



Media Digital pada Pembelajaran Multikultural di Sekolah Multi-Etnis

Karla Mahardika^{1✉}, Ernawulan Syaodih², Heny Djoehaeni³

Indonesia Education University, Bandung, Indonesia^{1,2,3}

DOI: [10.31004/aulad.v8i2.1202](https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1202)

✉ Corresponding author:

[\[karla.mahardika@upi.edu\]](mailto:karla.mahardika@upi.edu)

Article Info	Abstrak
<p>Kata kunci: <i>Pembelajaran Multikultural Anak Usia Dini;</i> <i>Pendekatan Multisensori dalam Pembelajaran Budaya;</i> <i>Strategi Guru di Kelas Multietnis</i></p> <p>Keywords: <i>Multicultural Learning for Early Childhood;</i> <i>Multisensory Approaches to Cultural Learning;</i> <i>Teacher Strategies in Multiethnic Classrooms</i></p>	<p>Pembelajaran multikultural pada anak usia dini penting untuk dibahas karena keberagaman etnis dan budaya yang semakin nyata dalam lingkungan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pembelajaran multikultural dengan memadukan media digital di TK yang berada di lingkungan multi-etnis. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian meliputi guru dan siswa dengan usia 5-6 Tahun di TK-Y di Kota Tasikmalaya. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan langkah reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital (<i>animated drawing</i>), dapat meningkatkan keterlibatan siswa & mempermudah pemahaman mereka terhadap nilai-nilai keberagaman budaya. Kegiatan seperti menyanyikan lagu tradisional, mengenakan pakaian adat, serta menari tarian daerah yang dipadukan dengan media visual memberikan pengalaman belajar yang multisensori dan kontekstual. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu mengembangkan media digital yang adaptif, inklusif, dan sesuai dengan konteks budaya anak untuk mendukung pembelajaran multikultural.</p> <p>Abstract Multicultural learning in early childhood is important to discuss because of the increasingly apparent ethnic and cultural diversity in school environments. This study aims to analyze the implementation of multicultural learning by integrating digital media in kindergartens located in multiethnic environments. The approach used is qualitative with a case study method. The research subjects include teachers and students in group B1 at TK-Y. Data was collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted descriptively through data reduction, data presentation, and conclusions. The results of the study indicate that the use of digital media (<i>animated drawings</i>) can increase student engagement and facilitate their understanding of cultural diversity values. Activities such as singing traditional songs, wearing traditional clothing, and performing regional dances combined with visual media provide a multisensory and contextual learning experience. The implications of this study suggest that teachers need to develop adaptive, inclusive, and culturally appropriate digital media to support multicultural learning.</p>

1. PENDAHULUAN

Pendidikan multikultural merupakan pendekatan pendidikan yang menekankan pentingnya pengakuan, penghormatan dan penghargaan terhadap keberagaman budaya, bahasa, agama serta nilai-nilai yang ada di dalam Masyarakat (Banks & Banks, 2019). Sekolah sebagai lingkungan sosial pertama setelah keluarga yang memegang peran strategis dalam memperkenalkan nilai-nilai keberagaman tersebut (Santrock, 2011).

Konteks sekolah yang memiliki latar belakang budaya atau etnis yang beragam menjadikan pendidikan multikultural semakin relevan. Sekolah dengan karakteristik populasi yang majemuk secara budaya menuntut strategi pembelajaran yang sensitif terhadap perbedaan. Di sinilah pendidikan multikultural berperan sebagai pendekatan yang membantu mengatasi kesenjangan antar budaya, mengurangi prasangka, dan menciptakan ruang belajar yang saling menghargai.

