

MENGENALKAN PAKAIAN ADAT DAN TARIAN ADAT KALIMANTAN TENGAH MELALUI MEDIA FLIPBOOK

Rabiatul Zahra¹, Ignatia Imelda Fitriani¹

¹Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya
rabiatulzahra422@gmail.com imelda@fkip.upr.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi guru dalam memotivasi belajar siswa kelas III-A SDN 6 Palangka Raya. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru kelas III-A, serta sejumlah siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan beragam strategi, seperti pendekatan individual, pemberian petunjuk dan arahan, ice breaking, praktik langsung, serta reward sederhana bagi siswa. Guru juga membangun suasana belajar santai, nyaman, dan bebas tekanan untuk memperkuat kepercayaan diri siswa. Dari hasil wawancara dengan siswa mengungkap bahwa sebagian besar siswa merasa gembira dan antusias selama pembelajaran, meskipun aktivitas interaktif belum menjadi rutinitas. Kendala yang dihadapi guru mencakup keragaman karakter serta kemampuan siswa, kurangnya fokus belajar, dampak penggunaan ponsel, dan minimnya perhatian orang tua terhadap aktivitas belajar anak di rumah. Dukungan sekolah dalam meningkatkan motivasi belajar direalisasikan lewat pembiasaan disiplin, program sekolah, pengembangan bakat, serta kolaborasi guru dan orang tua. Oleh karena itu, strategi guru yang humanis, fleksibel, dan disesuaikan dengan karakteristik siswa efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Strategi Guru, Pembelajaran, Sekolah Dasar, Siswa SD

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi salah satu topik utama dalam transformasi pembelajaran abad ke-21 (Huang & Wu 2024) dalam (Windiastuti, Isnaini & Untariana 2024). Di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), teknologi menawarkan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan mendukung perkembangan kognitif, sosial, bahasa serta emosional anak. Anak usia dini berada dalam tahap perkembangan kritis, di mana daya serap mereka

terhadap informasi sangat tinggi. Oleh karena itu, teknologi dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk membantu anak memahami konsep dasar, seperti angka, huruf, dan keterampilan sosial, dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Namun, penerapan teknologi di tingkat PAUD tidak lepas dari tantangan, termasuk ketersediaan infrastruktur, kompetensi pendidik, dan keseimbangan antara waktu layar (screen time) dengan aktivitas fisik.

Fyffe & Lewis (2024) dalam Windiastuti, Isnaini & Untariana (2024) pada beberapa lembaga PAUD, teknologi sudah diimplementasikan pada proses pembelajarannya. Teknologi yang digunakan pun beragam. Ada yang menggunakan video, musik, permainan interaktif, buku cerita digital, dan lain sebagainya. Penggunaan media yang beragam ini akan membantu anak untuk lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Penggunaan media teknologi, di salah satu sisi merupakan media yang menarik bagi anak dikarenakan tampilannya yang menarik dan menyenangkan. Namun di sisi lain, bisa menjadi hal yang justru menghambat perkembangan anak itu sendiri.

Rahmah et al., (2023) mengatakan bahwa anak usia dini berada pada fase berpikir konkret, artinya anak belajar dari sesuatu yang nyata. Oleh karena itu, perlunya digunakan media sebagai penyampai pesan pendidikan untuk anak usia dini agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan terjadi perubahan perilaku berupa kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku menjadi lebih baik. pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan sumber belajar (media) sehingga menghasilkan pengalaman bagi siswa tersebut.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam mengembangkan pengetahuan anak adalah media *flipbook*. Riyanto (2011) dalam Adawiah, Gandana & Rahman (2023) mengatakan bahwa *flipbook* adalah teknologi buku digital atau *e-book* tiga dimensi yang sangat diminati oleh masyarakat saat ini. Hidayatullah & Rakhmawati (2016) dalam Adawiah, Gandana & Rahman (2023) *Flip PDF Profesional (Flip Builder)* adalah program yang digunakan untuk membuat e-book dalam bentuk buku flip yang merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran interaktif. Karena flipbook

dapat menampilkan animasi dan video, tidak mengherankan jika kemudian disebut sebagai e-book tiga dimensi (3D). Hal ini membuat tampilan e-book lebih menarik dan canggih.

