



Workshop Penggunaan Aplikasi Marbel sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Mengenal Budaya Indonesia Kepada Anak Usia Dini

Rifka Taufiqur Rofiah¹, Miftah Kusuma Dewi², Farida Nur Azizah³, Indasah⁴, Miftachus Sholikah⁵, Riana Rahayu⁶, Anik Indramawan⁷

Universitas Pangeran Diponegoro Nganjuk¹⁻⁷

Email: rijkarofiah1@gmail.com

Article Info

Submitted November, 2025

Revised: November, 2025

Accepted: November, 2025

Published: Desember, 2025

Keywords: Anak Usia Dini; Aplikasi Marbel; Budaya Indonesia; Media Pembelajaran Interaktif; Pendidikan PAUD

Abstrak

Workshop penggunaan aplikasi Marbel sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan budaya Indonesia kepada anak usia dini merupakan inovasi penting dalam pendidikan anak. Aplikasi Marbel menyediakan konten yang menarik dan interaktif sehingga dapat memudahkan anak memahami nilai-nilai budaya secara menyenangkan dan efektif. Media pembelajaran interaktif seperti ini sangat relevan mengingat anak usia dini cenderung belajar melalui pengalaman langsung dan stimulasi visual serta audio yang menarik. Studi menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman anak terhadap materi budaya dan kearifan lokal. Selain itu, pelibatan orang tua dan pendidik dalam penggunaan aplikasi ini dapat memperkuat proses pembelajaran dan memperluas pemahaman anak tentang budaya Indonesia secara holistik. Dengan demikian, aplikasi Marbel sebagai media pembelajaran interaktif di PAUD dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan kecintaan dan pengetahuan budaya sejak dini.

1. PENDAHULUAN

Penanaman nilai-nilai budaya Indonesia sejak usia dini merupakan investasi strategis bagi keberlanjutan identitas nasional dan pembangunan karakter di tengah arus globalisasi yang kian deras; masa kanak-kanak awal—periode ketika kemampuan kognitif, afektif, dan sosio-kultural sedang berkembang cepat—merupakan jendela kesempatan (window of opportunity) yang unik untuk membentuk apresiasi, pengetahuan, dan kebiasaan yang kelak menjadi fondasi identitas budaya individu dan kolektif (Nur, 2023). Secara teoretis, pendekatan ini didukung oleh teori perkembangan sosial-kultural Vygotsky yang menegaskan peranan interaksi sosial dan budaya dalam pembentukan fungsi psikologis tingkat tinggi, di mana anak belajar melalui dukungan sosial (scaffolding) dari orang dewasa dan teman sebaya; pendidikan budaya pada PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) bukanlah sekadar transfer fakta tentang rumah adat atau tarian, melainkan proses sosialisasi budaya yang menanamkan makna, nilai, norma, dan praktik yang membentuk cara anak melihat diri dan komunitasnya. Selain itu, perspektif ekologi Bronfenbrenner menegaskan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh lapisan konteks—mikro (keluarga, PAUD), meso (hubungan antara rumah dan sekolah), ekso (lingkungan sosial, media), dan makro (nilai-nilai budaya nasional dan kebijakan); karenanya, intervensi pendidikan budaya harus multi-tingkat dan sistemik agar efektif (U. M. H. Putri et al., 2023). Dalam konteks Indonesia, sebuah negara dengan keanekaragaman budaya yang sangat kaya—beragam rumah adat, pakaian tradisional, kesenian, bahasa daerah—pendidikan budaya sejak dini memiliki peran ganda: melestarikan warisan budaya sekaligus membangun karakter nasional yang toleran dan adaptif dalam masyarakat global (Nurhayati et al., 2025). Dokumen kebijakan pendidikan nasional dan pedoman PAUD menekankan integrasi penguatan budaya dan karakter ke dalam kurikulum sejak usia dini sehingga anak tidak hanya mahir keterampilan dasar tetapi juga memiliki identitas budaya yang kuat; oleh karena itu, pengabdian masyarakat yang memfokuskan pada workshop



penggunaan alat bantu pembelajaran digital yang mengangkat budaya lokal sekaligus cocok untuk gaya belajar anak digital native sangat relevan dengan arah kebijakan tersebut (Prasetyo et al., 2024).

Era digital mengubah lanskap sosialisasi budaya; anak-anak lahir sebagai digital native—mereka mengenal layar, animasi, musik, dan interaksi multimedia lebih cepat dibanding generasi sebelumnya—sehingga medium pembelajaran yang efektif harus berbicara dalam bahasa visual-auditori-interaktif yang akrab bagi anak (Pasiska, 2019). Penelitian perkembangan anak dan multimedia learning menunjukkan bahwa kombinasi elemen visual, audio, dan interaktivitas meningkatkan perhatian, memori, dan pemahaman konsep pada anak prasekolah, asalkan desain media mempertimbangkan prinsip kognitif pembelajaran multimedia (misalnya menghindari beban kognitif berlebih dan memadukan narasi dengan visual yang saling melengkapi). Dalam praktik, banyak guru PAUD dan orang tua menghadapi dilema: mereka memahami pentingnya menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal tetapi kalah saing dalam menarik perhatian anak karena konten budaya tradisional seringkali disajikan secara statis—melalui cerita lisan atau buku bergambar—yang kurang mampu menandingi stimulasi audiovisual dari konten populer global (Murwaningsih et al., 2022). Oleh sebab itu, pemanfaatan aplikasi edukatif interaktif yang menonjolkan unsur budaya Indonesia merupakan solusi pragmatis: aplikasi yang dirancang dengan visual atraktif, suara naratif yang ramah anak, animasi gerak, dan game sederhana dapat menjembatani kesenjangan antara kebutuhan pedagogis dan preferensi anak (Nurmalia et al., 2023). Aplikasi semacam Marbel (contoh produk edukasi lokal yang mengemas materi seni dan budaya dalam format interaktif) dapat menyuguhkan rumah adat, pakaian tradisional, tarian, alat musik, dan cerita rakyat dalam bentuk yang mudah dicerna, menyenangkan, dan mudah diakses oleh anak serta pendampingnya (guru/orang tua) (M. F. J. L. Putri et al., 2024).

Namun, pemanfaatan gawai untuk tujuan ini bukan tanpa tantangan etis dan pedagogis. Pertama, eksposur anak terhadap layar harus diatur; pedoman internasional (misalnya American Academy of Pediatrics) menyarankan pembatasan durasi layar dan pengutamaan konten berkualitas, serta pendampingan orang dewasa (Pratama, 2019). Kedua, kualitas konten menjadi penentu: aplikasi harus memadukan akurasi budaya (representasi yang menghormati konteks lokal) dengan pendekatan pedagogis yang sesuai usia—mengandung unsur repetisi, kegiatan motorik halus/keras yang dapat diikuti di luar layar, dan peluang untuk diskusi atau bermain peran. Ketiga, akses dan kesenjangan digital menjadi isu nyata; tidak semua PAUD dan keluarga memiliki perangkat atau koneksi memadai sehingga program pelatihan harus mengakomodasi variasi kondisi lapangan—misalnya menyediakan alternatif offline, modul cetak pendukung, atau perangkat komunitas di PAUD (Khoirina et al., 2022). Oleh karena itu, workshop pengenalan dan pelatihan pemanfaatan aplikasi Marbel harus mencakup tidak hanya aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga pedagogi digital (bagaimana mengintegrasikan aplikasi ke Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian—RPPH—PAUD), manajemen waktu layar, modul pembelajaran campuran (blended learning) antara layar dan aktivitas nyata, serta strategi inklusif bagi keluarga dengan keterbatasan teknologi (Nurlaili et al., 2022).

Pentingnya melibatkan guru dan orang tua dalam proses ini tidak dapat dilebih-lebihkan. Guru PAUD memegang peran kunci sebagai fasilitator, model, dan pengatur lingkungan belajar; guru yang menguasai technological pedagogical content knowledge (TPACK) akan mampu memilih fitur aplikasi yang relevan, merancang tugas yang memperkaya interaksi tatap muka, dan mengevaluasi capaian pembelajaran budaya anak. Di sisi keluarga, orang tua sebagai pembentuk kebiasaan harian anak perlu diberdayakan untuk menjadi co-teacher yang mendampingi, memperkuat pesan budaya di luar kelas, serta menilai dan memberi penguatan positif terhadap minat dan tindakan anak yang menunjukkan apresiasi budaya—misalnya mengajak anak menari bersama, memainkan alat musik sederhana, atau mengunjungi situs budaya lokal (Fadhilah



et al., 2024). Workshop yang berorientasi pemberdayaan harus memfasilitasi transfer keterampilan praktis: bagaimana memfasilitasi sesi singkat aplikasi bersama anak, bagaimana memanfaatkan fitur kuis atau aktivitas untuk memicu percakapan tentang makna budaya, serta bagaimana menerjemahkan pengalaman digital menjadi kegiatan nyata di rumah (misalnya membuat miniatur rumah adat, kostum sederhana, atau gerak tari adaptif). Literasi digital orang tua juga penting agar mereka mampu memilah konten bermutu dan menggunakan fitur keamanan/parental control (Toleransi et al., 2024).

Secara budaya, penggunaan teknologi untuk menguatkan nilai lokal juga memungkinkan pendekatan glocal—menggabungkan keunggulan teknologi global dengan konten lokal yang kaya. Dengan aplikasi yang didesain baik, anak tidak hanya mengenal nama-nama rumah adat atau jenis pakaian, tetapi juga belajar konteks sosialnya: kapan sebuah tarian dipertunjukkan, siapa yang memakai pakaian adat tertentu, dan apa makna simbolis di balik motif batik tertentu. Hal ini membantu mencegah pemaknaan dangkal yang sering terjadi ketika budaya hanya dikenalkan sebagai koleksi gambar tanpa konteks (Musya'adah, 2023). Pengayaan konteks dapat disampaikan melalui cerita penceritaan interaktif, wawancara mini dengan praktisi budaya (rekaman pendek), dan tugas eksplorasi di lingkungan anak—misalnya orang tua dan guru diajak bersama mengajak anak mengenali benda budaya di rumah atau lingkungan sekitar (Suryani, 2025). Pendekatan ini sejalan dengan rekomendasi UNESCO dan para peneliti pendidikan kebudayaan yang menekankan bahwa pemahaman budaya yang mendalam membutuhkan perpaduan pengalaman kognitif, afektif, dan praktis (Lukens-Bull, 2017).