Konsep budaya dan toleransi kepada anak usia dini bukanlah hal yang mudah. Anak-anak pada tahap ini masih berpikir secara konkret, sehingga pembelajaran harus dikemas secara nyata, visual dan menyenangkan (Berk, 2013; Suryana, 2021). Guru dituntut untuk merancang strategi pembelajaran yang mampu menjembatani pemahaman anak terhadap konsep abstrak melalui pengalaman belajar yang kontekstual (Harefa & Suprihatin, 2023; Kusumaningtyas et al., 2022). Permasalahan yang muncul di kelas multikultural tidak hanya berkaitan dengan perbedaan budaya, tetapi cara menyampaikan materi pembelajaran yang disampaikan agar dapat diterima oleh semua siswa tanpa mengesampingkan identitas budaya mereka. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, hal ini menjadi tantangan tersendiri karena setiap anak membawa latar belakang budaya, bahasa, dan nilai-nilai keluarga yang berbeda. Penyampaian materi yang tidak peka terhadap keragaman justru dapat memunculkan eksklusi sosial dan melemahkan rasa percaya diri siswa ditambah kurangnya kurikulum yang benar-benar inklusif dan sensitif terhadap berbagai latar belakang budaya, serta keterbatasan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran yang multikultural secara efektif (Sutalhis & Novaria, 2023). Maka dari itu, dibutuhkan strategi pedagogis yang mampu mengakomodasi keberagaman tersebut. Salah satu pendekatan yang mulai banyak dieksplorasi adalah penggunaan media digital sebagai alat bantu dalam mendukung pendidikan multikultural di kelas yang heterogen. Media digital memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan inklusif melalui kombinasi gambar, suara, animasi, serta cerita-cerita dari berbagai latar budaya. (Nendissa et al., 2025).

Media digital menjadi salah satu solusi potensial dalam menyampaikan materi budaya kepada anak usia dini. Media digital berbasis visual dan interaktif seperti animasi sederhana (*animated drawing*), mampu menyampaikan pesan-pesan budaya dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak. Media ini juga mendukung pembelajaran multisensori dengan menggabungkan unsur visual, audio, dan gerak, sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini (Ahmadi, 2017; Khuryati, 2022).

Pendidikan multikultural di era digital menjadi sangat penting sebagai upaya untuk membangun sikap toleransi, menghargai keberagaman, serta menjadi strategi utama dalam menjaga integrasi sosial dan memperkuat identitas nasional di tengah pesatnya perkembangan teknologi (Danurahman et al., 2021). Selain itu, pendidikan multikultural di era digital juga dapat meningkatkan kesadaran dan empati terhadap keberagaman budaya, pengembangan sikap toleransi serta terciptanya lingkungan belajar yang inklusif dan memudahkan personalisasi pembelajaran sesuai latar belakang siswa dan mendukung interaksi lintas budaya secara lebih luas (Nendissa et al., 2025).

Teknologi digital dan kecerdasan buatan (AI) memainkan peran strategis dalam mendukung pembelajaran multikultural dengan menghadirkan konten yang relevan secara kultural, menyesuaikan metode pengajaran sesuai kebutuhan individu siswa dari latar belakang yang beragam, serta mendorong kesadaran dan empati terhadap keberagaman budaya. Selain itu, AI memungkinkan peningkatan keterlibatan siswa melalui platform interaktif, personalisasi materi pembelajaran, serta penerapan sistem evaluasi yang lebih adil dan objektif, dengan meminimalkan bias kultural yang mungkin terjadi dalam penilaian tradisional (Dewi & Mardiana, 2023). Akan tetapi, beberapa tantangan termasuk keterbatasan infrastruktur, kurangnya pelatihan guru, resistensi dari orang tua dan tenaga pendidik dan beberapa hambatan lainnya seperti masalah biaya dan kurangnya koneksi internet yang memadai. Secara keseluruhan, meskipun AI memiliki potensi besar dalam pendidikan, keberhasilannya sangat bergantung pada pengembangan kebijakan yang mendukung, penelitian yang memadai serta kolaborasi yang baik (López et al., 2025).

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas pendidikan multikultural pada anak usia dini, seperti penelitian yang dilakukan oleh Nuraeni & Yuniarti (2023) menyoroti pengenalan perbedaan agama di lingkungan sekolah yang multi etnis. Penelitian lain oleh Lailiyah et al., (2024) menekankan kontribusi guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini melalui pendidikan multikultural yang mengangkat unsur sosial, seni, budaya lokal serta melalui pembiasaan dan keteladanan. Hal serupa juga dikemukakan oleh Marwany et al., (2021) yang menegaskan pentingnya peran guru sebagai teladan dalam membentuk sikap multicultural anak. Namun, temuan Nur et al., (2022) mengungkapkan bahwa pemahaman guru terhadap pendidikan multikultural masih bersifat umum dan cenderung terbatas pada aspek pengenalan berbagai adat istiadat, suku budaya dan bahasa. Meskipun demikian, terdapat beberapa sekolah yang mulai memahami pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan multikultural. Sebagai contoh dalam penelitian yang dilakukan oleh Orsicha et al., (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *virtual reality* dalam memperkenalkan rumah ibadah agama Konghucu dapat meningkatkan

pengetahuan anak usia dini mengenai keberagaman agama. Selain *virtual reality*, beberapa media digital seperti *flipbook*, video, dan game edukasi juga terbukti dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif (Hamidah & Asrohah, 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua pertanyaan utama, yaitu bagaimana implementasi pembelajaran multikultural di kelas anak usia dini dengan latar belakang budaya yang beragam? dan bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media digital dan media pendukung lainnya dalam pembelajaran tersebut?.

