaran budaya adalah mengumpulkan informasi tentang budaya dan mentransformasikannya melalui penambahan dalam memberikan makna secara progresif sebagai suatu pemahaman terhadap budaya.

Menurut Sue dan Sue (2006) kesadaran merupakan salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki dari ketiga kompetensi budaya. Hal ini diperkuat oleh penjelasan Connerley dan Pedersen (2005) bahwa jika tahap kesadaran diabaikan maka pengetahuan dan keterampilan dapat didasarkan pada asumsi yang salah.

Berdasarkan hal tersebut, pentingnya nilai-nilai yang menjadi faktor dalam kehidupan manusia akan turut mempengaruhi kesadaran budaya (terhadap nilai-nilai yang dianut) seseorang dan memaknainya. Penting bagi kita untuk memiliki kesadaran budaya (*cultural awareness*) agar dapat memiliki kemampuan untuk memahami budaya dan faktor-faktor penting yang dapat mengembangkan nilai-nilai budaya sehingga dapat terbentuk karakter bangsa (Kertamuda, 2011).

Berikut isu-isu budaya yang dimasukkan dalam media kotak nusantara: 1) Stereotype yaitu cara pandang terhadap suatu kelompok sosial dimana cara pandang tersebut digunakan pada setiap kelompok tersebut. Manusia seringkali memperoleh informasi dari pihak kedua maupun media, sehingga manusia cenderung untuk menyesuaikan informasi tersebut agar sesuai dengan pemikirannya. Stereotip bisa berkaitan dengan hal positif atau hal negatif, stereotip bisa benar juga bisa salah, stereotip bisa berkaitan dengan individu atau sub kelompok (Mufid, 2010). 2) Mikroagresi menurut Connerley dan Pedersen (2005) berhubungan dengan kesadaran serta dimanifestasikan dengan halus mengenai bias dan diskriminasi yang banyak individu miliki dan lakukan padahal mereka tidak bermaksud melakukannya. Mikroagresi bersifat singkat, pertukaran pembicaraan sehari-hari yang berisi

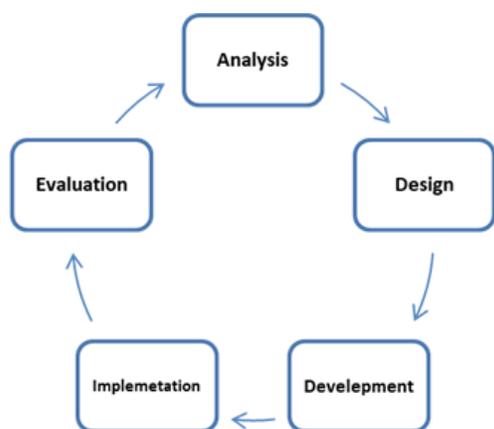
pesan merendahkan ke kelompok sasaran seperti etnis minoritas, wanita, minoritas seksual. 3) Diskriminasi, Doob dalam Liliweri (2005) menjelaskan bahwa diskriminasi merupakan perilaku yang ditujukan untuk mencegah suatu kelompok, atau membatasi kelompok lain yang berusaha memiliki atau mendapatkan sumber daya. Secara teoritis, diskriminasi dapat dilakukan melalui kebijakan untuk mengurangi, memusnahkan, menaklukkan, memindahkan melindungi secara legal, menciptakan pluralisme budaya dan mengasimilasi kelompoklain. Menurut Theodorson dalam Fitri (2018) diskriminasi adalah perlakuan yang tidak seimbang terhadap perorangan atau kelompok berdasarkan sesuatu, biasanya bersifat kategorikal atau atribut-atribut khas seperti berdasarkan ras, kesukubangsaan, agama, atau keanggotaan kelas-kelas sosial.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015).

Model pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan media Kotak Nusantara menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan gabungan dari kegiatan menganalisis (*analysis*), merancang (*design*), mengembangkan (*development*), mengimplementasikan (*implementation*), dan mengevaluasi (*evaluation*) (Rozalena dan Dewi 2016). Alur Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini ditunjukkan pada gambar berikut :

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Sekolah Dasar (SD) di Kota Tarakan. Sampel dalam penelitian adalah Purposive sampling yang ditunjuk langsung oleh peneliti dengan berbagai kriteria diantaranya yaitu siswa yang berada di kelas rendah (kelas II), sekolah dasar merupakan sekolah dengan karakter siswa yang berasal dari beberapa budaya di Tarakan. Tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri 013 dan SD Katolik Frater Don Bosco Tarakan.