Andani et al. (2021) *E-book* adalah sebuah publikasi yang didalamnya memuat teks, gambar, video dan audio yang dipublikasikan dalam bentuk digital dan digunakan dalam perangkat sebagian maupun perangkat elektronik lainnya seperti tablet dan android. Penggunaan e-book dalam pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya lebih praktis, ramah lingkungan, penggunaan yang mudah, simple dan portable. Hal ini sejalan dengan penelitian yang mengatakan bahwa keuntungan lainnya dari e-book adalah mengurangi pemakaian kertas secara berlebih sehingga menjadi ramah lingkungan.

Pengenalan budaya pada anak usia dini berdampak penting terhadap pembentukan identitas, sikap sosial, dan kemampuan anak dalam memahami lingkungannya. Putri, Ayu, Ginting, Saidah, dan Nasution (2025) dalam Fitriani, Napitupulu, Balimulia, Anna & Zahra (2025) menegaskan bahwa bahasa dan budaya memiliki hubungan yang erat serta saling memengaruhi dalam membentuk identitas masyarakat. Dengan mengenalkan budaya sejak usia dini, anak tidak hanya belajar menghargai warisan budaya bangsanya, tetapi juga membangun kesadaran akan identitas sosial yang akan melekat dalam kehidupannya.

Melihat potensi besar media *Flipbook* dapat dijadikan media pembelajaran, maka peneliti melakukan penelitian mengenai efektivitas media *Flipbook* dalam mengenalkan budaya untuk anak di kelompok B1 TK Bakuwu Palangka Raya. Dalam media *Flipbook* ini, pengenalan budaya yang difokuskan adalah budaya Kalimantan Tengah, khususnya pakaian adat dan tarian tradisional Dayak. Berdasarkan hasil observasi awal terhadap anak kelompok B1 di TK Bakuwu Palangka Raya, peneliti melihat bahwa anak belum mengetahui tentang pakaian dan tarian adat Kalimantan Tengah. Hal ini sesuai dengan kriteria dari isi media *Flipbook* yang peneliti gunakan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian efektivitas media *Flipbook* petualangan si Handep dalam mengenalkan pakaian dan tarian adat Kalimantan Tengah untuk anak kelompok B1 di TK Bakuwu Palangka Raya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang menggambarkan efektivitas media *flipbook*. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada data yang dapat dihitung untuk menghasilkan penafsiran kuantitatif yang kokoh (Fitrijanah, 2021).

Sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin melihat dan mengetahui pengaruh penggunaan media *flipbook* terhadap pengetahuan budaya anak, maka rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian eksperimental. Dengan menggunakan rancangan penelitian eksperimental akan dapat diketahui pengaruh penggunaan media *flipbook* terhadap pengetahuan budaya anak. Pemilihan rancangan penelitian eksperimental ini sesuai dengan pendapat Campbell & Stanley (dalam Yusuf, 2017) yang mengatakan bahwa penelitian eksperimental merupakan suatu bentuk penelitian dimana variabel dimanipulasi sehingga dapat dipastikan pengaruh dan efek variabel tersebut terhadap variabel lain yang diselidiki atau di observasi.

Sugiyono dalam Akbar et al., (2023) mengemukakan macam-macam desain penelitian eksperimental antara lain *pre-experimental design*, *quasy experimental design*, *true experimental design*, dan *factorial experimental design*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *pre-experimental design* dengan *Static Group Comparison*. *Pre-experimental design* adalah eksperimen yang digunakan untuk melihat adanya pengaruh atau hubungan suatu perlakuan (*treatment*) terhadap variabel tertentu, tetapi belum memiliki kontrol yang kuat terhadap variabel luar. Karena itu, validitas internalnya relatif rendah dibandingkan desain eksperimental murni. Dalam penelitian ini dilakukan membandingkan kelas yang diberi metode baru dengan kelas lain yang tidak diberi metode tersebut.