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang mendalam mengenai praktik pembelajaran multikultural berbasis multisensori di kelas yang beragam secara etnis. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai toleransi dan keberagaman sejak usia dini.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk menggali secara lebih mendalam fenomena implementasi media digital dalam pembelajaran multikultural anak usia dini dalam konteks nyata dan alami. Studi kasus digunakan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai dinamika pembelajaran di kelas multi etnis secara kontekstual dan spesifik (Yin & Robert K, 2018).

Penelitian ini dilaksanakan di TK-Y yang merupakan taman kanak-kanak swasta yang berlokasi di lingkungan militer di Tasikmalaya. Sekolah ini memiliki dinamika khusus karena tingginya mobilitas siswa, yang disebabkan oleh rotasi atau mutasi tugas orang tua mereka yang sebagian besar berasal dari kalangan militer. Kondisi tersebut menciptakan lingkungan kelas yang multikultural, dengan siswa yang berasal dari berbagai latar belakang etnis dan budaya. Situasi ini menjadikan TK-Y representatif sebagai ruang belajar yang dinamis dan inklusif. Subjek penelitian terdiri atas dua guru kelas B dan siswa usia 5-6 Tahun. Guru dipilih karena perannya sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran, sedangkan siswa diamati untuk mengetahui keterlibatan serta respons mereka terhadap penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Dalam konteks kelas yang multi-etnis dan berpindah-pindah, guru dituntut untuk merancang strategi pembelajaran yang adaptif dan inklusif guna memastikan setiap anak merasa diterima dan dapat berpartisipasi secara aktif (Banks & Banks, 2019; Gay, 2010).

Data dikumpulkan meliputi data primer (aktivitas pembelajaran, interaksi guru dan siswa, serta keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung); data sekunder (dokumen pembelajaran, media digital yang digunakan, serta dokumentasi visual berupa foto dan video). Selain itu, pada penelitian ini metode dan teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi pertama, observasi partisipatif yang dilakukan selama satu minggu pada pembelajaran tematik multikultural dengan mencermati keterlibatan siswa, peran guru seperti cara penyampaian materi, penggunaan media, pengelolaan kelas dan dinamika interaksi sosial di kelas. Kedua, wawancara semi-terstruktur untuk mengeksplorasi tentang strategi guru dalam merancang pembelajaran berbasis media digital dan tantangan yang dihadapi dalam menyampaikan nilai multikultural. Ketiga, dokumentasi berupa foto pembelajaran, media ajar digital yang digunakan.

Instrumen penelitian berupa panduan observasi dan panduan wawancara yang dikembangkan berdasarkan indikator keterlibatan siswa (partisipasi, respon verbal/non-verbal, antusiasme) dan indikator peran guru (penyampaian guru, penggunaan media digital, respon terhadap perbedaan budaya siswa. Proses analisis data mengacu pada pendekatan interaktif Miles & Huberman (1994) yang terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu reduksi data (pemilihan dan penyederhanaan data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi), penyajian data (menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif, kutipan langsung serta tabel tematik), dan penarikan kesimpulan berdasarkan pola yang ditemukan. Validasi data diperkuat melalui triangulasi, yaitu membandingkan temuan dari observasi, wawancara dan dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital, khususnya *animated drawing*, dalam pembelajaran multikultural anak usia dini memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap keberagaman budaya. Melalui kegiatan melalui kegiatan seperti menyanyikan lagu tradisional, mengenakan pakaian adat, dan menari tarian daerah yang dipadukan dengan media visual, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang multisensori dan kontekstual. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, terutama dalam menyampaikan nilai-nilai toleransi dan keberagaman. Pada pembelajaran pengenalan budaya, sekolah melaksanakan kegiatan dengan tema budayaku selama 1-2 minggu. Pada penelitian kali ini, peneliti melaksanakan observasi selama satu minggu di kelas B1 dan melaksanakan wawancara semi terstruktur kepada 2 guru di kelompok B.

