

Article History:

Submitted:

16-02-2019

Accepted:

18-02-2019

Published:

18-02-2019

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA TO PLAY DEBATE BASED ON
MULTICULTURAL EDUCATION IN HIGH SCHOOL**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERMAIN DEBAT BERBASIS

PENDIDIKAN MULTIKULTURAL DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

PENULIS/AUTHOR

NI'MATURROHMAH (nimarahma4@gmail.com)

ANTON WAHYUDI (antonstkipjb@gmail.com)

Abstract

The teaching and learning process in the classroom certainly cannot be separated from the learning device. one of the learning tool that is considered important is learning media. Learning media has important meaning, because the presence of learning media in the classroom can stimulate students to be easier in learning. The purpose of this research is describing the development of learning debate media based on multicultural education for the students in senior high school. Something that describe is process, quality and implementation of media.

This research focus on there. They are: 1) How is the development proses of media, 2) How is the quality of the learning media, 3) How is the implementation of the learning media. This research used research development method, that was a research that resulted a product the subject of the research was X grade of SMA Muhammadiyah 1 Jombang. The model of research was ADDIE. This research did in five step, they were: *Analysis*, analzed the students, school environment, lesson plan, interview. the next was *design*, designed the product. After that, *development*, developed the product. Then *implementation*, impllled the product to the students. The last was *evaluation*, evaluate the student's understanding and the score.

The researcher, found this research was success. It proved by analysis resul and the interview to the students and teacher.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author and STKIP PGRI Jombang

Furthermore, the quality of this media had been assessed by some validators with the result that, these media of learning book and video were valid. It categorized $\geq 61\%$. This advisability of this book has valid. This media has been implemented by some steps and result of score from students.

Keyword: *Media, debates, multicultural, development*

Abstrak

Proses belajar dan pembelajaran di kelas tidak bisa dilepaskan dari perangkat pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran yang sangat penting adalah media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting karena penggunaan media pembelajaran di dalam kelas dapat merangsang siswa untuk mempermudah dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan dari pembelajaran bermain debat berbasis pendidikan multikultural pada siswa di Sekolah Menengah Atas. Hal yang akan dideskripsikan adalah proses, kualitas dan implementasi dari media.

Penelitian ini focus pada tiga permasalahan, yakni 1) bagaimana proses pengembangan media, 2) bagaimana kualitas media pembelajaran, 3) bagaimana implementasi media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, yaitu penelitian yang menghasilkan produk. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Jombang. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan, yakni analisis, menganalisis siswa, lingkungan sekolah, tugas, wawancara terhadap guru dan siswa. Kemudian desain, mendesain produk. Setelah itu, pengembangan, mengembangkan produk dari sebelumnya. Kemudian implementasi, menerapkan media kepada siswa. Dan yang terakhir evaluasi, mengevaluasi pemahaman siswa dengan melihat dari nilai yang dihasilkan.

Peneliti menemukan data proses pengembangan sesuai dengan hasil analisis dan wawancara guru dan siswa di lapangan. Kemudian, kualitas media pembelajaran dinilai dari beberapa ahli atau validator. Dengan hasil bahwa media buku pembelajaran dan juga video dalam kategori valid dan sudah layak diuji cobakan, setiap validator menilai pada kategori $\geq 61\%$. Skor rata-rata dari kelayakan buku dan video. Data implementasi berupa beberapa langkah dan nilai dari siswa.

Kata kunci: *Pengembangan, Media, Pembelajaran, Debat, Pendidikan Multikultural.*

Pendahuluan

Permasalahan sering muncul karena adanya suatu persepsi atau pendapat yang tidak sama. Dalam menyikapi masalah setiap orang memang memiliki persepsi atau pendapat yang berbeda. Pendapat yang berbeda inilah yang saling diperdebatkan. Debat merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih secara perorangan atau kelompok untuk beradu pendapat yang disertai alasan, untuk mencapai kemenangan.

