Sulawesi Tenggara Educational Journal
Website: http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj
Email: seduj.journal@gmail.com

Peningkatan Kompetensi Guru TK melalui Penggunaan Media Ajar PITARIA (Pintu Lestari Indonesia) untuk Internalisasi Budaya Daerah di Kabupaten Tanggamus

INFO PENULIS

Fitra Endi Fernanda
Universitas Lampung
fitraendi.37@fkip.unila.ac.id
+6282176772177

Nikki Tri Sakung
Universitas Lampung
Nikki.trisakung@fkip.unila.ac.id

Febra Anjar Kusuma
Universitas Lampung
febraanjar@fkip.unila.ac.id

Karyadi Hidayat
Universitas Lampung
karyadihidayat@fkip.unila.ac.id

INFO ARTIKEL

ISSN: 2807-7474
Vol. 5, No. 3, Desember 2025
http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj

© 2025 Unsultra All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Fernanda, F. E., Sakung, N. T., Kusuma, F. A., & Hidayat, K. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru TK melalui Penggunaan Media Ajar PITARIA (Pintu Lestari Indonesia) untuk Internalisasi Budaya Daerah di Kabupaten Tanggamus. *Sulawesi Tenggara Educational Journal, 5* (3),572-581.

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru yang tergabung dalam *Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Persatuan Guru Republik Indonesia* (IGTKI-PGRI) Kabupaten Tanggamus dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta memperkenalkan budaya daerah melalui media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan pendekatan pelatihan dan implementasi lapangan. Kegiatan penelitian meliputi tiga tahap utama, yaitu (1) sosialisasi mengenai media pembelajaran inovatif oleh dosen Universitas Aisyah Pringsewu, (2) pelatihan pembuatan media pembelajaran *Pintu Lestari Indonesia* (PITARIA) menggunakan bahan sederhana, dan (3) uji coba penerapan media PITARIA di kelas untuk menilai respons dan minat siswa terhadap pembelajaran budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan ini meningkatkan pemahaman guru terhadap konsep media pembelajaran inovatif serta keterampilan dalam merancang media kreatif. Selain itu, penggunaan media PITARIA terbukti dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran budaya daerah. Kendala utama penelitian ini adalah keberlanjutan program yang masih bergantung pada dukungan lanjutan dari lembaga terkait. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan kompetensi guru serta penguatan pendidikan berbasis budaya daerah di tingkat pendidikan anak usia dini.

Key Words: media pembelajaran, keterampilan guru, budaya daerah, PITARI

Abstrak

This research aims to improve the abilities and skills of teachers who are members of the *Kindergarten Teachers Association of the Republic of Indonesia* (IGTKI-PGRI) Tanggamus Regency in developing innovative learning media and introducing regional culture through learning media that are attractive to students. The research method used is *research and development* (R&D) with a training and field implementation approach. The research activities include three main stages, namely (1) socialization of innovative learning media by Aisyah Pringsewu University lecturers, (2) training on making *Pintu Lestari Indonesia* (PITARIA) learning media using simple materials, and (3) trial of the application of PITARIA media in the classroom to assess students' responses and interest in cultural learning. The results of the study show that this training improves teachers' understanding of the concept of innovative learning media as well as skills in designing creative media. In addition, the use of PITARIA media has been proven to increase students' interest in regional cultural learning. The main obstacle in this study is the sustainability of the program which still depends on further support from related institutions. Overall, this research makes an important contribution to the development of teacher competence and the strengthening of regional culture-based education at the early childhood education level.

Kata Kunci: learning media, teacher skills, regional culture, PITARIA

A. Pendahuluan

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan salah satu prioritas utama dalam pembangunan sumber daya manusia di Indonesia. Pendidikan yang bermutu tidak hanya mencakup aspek transfer pengetahuan, tetapi juga pengembangan karakter, kreativitas, serta kemampuan adaptasi terhadap perubahan sosial dan teknologi. Namun demikian, capaian pendidikan Indonesia masih menunjukkan tantangan serius. Berdasarkan laporan US News and World Report (2020), Indonesia menempati peringkat ke-55 dari 78 negara dalam kategori sistem pendidikan global. Posisi ini menandakan bahwa upaya peningkatan mutu pendidikan masih memerlukan strategi yang lebih terarah dan berkelanjutan, terutama dalam memperkuat kapasitas tenaga pendidik dan efektivitas proses pembelajaran di satuan pendidikan dasar.