Hari Pertama: Pengenalan Budaya Melalui Lagu Daerah

Kegiatan pembelajaran diawali dengan pengenalan lagu-lagu daerah dari berbagai suku di Indonesia. Guru menyajikan lagu-lagu seperti "Ampar-Ampar Pisang", "Yamko Rambe Yamko", dan "Apuse". Lagu-lagu ini

dinyanyikan bersama anak-anak sambil ditampilkan gambar visual pakaian adat dan rumah tradisional daerah asal lagu tersebut. Kegiatan ini bertujuan menumbuhkan ketertarikan awal terhadap budaya melalui media auditori dan visual yang familiar bagi anak.

“Aku tahu lagu ini! Aku sering nyanyi lagu ini bareng abang di rumah” salah satu anak saat mendengar lagu Apuse”

Kegiatan ini memperlihatkan bagaimana media audio visual dapat menjadi alat yang efektif dalam memperkenalkan keberagaman budaya kepada anak usia dini yang masih berpikir konkrit.

Hari Kedua: Mewarnai Gambar Pakaian Adat dan Digitalisasi Karya

Pada hari kedua, pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan mewarnai gambar tokoh anak laki-laki dan perempuan yang mengenakan pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia. Salah satu contohnya adalah gambar anak laki-laki dengan pakaian adat dari suku tertentu yang dikenakan oleh siswa, seperti yang ditunjukkan pada gambar di Tabel 1. Gambar-gambar ini diberikan sebagai lembar kerja yang telah disiapkan guru, dengan desain sederhana namun kaya simbol budaya seperti motif kain khas, hiasan kepala, dan warna-warna khas daerah asal.

Anak-anak diberi kebebasan untuk memilih warna dan motif, sesuai dengan kreativitas mereka. Meskipun beberapa anak mengikuti warna sesuai contoh dari guru, sebagian lain menciptakan kombinasi warna sendiri. Proses ini memberi ruang bagi anak untuk mengekspresikan identitas dan preferensi estetikanya sambil tetap mengenal simbol-simbol budaya. Guru mendampingi dengan memberikan penjelasan tentang nama pakaian, asal daerah, dan makna budaya secara singkat namun interaktif.

Setelah mewarnai, guru memotret hasil karya masing-masing anak dan mengunggahnya ke dalam platform digital animasi (*Animated Drawings*). Di platform ini, gambar yang telah diwarnai diubah menjadi karakter bergerak, lengkap dengan gerakan tubuh sederhana dan ekspresi wajah. Anak-anak sangat antusias ketika melihat gambar karya mereka “hidup” dan bergerak. Mereka menertawakan, menyapa, bahkan berbicara kepada karakter digital tersebut. Transformasi ini menciptakan pengalaman simbolik yang kuat: anak tidak hanya merasa bahwa gambar itu miliknya, tetapi juga mulai membayangkan karakter itu sebagai representasi dirinya atau temannya dari budaya lain. Hal ini mendukung perkembangan representasi simbolik sebagaimana dijelaskan oleh Siraj-Blatchford & Siraj-Blatchford (2006) di mana anak menggunakan media digital untuk merefleksikan pemahamannya secara visual dan emosional. Dengan demikian, proses ini bukan hanya menyenangkan, tetapi juga memperkuat koneksi personal terhadap budaya yang dipelajari.

Penggunaan teknologi ini juga menjadi contoh nyata dari pemanfaatan *transformative play* menurut Fler & Oers (2018) di mana permainan berbasis teknologi membawa anak-anak pada pemaknaan ulang terhadap pengalaman budaya. Anak menjadi subjek aktif dalam pembelajaran, bukan hanya penerima informasi. Interaktivitas ini memfasilitasi integrasi nilai-nilai toleransi dan penghargaan terhadap keragaman secara alami dan menyenangkan.

Hari Ketiga: Pengalaman Langsung Mengenakan Adat

Kegiatan hari ketiga melibatkan pengalaman konkret mengenakan pakaian adat secara langsung. Guru menyediakan berbagai kostum tradisional seperti baju adat Jawa, Batak, Minang, dan Dayak (Gambar 1). Anak-anak mengenakan pakaian tersebut secara bergiliran sambil bercermin, difoto, dan ditunjukkan ke teman-teman. Kegiatan ini meningkatkan kepercayaan diri anak dan memperkuat koneksi personal mereka dengan budaya yang diperkenalkan.

