



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Kuartet Bubato (Budaya Batak Toba) Guna Menanamkan Rasa Cinta Budaya Di Sdn 060851 Madong Lubis

Fitri Mardayanti¹, Rizky Zulayha Siregar², Ade Vilya Ramadhani³, Sry Hafiza Hasibuan⁴, Mutiah Mutadayyinah Marbun⁵, Khairul Usman⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Negeri Medan

Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

Email: fitrimardayanti@mhs.unimed.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Kartu Kuartet BUBATO (Budaya Batak Toba) guna menanamkan rasa cinta terhadap budaya lokal, khususnya di SDN 060851 Madong Lubis. Latar belakang pengembangan media ini didasari oleh rendahnya antusiasme siswa dalam mempelajari materi kebudayaan, padahal mayoritas siswa di sekolah tersebut berasal dari suku Batak, khususnya Batak Toba. Oleh karena itu, peneliti menciptakan media pembelajaran inovatif yang menarik dan menyenangkan untuk memperkenalkan serta memupuk rasa cinta terhadap budaya sendiri sejak dini. Media ini dirancang agar pembelajaran budaya tidak membosankan dan lebih kontekstual dengan lingkungan siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*, melalui tahapan perencanaan, pengembangan, uji coba, dan revisi. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan analisis data menggunakan pendekatan tematik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta menumbuhkan kebanggaan siswa terhadap budaya Batak Toba.

Kata Kunci: Batak Toba, Media Kartu Kuartet

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keragaman, terdiri dari berbagai suku, ras, bahasa, agama, dan budaya. Salah satu bentuk keragaman tersebut adalah kebudayaan, yang terlihat dari rumah adat, upacara tradisional, tarian khas, pakaian daerah, hingga makanan spesial dari masing-masing daerah. Keberagaman budaya ini menjadi suatu kekayaan dan keindahan tersendiri bagi Indonesia (Lintang dan Najicha, 2022). Pada setiap etnis atau suku yang ada di Indonesia juga kaya akan kebudayaannya. Satunya adalah suku Batak Toba. Menurut data BPS, terdapat 1.331 kategori etnis di Indonesia, dan Batak Toba merupakan salah satu suku yang menunjukkan keragaman ini (Nainggolan, 2012: 4). Suku Batak Toba adalah salah satu dari enam sub-etnis Batak, yang mencakup Karo Batak, Simalungun, Angkola, Mandailing, Pakpak Dairi, dan Nias (Harianja & Sudrajat, 2021).

Di dalam proses pembelajaran, media pembelajaran atau alat peraga juga memiliki peranan yang sangat penting sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Disamping itu juga berfungsi sebagai dukungan bagi pengajar dalam menyampaikan pengetahuan dan materi kepada siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Alat pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan kegiatan belajar akan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien, sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa (Sapriyah, 2019).

Pada observasi yang dilakukan di SDN 060851 Madong Lubis, terlihat bahwa ketika guru berupaya menjelaskan materi yang berkaitan dengan kebudayaan, siswa cenderung pasif dan hanya menerima mentah-mentah ilmu yang disampaikan oleh guru. Dimana saat menjelaskan juga guru tidak memiliki media pembelajaran untuk menunjukkan bentuk gambar dari apa yang disebutkan, seperti bentuk rumah adat, pakaian adat, makanan tradisional, dan lain sebagainya dari kebudayaan suku yang dipelajari. Hal inilah yang menyebabkan siswa kurang antusias saat membahas materi kebudayaan khususnya di Sumatera Utara yang mayoritas suku masyarakatnya ialah suku batak atau batak toba. Dari penjelasan tersebut hal ini dapat berdampak pada lunturnya rasa cinta budaya generasi muda saat ini. Maka dari itu, ini menjadi tugas kita bersama dalam memperkenalkan dan memupuk rasa cinta budaya sendiri sedari dini terlebih di jenjang sekolah dasar (SD).