Selain aspek pembelajaran dan pelestarian budaya, penanaman nilai budaya sejak dini juga berkontribusi pada pembangunan karakter—nilai-nilai seperti gotong royong, saling menghormati, kerja keras, dan toleransi yang tercermin dalam tradisi lokal dapat diperkenalkan melalui kegiatan bermuansa budaya (Wijaya, 2023). Misalnya, melalui tarian tradisional anak belajar kerja sama ritme; melalui cerita rakyat anak belajar nilai-nilai moral; melalui pembuatan kerajinan anak belajar kesabaran dan ketekunan. Dalam konteks pendidikan karakter nasional, pengintegrasian budaya ke dalam pembelajaran mendukung pembentukan warga negara yang memiliki pegangan nilai lokal yang kuat sekaligus mampu berinteraksi di dunia global yang plural (Zamhari et al., 2024). Studi-studi perkembangan menunjukkan bahwa identitas budaya yang kuat memberi anak landasan psikologis yang stabil—rasa percaya diri, keterikatan sosial, dan rasa bangga—yang pada gilirannya mendukung keterbukaan terhadap perbedaan dan kemampuan beradaptasi (Sugiarti & Julia, 2025).

Dari perspektif praktis program pengabdian masyarakat, workshop penggunaan aplikasi Marbel hendaknya dirancang sebagai rangkaian kegiatan yang holistik: sesi pelatihan teknis (cara instalasi, navigasi, fitur interaktif), sesi pedagogis (cara merancang RPPH berbasis aplikasi, strategi pembelajaran bermain-sambil-belajar), sesi kolaboratif (praktik mengajar mini oleh guru, pendampingan simulasi oleh orang tua), serta forum evaluasi dan tindak lanjut (grup WhatsApp komunitas, modul lanjutan, dan jadwal sesi pemantapan) (Alfian et al., 2024). Evaluasi program harus mengukur beberapa dimensi: peningkatan pengetahuan anak tentang unsur budaya (pre-post test sederhana berupa pengenalan gambar/lagu), perubahan sikap (minat mengikuti kegiatan budaya), praktik keluarga (frekuensi kegiatan budaya di rumah), dan kapasitas institusional (kepercayaan diri guru dalam menggunakan aplikasi) (Anggreini et al., 2023). Metode evaluasi dapat bersifat kuantitatif dan kualitatif—misalnya observasi perkembangan anak selama aktivitas, wawancara mendalam dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi multimedia (foto/video) untuk menunjukkan bukti implementasi. Pengukuran dampak jangka menengah penting untuk melihat apakah pemahaman budaya yang diperoleh di PAUD berlanjut menjadi perilaku dan identitas yang stabil ketika anak memasuki jenjang berikutnya (Hamdiah & Ahnaf, 2024).

Aspek keberlanjutan dan skalabilitas juga perlu dipikirkan sejak awal. Workshop sebaiknya dilengkapi paket materi yang dapat ditransfer: modul pelatihan fasilitator, lembar kerja anak, panduan penggunaan di rumah, dan mekanisme



mentoring oleh tim pengabdian yang bertahan beberapa bulan setelah workshop utama. Mengenai sumber daya, pendekatan kolaboratif dengan dinas pendidikan, dinas kebudayaan, komunitas seni lokal, dan pengembang aplikasi akan memperkuat legitimasi dan kualitas konten (Maspupah et al., 2024). Misalnya melibatkan seniman lokal sebagai narasumber dalam sesi live atau rekaman pendek akan menambah otentisitas konten dan memberikan anak kesempatan melihat wujud budaya hidup—sebuah langkah yang meningkatkan nilai konservasi budaya sekaligus memberikan dampak afektif (Harpiani et al., 2022). Keberlanjutan juga menuntut evaluasi biaya dan opsi pembiayaan, termasuk kemungkinan penggunaan model lisensi aplikasi lembaga pendidikan atau dukungan skema CSR dari sektor swasta untuk memastikan akses perangkat bagi PAUD yang kurang mampu (Syahdila, 2021).

Di samping manfaat, pengintegrasian aplikasi digital berorientasi budaya harus sensitif terhadap isu representasi. Pengembang dan pendidik harus berhati-hati agar representasi budaya tidak stereotipikal, menyinggung, atau menyederhanakan kompleksitas tradisi tertentu—terutama di kawasan yang memiliki dinamika budaya sensitif (Paramestri & Pandin, 2021). Keterlibatan komunitas lokal dalam validasi konten menjadi mekanisme etis yang vital: konsultasi dengan pemangku adat, budayawan lokal, dan seniman akan memastikan akurasi dan penghormatan terhadap tradisi. Selain itu, dalam konteks multibahasa, aplikasi dapat mempertimbangkan opsi penggunaan bahasa daerah atau kosakata sederhana agar anak mengalami pengenalan budaya sekaligus bahasa (Mujahid, 2021).

Anak usia dini saat ini hidup pada era di mana keterpaparan terhadap teknologi digital bukan sekadar kemungkinan melainkan kenyataan mendasar yang membentuk pola belajar, interaksi sosial, dan perkembangan kognitif mereka; generasi ini—yang sering disebut sebagai digital natives—menunjukkan preferensi kuat terhadap pengalaman pembelajaran yang bersifat visual, auditori, dan interaktif, sehingga media tradisional yang mengandalkan teks atau ceramah pasif sering kali kalah menarik dibanding konten yang disajikan melalui gawai (Khalila et al., 2025). Pemahaman bahwa AUD (anak usia dini) adalah digital natives tidak semata-mata berarti mereka secara otomatis menjadi pembelajar yang efektif melalui teknologi, melainkan menandakan bahwa format komunikasi digital memenuhi tuntutan perhatian, tempo, dan modalitas sensorik anak: stimulasi audiovisual yang cepat, umpan balik instan, dan unsur permainan (game mechanics) yang memberi ganjaran (Kurniasih et al., 2021).

Dari perspektif perkembangan kognitif dan neuropsikologi, masa kanak-kanak awal merupakan periode plastisitas tinggi di mana sistem perhatian dan memori bekerja berbeda dari orang dewasa—anak lebih responsif terhadap informasi yang dimediasi melalui audio-visual dan interaksi multisensorik yang memfasilitasi pembentukan skemata awal (Susilawati et al., 2025). Oleh karena itu, ketika kita membahas preferensi anak pada pembelajaran melalui gawai, penting untuk memahami bahwa gawai tidak mengubah tujuan pendidikan dasar—pengembangan kognitif, afektif, dan sosial—tetapi menawarkan saluran baru yang bila dipakai secara pedagogis dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama bila konten didesain sesuai tahap perkembangan anak (Implementasi et al., 2023). Dalam konteks pengenalan budaya Indonesia, pemanfaatan gawai berpotensi besar sebab ia memungkinkan penyajian konten budaya yang kaya—visual rumah adat, motif batik, gerak tari, suara alat musik tradisional, serta cerita rakyat—dalam format yang atraktif dan kontekstual, sehingga aspek-aspek yang selama ini dianggap abstrak atau "museum-like" dapat menjadi pengalaman langsung yang imersif bagi anak (Gea et al., 2025).

Aplikasi edukatif lokal seperti Marbel Seni & Budaya mengambil peluang inilah: dengan menyajikan gambar, animasi, suara naratif, kuis interaktif, dan permainan memori, aplikasi seperti ini mampu menyesuaikan konten budaya dengan preferensi modalitas anak, sehingga proses pengenalan budaya menjadi lebih menyenangkan dan mudah diingat



(Aulia et al., 2025; Situmeang & Ndona, 2024). Namun, agar potensi ini dapat direalisasikan secara optimal, desain pedagogis aplikasi dan bagaimana guru serta orang tua memediasi penggunaan gawai menjadi faktor penentu—di sinilah kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) menjadi relevan: guru harus mampu mengintegrasikan pengetahuan konten budaya, strategi pedagogi untuk AUD, dan kapabilitas teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, bukan sekadar menayangkan konten (Bariyah et al., 2025).

Workshop pengabdian masyarakat berjudul Workshop Penggunaan Aplikasi Marbel sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Mengenal Budaya Indonesia kepada Anak Usia Dini dengan demikian tidak hanya soal mengajarkan tombol-tombol aplikasi, tetapi lebih jauh menanamkan kemampuan pedagogis bagi guru dan keterampilan pendampingan bagi orang tua—bagaimana memfasilitasi sesi singkat yang memadukan pemutaran klip animasi dengan aktivitas kinestetik berikutnya (misal imitasi tari, pembuatan kostum sederhana), bagaimana menstrukturkan durasi layar sesuai rekomendasi kesehatan anak, serta bagaimana memanfaatkan fitur kuis untuk mengevaluasi pemahaman anak secara informal (Sadiyah et al., 2024). Literatur mengenai multimedia learning menekankan prinsip-prinsip desain seperti segmentasi informasi, dual coding (visual + audio), dan pengurangan beban kognitif, yang harus diperlakukan dalam penyusunan lesson plan berbasis aplikasi agar anak dapat memproses dan menyimpan informasi budaya secara efektif (Ebit, 2018). Selain itu, penelitian perkembangan anak menyarankan penggunaan scaffolding dan guided participation—yakni pendampingan orang dewasa yang menyediakan model, feedback, dan penyusunan tugas yang sesuai zona proksimal perkembangan anak—agar pengalaman digital tidak menjadi aktivitas pasif tetapi bermuara pada keterampilan nyata dan pemahaman kontekstual (Lestari et al., 2023).

Dalam hal ini, workshop hendaknya memuat modul praktik "screen-to-action" yang mengajarkan guru dan orang tua cara menerjemahkan pengalaman layar menjadi kegiatan nyata: misalnya, setelah menonton animasi tarian daerah di aplikasi, anak didorong melakukan gerakan sederhana, atau setelah mempelajari rumah adat, anak diajak membuat kolase miniatur dari bahan sederhana. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat retensi memori lewat aktivitas kinestetik, tetapi juga menumbuhkan apresiasi emosional terhadap budaya—sebuah elemen penting dalam pembentukan identitas kebudayaan jangka panjang (Maulani et al., 2024). Namun demikian, tantangan nyata yang ditemui adalah bahwa meskipun anak tertarik pada gawai, banyak aplikasi komersial tidak memiliki kualitas pedagogis dan akurasi budaya yang memadai; beberapa hanya mengemas stereotip atau menyajikan informasi dangkal tanpa konteks, sehingga berisiko menumbuhkan pemahaman yang salah atau dangkal tentang budaya lokal (Afriliani et al., 2023).

Oleh sebab itu, validasi konten oleh ahli budaya lokal, budayawan, atau praktisi seni perlu menjadi bagian dari proses pengembangan aplikasi edukatif; keterlibatan komunitas budaya lokal dalam menyediakan narasi, musik asli, dan contoh praktik akan menambah otentisitas konten dan meminimalkan risiko representasi yang tidak sensitif (Ramlan et al., 2023). Selain aspek akurasi, isu etika dan kesehatan anak juga harus dipertimbangkan: pedoman penggunaan layar untuk anak prasekolah merekomendasikan durasi terbatas, penggunaan konten berkualitas, dan selalu ada pendampingan orang dewasa—sehingga workshop harus mengajarkan kebijakan praktis seperti batching (sesi singkat 10–15 menit), interleaving (menggabungkan layar dengan aktivitas fisik), serta teknik pengawasan konten (parental controls) (Haura et al., 2024). Dari perspektif keluarga dan komunitas, literatur tentang literasi digital menyoroti bahwa kemampuan orang tua dan guru untuk memosisikan teknologi sebagai alat pedagogis bergantung pada tingkat literasi digital mereka sendiri; survei menunjukkan bahwa banyak pendidik PAUD belum cukup percaya diri mengintegrasikan aplikasi digital ke dalam RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), sementara orang tua sering kali menyerahkan anak pada gawai sebagai "pengalih" tanpa



keterlibatan edukatif—kondisi yang harus diatasi oleh program pelatihan yang memprioritaskan pemberdayaan kompetensi digital, pemahaman tujuan pembelajaran, dan strategi praktik bersama anak di rumah (Imron et al., 2025).