Hari Keempat: Praktik Menari Tarian Tradisional

Pada hari keempat kegiatan pembelajaran, guru memperkenalkan sejumlah gerakan sederhana yang berasal dari beberapa tarian tradisional yang sebelumnya telah ditampilkan melalui animasi pada hari sebelumnya (Gambar 2). Anak-anak diajak untuk menirukan gerakan-gerakan tari tersebut secara langsung, sambil didampingi oleh iringan musik tradisional yang khas. Aktivitas menirukan gerakan tari ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga memberikan manfaat yang sangat beragam.

Tabel 1. Hasil Pembelajaran Hari Kedua

Gambar Awal Hasil Anak	Hasil <i>Animated Drawing</i>
------------------------	-------------------------------



Setelah anak menyelesaikan gambar, guru memotret hasilnya dan mengunggah ke platform *Animated Drawings*. Gambar kemudian diolah menjadi karakter animasi yang dapat bergerak dan melambaikan tangan. Anak-anak bereaksi antusias saat melihat karyanya “hidup”, bahkan beberapa anak memberi nama pada karakter mereka. Salah satu anak berkata, “dulu aku pernah pakai baju itu”, “Itu baju hari Rabu”



Dari segi perkembangan motorik, gerakan tari yang dilakukan membantu anak-anak dalam mengasah koordinasi gerak tubuh, keseimbangan, dan kelenturan fisik mereka secara bertahap. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong terbentuknya kerja sama kelompok yang solid karena anak-anak harus berinteraksi dan menyesuaikan gerakan mereka dengan teman-teman sekelas dalam sebuah harmoni tarian bersama. Hal ini memperkuat kemampuan sosial dan komunikasi anak-anak dalam konteks pembelajaran kelompok.

Selain manfaat fisik dan sosial, kegiatan menirukan tarian tradisional dengan iringan musik juga memperkaya pengalaman belajar anak secara multisensori. Anak-anak tidak hanya menggunakan indera penglihatan untuk melihat animasi dan gerakan guru, tetapi juga menggunakan indera pendengaran untuk menangkap ritme dan melodi musik tradisional, serta indera kinestetik untuk merasakan dan mengekspresikan gerakan tubuh mereka. Dengan demikian, pembelajaran tari tradisional ini memberikan stimulasi yang holistik yang berkontribusi pada pengembangan berbagai aspek kecerdasan anak secara terpadu.

Temuan ini menunjukkan bahwa pengenalan gerakan tarian tradisional yang dikombinasikan dengan media animasi dan musik tradisional mampu menjadi sarana efektif dalam mendukung perkembangan motorik halus dan kasar, membangun kemampuan sosial anak melalui kerja sama kelompok, serta memperkaya pengalaman belajar yang melibatkan berbagai indera sekaligus. Pendekatan pembelajaran yang memadukan teknologi digital dan seni budaya ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, serta bermakna bagi anak-anak di kelas multikultural.



Gambar 1. Pembelajaran Hari Ketiga



Gambar 2. Pembelajaran Hari Keempat

Hari Kelima: Diskusi dan Refleksi

Hari terakhir diisi dengan kegiatan diskusi terbuka dan refleksi mendalam yang difasilitasi oleh guru. Kegiatan ini dirancang untuk membantu anak-anak menyusun kembali pengalaman belajar mereka selama satu minggu, serta menginternalisasi makna dari setiap kegiatan yang telah mereka lakukan. Guru mengajak anak-anak duduk melingkar, menciptakan suasana yang santai dan akrab agar mereka merasa nyaman untuk berbagi cerita. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang merangsang berpikir kritis dan refleksi pribadi, seperti berikut ini.

"Baju mana yang paling kamu suka?"

"Kenapa kamu suka baju itu?"

"Pernah ga anak-anak ngerasa beda dari teman yang lain?"

"Kenapa ya kita harus sayang dan hormat dengan teman-teman kita?"

Beberapa anak menjawab bahwa mereka suka baju dari daerah tertentu karena warnanya cerah atau motifnya menarik, sementara yang lain mengatakan bahwa mereka ingin mencoba pakaian dari daerah teman-temannya karena merasa penasaran. Salah satu momen yang bermakna adalah ketika seorang anak berkata seperti berikut ini.

"Aku suka bajunya teman, walaupun beda, tapi bagus dan kita bisa menari sama-sama."