Berdasarkan hal di atas, peneliti tertarik untuk membuat media kartu kuartet BUBATO (Budaya Batak Toba) yang menyenangkan, sederhana, dan bermakna untuk mengenalkan budaya batak toba di sekolah dasar. Kartu kuartet adalah sejumlah kartu yang dirancang menarik dengan dilengkapi gambar ilustrasi, warna, dan juga tulisan yang menjelaskan gambar. Pada umumnya kartu kuartet hanya berisi karakter kartun yang dapat dimainkan semata. Dengan mengubah isi kartu kuartet sesuai dengan kebudayaan batak toba, peneliti berharap dapat membuat kartu kuartet yang memiliki tujuan pendidikan. Oleh karena itu, selain membuat siswa merasa senang dan mudah digunakan, kartu kuartet ini dapat dijadikan media pembelajaran yang mempunyai nilai edukasi juga sebagai upaya menanamkan rasa cinta budaya pada generasi saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu kuartet "BUBATO" (Budaya Batak Toba) untuk menanamkan rasa cinta budaya lokal pada siswa sekolah dasar. Lokasi penelitian dilakukan di SDN 060851, Jl. Madong Lubis No. 1, Kecamatan Medan Perjuangan, Kota Medan, Sumatera Utara.

Metode R&D dipilih karena sesuai dengan tujuan untuk menghasilkan produk edukatif dan menguji keefektifannya. Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada tahapan sistematis: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi ahli, revisi desain, uji coba terbatas, dan revisi akhir. Penelitian ini menekankan pada validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan, sebagaimana dikemukakan oleh Seels & Richey (1994) serta Sugiyono (2013).

Objek penelitian mencakup dua variabel utama: (1) media kartu kuartet, yang dievaluasi dari segi materi, desain, keamanan, dan kemudahan penggunaan; serta (2) integrasi nilai kearifan lokal, yang dianalisis berdasarkan indikator pencatatan, kesiapan institusi, pemilihan tema, dan pelaksanaan kegiatan.

Data dikumpulkan melalui wawancara (dengan guru, siswa, ahli materi dan media), observasi partisipatif, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis tematik, dengan tahap pengodean dan kategorisasi untuk mengidentifikasi tema-tema utama terkait proses pengembangan dan implementasi media pembelajaran berbasis budaya lokal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis kartu kuartet yang diberi nama BUBATO (Budaya Batak Toba). Media ini dirancang untuk memperkenalkan budaya lokal Batak Toba kepada siswa sekolah dasar secara menyenangkan dan interaktif. Penelitian dilakukan di SDN 060851 Madong Lubis, yang mayoritas siswanya berasal dari etnis Batak Toba. Observasi awal menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa saat pembelajaran kebudayaan karena ketiadaan media pembelajaran yang relevan dan menarik.

Melalui pendekatan *Research and Development* (R&D), tahapan penelitian meliputi: identifikasi kebutuhan, desain media, validasi ahli, uji coba terbatas, serta evaluasi efektivitas. Kegiatan dimulai dengan survei dan perizinan, kemudian dilanjutkan dengan sosialisasi kepada guru dan siswa. Media kartu kuartet dikembangkan menggunakan aplikasi desain Canva, mencakup elemen-elemen budaya Batak Toba seperti rumah adat, pakaian tradisional, makanan khas, alat musik. Media tersebut dilengkapi dengan ilustrasi visual dan deskripsi singkat.

Uji coba dilakukan pada siswa kelas III melalui praktik pembelajaran IPS pada tema “Indonesiaku Kaya Budaya.” Hasil observasi dan wawancara menunjukkan antusiasme tinggi dari siswa dan guru. Siswa lebih aktif dalam berdiskusi, memahami isi budaya lokal, dan menunjukkan rasa bangga terhadap identitas sukunya. Evaluasi menunjukkan bahwa media BUBATO efektif membantu meningkatkan pemahaman siswa dan dapat digunakan secara berkelanjutan sebagai media ajar berbasis budaya lokal.