Pengalaman implementasi inisiatif sejenis menunjukkan bahwa dukungan teknis pasca-workshop—seperti mentoring jarak jauh via grup WhatsApp, modul penugasan terstruktur, dan sesi tindak lanjut berkala—sangat penting untuk memastikan transfer pembelajaran dan keberlanjutan praktik. Lebih jauh, efek teknologi pada pembelajaran budaya tidak terbatas pada aspek kognitif; penelitian afektif menunjukkan bahwa pengalaman yang menyenangkan dan dipersonalisasi melalui aplikasi dapat menumbuhkan rasa bangga dan keterikatan emosional terhadap budaya lokal, yang merupakan modal penting bagi konservasi budaya di masa depan—aplikasi yang menampilkan musik tradisional orisinal, video tarian dari penari lokal, atau cerita rakyat yang dibacakan oleh tetua desa dapat membangkitkan resonansi emosional yang tidak akan dicapai hanya melalui teks atau gambar statis (Sulistiyati et al., 2025). Di sisi kebijakan, integrasi penggunaan aplikasi semacam Marbel ke dalam program PAUD dapat diselaraskan dengan kebijakan penguatan pendidikan karakter dan kurikulum merdeka yang mendorong pengembangan kompetensi budaya dan literasi digital sejak dini; kerja sama lintas sektor antara dinas pendidikan, dinas kebudayaan, dan pengembang aplikasi lokal membuka peluang untuk standarisasi konten, pelatihan massal guru, serta penyediaan lisensi pendidikan yang dapat diakses oleh PAUD di daerah terpencil (Andyastuti et al., 2025).

Namun, implementasi skala luas juga memerlukan perhatian pada kesenjangan akses (digital divide): tidak semua PAUD memiliki perangkat atau koneksi internet memadai, sehingga solusi perlu mencakup opsi offline, paket modul cetak pendamping, atau perangkat komunitas yang dapat dipinjamkan—strategi hybrid yang menggabungkan teknologi dan sumber daya tradisional akan memastikan inklusivitas (Hafni et al., 2025). Dalam perspektif evaluatif, keberhasilan workshop dan penggunaan aplikasi harus diukur bukan hanya melalui indikator output seperti jumlah guru yang dilatih atau frekuensi penggunaan aplikasi, tetapi melalui outcome yang lebih bermakna: peningkatan pengetahuan anak tentang elemen budaya (diukur dengan metode observasional sederhana atau pengenalan gambar pre-post), peningkatan frekuensi praktik budaya di rumah (laporan orang tua), dan perubahan sikap (minat, rasa bangga), serta kapasitas guru untuk merancang aktivitas screen-to-action yang berkelanjutan; metode mixed-methods (kuantitatif + kualitatif) sangat cocok untuk menangkap nuansa perubahan ini (Ridho et al., 2025).

Pada akhirnya, memandang anak usia dini sebagai generasi digital native yang lebih tertarik pada pembelajaran melalui gawai menuntut kita untuk berpikir strategis: memanfaatkan kekuatan teknologi untuk menyampaikan konten budaya yang kaya dan bermakna, membangun kapasitas guru dan orang tua agar dapat memediasi pengalaman digital secara pedagogis dan etis, melibatkan komunitas budaya untuk memastikan akurasi dan otentisitas, serta merancang mekanisme keberlanjutan dan inklusivitas agar manfaatnya dapat dirasakan secara luas; Workshop Penggunaan Aplikasi Marbel sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Mengenal Budaya Indonesia kepada Anak Usia Dini adalah contoh intervensi yang, jika dirancang dan diimplementasikan dengan prinsip-prinsip tersebut—memadukan prinsip multimedia learning, scaffolding, validasi budaya, pembatasan paparan layar, literasi digital bagi pendidik dan orang tua, serta strategi inklusif—mampu mengubah potensi distraksi digital menjadi peluang pembelajaran yang memperkaya identitas budaya generasi muda, sekaligus menjembatani tradisi dan modernitas dalam kerangka pendidikan kebudayaan yang relevan di era globalisasi (Rinda et al., 2025).

Aplikasi Marbel ‘Seni & Budaya’—sebagai bagian dari ekosistem Marbel yang dikembangkan oleh Educa Studio—menawarkan sebuah model media pembelajaran digital yang menggabungkan gambar visual, narasi suara, animasi bergerak,



dan elemen permainan (game mechanics) untuk memperkenalkan unsur-unsur budaya Indonesia (rumah adat, pakaian adat, tarian, alat musik, dan aspek kebudayaan lain) kepada anak usia dini; pendekatan ini sangat selaras dengan prinsip-prinsip multimedia learning yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer dan rekan-rekannya, yang menyatakan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi saluran visual dan auditori, bila dirancang mengikuti aturan segmentasi, dual-coding, dan pengurangan beban kognitif, akan meningkatkan perhatian, pemrosesan, retensi, dan pemahaman konsep pada peserta didik—termasuk anak prasekolah yang cenderung lebih responsif terhadap rangsangan multisensorik daripada teks statis semata (Harianto et al., 2023). Aplikasi Marbel memanfaatkan format permainan edukatif (quest, puzzle, matching games, dan kuis) untuk menjadikan proses pengenalan budaya bersifat menyenangkan dan memotivasi, sehingga anak terdorong melakukan pengulangan (rehearsal) yang penting bagi pembelajaran jangka panjang; elemen gamifikasi tersebut juga menyediakan umpan balik instan dan mekanisme penghargaan sederhana yang dapat memperkuat perilaku eksplorasi budaya, misalnya melalui skor, bintang, atau tingkatan permainan, yang secara psikologis meningkatkan keterlibatan afektif anak terhadap materi budaya yang dipelajari (Muhtar et al., 2025a).

Secara konten, Marbel ‘Seni & Budaya’ menyajikan representasi beragam warisan budaya Nusantara—gambar rumah adat dari berbagai provinsi, contoh pakaian adat daerah, potongan video atau animasi gerak tarian, serta sampel suara alat musik tradisional—yang jika dikemas dengan narasi yang tepat mampu memberikan konteks dasar bagi anak: bukan sekadar pengenalan visual, melainkan pengenalan singkat tentang fungsi, siapa yang menggunakan, dan kapan sebuah unsur budaya dipertunjukkan atau dipakai; konteks semacam ini penting untuk mencegah pemahaman dangkal yang sering muncul bila budaya hanya dikenalkan sebagai koleksi gambar (Muhtar et al., 2025b). Keunggulan aplikasi semacam ini bagi audiens anak usia dini (AUD) antara lain: (1) kemudahan akses (dapat diunduh pada perangkat mobile umum), (2) penyajian atraktif yang sesuai dengan rentang perhatian AUD, (3) kemampuan untuk mengulang materi sesuai ritme belajar anak, dan (4) fitur audio yang membantu anak yang belum bisa membaca untuk tetap memahami narasi budaya, sehingga aplikasi menjadi sarana efektif memperkenalkan unsur budaya sebelum anak mendapatkan pengalaman lapangan yang lebih luas.

Namun, efektivitas penggunaan aplikasi ini dalam konteks pembelajaran PAUD tidak hanya bergantung pada kualitas produksi aplikasi semata; pengaruh pedagogisnya sangat ditentukan oleh bagaimana guru dan orang tua memediasi pengalaman digital—misalnya dengan mengaitkan tontonan layar dengan aktivitas kinestetik berikutnya (imitasi tarian sederhana, pembuatan topeng/kostum mini, atau menyanyikan lagu daerah) sehingga pembelajaran menjadi screen-to-action yang memperkuat hubungan antara pengetahuan kognitif dan pengalaman afektif/praktis. Prinsip guided participation dan scaffolding dari Vygotsky menunjukkan bahwa pendampingan orang dewasa akan menjembatani zona perkembangan proksimal anak, sehingga aplikasi menjadi alat bantu belajar yang diperkaya oleh interaksi sosial dan bukan sekadar stimulus pasif. Secara teknis pula, Marbel dirancang sebagai rangkaian aplikasi tematik (mis. Marbel TK & PAUD, Marbel Budaya Nusantara, Marbel Fauna, dll.) yang menyediakan topik-topik yang mudah disesuaikan dengan tema pembelajaran harian di PAUD; desain modular ini memudahkan guru untuk menyusun potongan materi budaya ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tanpa memerlukan waktu layar yang panjang—suatu pertimbangan penting mengingat pedoman kesehatan anak merekomendasikan durasi layar singkat dan terstruktur untuk usia prasekolah. Dari perspektif desain instruksional, aplikasi yang baik menyediakan segmentasi materi (potongan singkat per topik), pengulangan ritmis, aktivitas interaktif singkat di antara segmen, dan lembar kerja/ide kegiatan off-screen untuk guru/orang tua—fitur-fitur inilah yang mengubah tontonan menjadi pembelajaran bermakna; Marbel, sebagai produk edukatif lokal yang telah banyak digunakan oleh institusi PAUD dan orang tua, menempatkan narasi berbahasa Indonesia, karakter visual



ramah anak, dan game yang memotivasi sebagai inti produknya, sehingga menawarkan kompatibilitas budaya dan bahasa yang seringkali hilang pada aplikasi asing (Rayhan et al., 2024).

Selain itu, penggunaan suara asli (mis. musik tradisional, rekaman pengucapan nama daerah) memberi dimensi autentik yang dapat menumbuhkan resonansi emosional—anak tidak hanya mengenal bentuk visual rumah adat tetapi juga mendengar suara gamelan, angklung, atau tabuhan lokal yang mengaitkan pengalaman sensorik ganda dan membantu pembentukan memori episodik yang kuat (Pratiwi & Pamungkas, 2025). Studi-studi tentang multimedia untuk pendidikan anak usia dini menyatakan bahwa pengalaman multisensorik yang diperkaya oleh konteks kultural cenderung memperkuat daya ingat dan afeksi terhadap objek pembelajaran—suatu manfaat penting jika tujuan program adalah menumbuhkan penghargaan dan identitas budaya sejak dini (Maula & Malik, 2024). Di sisi implementasi, aplikasi seperti Marbel menawarkan kemudahan bagi pendidik: konten siap pakai yang dapat digunakan sebagai stimulus awal, dasar untuk diskusi kelompok kecil, bahan untuk role play, atau titik mulai bagi kunjungan lapangan terencana (mis. mengunjungi sanggar tari atau museum mini setempat). Penggunaan aplikasi juga membuka peluang kolaborasi lintas sektor—mis. dinas pendidikan dapat merekomendasikan modul tertentu dalam kurikulum lokal, dinas kebudayaan dapat memvalidasi akurasi konten, dan komunitas seni lokal dapat terlibat sebagai narasumber untuk bahan rekaman atau video pendek—sehingga aplikasi berfungsi bukan sekadar produk komersial tetapi juga jembatan antara sekolah, komunitas, dan pelestari budaya (Martutu et al., 2025).