Debat saat ini tidak hanya digunakan sebagai ajang dalam beradu pendapat saja namun, sering dijumpai bahwa debat digunakan sebagai ajang untuk mencari eksistensi serta kredibilitas seseorang. Sebuah kegiatan yang di dalamnya mengusung kegiatan penentuan pemimpin baru selalu terdapat pula kegiatan debat. Misalnya debat calon presiden, debat calon gubernur, calon bupati, debat calon presiden mahasiswa, debat calon ketua organisasi, bahkan debat ketua OSIS. Dalam kegiatan debat setiap individu dapat menilai seseorang dari bagaimana cara mereka menyikapi suatu masalah dan bagaimana cara menyampaikannya. Untuk itu debat sangat penting untuk dipelajari.

Debat sangat mudah dijumpai. Hampir setiap hari, media menyajikan debat yang dikemas secara menarik. Pada media cetak, debat dikemas melalui tulisan-tulisan. Bahkan, pada media elektronik seperti televisi telah banyak acara yang mengemas acara debat, mulai dari diskusi, *talkshow*, bahkan komedi. Pemilihan materi debat yang sesuai akan membuat acara debat lebih menarik.

Pembelajaran debat merupakan materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X. Pembelajaran debat di Kelas X tingkat SMA sudah menggunakan kurikulum terbaru, yakni Kurikulum 2013. Materi debat yang terdapat pada pembelajaran Semester Genap. Debat merupakan salah satu diantara beberapa materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mengandalkan kemampuan berbicara dalam penerapannya. Oleh karenanya, kurikulum 2013 mengedepankan nilai karakter, sehingga semua itu dibentuk sejatinya untuk menanamkan keberanian, komunikatif, rasa ingin tahu tinggi, dan jujur. Namun, saat ini penerapan materi debat tidak begitu diminati peserta didik lantaran materi yang diperdebatkan tidak menarik, peserta didik kesulitan dalam mengembangkan materi debat. Guru biasanya hanya berpacu pada bahan ajar yang bersumber dari satu buku paket dan lembar kerja siswa.

Peneliti menggunakan penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar bermain debat peserta didik tingkat sekolah menengah atas. Produk tersebut nantinya akan diuji cobakan dan diproduksi massal untuk peserta didik. Peneliti menggunakan pengembangan media. Oleh karena, saat ini hidup di zaman modern, di mana perkembangan teknologi sangatlah pesat. Dengan begitu akan memberikan dampak positif di dunia pendidikan. Khususnya

perkembangan media pembelajaran. Karena media mengambil peran yang sangat penting untuk menyampaikan materi. Sebagai jembatan untuk mentransfer ilmu pengetahuan.

Tujuan dari penelitian ini adalah, mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran bermain debat berbasis pendidikan multikultural. Dengan mendeskripsikan dari proses pengembangan media. Setelah media jadi, peneliti memvalidasi media yang telah dikembangkan tersebut meminta beberapa ahli untuk menilai kualitas media yang dihasilkan. Terdapat beberapa kriteria dan skor yang harus dicapai agar bisa dikatakan valid dan layak untuk diuji cobakan. Setelah mendapatkan skor yang layak maka media diuji cobakan atau diimplementasikan di sekolah.

Peneliti melakukan analisis dan menghasilkan solusi alternatif untuk menarik minat siswa dalam belajar pada materi debat yakni mengembangkan media pembelajaran berupa buku media dan video pembelajaran bermain debat yang penyajiannya menarik serta dapat membantu siswa untuk memahami materi. Selain itu, materi dan pelatihan pada media pembelajaran juga disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penelitian ini dibatasi pada upaya untuk membantu peserta didik Kelas X SMA dalam meningkatkan keterampilan berdebat dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku dan juga video pembelajaran dengan berbasis pendidikan multikultural. Pada materi jenis debat konvensional.

Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti membuat sebuah penelitian tentang pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Bermain Debat Berbasis Pendidikan Multikultural di Sekolah Menengah Atas". Suatu media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan materi debat yang mengarah pada pendidikan multikultural dan membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar debat, lebih berani, aktif, kritis, dan tentunya tetap berpacu pada sikap menghargai keberagaman yang ada pada setiap individu.