Sebelum diterapkan, media terlebih dahulu dilakukan Uji validitas, Uji materi, dan Uji Praktikalitas. Berikut adalah hasil yang diperoleh:

Tabel 1. Penilaian Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Ahli Media (Skor 1-5)	Ahli Materi (Skor 1-5)	Rata-Rata
Kesesuaian Materi	4.5	4.8	4.65
Desain dan Tampilan Visual	5.0	4.6	4.8
Keamanan Penggunaan	4.8	4.7	4.75
Kemudahan Digunakan	4.9	4.5	4.7
Rata-Rata Keseluruhan	4.8	4.65	4.725

Validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi memberikan skor rata-rata sangat baik (4.725 dari 5). Aspek desain visual mendapatkan skor tertinggi dari ahli media, menunjukkan bahwa tampilan kartu kuartet sudah menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Dari sisi materi, kesesuaian isi dengan kurikulum juga mendapat skor tinggi, menunjukkan bahwa BUBATO telah memenuhi standar sebagai media pembelajaran yang valid. Ini membuktikan bahwa media telah layak digunakan dalam konteks pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal.

Berikut ini adalah hasil penerapan media pembelajaran Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media BUBATO yang bisa diamati pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media BUBATO

Aspek yang Diamati	Sebelum Penggunaan Media BUBATO	Sesudah Penggunaan Media BUBATO
Partisipasi Siswa	Rendah, siswa pasif dan kurang antusias	Tinggi, siswa aktif berdiskusi dan bertanya
Pemahaman Materi	Cenderung menghafal, kurang kontekstual	Lebih memahami karena visualisasi dan bermain
Respons terhadap Budaya Lokal	Tidak menunjukkan minat	Menunjukkan rasa bangga terhadap budaya Batak Toba
Media yang Digunakan Guru	Buku teks dan penjelasan lisan	Kartu kuartet visual dan interaktif

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan yakni berupa media pembelajaran kartu kuartet yang mengangkat nilai-nilai kearifan lokal di SDN 060851 Madong Lubis, Kecamatan Medan Perjuangan. Sekolah tempat penelitian ini berada di lingkungan masyarakat yang majemuk, namun mayoritas peserta didik berasal dari suku Batak Toba. Kondisi ini menjadikan sekolah ini sebagai lokasi yang tepat untuk mengenalkan kembali budaya lokal Batak Toba kepada generasi muda sejak dini melalui media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan observasi awal, ditemukan beberapa permasalahan seperti guru masih kesulitan mengenalkan budaya lokal karena keterbatasan media pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mempelajari materi kebudayaan.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, menunjukkan hasil yang positif dalam penggunaan media pembelajaran kartu kuartet. Hal ini bisa diamati berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Dimana pada tahapan awal dari program ini dimulai dengan melakukan survei lokasi untuk mengidentifikasi permasalahan serta potensi yang ada di wilayah tersebut. Setelah potensi dan permasalahan tersebut dipahami dan dinilai dapat dimanfaatkan, langkah berikutnya adalah mengurus perizinan dan melakukan konsultasi dengan berbagai pihak, khususnya Kepala Sekolah dan guru kelas III di SDN 060851 Madong Lubis. Tanggapan dari semua pihak sangat mendukung dan memberikan dorongan terhadap

keberlangsungan program, dengan harapan program ini dapat terus berkembang dan melibatkan seluruh peserta didik.

Sosialisasi awal dilaksanakan pada tanggal 14 Juli 2025 dan diikuti oleh siswa kelas III. Tanggapan guru wali kelas terhadap pengenalan awal program ini sangat positif, yang terlihat dari hasil wawancara yang sudah dilakukan. Kegiatan selanjutnya melibatkan interaksi langsung dengan siswa sebagai upaya pendekatan sekaligus pendalaman terhadap media pembelajaran kartu kuartet. Dalam tahap ini, siswa diajarkan terlebih dahulu materi terkait kebudayaan khususnya Batak Toba. Selanjutnya peneliti memperkenalkan media kartu kuartet BUBATO kepada peserta didik. Kemudian, peserta didik diberi pemahaman mengenai cara penggunaannya dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka melalui pendekatan berbasis kearifan lokal.