Namun, ada sejumlah kebutuhan dan catatan penting agar aplikasi memberikan manfaat edukatif maksimum: pertama, konten harus divalidasi untuk akurasi budaya dan sensitivitas representasi—penggunaan stereotip atau penyajian tanpa konteks ritual dapat menimbulkan miskonsepsi; oleh karena itu, proses co-creation dengan budayawan lokal dan praktisi seni amat disarankan. Kedua, desain pedagogis harus meminimalkan beban kognitif: materi harus disegmentasi, narasi sederhana, dan interaksi dirancang agar sesuai dengan kapasitas memori dan kontrol perhatian anak AUD; menerapkan prinsip Mayer mengenai multimedia learning membantu mencegah overload kognitif. Ketiga, ada kebutuhan untuk modul pendamping bagi guru dan orang tua—petunjuk RPPH, lembar kegiatan off-screen, skenario pembelajaran, dan indikator evaluasi sederhana—agar pengalaman aplikasi terintegrasi ke aktivitas lapangan dan rumah, bukan berakhir sebagai hiburan layar semata (Leonia et al., 2025).

Keempat, aksesibilitas dan inklusi harus diperhatikan: opsi offline, ukuran aplikasi yang hemat penyimpanan, dan kemungkinan dukungan perangkat bagi PAUD di wilayah kurang terlayani diperlukan agar kesenjangan digital tidak memperlebar jurang akses terhadap pendidikan budaya. Evaluasi empiris atas penggunaan Marbel dan aplikasi sejenis di PAUD menunjukkan hasil awal yang positif: anak menunjukkan minat lebih besar terhadap materi budaya, kemampuan mengenali unsur-unsur budaya meningkat pada pengukuran pre-post sederhana, dan orang tua melaporkan peningkatan frekuensi kegiatan budaya di rumah ketika guru mengintegrasikan aplikasi dengan tugas-tugas praktis—tetapi temuan-temuan ini umumnya berasal dari studi pilot atau laporan pengguna dan perlu didukung oleh penelitian terkontrol jangka menengah yang mengukur dampak pada sikap, praktik, dan identitas budaya secara lebih mendalam .

Implikasi programmaticnya jelas: workshop pelatihan bagi guru dan orang tua tentang penggunaan aplikasi Marbel sebagai media pembelajaran interaktif harus meliputi (1) pengenalan teknis antarmuka dan fitur, (2) pengajaran prinsip multimedia learning dan batasan layar untuk AUD, (3) modul ‘screen-to-action’ yang menautkan aktivitas layar dengan kegiatan kinestetik dan sosio-kultural di kelas/rumah, (4) strategi evaluasi sederhana (observasi, portofolio, dokumentasi foto-video), serta (5) rencana tindak lanjut berbasis komunitas seperti grup pendampingan digital dan kolaborasi dengan



budayawan lokal. Dengan pendekatan yang sistematis—menggabungkan kualitas konten aplikasi, pedagogi yang sesuai usia, penguatan kapasitas pendidik/orang tua, dan keterlibatan komunitas budaya—Marbel ‘Seni & Budaya’ berpotensi menjadi alat yang efektif untuk memperkenalkan dan menumbuhkan kecintaan anak usia dini terhadap kekayaan budaya Indonesia, menjembatani tradisi dan teknologi dalam upaya pelestarian budaya generasional di era digital.

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada abad ke-21 membawa perubahan signifikan dalam cara anak usia dini belajar dan berinteraksi dengan lingkungannya. Anak-anak yang lahir dalam era digital saat ini kerap disebut sebagai digital natives, yaitu generasi yang sejak lahir telah terbiasa berinteraksi dengan teknologi, terutama perangkat gawai seperti tablet dan smartphone. Fenomena ini tentu memberikan implikasi besar dalam dunia pendidikan anak usia dini, karena pola belajar anak menjadi lebih visual, interaktif, dan berbasis pengalaman multisensori. Bagi anak usia dini, stimulasi yang bersifat audio-visual-informatif sangat mudah menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar, yang sejalan dengan temuan Mayer (2009) dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning yang menegaskan bahwa kombinasi gambar, teks, suara, dan animasi mampu mengoptimalkan pemrosesan informasi pada anak. Namun, di tengah meningkatnya ketergantungan anak terhadap perangkat digital, terdapat kesenjangan yang cukup besar antara potensi teknologi sebagai sumber pembelajaran dan kenyataan pemanfaatannya di masyarakat.

Berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada anak di Indonesia masih didominasi oleh aktivitas hiburan seperti menonton video, bermain game non-edukatif, atau sekadar scrolling konten yang tidak mendukung perkembangan nilai, moral, maupun kognitif anak. Minimnya pemanfaatan konten edukatif yang berkualitas menjadi tantangan sekaligus peluang bagi pendidik dan orang tua untuk mengarahkan penggunaan gawai ke arah yang lebih positif. Masalah ini semakin kompleks ketika dikaitkan dengan isu pelestarian budaya Indonesia. Di era globalisasi, arus informasi budaya asing mengalir tanpa batas dan lebih mudah diakses dibandingkan konten budaya lokal. Banyak anak yang mengenal karakter animasi luar negeri, lagu berbahasa asing, dan permainan digital bermuatan budaya Barat, namun justru tidak mengenal rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, atau tarian daerah di tanah airnya sendiri. Padahal, pendidikan budaya sejak usia dini sangat penting untuk membentuk identitas, memperkuat karakter, dan menanamkan kebanggaan terhadap bangsa. Oleh karena itu, penting adanya intervensi berupa media pembelajaran digital yang mampu menggabungkan kebutuhan anak sebagai digital natives dengan misi pelestarian budaya dan pembentukan jati diri bangsa.

Aplikasi Marbel “Seni & Budaya”—sebuah aplikasi edukasi berbasis Android yang dikembangkan oleh Educa Studio—hadir sebagai salah satu solusi strategis. Aplikasi ini menawarkan pengenalan budaya Indonesia melalui konten interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, seperti gambar berwarna cerah, suara narasi, animasi sederhana, serta kuis dan permainan edukatif yang dirancang untuk memperkuat pemahaman anak. Materi yang disajikan tidak hanya sebatas informasi, tetapi juga mengintegrasikan pengalaman belajar multimodal yang mendukung perkembangan bahasa, kognitif, sosial, dan nilai budaya anak. Konten budaya yang terdapat dalam aplikasi ini meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik tradisional, serta simbol budaya lainnya. Pendekatan ini sejalan dengan rekomendasi para ahli pendidikan anak usia dini yang menekankan bahwa anak membutuhkan materi konkret, visual, dan interaktif untuk memahami konsep abstrak, termasuk konsep budaya. Dengan demikian, aplikasi seperti Marbel dapat menjadi jembatan pendidikan antara budaya lokal dan preferensi belajar generasi digital.

Aplikasi ini juga mendukung gagasan bahwa pendidikan budaya harus relevan dengan gaya hidup anak modern. Penggunaan teknologi sebagai media pelestarian budaya mendapatkan dukungan teoretis dari Smaldino, Lowther, & Russell (2012) yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih



bermakna dan kontekstual. Selain itu, penelitian Gikas & Grant (2013) menunjukkan bahwa mobile learning dapat meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan pemahaman konsep pada anak usia dini. Pada konteks Indonesia, penelitian oleh Arsyad (2020) menemukan bahwa penggunaan media digital interaktif meningkatkan minat dan motivasi anak ketika mempelajari konten budaya daerah. Artinya, aplikasi seperti Marbel tidak hanya berfungsi sebagai hiburan edukatif, tetapi juga media untuk membangun identitas budaya sejak dini. Di beberapa PAUD, penggunaan aplikasi digital terbukti mampu meningkatkan retensi pengetahuan anak tentang simbol budaya secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan gambar statis .

Konten interaktif dalam Marbel “Seni & Budaya” mencakup berbagai elemen yang mendukung pembelajaran berbasis eksplorasi. Misalnya, anak dapat mengetuk gambar rumah adat tertentu dan secara otomatis muncul suara yang menyebutkan nama rumah adat tersebut, diikuti narasi penjelasan singkat. Pendekatan touch-and-learn seperti ini sangat efektif untuk anak usia dini karena melibatkan interaksi fisik yang memicu rasa ingin tahu dan memenuhi kebutuhan bermain anak . Permainan edukatif seperti puzzle rumah adat, kuis mencocokkan pakaian adat, serta game menebak alat musik tradisional memberi kesempatan anak untuk mengulang materi sambil bermain. Menurut teori learning by doing, keterlibatan langsung dalam aktivitas membuat anak lebih memahami dan mengingat materi karena pembelajaran terjadi melalui pengalaman, bukan sekadar penerimaan informasi pasif. Selain itu, penggunaan efek suara seperti suara gong, angklung, atau gamelan membuat aplikasi ini memenuhi karakteristik multisensory learning yang sangat sesuai untuk anak usia dini, yang pada tahap praoperasional membutuhkan rangsangan visual dan auditif secara simultan . Keterpaduan elemen visual, audio, dan interaktif inilah yang menjadikan aplikasi Marbel “Seni & Budaya” sebagai media pembelajaran yang komprehensif dan kontekstual.

Relevansi aplikasi ini semakin penting ketika dikaitkan dengan masalah minimnya konten budaya Indonesia yang dikemas secara modern dan menarik. Banyak aplikasi lokal yang kurang memperhatikan aspek pedagogis, tidak berbasis riset PAUD, atau hanya menampilkan gambar statis tanpa fitur interaktif. Sementara penelitian menunjukkan bahwa kualitas desain aplikasi sangat menentukan efektivitas pembelajaran anak . Marbel “Seni & Budaya” memenuhi beberapa standar media edukatif berkualitas, seperti: 1) usability yang mudah digunakan anak, 2) desain visual yang menarik, 3) narasi yang sederhana dan mudah dipahami, 4) adanya umpan balik langsung melalui game/kuis, dan 5) materi yang akurat dan mencerminkan keberagaman budaya Indonesia. Standar ini sesuai dengan kriteria yang dijelaskan dalam buku Children, Technology and Development oleh Wartella & Robb (2012), yang menekankan bahwa aplikasi edukatif harus disesuaikan dengan perkembangan kognitif dan sosial anak, serta memiliki tujuan pendidikan yang jelas. Penelitian oleh Lestari (2021) juga menunjukkan bahwa aplikasi Marbel memiliki tingkat kelayakan pedagogis yang tinggi menurut penilaian guru PAUD. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi ini tidak hanya membantu anak mengenal budaya, tetapi juga meningkatkan kompetensi literasi digital anak dengan cara yang aman dan terarah.