Gambar 1. Tahapan pengembangan model Addie (Sugiyono, 2015)

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi untuk melihat kelayakan produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan akan divalidasi oleh ahli desain dan materi. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi desain yang akan menilai kejelasan informasi yang disampaikan pada media dan desain produk. Lembar validasi materi yang akan menilai kesesuaian materi yang disampaikan dalam media kotak nusantara.

Variabel dalam penelitian yaitu media Kotak Nusantara (variabel bebas) dan Kesadaran Budaya (variabel terikat). Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif yang akan digunakan untuk memaparkan hasil pengembangan produk dan menguji kelayakan produk yang akan digunakan oleh guru dan siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui lima tahapan yaitu tahap analisis, merancang, mengembangkan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis peneliti mengumpulkan data melalui observasi wawancara dengan guru dan siswa di Sekolah Dasar terkait pemahaman dan kesadaran budaya siswa. Melalui proses observasi

selama lima bulan ditemukan beberapa masalah siswa terkait budaya diantaranya yaitu siswa tidak mengenal budaya asli daerahnya, melakukan pembicaraan dan candaan yang merendahkan teman, diskriminasi antar teman seperti mengolok karena perbedaan atribut fisik dan jenis kelamin. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang mengungkapkan bahwa siswa belum memiliki pemahaman mengenai budaya asli mereka, budaya apa saja yang ada di Kalimantan Utara, menjadikan perbedaan fisik dan jenis kelamin sebagai bahan candaan hingga melakukan diskriminasi saat bermain.

Hasil analisis dari observasi dan wawancara selanjutnya menjadi dasar pertimbangan dalam menyusun sebuah media yang mampu meningkatkan kesadaran budaya siswa. Untuk membuat media yang tepat maka dilakukan eksplorasi materi pembelajaran dan menentukan model media yang akan digunakan. Materi pembelajaran dibagi ke dalam dua pertemuan dengan materi kesadaran budaya dengan indikator stereotipe, mikroagresi, dan diskriminasi. Model media yang akan dikembangkan disesuaikan dengan karakter siswa Sekolah Dasar yang senang bermain, berimajinasi, dan senang melakukan sesuatu secara langsung sehingga media pembelajaran yang disusun berorientasi pada peningkatan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada tahap pengembangan media peneliti memilih untuk mengembangkan media Kotak Nusantara yang didalamnya akan diisi dengan boneka berpakaian adat dari 34 Provinsi di Indonesia. Pemilihan boneka sebagai isi Kotak Nusantara dipandang akan menarik minat siswa Sekolah Dasar dan membuat mereka ingin terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam kelas. Proses penyusunan media melalui proses pembuatan boneka adat, pembuatan kotak nusantara dan penyusunan materi rencana pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling. Desain media Kotak Nusantara dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2a . Desain Kotak Nusantara

Kotak Nusantara berbentuk balok dengan Panjang 60cm, lebar 30 cm dan tinggi 30cm. Kotak berbahan dasar kardus yang selanjutnya diberi motif batik di bagian luar dan dalam. Bagian dalam Kotak Nusantara berisi boneka adat dari 34 provinsi yang ditempel di dinding kotak. Kotak Nusantara dapat dibuka tutup dan ditempel di dinding atau papan tulis kelas sehingga sangat mudah digunakan oleh guru kelas.

Media berupa media Kotak Nusantara yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran budaya siswa Sekolah Dasar di Kota Tarakan. Produk pengembangan ini meliputi materi layanan informasi terkait kesadaran budaya yang terdiri dari tiga indikator yaitu stereotipe, mikroagresi, dan diskriminasi. Pelaksanaan layanan klasikal menggunakan media Kotak Nusantara yang memiliki tujuan agar proses belajar mengajar menarik minat, meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar. Adapun materi rencana pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling (RPLBK) yang pertama yaitu Stereotipe mengambil materi tentang pengertian stereotipe, contoh-contoh stereotipe, dan dampak dari stereotipe. Materi kedua yaitu tentang Mikroagresi dan Diskriminasi, yang mengambil materi tentang pengertian mikroagresi dan diskriminasi, contoh-contoh mikroagresi dan diskriminasi, dampak mikroagresi dan diskriminasi.