Populasi menurut Ismiyanto (dalam Siyoto et al., 2015) adalah keseluruhan subjek atau totalitas subjek penelitian yang dapat berupa orang, benda, suatu hal yang didalamnya dapat diperoleh dan dapat memberikan informasi (*data*) penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B1 dan B2 yang berjumlah 28 anak. Sampel menurut Arikunto (dalam Siyoto et al., 2015) adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Jika kita hanya akan meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel. Adapun menurut Sudjana & Ibrahim

(dalam Siyoto et al., 2015) sampel adalah sebagian dari populasi terjangkau yang memiliki sifat yang sama dengan populasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *non probability sampling* jenis *purposive sampling*. Teknik *non probability sampling* merupakan cara menentukan sampel penelitian, dimana masing-masing anggota populasi tidak memiliki kesempatan atau peluang yang sama untuk bisa dijadikan sebagai sampel penelitian (Iswahyudi et al., 2023). *Purposive sampling* merupakan suatu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu atau seleksi khusus (Siyoto et al., 2015). Sampel dalam penelitian ini adalah anak di kelompok B1 di TK Bakuwu Palangka Raya. Jumlah sampel adalah 15 orang anak.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain lembar observasi. Lembar observasi digunakan sebagai alat pengumpulan data hasil observasi yang berupa data kemampuan menyimak anak sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun telepon genggam digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data yang berupa foto pelaksanaan penelitian. Indikator pertama adalah kemampuan anak menyebutkan dua jenis tarian dari Kalimantan Tengah. Indikator kedua adalah kemampuan anak menceritakan perbedaan antara Tari Manasai dan Tari Kinyah. Indikator ketiga berkaitan dengan kemampuan anak menyebutkan empat jenis properti tari yang digunakan dalam tarian adat Kalimantan Tengah, yaitu mandau, talawang, selendang, dan bulu burung enggang. Indikator kelima adalah kemampuan anak menyebutkan ciri khas pakaian adat Kalimantan Tengah, seperti penggunaan bulu burung enggang, motif batang garing, dan motif khas Dayak. (Fitriani et al., 2025).

Pembahasan

Hasil Dan Pembahasan Adapun hasil total *pree-test* kelompok eksperimen yang berjumlah 15 anak sebesar 77 meningkat menjadi 186 pada *post-test*, jika pada nilai N-Gain maka skor rata-rata dari kelas eksperimen sebesar 0,827 yang berkategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan media *flipbook*, kemampuan anak dalam mengenal budaya mengalami perkembangan yang cukup tinggi. Temuan ini mendukung penelitian Hidayatullah & Rakhmawati (2016) yang menyatakan bahwa *flipbook* sebagai media digital interaktif mampu

meningkatkan minat dan pemahaman siswa karena menyajikan teks, gambar, dan video secara menarik.

Pada tahap awal pertemuan menunjukkan bahwa anak kelompok B1 di TK Bakuwu Palangka Raya belum memiliki pengetahuan yang memadai mengenai budaya Kalimantan Tengah. Ketika ditanya tentang pakaian adat, sebagian besar anak tidak dapat menyebutkan nama maupun bentuknya. Begitu pula dengan properti tarian dan jenis tarian tradisional Dayak, anak-anak belum mampu mengenali maupun menjelaskan. Kondisi ini wajar mengingat anak usia dini berada pada fase berpikir konkret, sehingga mereka membutuhkan media yang nyata, visual, dan menarik untuk memahami konsep budaya yang abstrak. Setelah dilakukan pertemuan menggunakan media *flipbook* Petualangan Si Handep, terjadi perubahan yang signifikan. *Flipbook* ini dirancang dengan ilustrasi berwarna, gambar pakaian adat Dayak, properti tarian seperti Mandau, lunju, talawang, bulu burung Enggang, selendang serta cerita interaktif yang mengaitkan tokoh Handep dengan pengalaman budaya lokal. Anak-anak diajak untuk melihat, mendengar, dan berinteraksi dengan konten digital yang menyerupai buku cerita bergambar.