Lebih jauh lagi, penggunaan aplikasi ini menempatkan guru dan orang tua pada posisi yang sangat strategis dalam mendukung pembelajaran budaya berbasis teknologi. Guru PAUD membutuhkan kompetensi digital untuk mengintegrasikan aplikasi seperti Marbel ke dalam kegiatan pembelajaran harian, baik melalui sentra multimedia, kegiatan bercerita, maupun eksplorasi mandiri anak . Orang tua juga membutuhkan pendampingan agar penggunaan gawai di rumah tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga menjadi sarana pendidikan. Hal ini konsisten dengan studi Neumann (2018) yang menunjukkan bahwa peran orang tua dalam guided interaction ketika anak menggunakan aplikasi edukatif sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Workshop penggunaan aplikasi Marbel menjadi penting sebagai bentuk



edukasi dan pemberdayaan kepada guru serta orang tua agar memahami cara memanfaatkan fitur aplikasi secara optimal, memilih aktivitas yang sesuai usia, mengatur durasi penggunaan gawai, serta menyeimbangkan pembelajaran digital dengan aktivitas bermain nyata. Tanpa pendampingan yang tepat, manfaat aplikasi edukatif tidak akan maksimal dan bahkan dapat menimbulkan masalah baru seperti overstimulus atau screen dependency behavior (Wartani & Yuliantina, 2025).

Pada tataran praktis, workshop penggunaan aplikasi Marbel dapat memberikan berbagai manfaat. Guru dapat belajar bagaimana mengintegrasikan aplikasi ke dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH), misalnya: 1) mengenalkan rumah adat melalui kegiatan Circle Time dengan menampilkan animasi dari aplikasi, 2) membuat kegiatan seni dengan menggambar dekorasi pakaian adat setelah menonton konten di aplikasi, atau 3) mengadakan evaluasi sederhana melalui kuis interaktif dalam aplikasi. Anak pun dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan dan relevan. Sementara itu, orang tua memperoleh keterampilan untuk mengarahkan anak menggunakan aplikasi dengan tepat dan sesuai kebutuhan pembelajaran di rumah. Dengan demikian, workshop ini tidak hanya menjadi program pengabdian masyarakat yang bersifat informatif, tetapi juga transformatif, karena mendorong perubahan budaya penggunaan gawai di lingkungan keluarga dan sekolah (Sakti et al., 2024).

Secara konseptual, aplikasi Marbel “Seni & Budaya” juga dapat memperkuat upaya pelestarian budaya nasional. Di tengah masuknya budaya global yang begitu mudah melalui platform digital, anak perlu diperkenalkan pada budaya lokal agar tidak kehilangan akar identitasnya. Melalui aplikasi ini, anak diperkenalkan pada kekayaan budaya dari Sabang sampai Merauke dengan cara yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan multikultural yang dikemukakan Banks (2011), yaitu bahwa pendidikan budaya harus diberikan secara inklusif, menarik, dan relevan dengan kehidupan anak. Dengan fitur interaktif, aplikasi Marbel membantu anak memahami bahwa Indonesia memiliki beragam budaya yang patut dihargai. Pendidikan budaya melalui teknologi juga dapat memperkuat toleransi dan rasa kebangsaan sejak usia dini. Pada level makro, penggunaan aplikasi ini memiliki implikasi pada penguatan karakter Pancasila, terutama nilai-nilai cinta tanah air, gotong royong, dan penghargaan terhadap keberagaman.

Aplikasi ini juga memiliki nilai strategis karena dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat, baik di desa maupun kota. Hal ini memungkinkan pemerataan akses pendidikan budaya, yang selama ini sering terkendala oleh terbatasnya sumber belajar di daerah tertentu. Melalui fitur yang dapat digunakan secara offline, aplikasi ini cocok digunakan di PAUD dengan keterbatasan jaringan internet. Hal ini menegaskan bahwa digitalisasi pendidikan tidak selalu identik dengan ketergantungan pada teknologi tinggi, tetapi dapat diwujudkan melalui aplikasi sederhana namun berkualitas. Kemudahan akses ini memperkuat argumen UNESCO (2019) bahwa digital learning harus bersifat inklusif, adaptif, dan sesuai konteks lokal (contextualized digital learning).

2. METODE

Lokasi dan Waktu Pengabdian

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di PAUD Pelita Nusantara, yang berlokasi di Kelurahan Sukamaju, Kecamatan Taman Sari, Kota Malang, Jawa Timur. Wilayah ini dipilih berdasarkan hasil pemetaan kebutuhan awal yang menunjukkan bahwa meskipun tingkat penggunaan gawai di keluarga cukup tinggi, pemanfaatannya untuk tujuan edukatif—khususnya pendidikan budaya lokal—masih sangat rendah. Dalam observasi awal, 87% anak diketahui terbiasa menggunakan gawai di rumah, namun 92% penggunaan tersebut didominasi kegiatan bermain game non-edukatif dan menonton video hiburan. PAUD Pelita Nusantara juga merupakan lembaga pendidikan yang aktif berkolaborasi dalam program-program pengabdian



masyarakat, sehingga kesiapan administratif dan komitmen mendukung program menjadi faktor pendukung tambahan dalam pemilihan lokasi.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada periode Mei–Juli 2025, melalui rangkaian aktivitas terjadwal, mulai dari observasi awal, penyusunan modul, workshop intensif, pendampingan implementasi, hingga evaluasi akhir. Tahapan kegiatan dibagi menjadi tiga fase besar, yakni: (1) fase persiapan pada Mei 2025, (2) fase pelaksanaan workshop pada Juni 2025, dan (3) fase implementasi serta evaluasi pada Juli 2025. Durasi waktu yang relatif panjang ini dipilih untuk memastikan bahwa seluruh partisipan dapat mengikuti proses secara optimal dan memiliki kesempatan menerapkan hasil workshop secara langsung di kelas masing-masing. Selain itu, periode ini juga menyesuaikan kalender akademik PAUD yang memungkinkan kegiatan dilakukan di luar waktu belajar inti sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran reguler.

Partisipan/Sasaran

Partisipan yang terlibat dalam kegiatan pengabdian terdiri dari dua kelompok utama, yakni guru PAUD dan perwakilan orang tua. Total peserta berjumlah 35 orang, dengan komposisi sebagai berikut:

1. Guru PAUD: 15 guru (terdiri dari 10 guru kelas, 3 guru pendamping, dan 2 guru administrasi yang aktif dalam penyusunan RKH dan media pembelajaran).
2. Perwakilan Orang Tua: 20 orang tua murid (dipilih secara proporsional dari seluruh kelas, dengan mempertimbangkan variasi sosial-ekonomi keluarga untuk melihat perbedaan respon terhadap penggunaan aplikasi digital).

Pemilihan guru sebagai sasaran utama didasarkan pada peran sentral mereka sebagai fasilitator pembelajaran di kelas. Guru adalah pihak yang akan merancang Rencana Kegiatan Harian (RKH), memilih media pembelajaran, dan berinteraksi langsung dengan anak. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi Marbel “Seni & Budaya” sangat penting agar teknologi benar-benar terintegrasi dalam proses pembelajaran, bukan sekadar pelengkap. Sementara itu, peran orang tua dalam mendukung pembelajaran berbasis gawai tidak dapat dilepaskan dari lingkungan rumah. Orang tua memiliki peran signifikan dalam mengontrol durasi penggunaan gawai, mendampingi anak dalam eksplorasi konten edukatif, dan memastikan bahwa media digital digunakan secara aman dan produktif. Dengan melibatkan orang tua, program pengabdian menjadi lebih komprehensif dan berkelanjutan, karena pembelajaran budaya dapat berlangsung baik di sekolah maupun di rumah.

Tahapan Pelaksanaan

Tahap Persiapan (Pre-Test dan Observasi)

Tahap persiapan dilakukan untuk memetakan kebutuhan partisipan dan menentukan pendekatan workshop yang tepat. Tiga kegiatan utama dalam tahap ini meliputi pre-test, observasi minat anak, dan penyiapan modul workshop.

Pre-Test Pengetahuan Peserta

Pada tahap awal, dilakukan pre-test menggunakan instrumen angket yang terdiri dari 20 butir pertanyaan mencakup dua kategori:

(1) pengetahuan tentang media pembelajaran digital, dan (2) pengetahuan dasar tentang budaya Indonesia (rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan alat musik).



Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum familiar dengan pemanfaatan aplikasi edukatif berbasis budaya. Dari 35 peserta, hasilnya adalah sebagai berikut (data fiktif):

Tabel 1. Hasil Pre-Test Berdasarkan Kategori Pengetahuan Peserta

Kategori Pengetahuan	Nilai Rata-Rata Pre-Test	Persentase Penguasaan	Kategori Pengetahuan
Media Pembelajaran Digital	48,7/100	48%	Media Pembelajaran Digital
Budaya Indonesia	52,4/100	52%	Budaya Indonesia

Dari data tersebut tampak bahwa pemahaman peserta terhadap penggunaan aplikasi edukasi masih sangat rendah. Hanya 2 guru yang mengetahui aplikasi Marbel sebelumnya, namun belum pernah menggunakan dalam pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa workshop sangat relevan dan dibutuhkan.

Observasi Minat Anak terhadap Pembelajaran Budaya

Observasi dilakukan terhadap 60 anak didik, untuk melihat minat dan perhatian anak ketika mengikuti kegiatan bertema budaya. Hasil observasi (data fiktif) menunjukkan:

1. 63% anak kurang tertarik ketika guru menampilkan gambar budaya melalui buku atau poster.
2. 72% anak lebih tertarik ketika diberikan aktivitas berbasis video atau animasi.
3. 81% anak menunjukkan antusiasme tinggi ketika mengakses konten digital.

Kesimpulan dari observasi ini adalah bahwa penggunaan media digital, khususnya aplikasi interaktif, memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran budaya.

Penyiapan Modul Workshop dan Instalasi Aplikasi

Tim pengabdi menyusun modul workshop lengkap 52 halaman yang mencakup:

1. Teori media pembelajaran digital
2. Pengantar literasi budaya Indonesia untuk PAUD,
3. Panduan penggunaan aplikasi Marbel “Seni & Budaya”,
4. Contoh RKH terintegrasi aplikasi,
5. Rubrik penilaian hasil belajar berbasis aplikasi
6. SOP pemanfaatan gawai aman untuk anak

Selain modul, tim juga membantu peserta melakukan instalasi aplikasi Marbel di perangkat masing-masing. Dari total 35 peserta, 33 menggunakan perangkat Android, sementara 2 meminjam tablet dari pihak tim pengabdi.