Hasil yang telah dicapai menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet berbasis kearifan lokal berhasil dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS, khususnya pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya." Proses pembuatan kartu kuartet dimulai dengan merancang desain yang menarik melalui aplikasi Canva, lalu mencetaknya dan melapisinya dengan karton agar lebih kokoh. Kartu yang telah selesai kemudian dibagikan kepada siswa sebagai media pembelajaran.

Setelah pembagian kartu, siswa diberikan pelatihan mengenai cara penggunaan media kartu tersebut. Selanjutnya, praktik penggunaan kartu kuartet dilakukan secara berkala setiap tiga hari sekali. Untuk mengukur efektivitas media ini, dilakukan evaluasi guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi "Indonesiaku Kaya Budaya." Berdasarkan hasil pengujian, media kartu kuartet terbukti efektif dan dapat digunakan oleh guru sebagai sarana pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar.



Gambar 1. Dokumentasi Penelitian

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah kami lakukan, pengembangan media pembelajaran kartu kuartet BUBATO (Budaya Batak Toba) terbukti efektif dalam menanamkan rasa cinta budaya pada siswa di SDN 060851 Madong Lubis. Media ini mampu menarik perhatian siswa melalui pendekatan visual dan permainan edukatif yang menyenangkan. Kartu kuartet BUBATO ini tidak hanya memperkenalkan elemen budaya Batak Toba, seperti rumah adat, baju adat, makanan khas, tari, alat musik hingga senjata tradisional saja, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Proses pengembangan media ini melalui beberapa tahapan yang sistematis, mulai dari perencanaan, pengembangan desain, uji coba, evaluasi dan mendapatkan respon yang positif dari guru dan siswa. Oleh karena itu, media kartu kuartet BUBATO ini dapat menjadi solusi yang inovatif guna meningkatkan rasa antusiasme dan kesadaran budaya sejak dini di lingkungan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, J. M. (2012). *Pendidikan Berbasis Keunggulan Lokal*. Yogyakarta: Diva Press.
- Harianja, R. F., & Sudrajat, A. (2021). The local wisdom of Batak Toba through the philosophy of Dalihan Na Tolu in a kinship environment. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(2), 759-765.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Kuartet Bubato (Budaya Batak Toba) Guna Menanamkan Rasa Cinta Budaya Di Sdn 060851 Madong Lubis

Fitri Mardayanti¹, Rizky Zulayha Siregar², Ade Vilya Ramadhani³, Sry Hafiza Hasibuan⁴, Mutiah Mutadayyinah Marbun⁵, Khairul Usman⁶

Lintang, F. L. F., & Najicha, F. U. (2022). Nilai-nilai sila persatuan Indonesia dalam keberagaman kebudayaan Indonesia. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 79-85.

Mariyana, R. (2013). *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Prenada Media.

Nainggolan, T. (2012). *Batak Toba: Sejarah dan transformasi religi*. Medan: Bina Media Perintis.

Nugraha, A., & Mariyana, R. (2013). *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Kencana.

Okpatrioka. (2023). *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.

Priyanto, dkk. (2019). *Desain Media Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Richey, R., & Nelson, W. (1996). Types of research in development. *Educational Technology Research and Development*, 44(1), 5-10.

Sapriyah, S. (2019, May). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).

Seals, D., & Richey, R. (1994). Research and development in education. In D. H. Jonassen (Ed.), *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 137-156). Macmillan.

Setiawan, I., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 121-133.

Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Van den Akker, J., & Plomp, T. (1993). "The making of design methodology." In J. van den Akker, N. Nieveen, R.M.F. Plomp, & S.F. Ely (Eds) *Educational design research* (pp. 135-151). London: Routledge.

Zubaidah, R. (2010). *Berpikir Kritis dalam Pembelajaran*. Malang: UM Press.