Guru memiliki peran strategis dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan. Sebagai fasilitator pembelajaran, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satu cara efektif untuk mewujudkan hal tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Reiser et al. (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi berbagai alat bantu visual, audio, maupun interaktif yang dirancang untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas konsep, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Mulyo et al., 2021). Namun, hasil observasi di beberapa Taman Kanak-Kanak (TK) di Kabupaten Tanggamus menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah dan belum optimal memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Kondisi ini menyebabkan proses belajar cenderung monoton dan kurang memicu partisipasi aktif anak. Berdasarkan wawancara dengan pengurus IGTKI-PGRI Kabupaten Tanggamus, diketahui bahwa keterbatasan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran menjadi salah satu penyebab utama rendahnya variasi dalam strategi pengajaran. Akibatnya, minat belajar anak-anak sering kali lebih teralihkan pada perangkat digital seperti gadget, daripada pada kegiatan pembelajaran di sekolah.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur edukatif dan budaya daerah secara menarik. Pendidikan anak usia dini merupakan fase penting untuk menanamkan nilai, karakter, dan identitas kebangsaan. Menurut Koentjaraningrat (2015), budaya merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia yang diwariskan dari generasi ke generasi. Namun, derasnya arus globalisasi telah menyebabkan nilai-nilai budaya daerah semakin terpinggirkan di kalangan generasi muda (Mulyana, 2005). Oleh karena itu, integrasi budaya daerah dalam pembelajaran menjadi langkah strategis untuk memperkuat jati diri bangsa sejak usia dini.

Sebagai upaya menjawab tantangan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan implementasi media pembelajaran inovatif bernama Pintu Lestari Indonesia (PITARIA). Media ini dirancang untuk membantu guru mengenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada anak-anak melalui kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman mendalam mengenai efektivitas penggunaan media PITARIA dalam meningkatkan keterampilan guru, kreativitas pembelajaran, serta penguatan nilai-nilai budaya daerah pada pendidikan anak usia dini di Kabupaten Tanggamus.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen (one group pretest-posttest design). Pendekatan ini dipilih untuk mengukur peningkatan kompetensi guru setelah diberikan pelatihan pembuatan media ajar PITARIA sebagai sarana internalisasi kebudayaan daerah. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan, di mana data bersifat numerik dan dianalisis secara statistik. Desain pretest-posttest memungkinkan peneliti membandingkan tingkat kemampuan peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan.

1.1 Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di lingkungan IGTKI–PGRI Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung. Subjek penelitian adalah guru-guru Taman Kanak-kanak (TK) yang mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan media ajar PITARIA. Jumlah peserta yang terlibat sebanyak 30 orang guru TK yang dipilih melalui metode purposive sampling, yaitu berdasarkan kesediaan dan keterlibatan aktif dalam program pelatihan.

1.2 Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama:

- Variabel bebas (X): Pelatihan pembuatan media ajar PITARIA.
- Variabel terikat (Y): Peningkatan kompetensi guru TK dalam menginternalisasikan kebudayaan daerah melalui media ajar.

1.3 Tahapan Penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi, dengan uraian sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan
   Tahap ini bertujuan menyiapkan seluruh kebutuhan teknis dan administratif sebelum pelaksanaan kegiatan. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi:
   - Menganalisis kebutuhan guru TK terhadap media ajar berbasis kebudayaan daerah.
   - Menyusun modul dan bahan ajar pelatihan pembuatan media PITARIA.
   - Melakukan koordinasi antara tim pelaksana dengan pihak IGTKI–PGRI Kabupaten Tanggamus.
   - Menyiapkan alat dan bahan pelatihan, seperti komputer, LCD, bahan kerajinan (plastik, kertas, alat potong), serta perangkat dokumentasi.
   - Menyusun jadwal pelaksanaan dan pembagian tugas dalam tim.

b. Tahap Pelaksanaan
   Pada tahap ini, kegiatan pelatihan dilakukan selama satu bulan dengan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Tahapan pelaksanaan meliputi:
   - Pretest
     Diberikan kepada peserta sebelum pelatihan untuk mengukur tingkat pemahaman awal tentang pembuatan media ajar dan internalisasi kebudayaan daerah.
   - Sosialisasi
     Sosialisasi dilakukan untuk memperkenalkan konsep PITARIA sebagai media ajar berbasis budaya daerah. Kegiatan ini dilaksanakan melalui presentasi dan diskusi interaktif.
   - Pelatihan Keterampilan (Skill Training)
     Tim pelaksana mendemonstrasikan cara pembuatan media PITARIA dan mendampingi peserta dalam praktik membuat produk secara mandiri.
   - Praktik Mengajar

Peserta pelatihan mempraktikkan penggunaan media PITARIA dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, dengan pendampingan dari tim pelaksana hingga mereka mampu mengintegrasikan nilai budaya dalam pembelajaran anak usia dini.