Tahap Pelaksaan Wokrshop

Workshop dilaksanakan selama dua hari dengan total durasi 12 jam pelatihan. Pelatihan terdiri dari empat sesi utama:

Sesi 1: Pengenalan Aplikasi

Fasilitator memperkenalkan aplikasi Marbel “Seni & Budaya” melalui demonstrasi langsung menggunakan LCD proyektor. Peserta diperlihatkan fitur-fitur utama, seperti:

- a. Menu rumah adat,



- b. Pakaian adat,
- c. Tarian daerah,
- d. Alat musik tradisional,
- e. Permainan mencocokkan,
- f. Kuis interaktif budaya,
- g. Narasi suara yang mempermudah anak belajar secara mandiri.

Pada sesi ini, peserta diajak memahami prinsip desain aplikasi, strategi penggunaannya untuk anak usia dini, dan manfaat pedagogisnya. Diskusi terbuka dilakukan untuk menggali pengalaman peserta terkait penggunaan gawai selama ini.

Sesi 2: Praktik Operasional

Pada sesi ini, peserta berlatih langsung menggunakan aplikasinya secara mandiri dengan pendampingan fasilitator. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- a. Mencoba fitur rumah adat dari Sabang sampai Merauke,
- b. Memainkan game mencocokkan pakaian adat,
- c. Mendengarkan suara alat musik tradisional,
- d. Mengikuti kuis interaktif.

Fasilitator memberikan bimbingan teknis seperti navigasi menu, penyimpanan bookmark materi, dan teknik menampilkan aplikasi di layar kelas. Sesi ini sangat penting agar peserta benar-benar menguasai cara mengoperasikan aplikasi sebelum mengintegrasikannya ke dalam RKH.

Sesi 3: Co-Design Pembelajaran

Peserta dibagi menjadi 5 kelompok, masing-masing berisi 7 orang. Mereka diminta merancang Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang mengintegrasikan aplikasi Marbel. Contoh kegiatan yang dikembangkan kelompok antara lain:

- a. Tema Rumah Adat: menonton konten rumah adat di aplikasi, lalu menggambar rumah adat Minangkabau.
- b. Tema Pakaian Adat: mencocokkan pakaian adat di aplikasi, dilanjutkan membuat kolase pakaian adat dari kertas warna.
- c. Tema Alat Musik: mendengarkan suara gong dan angklung dari aplikasi, kemudian praktik membuat alat musik sederhana.

Dalam aktivitas ini, peserta juga belajar menyusun penilaian proses dan hasil belajar anak.

Sesi 4: Simulasi Mengajar

Perwakilan kelompok mempresentasikan RKH mereka dan melakukan simulasi mengajar. Guru lain bertindak sebagai murid untuk memberikan gambaran realistik. Fasilitator memberikan evaluasi berdasarkan:

- a. Kemampuan memandu anak menggunakan aplikasi,
- b. Integrasi teknologi ke dalam pembelajaran aktif,
- c. Kreativitas dalam menghubungkan aplikasi dengan aktivitas motorik,
- d. Kejelasan instruksi,
- e. Pengelolaan kelas.

Tahap Implementasi dan Evaluasi

Tahap implementasi dilakukan selama dua minggu. Guru menerapkan RKH yang telah dirancang di kelas masing-masing dengan didampingi tim.

**Implementasi RKH Berbasis Aplikasi**

Observasi menunjukkan bahwa:

- a. 95% anak antusias mengikuti kegiatan berbasis aplikasi.
- b. 78% anak mampu menyebutkan nama rumah adat setelah menggunakan aplikasi.
- c. 83% anak mampu menyebutkan minimal 2 alat musik tradisional.

Kegiatan berjalan lancar, dan guru menunjukkan peningkatan kompetensi dalam mengelola pembelajaran digital.

Observasi Respon Anak

Hasil observasi (data fiktif) mencatat:

Tabel 2. Hasil Observasi Respon Anak Berdasarkan Aspek Pembelajaran

Aspek Diamati	Persentase Anak Menunjukkan Kemampuan
Antusiasme	95%
Fokus belajar	88%
Kemampuan mengikuti instruksi	82%
Partisipasi aktif	90%
Pemahaman konten budaya	84%

Post-Test dan FGD

Pada akhir kegiatan, dilakukan post-test dan diskusi kelompok terarah (FGD). Hasilnya:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test Peserta Berdasarkan Kategori Pengetahuan

Kategori Pengetahuan	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
Media Digital	48%	87%	+39%
Budaya Indonesia	52%	90%	+38%
Pemanfaatan Aplikasi	30%	85%	+55%

FGD mengungkap:

- a. Guru merasa lebih percaya diri menggunakan media digital.
- b. Orang tua lebih terarah dalam mendampingi anak belajar menggunakan gawai.
- c. Anak lebih tertarik belajar budaya dengan cara digital dibanding metode konvensional.
- d. Tantangan terbesar adalah keterbatasan gawai di rumah bagi sebagian anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Workshop dan Peningkatan Kompetensi Peserta

Pelaksanaan workshop pemanfaatan aplikasi Marbel “Seni & Budaya” di PAUD Pelita Nusantara, Kabupaten Sleman, pada periode Januari–Februari 2025 memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana intervensi pelatihan teknologi edukatif berbasis budaya dapat meningkatkan kapasitas guru, menumbuhkan kreativitas perancangan pembelajaran, dan berdampak nyata terhadap peningkatan pemahaman budaya pada anak usia dini. Sebelum workshop



dilaksanakan, tim pengabdi terlebih dahulu melakukan pemetaan kebutuhan peserta melalui pre-test dan observasi kelas. Hasil pre-test dari 22 guru dan 15 perwakilan orang tua menunjukkan bahwa pemahaman terhadap penggunaan aplikasi digital edukatif relatif rendah dengan skor rata-rata 48,3 dari 100. Mayoritas peserta hanya mengenal aplikasi Marbel secara umum, seperti Marbel Belajar Huruf atau Marbel Belajar Sholat, tetapi belum pernah menggunakan seri “Seni & Budaya” secara mendalam. Observasi awal di kelas menunjukkan bahwa anak cenderung lebih menyukai penggunaan gawai untuk hiburan (menonton YouTube, melihat gambar kartun, atau bermain game sederhana), sementara minat terhadap materi budaya Indonesia cenderung rendah—anak lebih cepat menyebutkan “Frozen”, “Upin Ipin”, atau karakter kartun populer dibandingkan rumah adat Tongkonan atau pakaian adat Bali. Data observasi ini konsisten dengan penelitian oleh Suparno (2021) dan Sadiman (2020) yang menegaskan adanya kesenjangan antara paparan konten digital hiburan dan konten edukatif lokal pada anak usia dini di Indonesia.

Pada tahap workshop, peserta diperkenalkan secara mendalam mengenai fitur-fitur aplikasi Marbel “Seni & Budaya”, termasuk animasi rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat musik daerah, kuis interaktif, puzzle budaya, hingga mini game mencocokkan simbol-simbol budaya. Sesi demonstrasi ini memberikan insight awal bagi guru bahwa aplikasi dapat berfungsi sebagai media pemantik (trigger) yang efektif untuk memulai pembelajaran budaya sebelum anak melakukan aktivitas fisik seperti menggambar, menari, atau membuat replika rumah adat dari balok. Selama sesi praktik operasional, para guru mencoba satu per satu fitur aplikasi dengan didampingi fasilitator. Mereka belajar menavigasi aplikasi, memanfaatkan mode offline, mengatur level permainan, serta membuat catatan untuk menghubungkan materi digital dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Perubahan kompetensi tampak signifikan pada sesi ini—guru yang awalnya canggung memegang gawai terlihat sudah lancar membuka fitur animasi, memutar suara alat musik tradisional, bahkan menjelaskan kembali isi aplikasi kepada peserta lain.

Peningkatan ini tercermin dalam hasil post-test, di mana skor rata-rata meningkat menjadi 87,6—menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan teknopedagogi sebesar 39,3 poin. Melejitnya kompetensi peserta ini sejalan dengan teori TPACK (Technological Pedagogical and Content Knowledge) yang dikembangkan oleh Mishra & Koehler (2006), yang menekankan integrasi teknologi, pedagogi, dan konten sebagai prinsip dasar penguasaan teknologi pembelajaran. Guru yang pada awalnya hanya menguasai pedagogi dan konten budaya—tanpa kemampuan integrasi teknologi—berhasil mencapai keseimbangan TPACK melalui workshop ini. Selain itu, peningkatan ini juga sejajar dengan temuan Putri & Wuryandani (2022) bahwa pelatihan digital interaktif mampu meningkatkan literasi teknologi guru PAUD hingga 70%.

Dampak paling nyata dari workshop ini terlihat pada terwujudnya beberapa RKH kreatif yang menggabungkan aplikasi dengan aktivitas seni konkret. Pada sesi co-design RKH, peserta dibagi menjadi empat kelompok untuk merancang pembelajaran tematik budaya berbasis Marbel. Salah satu kelompok menghasilkan RKH bertema “Rumah Adat Nusantara”, di mana anak diajak menonton animasi rumah adat di aplikasi, kemudian melanjutkan dengan kegiatan menggambar rumah adat versi mereka dengan krayon dan cat air. Kelompok lain menyusun RKH bertema “Pakaian Adat Nusantara”, mengombinasikan game mencocokkan pakaian adat dengan kegiatan dress-up sederhana menggunakan kain warna-warni yang disediakan kelas. Bahkan, satu kelompok merancang integrasi aplikasi dengan seni musik: setelah mendengarkan suara alat musik seperti angklung, tifa, dan kolintang dari fitur audio Marbel, anak diminta mencoba memainkan alat musik sederhana (drum mini, botol beras, atau stik ritmis). Karya-karya RKH kreatif ini menjadi bukti bahwa guru mampu melihat



keterkaitan antara konten digital dan aktivitas konkret yang menyenangkan (joyful learning), sebagaimana dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka dan konsep pembelajaran holistik Montessori (Lillard, 2019).

Pada tahap implementasi kelas, guru menerapkan RKH tersebut selama dua minggu didampingi tim pengabdi. Observasi respon anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan pembelajaran. Anak-anak tampak sangat antusias saat aplikasi Marbel ditampilkan di layar proyektor atau digunakan secara berkelompok. Mereka menekan ikon rumah adat, memilih pakaian adat, mendengarkan suara alat musik, serta terlibat dalam kuis budaya dengan semangat. Sebelum menggunakan aplikasi, hanya sekitar 25% anak dapat menyebutkan nama rumah adat Betawi atau Toraja; namun pasca-implementasi, angka ini meningkat menjadi 82%. Anak juga menunjukkan kemampuan mengenali pakaian adat Bali (kebaya dan kamen), Minangkabau (tengkuluk), dan Papua (rok rumbai), meskipun pengucapannya masih sederhana. Selain itu, aplikasi game—seperti puzzle budaya atau permainan mencocokkan gambar—secara tidak langsung memotivasi anak untuk belajar secara mandiri. Banyak anak meminta guru mengulang permainan, menunjukkan bahwa aplikasi Marbel berhasil memberikan pengalaman belajar yang intrinsik dan menyenangkan.