Gambar 2b. Desain Kotak Nusantara

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap validasi ahli desain produk yang dikembangkan, uji validasi desain dilakukan oleh Nisa Ariantini, M.Pd yang merupakan salah satu dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling di Universitas Borneo Tarakan yang memiliki kualifikasi kepakaran di bidang Konseling Multikultural. Hasil validasi desain produk berada pada kategori sangat layak yang ditunjukkan dengan perolehan skor pada lembar validasi yaitu 88% dengan tambahan komentar background media kotak nusantara sebaiknya menggunakan warna polos agar boneka terlihat jelas dan menambahkan gambar rumah adat di sebelah peletakan boneka nusantara. Berikut merupakan persentase validasi ahli desain seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Desain Media Kotak Nusantara

Validator	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh
Nisa Ariantini	100	88
Rumus = $V_{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$ $= V_{-ah} = \frac{88}{100} \times 100\% = 88\%$		
		Kategori: Sangat Layak

Pada tahap validasi ahli materi produk yang dikembangkan, uji validasi materi dilakukan oleh Nisa Ariantini, M.Pd yang merupakan salah satu dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling di Universitas Borneo Tarakan yang memiliki kualifikasi kepakaran di bidang Konseling Multikultural. Hasil validasi materi berada pada kategori sangat layak yang ditunjukkan dengan perolehan skor 88%. Berikut merupakan persentase validasi ahli materi seperti yang ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh
Nisa Ariantini	100	88

Rumus = $V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$
 = $V\text{-ah} = \frac{88}{100} \times 100\% = 88\%$ Kategori: **Sangat Layak**

Setelah dilakukan uji validasi dan dinyatakan layak maka produk media Kotak Nusantara diimplementasikan di kelas II SD Negeri 013 dan SD Katolik Frater Don Bosco Tarakan. Tahap akhir dalam penelitian pengembangan ini yaitu tahap evaluasi terhadap produk media Kotak Nusantara. Pada tahap evaluasi ini, kualitas produk ditentukan melalui aspek sikap (*performance*) siswa pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media Kotak Nusantara. Untuk menilai sikap siswa saat proses pembelajaran, digunakan lembar observasi aktivitas siswa.

Tabel 3. Penilaian pada Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Variabel	Indikator	Aspek Penilaian
	Tahap Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Menjawab salam guru Ikut berdoa Bersama guru Mendengarkan tujuan

Media Kotak Nusantara		pelaksanaan kegiatan pembelajaran 4. Menyatakan kesepakatan terkait kegiatan pembelajaran
	Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> Mendengarkan penjelasan guru terkait materi pembelajaran Menebak pertanyaan terkait media Kotak Nusantara Tidak bercanda gurau saat guru meminta umpan balik Aktif bertanya tentang media Kotak Nusantara Berani menjawab pertanyaan guru terkait media Kotak Nusantara
	Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Menyimpulkan materi yang telah dipelajari Menuliskan kesimpulan terkait materi

Dari hasil penilaian pada lembar observasi diperoleh hasil dimana pada indikator tahap pendahuluan, siswa mendengarkan penjelasan guru dengan penuh perhatian. Pada indikator tahap inti, siswa fokus mendengarkan materi, bertanya

dan sangat antusias menebak pertanyaan terkait boneka adat dalam media Kotak Nusantara. Di tahap penutup siswa berani untuk memberikan kesimpulan dan pesan terkait materi pembelajaran.

Pemanfaatan media Kotak Nusantara yang telah disesuaikan dengan karakter siswa Sekolah Dasar memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran terutama dalam meningkatkan kesadaran budaya siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Pribadi (2011) yang mengungkapkan bahwa dalam memilih media pembelajaran, hal yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian antara jenis media yang akan digunakan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa yang akan belajar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media Kotak Nusantara sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan kesadaran budaya siswa Sekolah Dasar di Kota Tarakan.

5. REFERENSI

Akbar, S. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Connerley dan Pederson. 2005. *Leadership In a Diverse and Multicultural Environment: Developing Awareness, Knowledge, and Skills*. London. Sage Publications.

Hujair, AH Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta. Kaukaban Dipantara.

Ibrahim, R. 2013. *Pendidikan Multikultural; Pengertian, Prinsip, dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan Islam*. Addin.

Kertamuda, F. 2011. *Konselor dan Kesadaran Budaya (Cultural Awareness)*. Jurnal Universitas Paramadina.

Liliweri, A. 2005. *Prasangka dan Konflik : Komunikasi Lintas Budaya Masyarakat Multikultur*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

Mufid. 2010. *Etika dan Filsafat Komunikasi*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.

Muhaimin. 2001. *Islam dalam Bingkai Budaya Lokal; Potret dari Cirebon*. Jakarta : Logos.

Nursalim, Mochamad. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta. Indeks.

Pribadi, Benny. 2011. *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta. Dian Rakyat

Rozalena, A & Dewi, S, K. 2016. *Panduan Praktis Menyusun dan Pelatihan Karyawan Pengembangan Karier*. Jakarta. Raih Asa Sukses.

Sartika. 2013. *Media Pendidikan*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif R&D*. Bandung. Alfabeta.

Susilana & Cepi. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung. CV Wacana Prima.

Yunus, F, M. 2014. *Konflik Agama di Indonesia dan Solusi Pemecahannya*. Substantia.