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas pelatihan terhadap peningkatan kompetensi guru TK. Evaluasi dilakukan dengan memberikan posttest setelah pelatihan, kemudian hasilnya dibandingkan dengan nilai pretest. Analisis data menggunakan uji t (paired sample t-test) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah pelatihan. Teori yang mendasari tahap ini adalah teori hasil belajar dari Dimyati dan Mudjiono (2005), yang menyatakan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta menggambarkan tingkat penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta setelah mengikuti proses pembelajaran.

1.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui:

- Tes (pretest dan posttest) untuk mengukur peningkatan kompetensi guru.
- Observasi untuk menilai keterampilan peserta dalam membuat dan menggunakan media ajar.
- Dokumentasi untuk merekam proses kegiatan pelatihan.

1.5 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil tes dianalisis secara kuantitatif deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan rata-rata skor kompetensi peserta, sedangkan analisis inferensial menggunakan uji t (paired sample t-test) guna mengukur peningkatan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

C. Hasil and Pembahasan

1. Hasil

a. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas pelatihan media ajar PITARIA (Pintu Lestari Indonesia). Data dikumpulkan dari 30 guru TK di Kabupaten Tanggamus. Hasil statistik deskriptif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai Pre-test dan Post-test

Statistik	Pre-test	Post-test
N	30	30
Mean	55,60	78,30
Std. Deviation	5,23	6,45
Minimum	45	66
Maksimum	67	89

Data pada Tabel 1 menunjukkan peningkatan yang substansial pada nilai kompetensi peserta setelah pelatihan. Nilai rata-rata pre-test sebesar 55,60 yang termasuk dalam kategori cukup, meningkat menjadi nilai rata-rata post-test sebesar 78,30 yang tergolong kategori baik. Temuan awal ini mengindikasikan dampak positif dari program pelatihan. Di luar data kuantitatif, observasi lapangan selama tahap sosialisasi, pembuatan, dan praktik pelatihan menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif yang tinggi dari para guru. Peserta menunjukkan peningkatan kreativitas dalam mengembangkan media ajar menggunakan bahan sederhana dan kearifan budaya daerah. Media PITARIA, dengan desainnya yang menarik, bentuk sederhana,

dan muatan budaya, berhasil memenuhi kriteria alat peraga yang efektif, seperti tahan lama, mudah dibuat dan digunakan, serta mampu membangkitkan minat siswa, sebagaimana dirumuskan dalam tujuan pelatihan.

b. Hasil Pengujian Hipotesis

Sebelum pengujian hipotesis, uji normalitas Shapiro-Wilk dilakukan pada nilai pre-test, post-test, dan selisihnya (post-test minus pre-test). Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 untuk ketiganya (0,142; 0,087; dan 0,200), yang mengonfirmasi bahwa data berdistribusi normal sehingga memenuhi prasyarat untuk uji parametrik, yaitu *Paired Sample T-Test*. Hasil *Paired Sample T-Test* dirangkum dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Pasangan	Mean Difference	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Post-test - Pre-test	22,70	5,70	18,45	29	0,000

Analisis mengungkap perbedaan rata-rata yang sangat signifikan, yaitu 22,70 antara nilai pre-test dan post-test. Nilai t-hitung adalah 18,45 dengan derajat kebebasan (df) 29, dan nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000. Karena nilai ini lebih kecil dari alpha 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini membuktikan secara statistik bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kompetensi guru sebelum dan setelah pelatihan PITARIA. Dengan kata lain, pelatihan secara efektif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru. Selanjutnya, ditemukan korelasi positif yang kuat antara nilai pre-test dan post-test (r = 0,648, Sig. = 0,000). Ini menunjukkan bahwa peserta yang memiliki tingkat pengetahuan awal lebih tinggi cenderung mencapai nilai yang lebih tinggi lagi setelah pelatihan, yang mengindikasikan bahwa pelatihan bermanfaat di berbagai level kompetensi awal.