Metode Penelitian

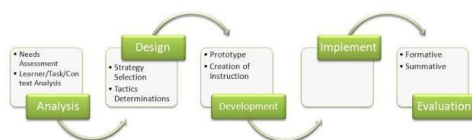
Metode penelitian pengembangan adalah cara yang dipilih oleh peneliti dengan berusaha mengembangkan media pembelajaran pada materi bermain debat berbasis pendidikan multikultural di sekolah menengah atas (SMA). Hasil pengembangan media pembelajaran ini akan diuji cobakan dalam pembelajaran bermain debat di kelas X Sekolah Menengah Atas semester genap. Hasilnya akan dianalisis dengan observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif dan hasil data dari tim validator dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Penelitian pengembangan pada dasarnya adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menghasilkan

keefektivan dari produk tertentu (Sugiyono, 2010: 407). Lebih lanjut, Sugiyono juga menyatakan bahwa untuk dapat menghasilkan produk tertentu jenis penelitian pengembangan yang digunakan untuk penelitian bersifat analisis kebutuhan, dan dari hasil produk tersebut dijadikan sebagai alat untuk menguji keefektivan produk supaya dapat berfungsi dengan sebaik-baiknya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Jombang tahun pelajaran 2017/2018, yang di dalam satu kelas terdapat sebanyak 40 siswa.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan model pembelajaran yang dikemukakan oleh ADDIE, yakni 5 model prosedur pengembangan dalam penelitian ini dilakukan langkah langkah sebagai berikut: (1) tahap analisis, (2) tahap design, (3) tahap development, (4) tahap implementasi, (5) tahap evaluasi.

Gambar model ADDIE



Data penelitian ini berasal dari: (1) proses pengembangan media pembelajaran yang berorientasi pada pendidikan multikultural, (2) kualitas pengembangan media pembelajaran yang berorientasi pada pendidikan multikultural, (3) implementasi pengembangan media pembelajaran yang berorientasi pada pendidikan multikultural.

Analisis data dilakukan secara deskriptif tentang kegiatan tahap analisis hingga tahap evaluasi. Untuk data yang berasal dari validator adalah dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif dengan kriteria penghitungan skala likert.

Table skala likert

Pernyataan	Skala Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

(Riduwan, 2003:39)

Rumus penilaian:

$$HP = \frac{\text{Skor yang diperoleh dari validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menyebutkan diantaranya sebagai berikut:

Penelitian yang telah dilaksanakan ini menghasilkan produk media pembelajaran bermain debat berbasis pendidikan multikultural. Tahap awal penelitian ini melakukan analisis siswa, lingkungan, tugas belajar dan lainnya. Setelah mendapatkan data, peneliti melakukan pengembangan yakni pengembangan media pembelajaran bermain debat berbasis pendidikan multicultural berupa buku dan video pembelajaran. Setelah media selesai maka media diuji cobakan terhadap beberapa ahli atau validator yang akan menilai tingkat kelayakan media sebelum diimplementasikan terhadap siswa yang ada di sekolah. Terdapat kriteria skor kelayakan yang telah ditetapkan.

Berikut adalah hasil validasi media pembelajaran bermain debat

Tabel Hasil Analisis Validasi Draf 1 Buku

Validator Ahli Desgraf	Validator Ahli Media	Validator Ahli Debat	Validator Ahli BI	Validator Ahli Multikultural
85,22 %	74,78%	81,82 %	67%	62,5 %

Dari komponen penilaian validator, dapat dikatakan bahwa buku yang dikembangkan bernilai baik-sangat baik dan layak untuk diuji cobakan karena persentasenya $\geq 61\%$. Namun, untuk memperoleh buku yang lebih sempurna, maka peneliti akan melakukan revisi dari saran atau komentar dari para ahli diantaranya berkaitan dengan kurangnya materi yang ada di dalam buku, kurang bervariasi karena terkesan kaku.