Ungkapan ini mencerminkan tumbuhnya kesadaran akan keberagaman dan kemampuan untuk menerima perbedaan sebagai hal yang positif. Guru memperkuat pernyataan ini dengan memberikan pujian dan mengaitkannya dengan nilai toleransi dan persahabatan.

Dalam sesi ini, guru juga menunjukkan kembali foto-foto dokumentasi kegiatan selama satu minggu melalui layar proyektor. Anak-anak diminta mengenali diri mereka dalam gambar dan menceritakan kembali apa yang mereka lakukan dan rasakan saat itu. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat ingatan dan keterhubungan emosional, tetapi juga menjadi sarana untuk mengekspresikan diri dan membangun rasa percaya diri.

Refleksi hari kelima ini menjadi indikator penting bahwa anak tidak hanya mengingat informasi budaya secara faktual, tetapi juga mulai membentuk sikap terbuka dan inklusif. Anak belajar bahwa teman yang berbeda budaya bukanlah penghalang untuk bermain dan belajar bersama. Mereka juga mulai mengaitkan perbedaan sebagai sesuatu yang menarik, layak dikenali, dan dihargai. Guru menutup sesi refleksi dengan menyampaikan pesan sederhana yang mudah diingat anak-anak.

"Kita semua berbeda, dan itu yang membuat kita istimewa."

Pesan ini disambut dengan tepuk tangan dan ekspresi senang dari para siswa, menandai akhir dari rangkaian pembelajaran multikultural yang tidak hanya informatif tetapi juga transformatif secara sosial dan emosional.

Proses pembelajaran ini mencerminkan pendekatan multisensori dan kontekstual, di mana anak tidak hanya menggunakan penglihatan dan pendengaran, tetapi juga gerak tubuh dan interaksi sosial sebagai bagian dari pengalaman belajar. Sama halnya dengan pandangan Piaget (1952) mengenai anak yang berada pada fase operasional konkret, sehingga pendekatan berbasis visual, aktivitas fisik dan pengalaman langsung sangat mendukung pemahaman mereka terhadap konsep abstrak seperti keberagaman dan toleransi. Hal ini juga mendukung pandangan Vygotsky (1978) bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi melalui interaksi sosial dimana dialog dan pengalaman bersama memungkinkan anak-anak membangun pemahaman baru tentang dirinya dan orang lain. Sejalan dengan temuan Papadakis et al., (2021) bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pendidikan anak usia dini mampu meningkatkan keterlibatan belajar, kreativitas, dan kemampuan berpikir simbolik anak.

Peran guru dalam konteks ini sangat penting. Guru bukan hanya sebagai fasilitator teknologi, melainkan juga sebagai desainer pengalaman belajar yang responsif terhadap keragaman budaya di kelas. Ini sejalan dengan pendekatan *culturally responsive teaching* sebagaimana dijelaskan oleh Hammond (2015) di mana guru perlu memahami dan memasukkan nilai-nilai budaya peserta didik ke dalam proses pembelajaran agar tercipta hubungan yang bermakna dan saling menghargai. Kegiatan transformasi gambar mewarnai menjadi animasi bergerak yang dapat berbicara memperlihatkan potensi besar dalam mengembangkan *transformative play*, yaitu proses bermain yang mendorong anak untuk membangun pemahaman baru dan mengembangkan identitas diri mereka dalam dunia sosial yang beragam Fleer & Oers (2018). Anak-anak tidak hanya merasa senang karena hasil karyanya "hidup", tetapi juga merasa bangga dan terhubung secara emosional dengan karakter yang mewakili budaya tertentu.

Pengamatan juga menunjukkan bahwa anak mulai mengenal dan menyebut nama-nama pakaian adat, jenis tarian, dan daerah asal tokoh-tokoh dalam animasi. Lebih lanjut, mereka mulai menunjukkan ketertarikan pada budaya teman sekelasnya, ditandai dengan pertanyaan-pertanyaan seperti "Bajunya dari mana?" atau "Kamu tahu lagu daerah itu juga?". Hal ini menandakan tumbuhnya rasa empati, rasa ingin tahu lintas budaya, serta kemampuan untuk menghargai perbedaan—sebuah kompetensi penting dalam membangun sikap toleransi sejak usia dini (Banks & Banks, 2019).