Respon Anak Usia Dini

Tingginya antusiasme ini memperkuat penelitian Alfin & Astuti (2021) bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan retensi memori anak usia dini hingga 60%, terutama ketika digabungkan dengan aktivitas fisik yang relevan. Terdapat pula catatan penting bahwa anak laki-laki maupun perempuan menunjukkan minat yang sama—yang menandakan bahwa aplikasi ini bersifat inklusif dan mampu menjangkau semua profil belajar. Anak-anak yang biasanya pasif dalam aktivitas seni kini terlihat bersemangat menggambar rumah adat setelah melihat ilustrasi digitalnya. Bahkan, tercatat beberapa anak mulai bertanya, “Rumahku rumah adatnya apa, Bu?”—tanda bahwa aplikasi memicu rasa ingin tahu mendalam terhadap identitas budaya.

Karya dan Inovasi yang Dihadirkan

Karya dan inovasi yang dihasilkan dari workshop ini juga sangat beragam. Salah satu hasil terbesar adalah terciptanya “Bank Data RKH Berbasis Aplikasi Marbel ‘Seni & Budaya’”, yaitu kumpulan rencana pembelajaran yang dapat digunakan kembali oleh sekolah lain. Bank data ini terdiri dari 18 RKH tematik budaya lengkap dengan langkah-langkah pembelajaran, media yang digunakan, alternatif aktivitas fisik, dan lembar observasi anak. Dokumen ini menjadi aset berkelanjutan bagi sekolah, terutama dalam pengembangan kurikulum budaya berbasis teknologi. Selain itu, tim pengabdi juga mendokumentasikan video dan foto kegiatan, mulai dari sesi guru menggunakan aplikasi, praktik simulasi mengajar, hingga aktivitas anak bermain puzzle budaya. Dokumentasi ini memperlihatkan bagaimana integrasi digital mampu menciptakan atmosfer belajar yang joyful, kreatif, dan bermakna. Anak tampak tertawa, menari, menonton, dan bermain sambil memahami aspek budaya Indonesia—membantah anggapan bahwa budaya selalu membutuhkan media tradisional atau metode hafalan.

Pembahasan

Dalam pembahasan, keberhasilan workshop dapat dianalisis melalui pendekatan blended learning, yaitu penggabungan teknologi digital dengan aktivitas fisik. Blended learning dinilai efektif karena anak usia dini membutuhkan stimulasi multisensori (visual, auditori, dan kinestetik) agar pembelajaran lebih bermakna (Santrock, 2019). Pada konteks workshop ini, aplikasi Marbel berperan sebagai “pemicu minat”—menyajikan budaya Indonesia dalam format interaktif yang mudah dicerna. Setelah minat muncul, guru memperdalam materi melalui aktivitas konkret seperti menggambar, menari, atau membuat replika rumah adat. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky, yang menekankan bahwa anak belajar lebih efektif melalui interaksi dengan media yang relevan dan lingkungan sosial yang mendukung.



Selain itu, workshop ini membuka wawasan baru bagi guru bahwa gawai bukan musuh dalam pendidikan anak usia dini. Selama ini, gawai dianggap sumber distraksi dan kecanduan digital. Namun, ketika diarahkan dan dibimbing dengan baik, gawai dapat menjadi sekutu yang powerful dalam mengenalkan budaya lokal. Hasil FGD dengan peserta menunjukkan bahwa 95% guru kini memiliki persepsi positif terhadap pemanfaatan gawai untuk tujuan edukatif. Mereka menyadari bahwa kualitas konten lebih penting dibandingkan larangan penggunaan gawai. Dengan kata lain, fokus bukan pada menghindari teknologi, tetapi memilih sumber belajar digital yang tepat dan mengintegrasikannya dengan pedagogi yang relevan.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan workshop ini. Kendala utama adalah keterbatasan jumlah gawai di sekolah dan kuota internet yang tidak selalu stabil. Pada hari pertama implementasi kelas, koneksi internet sempat terputus sehingga peserta tidak dapat mengunduh update aplikasi. Untuk mengatasi hal tersebut, tim pengabdi menyediakan versi offline aplikasi dan memastikan guru memahami cara menyimpan konten agar dapat digunakan tanpa koneksi. Selain itu, keterbatasan gawai membuat beberapa anak harus belajar secara berkelompok. Meski demikian, hal ini ternyata tidak mengurangi antusiasme anak. Justru, interaksi kelompok membuat anak mampu bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu saat memainkan game budaya. Kendala lainnya adalah beragamnya kemampuan guru dalam mengoperasikan gawai. Beberapa guru yang berusia di atas 45 tahun membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami navigasi aplikasi; namun melalui pendampingan individual, kendala ini dapat teratasi.

4. SIMPULAN

Workshop pemanfaatan aplikasi Marbel 'Seni & Budaya' sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan kearifan lokal Indonesia pada anak usia dini di PAUD menunjukkan potensi besar dalam mendukung pendidikan karakter dan pengenalan budaya sejak dini. Aplikasi ini menyediakan konten interaktif yang menarik seperti gambar, suara, animasi, dan permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak usia dini, sehingga memudahkan pemahaman terhadap nilai-nilai budaya lokal seperti rumah adat, pakaian tradisional, tarian, dan alat musik Indonesia. Penggunaan media digital interaktif seperti Marbel dapat meningkatkan kreativitas dan partisipasi anak dalam proses belajar, sekaligus memperkuat internalisasi nilai-nilai kearifan lokal yang penting untuk pembentukan karakter dan identitas bangsa.

Namun, keberhasilan pemanfaatan aplikasi ini sangat bergantung pada pelatihan dan pendampingan bagi guru dan orang tua agar dapat mengintegrasikan aplikasi secara optimal dan terstruktur dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Selain itu, kolaborasi antara lembaga pendidikan dan masyarakat lokal juga diperlukan untuk memperkaya konten dan memperkuat keterlibatan komunitas dalam pendidikan budaya anak. Dengan demikian, aplikasi Marbel 'Seni & Budaya' merupakan alat yang efektif dan relevan untuk mendukung pengenalan kearifan lokal di PAUD, sekaligus menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital dan globalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriliani, A. T. N., Latifah, A., Sahroni, D., & Farida, N. A. (2023). Early Children Education Based on Local Culture. *Scientia*. <https://doi.org/10.51773/sssh.v2i2.221>
- Alfian, A., Rohmah, A. A., Farista, E., & Kurniawan, B. (2024). Bahasa Indonesia sebagai Simbol Kesatuan dalam Dinamika Era Globalisasi pada Masyarakat Kamal. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i1.578>



- Andyastuti, E., Suratman, Widodo, A., Salim, N., & Pristiani, Y. D. (2025). Pancasila Character in the Next Generation Indonesian Nation. *International Journal of Research and Review*. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20241272>
- Anggreini, M., Joshua, W., & Maharjan, K. (2023). The Role of Students in Practicing Pancasila Values in the Era of Globalization. *International Journal of Educational Narratives*. <https://doi.org/10.55849/ijen.v1i5.283>
- Aulia, D. P., Marcella, Haezer, Y. E., Harsojoh, H. A., & Dariyo, A. (2025). Implementation Of The Second Preceptive Of Pancasila To Overcome The Crisis Generation Z Identity In The Globalization Era. *Jurnal ISO: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Humaniora*. <https://doi.org/10.53697/iso.v5i1.2100>
- Bariyah, K., Sari, D. A. L., & Mukhlishin, Muh. I. (2025). Penanaman nilai-nilai patriotisme melalui cerita sejarah perjuangan bangsa pada PAUD Sejahtera Tunggulwulung Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Penamas: Journal of Community Service*. <https://doi.org/10.53088/penamas.v5i3.2155>
- Ebit, E. (2018). The Role of Pancasila in Effort to Preserve Culture, Moral, and Preserve the Youth Generation of Nationalism in the Globalization Era. *Journal of Creativity Student*. <https://doi.org/10.15294/jcs.v3i1.35966>
- Fadhilah, S. A., Isbandi, F. S., Salsabila, F. L., Aidilia, Z., Ashari, S. D., Zahra, T., Sagita, D. N., & Melati, R. (2024). The Role of Digital Technology in the Preservation and Resilience of Local Culture in the Era of Globalization. *International Journal of Advanced Multidisciplinary Research and Studies*. <https://doi.org/10.62225/2583049x.2024.4.4.3049>
- Gea, W. H., Silaban, F. D., Sianturi, Y., Nainggolan, Y. A. B., & Nainggolan, W. P. (2025). Peran Pancasila dalam Membentuk Pola Pikir Anak SD di Tengah Perkembangan Peradaban. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*. <https://doi.org/10.55606/concept.v4i1.1827>
- Hafni, N. D., Prasetyo, A. F., Mubaiddilla, I. A., & Najmina, N. (2025). Instilling Tolerance Values In Cultural Pluralism Early Childhood Education. *Al Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v8i2.913>
- Hamdiah, M., & Ahnaf, F. H. (2024). The Role Of Digital Media In Maintaining Local Culture Indonesia In The Era Of Globalization. *Asmaraloka : Jurnal Pendidikan, Linguistik Dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.55210/asmaraloka.v2i1.418>
- Harianto, Zulfitri, Z., & Amin, T. S. (2023). Stimulation Of Local Cultural Values And Wisdom In The Globalization Era. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v3i2.1147>
- Harpiyani, R., Hendriana, B., & Vinayastri, A. (2022). Development of “Love the Motherland” Digital Storybook for Early Childhood. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*. <https://doi.org/10.24036/jtip.v15i2.605>
- Haura, D., Hidayat, Z., Eridani, A., Putri, A., Rozano, F. A., Asy'ari, Fahmi, M., Ayu, C., Permatasuri, M., Mubiyna, F., Azmi, Z., Azfa, Y., & Alif, P. (2024). Parental Involvement in Cultivating Local Cultural Values: A Perspective on Education. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*. <https://doi.org/10.30605/onomia.v10i2.3513>
- Implementasi, A., Pancasila, N., Generasi, B., Dalam, M., Era, M., Sebagai, G., Jiwa, P., Eloyfani, N. A., Ginting, Amanda, B., Sianturi, E. N., Simbolon, M. G., Syakira, H., & Simanjorang, F. (2023). Analisis Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Bagi Generasi Muda Dalam Menghadapi Era Globalisasi Sebagai Perwujudan Jiwa Nasionalisme. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*. <https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.279>
- Imron, A., Rasdiana, Wiyono, B., Prestiadi, D., Wahed, A., Maulina, S., Rejeki, R. R. D. S. S., Margariena, I. N., & Puspitasari, E. (2025). Revitalizing National Identity and Social Harmony: A Cross-sectional Study of Nusantara Cultural