2. Pembahasan

Pelatihan Pembuatan Media Ajar Pintu Lestari Indonesia (PITARIA) Sebagai Alat Peraga Untuk Memperkenalkan Budaya Indonesia Pada IGTKI-PGRI Kabupaten Tanggamus ini tentunya ditujukan untuk meningkatkan kemampuaan dan *skill* dari guru-guru. Sebagai alat untuk mengajar, media pendidikan harus mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang topik yang dipelajari sekaligus meningkatkan pemikiran, perhatian, dan keterampilan guru itu sendiri. Ini semua dapat mengarah pada peningkatan prestasi siswa sekaligus mempengaruhi perilaku guru itu sendiri. Oleh karena itu, media yang digunakan dalam pendidikan memainkan peran penting dalam menyampaikan pengalaman unik dan dalam memperkenalkan, memperjelas, mengembangkan, dan memperkaya pemahaman siswa tentang konsep-konsep abstrak yang terkait dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi agar proses pembelajaran efektif dan tujuan tercapai. Media ini dapat berupa bahan, alat, maupun metode yang membantu interaksi edukatif antara guru dan siswa sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna (Arsyad, 2017). Penggunaan media pembelajaran sangat berkontribusi kuat dalam peningkatan hasil belajar, terutama jika guru mampu mengembangkan dan mengadaptasi media pembelajaran sesuai perkembangan zaman. Media pembelajaran visual dan interaktif juga terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa yang berimbas positif pada hasil belajar mereka (Supartini et al., 2016). Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang tidak menggunakan perangkat digital atau teknologi informasi. Media ini meliputi media cetak seperti buku, modul, lembar kerja; media pajang seperti papan tulis, poster, dan media peraga seperti model fisik atau alat percontohan. Media non-teknologi memiliki peran penting dalam memperjelas materi, merangsang perhatian dan pembelajaran siswa secara langsung dan konkret. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa media pembelajaran efektif dalam meningkatkan interaksi langsung antara guru dan siswa, sehingga memperkaya proses belajar mengajar dan memudahkan pemahaman konsep yang abstrak (Aripafi, 2023). Selain itu, media ini mampu membangun suasana kelas yang kondusif dan mendukung variasi metode pengajaran.

Selain media pembelajaran dikenal juga istilah Alat Peraga Edukatif. APE (Alat Peraga Edukatif) telah berevolusi dari sekadar benda fisik menjadi elemen integral dalam mendukung pedagogi modern yang berpusat pada peserta didik. Dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21, yang menekankan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), kreativitas, dan kolaborasi, peran APE menjadi semakin krusial. Kajian pustaka ini bertujuan untuk mensintesis temuan-temuan empiris terbaru dari berbagai jurnal ilmiah mengenai definisi, efektivitas, pengembangan, dan tantangan implementasi APE dalam berbagai konteks pembelajaran. APE tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai **media manipulatif (manipulative tools)** yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara fisik dan kognitif. Aprinawati (2022) mendefinisikan APE sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak melalui kegiatan bermain, yang dirancang secara khusus untuk tujuan pendidikan.

Menurut Hasanah & Ummah (2023) APE harus relevan dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari anak, supaya anak-anak bisa dengan mudah menerima dan menyesuaikan dengan APE yang digunakan. Pembuatan APE harus di Desain *open-ended* agar merangsang kreativitas dan pemecahan masalah daripada sekadar mencapai satu jawaban benar (Khoiriyah, 2021). Selain desain yang open ended, pembuatan *Alat Peraga Edukatif* (APE) dari barang bekas dan bahan alam seperti botol plastik, kardus, dan daun kering tidak hanya ekonomis dan ramah lingkungan, tetapi juga sangat efektif karena mendorong guru untuk lebih kreatif dan kontekstual dalam merancang pembelajarannya (Hidayati, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembuatan APE guru tidak harus mengeluarkan nominal uang yang besar, karena dengan memanfaatkan dan mendaur ulang bahan-bahan sisa yang tersedia membuat APE yang dihasilkan memiliki nilai ekonomis. Walaupun nilainya ekonomis tetapi memiliki dampak yang besar dalam pembelajaran dan perkembangan peserta didik.