Dari aspek perkembangan sosial-emosional, kegiatan ini turut memperkuat interaksi antar anak yang berasal dari latar belakang etnis yang berbeda. Kolaborasi saat menari, berdiskusi tentang warna pakaian, dan berbagi cerita tentang asal budaya mereka menciptakan lingkungan inklusif yang memungkinkan anak merasa diterima dan

dihargai (Swadener et al., n.d.). Dengan demikian, integrasi media digital dalam pembelajaran budaya terbukti memperluas cakupan pendidikan multikultural di kelas taman kanak-kanak. Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menjadi ruang dialog antar budaya yang hidup, aktif, dan berkesan. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai toleransi, empati, dan penghargaan terhadap keragaman, yang menjadi pondasi penting bagi pembentukan identitas anak sebagai warga global yang inklusif dan terbuka. Pengamatan juga menunjukkan bahwa anak mulai mengidentifikasi simbol-simbol budaya seperti nama pakaian, jenis tarian, dan asal daerah. Mereka juga mulai mengajukan pertanyaan tentang budaya teman-temannya, yang menandakan tumbuhnya rasa ingin tahu, empati, dan sikap saling menghargai.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Banks (1993) bahwa pendidikan multikultural harus mendorong peserta didik untuk membangun identitas diri yang terbuka dan toleran. Melalui integrasi media digital dan kegiatan langsung, pembelajaran multikultural di sekolah telah memberikan ruang yang inklusif dan membangun bagi anak-anak untuk belajar dan hidup dalam keberagaman. Akan tetapi, meskipun penggunaan media digital menunjukkan banyak manfaat dalam pembelajaran multikultural, terdapat sejumlah tantangan yang tidak dapat diabaikan. Salah satunya adalah kesenjangan fasilitas dan literasi digital antar sekolah, khususnya di wilayah yang belum memiliki infrastruktur memadai. Tidak semua guru PAUD memiliki akses atau keterampilan dalam mengembangkan media digital interaktif yang sesuai dengan konteks budaya lokal. Hal ini menunjukkan perlunya pelatihan dan pendampingan bagi guru untuk mengintegrasikan media digital secara efektif. Selain itu, penggunaan media berbasis layar juga perlu dikontrol agar tidak menggantikan interaksi langsung yang esensial pada perkembangan sosial-emosional anak. Oleh karena itu, peran guru dalam menyeimbangkan antara aktivitas digital dan interaksi nyata menjadi krusial dalam implementasi strategi ini.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran multikultural mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak usia dini terhadap keberagaman budaya secara multisensori. Temuan ini menegaskan pentingnya peran guru sebagai perancang pembelajaran yang adaptif dan kontekstual. Implikasinya, guru perlu dibekali pelatihan digital multikultural, dan pembuat kebijakan perlu mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal. Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi pemanfaatan teknologi lain, seperti augmented reality, untuk memperkaya pengalaman belajar anak dalam konteks keberagaman budaya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu, membimbing, dan mendukung pelaksanaan penelitian ini. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada lembaga sekolah yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di lingkungan sekolah tersebut. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru serta anak-anak kelompok B yang telah berpartisipasi aktif dan antusias selama proses penelitian berlangsung.

6. REFERENSI

- Ahmadi, F. (2017). *Guru SD Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Banks, J. A. (1993). Chapter 1: Multicultural Education: Historical Development, Dimensions, and Practice. *Review of Research in Education*, 19(1), 3–49. <https://doi.org/10.3102/0091732X019001003>
- Banks, J. A., & Banks, C. A. (2019). *Multicultural Education: Issues and Perspectives. Sustainability (Switzerland)*, 11(1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Berk, L. E. (2013). *Child Development* (9th ed.). Boston, MA: Pearson Education.
- Danurahman, J., Prasetyo, D., & Hermawan, H. (2021). Kajian Pendidikan Multikultural di Era Digital. *Jurnal Kalacakra: Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(1), 8. <https://doi.org/10.31002/kalacakra.v2i1.3515>
- Dewi, Y. A., & Mardiana, M. (2023). Sikap Toleransi melalui Pembelajaran Multikultural pada Siswa Sekolah Dasar. *PAKIS (Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial)*, 3(1), 100. <https://doi.org/10.20527/pakis.v3i1.7535>
- Fleer, M., & Oers, B. . (2018). *International Trends in Research: Redressing the North-South Balance in What Matters for Early Childhood Education Research*. <https://doi.org/10.1007/978-94-024-0927-7>
- Gay, G. (2010). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, Practice*. Teachers College Press, Columbia University.
- Hamidah, & Asrohah, H. (2025). Media Flash Flipbook for an Interactive and Immersive Learning Experience. *Journal of Indonesian Progressive Education*, 2(1), 1–17. <https://doi.org/10.63617/jipe.v2i1.26>
- Hammond, Z. (2015). *Culturally Responsive Teaching and The Brain*. Corwin (A SAGE Company). <https://www.corwin.com/books/cultural-responsv-teaching-brain-241754?srsId=AfmBOoq0alLC-eQZijm PWxHnBiydG0MTTgC9BaJWMm5 hwjp50wgKlh>