Proses pembelajaran melalui *flipbook* membuat anak lebih antusias. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, memperhatikan setiap halaman, dan mulai mengajukan pertanyaan tentang gambar yang ditampilkan. Hal ini sejalan dengan teori Rahmah et al. (2023) yang menegaskan bahwa anak usia dini belajar lebih efektif melalui pengalaman konkret dan media visual. *Flipbook* berhasil mengubah materi budaya yang sebelumnya abstrak menjadi pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Fitriani et al. (2025) yang menyatakan bahwa tampilan *flipbook* yang dapat terbuka sendiri juga membuat anak merasa senang, tertarik dan nyaman saat belajar sehingga mereka lebih mudah memahami materi (*Joyfullearning*

Temuan ini mendukung penelitian Hidayatullah & Rakhmawati (2016) yang menyatakan bahwa *flipbook* sebagai media digital interaktif mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa karena menyajikan teks, gambar, dan video secara menarik. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan Huang & Wu (2024) yang menekankan bahwa teknologi digital di PAUD dapat menciptakan pengalaman belajar

yang interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Setelah beberapa kali pertemuan, anak-anak mulai menunjukkan kemampuan baru. Mereka dapat menyebutkan nama motif yang ada pada pakaian adat Kalimantan Tengah yaitu motif batang garing, serta mengenali properti tarian seperti mandau, lunju, talawang, selendang dan hiasan kepala dari bulu burung Enggang. Tidak hanya itu, anak-anak juga mampu menyebutkan nama tarian adat, misalnya Tari Mandau dan Tari Kinyah. Dengan demikian, didapatkan hasil bahwa media *flipbook* Petualangan Si Handep efektif dalam mengenalkan budaya lokal kepada anak usia dini kelompok B1 di TK Bakuwu Palangka Raya. Anak yang sebelumnya tidak mengetahui pakaian adat, properti tarian, dan jenis tarian tradisional, setelah menggunakan *flipbook* mampu menyebutkan dan menjelaskan dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa *flipbook* bukan hanya media pembelajaran, tetapi juga sarana pelestarian budaya yang relevan dengan karakteristik anak usia dini. Perubahan ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang signifikan, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji N-Gain dalam penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 15 anak kelompok B1 di TK Bakuwu Palangka Raya, dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* sebagai media digital interaktif mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa karena menyajikan teks, gambar, dan video secara menarik. Dapat dilihat pada hasil *pree-test* dan *post-test* anak yang nilainya 77 meningkat menjadi 186 dengan rata-rata nilai N-Gain 0,827 yang termasuk dalam kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, S. A., Gandana.G., Rahman. T. (2023). *Media Flipbook Digital Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*. JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education), 7(1), 116-121.
- Akbar, R., Weriana, Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). *Experimental Research Dalam Metodologi Penelitian*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9(2), 465-474.
- Andani, T., Zulfa M, I., Yuliani, H., Azizah, N., & Jennah, R. (2021). Analisis Validasi Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Gelombang Bunyi Di Sma. Jurnal Kumparan Fisika, 4(3), 213–220.
- Fitriani, I.I., Napitupulu, C.A., Balimulia, S.O., Anna, Zahra, R. (2025). *Pengembangan Flipbook Digital Untuk Mengenalkan Budaya Kalimantan Tengah Pada Anak Usia Dini Sebagai Persiapan Transformasi Era Deep Learning*. Jurnal Ilmiah Pesona PAUD, 12(2), 276–286.
- Misna (2025). *Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Mengenal Kebudayaan Kalimantan Tengah pada anak kelompok B2 TK Bakuwu Palangkaraya*. Universitas Palangka Raya.
- Rahmah, F., Seli Amalia, K., Purwati, S., & Mulyadi, S. (2023). *Penanganan Speech Del ay pada Anak Usia Dini melalui Terapi Wicara*. Research Gate.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publising.
- Sudaryana, B., & Agusiady, H. R. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Windiastruti, R., Isnaini, P., & Untarianan, D. (2024). *Pemanfaatan platform gamifikasi berbasis tablet dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini*. Jurnal Teknologi Pendidikan Anak, 5(2), 45-62.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Journal on Education, 5(2), 3928-3936.