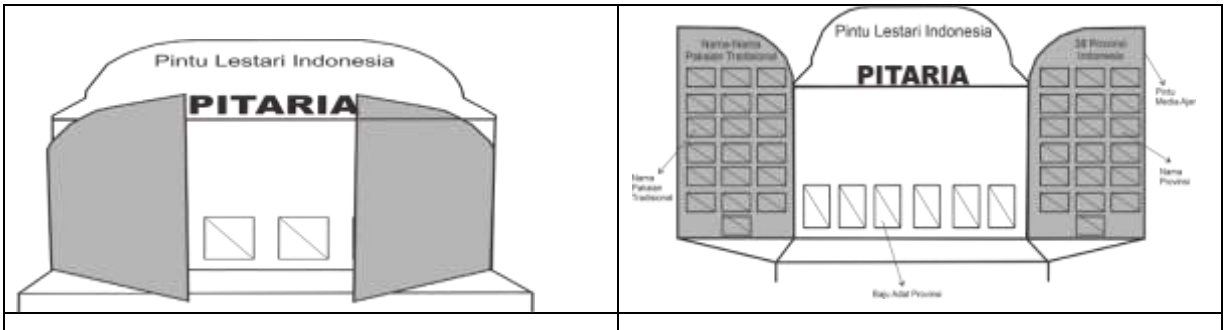
Setiap guru harus dimotivasi dengan baik supaya mereka mampu menghasilkan APE melalui sosialisasi atau pelatihan. Motivasi menjadi kunci utama dalam pembuatan APE, karena dapat merangsang kreatifitas dan inovasi guru dalam memanfaatkan barang bekas atau sisa yang ada dilingkungn sekolah maupun rumah. Keberhasilan implementasi APE di kelas sangat bergantung pada peningkatan kompetensi guru dalam memilih, menggunakan, dan merawat APE, serta dukungan kebijakan yang memadai.

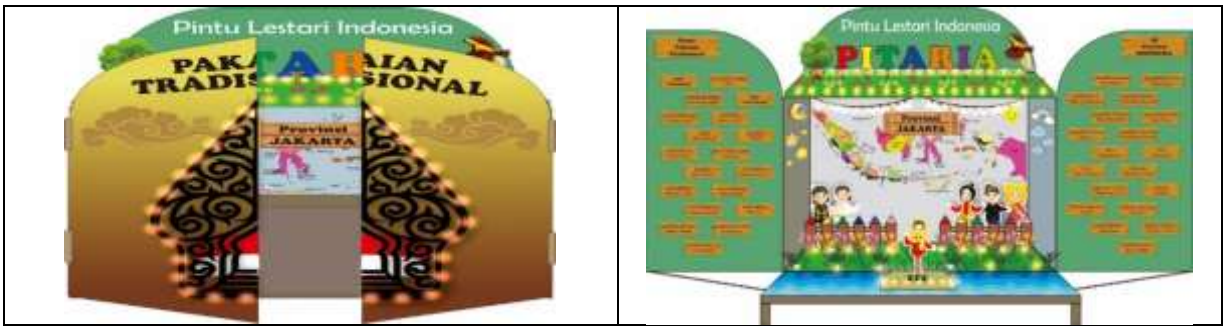
Berikut ini adalah beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam merancang alat peraga atau media ajar, antaralain:

a) bentuknya sederhana dan tahan lama (bahannya kuat dan tidak mudah rusak)
b) Dibuat dengan mudah dan murah;
c) Mudah digunakan, disimpan, dan digunakan;
d) Meningkatkan belajar yang efisien dan menggambarkan ide-ide, bukan cara kita kira-kira;
e) Harus berhubungan hanya dengan usia anak;
f) Memungkinkan untuk digunakan pada topik lain;
g) Model dan penampilan yang akan membangkitkan minat siswa.

Berikut adalah modul dari media ajar PITARIA:

Gambar 1. Desain Media Ajar Keadan Tertutup dan Terbuka





PITARIA (Pintu lestari Indonesia) merupakan APE yang dikombinasikan dengan unsur-unsur budaya, supaya generasi penerus bangsa memiliki kecintaan terhadap budaya daerah asli Indonesia. Budaya dipahami sebagai suatu sistem dinamis yang terus berevolusi dan bersifat multifaset. Spencer-Oatey (2021) mendefinisikannya sebagai sekumpulan sikap, keyakinan, dan perilaku yang dimiliki bersama oleh suatu kelompok orang dan dikomunikasikan dari generasi ke generasi, namun dengan penekanan bahwa proses komunikasi ini tidak bersifat statis melainkan mengalami reinterpretasi secara terus-menerus. Sementara itu, Hodges (2022) menekankan budaya sebagai proses kognitif dan sosial yang memampukan individu serta kelompok untuk beradaptasi dan berkembang dalam menghadapi tantangan, di mana budaya berfungsi sebagai alat survival sekaligus kerangka untuk inovasi. Lebih lanjut, Chiu (2023) menawarkan perspektif yang lebih cair dengan menyatakan budaya sebagai suatu repertoar praktis yang cair dan kontekstual, bukan sekadar seperangkat aturan kaku, yang memungkinkan agensi individu dalam menegosiasikan makna, sehingga setiap individu tidak hanya menjadi produk budaya tetapi juga produsen budaya yang aktif.

Sementara itu, dalam konteks globalisasi, Cohen (2023) menekankan budaya sebagai sistem pengetahuan yang terdistribusi dan saling terhubung, yang terus-menerus ditransformasikan melalui interaksi antar kelompok dan kemajuan teknologi, menciptakan hibridisasi budaya yang khas di era modern. Kelima perspektif ini secara bersama-sama menggambarkan budaya sebagai fenomena yang hidup, bernapas, dan terus berubah, yang tidak hanya membentuk manusia tetapi juga dibentuk oleh manusia dalam dialektika yang tidak pernah berhenti, sekaligus menekankan sifatnya yang kontekstual, adaptif, dan transformatif dalam merespons perubahan zaman.

Proses pembelajaran budaya sejak dini tidak hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan kecerdasan kultural yang diperlukan dalam masyarakat multikultural. Melalui pemahaman terhadap keragaman budaya Indonesia, anak-anak dapat mengembangkan sikap toleransi, empati, dan penghargaan terhadap perbedaan. Kearifan daerah seperti "gotong royong," "musyawarah mufakat," dan "toleransi beragama" yang tertanam dalam berbagai tradisi budaya justru semakin relevan sebagai modal sosial dalam menyelesaikan berbagai tantangan kontemporer.

Budaya Indonesia bukanlah entitas yang statis melainkan dinamis dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Penguatan pendidikan budaya sejak dini merupakan investasi strategis untuk membangun Indonesia yang berkarakter, adaptif, dan kompetitif di panggung global. Melalui pemahaman budaya yang mendalam, generasi muda dapat mengembangkan jati diri yang kuat sekaligus mampu berkontribusi dalam percaturan dunia dengan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa. Dengan demikian, pelestarian budaya melalui pendidikan sejak dini bukan hanya tentang melindungi masa lalu, tetapi lebih tentang mempersiapkan masa depan yang berkelanjutan dengan fondasi identitas yang kokoh.

Hal ini yang menjadi alasan kuat peneliti untuk mengembangkan media yang dapat meningkatkan kecintaan terhadap budaya daerah. Berikut ini adalah proses pelatihan pembuatan media ajar PITARIA.

Bukti Pelatihan:

Gambar 3. Bukti Pembuatan PITARIA



gambar 4. Bukti Penggunaan PITARIA dalam Pembelajaran



Guru merupakan elemen krusial dan penentu utama keberhasilan suatu sistem pendidikan. Dalam konteks global yang terus berubah dengan pesat, tuntutan terhadap peran guru semakin kompleks. Guru tidak lagi sekadar menjadi penyampai ilmu (transmitter of knowledge), tetapi harus berfungsi sebagai fasilitator, motivator, dan inovator. Kajian pustaka ini akan membahas definisi, kerangka, unsur-unsur, tantangan, serta upaya pengembangan kompetensi guru yang relevan dengan tuntutan era abad ke-21. Kompetensi guru di abad ke-21 merupakan sebuah konstruk yang dinamis dan multidimensi. Keempat kompetensi inti (pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional) harus terus dikembangkan dan diselaraskan dengan tuntutan zaman, terutama dalam hal pengintegrasian teknologi, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan penanaman keterampilan hidup (life skills). Investasi dalam pengembangan kompetensi guru yang berkelanjutan, sistematis, dan relevan bukanlah sebuah pilihan, melainkan sebuah keharusan untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas dan mempersiapkan generasi masa depan. Kompetensi pedagogi seorang guru adalah Kemampuan merancang pembelajaran yang mengintegrasikan pengalaman online dan offline secara seamless (Zhang et al., 2024).