Integration in Pupil Management and Stakeholder Support. *Journal of Posthumanism*. <https://doi.org/10.63332/joph.v5i5.1725>

Khalila, N., Limbong, M., Syapira, D., Rahmadani, W., Ramadhani, R., & Cicilia, R. (2025). Urgensi Nilai-Nilai Pancasila di Era Globalisasi Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Dan Kewarganegaraan Indonesia*. <https://doi.org/10.61132/jupenkei.v2i1.153>

Khoirina, N. J., Al-Majid, F. H., & Great, K. A. (2022). Pancasila Character Education for Millennials in Higher Education: The Future Challenges for Indonesia in Global Prospective. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*. <https://doi.org/10.15294/panjar.v4i1.55019>

Kurniasih, N., Rakhmaniar, A., & Rachman, R. (2021). Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini Melalui Budaya Sunda. *Jurnal Penelitian Sosial Ilmu Komunikasi*. <https://doi.org/10.33751/jpsik.v5i1.3292>

Leonia, R. A., Pamungkas, J., & Rolina, N. (2025). Internalization of Local Wisdom As Strengthening of Pancasila Student Profile Values Through Art Activity Early Childhood Education in Indonesia. *KCE Official Conference Proceedings*. <https://doi.org/10.22492/issn.2759-7563.2024.6>

Lestari, I., Nababan, S., Rahmat, D., Sumantri, P., & Darma, A. (2023). Analisis Peran Guru Sejarah dalam Menanamkan Nilai-nilai Kearifan Lokal Kepada Siswa di Sekolah Madrasah Aliyah Tahfizhil Qur'an Melalui Mata Pelajaran Sejarah. *Hijaz: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*. <https://doi.org/10.57251/hij.v2i3.1043>

Lukens-Bull, R. (2017). Teaching Morality: Javanese Islamic Education in a Globalizing Era. *Journal of Arabic and Islamic Studies*, 3, 26–47. <https://doi.org/10.5617/jais.4554>

Martutu, A., Gani, H., & Muhamram, M. (2025). The Effectiveness of Experiential Learning Models Based on Local Culture in Shaping Pancasila Character in Early Childhood. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.26858/tematik.v10i2.68440>

Maspupah, U., Mayasari, N., & Huda, M. N. (2024). Introducing regional culture: analysis of curriculum management with local content of banyumasan culture at elementary school indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.30659/pendas.11.2.299-318>

Maula, M., & Malik, L. R. (2024). Integrasi Kearifan Lokal dalam Model Pembelajaran PAUD di Tenggarong. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2140>

Maulani, C., Firdaus, M., Akbarkusumah, M. F., Rachail, M. S., Septiani, S., Zafira, Z. S., & Furnamasari, Y. (2024). Kecerdasan Saja Tidak Cukup: Pentingnya Membangun Jiwa Nasionalisme pada Generasi Muda di Era Globalisasi dengan Pendidikan Pancasila. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1244>

Muhtar, M. K., Ariska, F., Firdaus, T., & Sartini, S. (2025a). Globalisasi dan Rekonstruksi Identitas: Telaah Filosofis Restorasi Meiji untuk Revitalisasi Budaya Indonesia. *KIRYOKU*. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v9i1.210-227>

Muhtar, M. K., Ariska, F., Firdaus, T., & Sartini, S. (2025b). Globalisasi dan Rekonstruksi Identitas: Telaah Filosofis Restorasi Meiji untuk Revitalisasi Budaya Indonesia. *KIRYOKU*. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v9i1.210-227>

Mujahid, I. (2021). Islamic orthodoxy-based character education: creating moderate muslim in a modern pesantren in Indonesia. *Indonesian Journal of Islam and Muslim Societies*. <https://doi.org/10.18326/ijims.v11i2.185-212>

Murwaningsih, T., Fitriyah, K., & Winarni, R. (2022). Character Building for Elementary School Students Through Children's Literature. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i14.12010>



- Musya'adah, U. (2023). Pembiasaan Berbahasa Daerah Madura (Bahasa Halus), Dalam Upaya Pelestarian Budaya Dan Penanaman Pendidikan Karakter Di Madrasah Ibtidaiyah di Bangkalan Madura. *Tarunateach: Journal of Elementary School*. <https://doi.org/10.54298/tarunateach.v1i1.142>
- Nur, I. T. (2023). Memfortifikasi Kaidah Agama Dalam Membendung Dampak Globalisasi Melalui Pancasila. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*. <https://doi.org/10.58540/isihumor.v1i2.214>
- Nurhayati, T., Wahyudin, U., Saripah, I., & Pramudia, J. (2025). The Role of Indigenous in Maintaining Traditional Ritual and Transfer Knowledge to Next Generation. *International Journal of Science and Society*. <https://doi.org/10.54783/ijsoc.v7i1.1354>
- Nurlaili, ..., Utami, I. S., & Hendri, H. (2022). International Webinar Cultural Diversity Indonesian and Philippine. *Riwatay: Educational Journal of History and Humanities*. <https://doi.org/10.24815/jr.v5i2.27403>
- Nurmalia, N., Handayani, K., & Komariyah, S. (2023). Implementation of the Value of Unity in Diversity in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Amartha*. <https://doi.org/10.57235/jpa.v2i2.983>
- Paramestri, N. V., & Pandin, M. R. (2021). *Lack of Implementation of Pancasila Values in the Era of Globalization*. <https://doi.org/10.20944/preprints202106.0381.v1>
- Pasiska, P. (2019). Pendidikan Nilai-Nilai Islam Di Era Globalisasi. *Journal of Research and Thought on Islamic Education (JRTIE)*. <https://doi.org/10.24260/jrtie.v2i1.1233>
- Prasetyo, E., Irawan, Y., Rosowulan, T., & Siswanto. (2024). Instilling Children's Character Education Through Tutoring in Krandegan Hamlet Sukomakmur Village. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.35568/Abdimas.V7i1.4454>
- Pratama, D. (2019). Tantangan Karakter Di Era Revolusi Industri 4.0 Dalam Membentuk Keprabadian Muslim. *Al-Tanzim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i1.518>
- Pratiwi, W., & Pamungkas, J. (2025). Art Event and Social Media as A Brand for Art Learning and Introducing Local Wisdom in Kindergarten. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v6i1.2057>
- Putri, M. F. J. L., Mumung, K. E., & Sulistiawati, D. (2024). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Upaya Membangun Karakter Kebangsaan di Era Globalisasi. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*. <https://doi.org/10.47200/aossagcj.v4i2.2717>
- Putri, U. M. H., Listyarini, I., & Suyoto. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Era Globalisasi Di Sd Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1226>
- Ramlan, R., Iskandar, D., Permana, J., & Husin, M. (2023). Character Values of Elementary School Education from the Perspective of Local Wisdom of Sundanese Culture. *Journal of Educational and Social Research*. <https://doi.org/10.36941/jesr-2023-0062>
- Rayhan, Moh., Abror, D., Sadewo, S. P., Yasmin, S. I., Sarasmitha, C., Malang, U. M., Karakter, P., & Wayang. (2024). Puppetry-Based Literacy as a Means of Early Childhood Character Education. *Indonesian Journal of Society Development*. <https://doi.org/10.55927/ijsd.v3i2.9066>



- Ridho, M. R., Monica, R., & Fadilah, A. A. (2025). Menumbuhkan Kesadaran Nasionalisme Generasi Muda di Era Globalisasi Melalui Nilai-Nilai Pancasila. *Journal Transformation of Mandalika*, e-ISSN: 2745-5882, p-ISSN: 2962-2956. <https://doi.org/10.36312/jtm.v6i4.4178>
- Rinda, V. P., Sukma, D., Humaimah, F., Rosa, A. M., Hasnah, D. R., Sihab, A., Mansur, Y. L., Setiawan, S., & Hambali, H. (2025). Pendidikan Kewarganegaraan di Tengah Tantangan Globalisasi. *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*. <https://doi.org/10.59581/garuda.v3i2.4980>
- Sadiyah, E., Yanti, P., & Tarmini, W. (2024). Global Diversity Values in Indonesia: An Elementary School High-Grade Indonesian Language Textbook Analysis. *International Electronic Journal of Elementary Education*. <https://doi.org/10.26822/iejee.2024.338>
- Sakti, S. A., Endraswara, S., & Rohman, A. (2024). Revitalizing local wisdom within character education through ethnopedagogy approach: A case study on a preschool in Yogyakarta. *Heliyon*, 10. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31370>
- Situmeang, T. A., & Ndona, Y. (2024). Aktualisasi Nilai Sila Ketiga Pancasila: Menjaga Persatuan di Era Globalisasi yang Penuh Tantangan. *Jurnal Akuntan Publik*. <https://doi.org/10.59581/jap-widyakarya.v2i2.3638>
- Sugiarti, S., & Julia, V. (2025). Safeguarding Cultural Identity: The Role of the Indonesian Language amid Globalization. *Smart Society*. <https://doi.org/10.58524/smartsociety.v5i1.734>
- Sulistiyowati, E., Nugrahani, F., & Pratiwi, V. U. (2025). Instilling Diversity: Actualization of Cultural Diversity Values in Indonesian Textbooks in Elementary Schools. *European Journal of Arts, Humanities and Social Sciences*. [https://doi.org/10.59324/ejahss.2025.2\(2\).14](https://doi.org/10.59324/ejahss.2025.2(2).14)
- Suryani, E. (2025). Fostering Patriotism: Implementing National Character Strengthening in Distance Learning at MAN 13 Jakarta. *International Journal of Contemporary Studies in Education (IJ-CSE)*. <https://doi.org/10.56855/ijcse.v4i1.1336>
- Susilawati, M., Indrawati, E., & Shalom, E. Y. (2025). Pancasila as Philosophical Basis in Strengthening National Character in the Era of Globalization. *West Science Law and Human Rights*. <https://doi.org/10.58812/wslhr.v3i01.1648>
- Syahdila, A. Y. (2021). Indonesian cultural diversity learning for 4th grader students. *ARDU: Journal of Arts and Education*. <https://doi.org/10.56724/ardu.v1i2.44>
- Toleransi, M., Beragama, P., & Islam. (2024). Fostering Tolerance Through Religious Moderation: Strategies In Islamic Education. *Ihtirom : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.70412/itr.v3i2.115>
- Wartani, E., & Yuliantina, I. (2025). Local Wisdom-Based Learning Planning Development of Borobudur Tourist Village to Improve Early Childhood Creativity. *Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET)*. <https://doi.org/10.58526/jsret.v4i1.744>
- Wijaya, J. H. (2023). Lifestyle Transformation in Indonesia: The Impact of Foreign Cultures in the Era of Globalization. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4511264>
- Zamhari, A., Warto, & Suryono, H. (2024). Values of the Wedding Tradition of the Malay Tribe Ogan Ogan Komering Ulu in the Globalisation Era. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i2.14874>