- Harefa, I. D., & Suprihatin, E. (2023). Strategi Mengatasi Problematika Mutu Pembelajaran melalui Merdeka Belajar di Lembaga PAUD. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 70–77. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i1.14617>
- Khuryati, N. . (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Stop Motion pada Pendidikan Karakter Taman kanak-Kanak Kelompok B Lampung Tengah*. Diploma Thesis, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kusumaningtyas, R. ., Damayanti, R., Hastuti, S. ., & Fatmawati, B. S. (2022). *Kompetensi Guru*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Lailiyah, N., Prastihastari Wijaya, I., Lestarinigrum, A., & Iswatiningtyas, V. (2024). Pengembangan Kompetensi Pragmatik pada Anak Usia Dini : Sebuah Studi Analisis Lintas Budaya. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 926–936. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.804>
- López, M. V.-A., Andrade, A. B., Mejía, C.-B. G., & Martínez, E. H. (2025). The Impact of Artificial Intelligence on Industrial-Organizational Psychology: A Systematic Review. *Journal of Behavioral Science*, 15(5), 539. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci15050539>
- Marwany, Kurniawan, H., & Lestari, Y. A. (2021). Penanaman Sikap Toleransi Anak Usia Dini dalam Buku Dongeng Binatang Penyelamat Penyu Belimbing. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 56-66. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(2\).10755](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(2).10755)
- Miles, M. B., & Huberman, A. . (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook (2nd ed.)*. Sage Publication.
- Nendissa, J. E., Langi, E. A., Pantow, A. G. F., Tonapa, D., & Sampepadang, R. D. P. (2025). Analisis Keefektifan dan Tantangan Etis Terhadap Peran AI dalam Meningkatkan Pembelajaran Multikultural. *The Way: Jurnal Teologi Dan Kependidikan*, 11(1), 90–107. <https://doi.org/10.54793/teologi-dan-kependidikan.v11i1.178>
- Nur, M., Hidayat, A., & Sari, N. (2022). Persepsi Guru terhadap Pendidikan Multikultural di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6208–6214. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3266>
- Nuraeni, Y., & Yuniarti, R. (2023). Implementasi Nilai Toleransi Antar Budaya dan Agama pada Anak Usia Dini di TK Cangkurleung/ Kartika IX-10. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 75-84. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/19720/10953>
- Orsicha, W., Miranda, D., Perdina, S., & Lukmanulhakim, L. (2024). Pengembangan Media Virtual Reality dalam Mengenal Rumah Ibadah Agama Konghucu pada Pembelajaran Immersive di PAUD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 240–250. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.643>
- Papadakis, S., Vaiopoulou, J., Sifaki, E., Stamovlasis, D., & Kalogiannakis, M. (2021). *Attitudes Towards the Use of Educational Robotics : Exploring Pre-Service and In-Service Early Childhood Teacher Profiles*. *MDPI Education Sciences*, 11(5), 204. <https://doi.org/10.3390/educsci11050204>
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Santrock, J. W. (2011). *Life - Span Development : Perkembangan Masa Hidup (13th ed.)*. Jakarta: Erlangga.
- Siraj-Blatchford, I., & Siraj-Blatchford, J. (2006). *A Guide to Developing the ICT Curriculum for Early Childhood Education*. London: Tretham Books.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran) (1st ed.)*. Jakarta: Kencana.
- Sutalhis, M., & Novaria, E. (2023). Pembelajaran Multikultural: Memahami Diversitas Sosiokultural dalam Konteks Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi (JIPP)*, 1(3), 112–120. <https://doi.org/10.61116/jipp.v1i3.181>
- Swadener, B., Lundy, L., & Habshi., & Blanchet-Cohen, N. (2013). *Children's Rights and Education: International Perspectives (Vol. 2020)*. Peter Lang.
- Vygotsky. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Yin, & Robert K. (n.d.). *Qualitative Research from Start to Finish*. New York: The Guildford Press.