Selanjutnya guru juga harus memiliki kompetensi kepribadian, guru yang memeliki kompetensi ini adaalah Guru yang mampu menjadi role model bagi siswa dalam hal kejujuran, sikap, dan perilaku (Lickona, 2012). Tidak hanya dibekali dengan kepribadian yang baik, seorang guru masih harus membekali diri dengan kemampuan untuk bekerja sama dalam komunitas praktisi (*Professional Learning Community/PLC*) untuk berbagi praktik baik, merefleksikan pembelajaran, dan memecahkan masalah bersama, hal inilah yang disebut dengan kompetensi sosial (Hargreaves & O'Connor, 2018). Kompetensi profesional adalah penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam. Selain itu guru juga harus memiliki pemahaman isu lingkungan dan keberlanjutan (UNESCO, 2023). Sebagai tambahan di era teknologi saat ini guru yang profesional wajib memiliki pemahaman dasar tentang kecerdasan artifisial dan implikasinya dalam pendidikan (Wang & Takahashi, 2024)

Setelah seluruh rangkaian penelitian telah dilakukan maka diperoleh temuan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian bahwa pelatihan media ajar PITARIA berhasil meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional guru TK di Kabupaten Tanggamus. Peningkatan signifikan nilai post-test, yang didukung oleh data observasi mengenai antusiasme dan kreativitas guru, mengonfirmasi efektivitas program. Berdasarkan data hasil observasi yang telah dilakukan juga menunjukkan ketertarikan dan minat siswa dalam mempelajari kebudayaan daerah semakin meningkat. Peserta didik (siswa TK) sangat antusias dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan. Hal ini menunjukkan korelasi positif terhadap

penggunaan media PITARIA dalam pembelajaran, karena PITARIA mampu membuat peserta didik menjadi antusias dalam belajar budaya daerah. Diharapkan kedepan PITARIA mampu membangkitkan kecintaan peserta didik pada budaya daerah.

Keberhasilan ini dapat diatribusikan pada sifat media PITARIA yang dirancang dengan baik, selaras dengan prinsip-prinsip alat peraga yang efektif. Karakteristiknya—sederhana, tahan lama, mudah dibuat dan digunakan, menarik secara visual, dan relevan dengan budaya—menjadikannya alat yang praktis dan ampuh bagi guru. Dengan memanfaatkan muatan budaya daerah, PITARIA tidak hanya berfungsi sebagai media ajar yang inovatif tetapi juga menjadi wahana untuk menginternalisasikan nilai-nilai budaya daerah pada pendidikan anak usia dini, menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan kontekstual bagi siswa.

Temuan ini sangat didukung oleh pandangan konseptual Salsabila (2020) yang menekankan bahwa pelatihan yang berhasil tidak hanya tentang peningkatan teoretis, tetapi juga tentang penerapan praktis di ruang kelas. Kemampuan guru dalam mengintegrasikan media ajar yang dirancang dengan baik seperti PITARIA merupakan aplikasi langsung dari prinsip ini, memungkinkan mereka menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan sesuai dengan perkembangan zaman. Program pelatihan yang efektif harus mampu mengubah keterampilan dan perilaku kerja peserta secara signifikan. Peningkatan statistik yang signifikan, ditambah dengan peningkatan yang diamati dalam kemampuan guru untuk menciptakan dan menggunakan media, menunjukkan bahwa pelatihan mencapai tingkat efektivitas tersebut.

Secara keseluruhan, integrasi data kuantitatif dan observasi kualitatif memungkinkan untuk ditegaskan bahwa program pelatihan PITARIA telah meletakkan fondasi yang kokoh untuk peningkatan kualitas mengajar melalui pemahaman dan penggunaan media ajar berbasis budaya yang efektif oleh guru TK. Meskipun demikian, keberlanjutan program semacam ini masih bergantung pada dukungan berkelanjutan dari institusi terkait. Oleh karena itu, disarankan agar model pelatihan ini diimplementasikan sebagai program pengembangan profesional berkelanjutan untuk lebih memperkuat kompetensi guru dan melestarikan nilai-nilai budaya daerah dalam pendidikan anak usia dini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul "Peningkatan Kompetensi Guru TK Melalui Pelatihan Media Ajar Pitaria untuk Internalisasi Kebudayaan Daerah di Kabupaten Tanggamus", dapat disimpulkan bahwa pelatihan media ajar PITARIA yang dilaksanakan oleh tim dosen Universitas Lampung berhasil meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional guru TK, terutama dalam memahami konsep media pembelajaran inovatif serta kemampuan merancang media ajar yang kreatif dan berbasis budaya daerah. Hasil analisis kuantitatif menggunakan uji t berpasangan (paired sample t-test) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai pretest dan posttest. Rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest, dengan nilai signifikansi ($p < 0.05$), yang berarti pelatihan media ajar PITARIA efektif dalam meningkatkan kompetensi guru TK di Kabupaten Tanggamus.

Dari hasil pengamatan lapangan, guru-guru peserta pelatihan menunjukkan antusiasme yang tinggi serta peningkatan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis bahan sederhana dan kearifan daerah. Media PITARIA juga terbukti mampu meningkatkan minat belajar anak terhadap pembelajaran budaya daerah. Meskipun demikian, penelitian ini menemukan bahwa keberlanjutan program masih bergantung pada dukungan lembaga dan pihak terkait. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan pelatihan semacam ini dijadikan program berkelanjutan untuk memperkuat kompetensi guru sekaligus menanamkan nilai-nilai kebudayaan daerah pada pendidikan anak usia dini. Secara keseluruhan, pelatihan media ajar PITARIA memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru TK serta berkontribusi pada internalisasi pendidikan berbasis budaya daerah di Kabupaten Tanggamus.

E. Referensi

Aprinawati, I. (2022). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *12*(1), 77-85.

Aripafi, A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Non-Digital dalam Meningkatkan Interaksi Edukatif*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 15*(2), 112-125.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Chiu, C. (2023*).* Dynamic Constructivist Approach to Culture: The Role of Flexibility in a Globalized World*. Journal of Cross-Cultural Psychology, 54*(2), 145-163.

Cohen, A. B. (2023). *Cultural Transmission in the Digital Age: How Technology is Reshaping Global Cultures*. Oxford University Press.

Hargreaves, A., & O'Connor, M. T. (2018). *Collaborative professionalism: When teaching together means learning for all*. Corwin Press.

Hasanah, U., & Ummah, S. K. (2023). Pengembangan APE Berbasis Kearifan Lokal untuk Menstimulasi Kemampuan Matematika Awal Anak. *Journal of Early Childhood and Character Education*, *3*(1), 45-60.

Hidayati, N. (2022). Pelatihan Pembuatan APE dari Barang Bekas untuk Meningkatkan Kreativitas Guru PAUD. *Jurnal Pengabdian Masyarakatakat Ilmu Pendidikan*, *1*(1), 23-30.

Hodges, B. H. (2022). Ecological Psychology and Cultural Dynamics: How Societies Remember and Invent. *Culture & Psychology, 28*(1), 3-24.

Khoiriyah, I. (2021). Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) *Open-Ended*. *Journal of Childhood Education*, *5*(1), 1-12.

Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi, Sejarah Teori Antropologi. Jakarta*.

Kusumah, A., Nugrahaningsih, H., Suharti, T., Aminda, R. S., Wibowo, A., & Ghethan, G. (2023). Pendampingan Tutor dalam Menghadapi Implementasi Kurikulum Merdeka di PKBM Pelagi Satya Darma. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, *3*(4), 201-208.

Lickona, T. (2012). Character matters: How to help our children develop good judgment, integrity, and other essential virtues. Simon and Schuster.

Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: Remaja Rosdakarya*.

Mulyo, H., Sa'diyah, K., Noviyani, D., Ameliya, A., Nikmah, R., & Hidayat, A. M. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran "Karpet Ajaib" untuk Meningkatkan Keterampilan Guru di MI Al-Islam Krasak Jepara. *Abdimas Universal*, *1*(3), 67–72.

Reiser, Robert A., dan Dempsey, J. V. (2012). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. New York: Pearson.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, *4*(2), 163-173.

Spencer-Oatey, H. (2021). *What is Culture? A Compilation of Quotations*. GlobalPAD Core Concepts.

Supartini. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Visual dan Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 22*(1), 78-90.

UNESCO (2024). AI and the Future of Teaching: Global Competency Framework.

Wang, X., & Takahashi, Y. (2024). AI Literacy Framework for K-12 Education: Developing Digital Competencies for the AI Era*. Journal of Educational Technology Research, 42*(3), 45-62.

Zhang, W. (2024). Hybrid learning design competencies for 21st century teachers*. Journal of Online Learning Research, 10*(1), 78-95