Tabel Hasil Analisis Validasi Draf 1 Video

Validator Ahli Audio	Validator Ahli Media	Validator Ahli Debat	Validator Ahli BI	Validator Ahli Multikultural
72,30 %	74,78%	78,18 %	67%	62,5 %

Media pembelajaran video pembelajaran dari lima validator, yakni ahli desain grafis, ahli bahasa, ahli media, ahli multikultural dan ahli debat dinilai dalam kategori baik-sangat baik dan layak untuk diuji cobakan karena persentasenya $\geq 61\%$. Selanjutnya, untuk mendapatkan kesempurnaan, maka dilakukan revisi berdasarkan saran dan komentar dari masing-masing validator, salah satu diantaranya adalah belum tersedianya materi pada peserta didik, untuk memberi stimulus sebelum melakukan praktik bermain debat.

Produk akhir diperoleh dari dua kali hasil revisi atas saran para ahli serta guru bahasa Indonesia melalui kegiatan validasi dan implementasi. Setelah melalui tahap revisi, media pembelajaran siap untuk dihibahkan kepada sekolah ataupun guru yang membutuhkan. Adapun hasil akhir produk media produk media pembelajaran ini dikemas dengan menarik buku yang dilengkapi dengan video yang dikemas dalam CD (*compact dist*) dan diberi label yang menarik.

1. Buku Pembelajaran

Buku media merupakan buku yang berisikan Materi debat dan juga berbagai macam model belajar bermain debat. Media pembelajaran yang telah disusun ini bisa langsung memacu pada pembelajaran materi debat yang ada di kelas dan juga bisa dibuat sebagai acuan belajar berdebat untuk mempersiapkan Lomba Debat Bahasa Indonesia dalam berbagai tingkatan. Mulai dari tingkat kabupaten hingga nasional. Buku ini akan sangat membantu mengingat buku referensi debat sangat sedikit. Namun dalam penulisannya mungkin masih kurang sedikit dalam penyempurnaan.

Pengembangan produk ini dibuat dengan sesederhana mungkin namun dilengkapi dengan berbagai macam model-model pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Seperti microphone berjalan, lempar granat seorang siswa yang mendapatkan microphone ataupun granat (yang dibuat dari gumpatal kertas) akan berpendapat sesuai dengan kedudukannya masing-masing yang telah disepakati sebelumnya. Baik sebagai afirmasi ataupun oposisi.

Selain itu juga terdapat model bermain debat menggunakan kartu. Model ini sangatlah santai memang untuk diimplementasikan kepada siswa di dalam kelas. Dalam model ini terdapat dua macam kartu yakni kartu mosi dan kartu main. Kartu mosi tentu didalamnya terdapat berbagai macam mosi-mosi. Sedangkan kartu main terdiri dari kartu oposisi, kartu afirmasi, lompati dan lain sebagainya. Kartu debat ini terinspirasi dari model kartu uno yang biasa digunakan.

Media pembelajaran ini dibuat dengan format dan desain yang simple namun tetap menarik. Hal ini dipertimbangkan dan digunakan peneliti karena dengan yang sederhana namun lebih ringkas dan jelas daripada ramai namun unsur kepaduannya tidak tepat. Dama buku ini dicantumkan daftar isi dan isi dari materi disesuaikan dengan Kompetensi Dasar yang digunakan guru. Dalam buku ini terdapat kurang lebih empat belas paket atau bab yang nantinya dibagi menjadi berbagai sub bab lagi.

2. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan media yang berisikan tujuan dari pembelajaran, cuplikan dari berbagai materi yang telah ada dalam buku untuk lebih lengkapnya serta terdapat contoh salah satu mosi yang digunakan sebagai evaluasi pembelajaran. dalam video mosi tersebut terdapat sebuah pemaparan dan diberikan cuplikan kemanfaatan dan hal yang negative dari mosi tersebut.

Selanjutnya siswa akan dipersilahkan untuk berpendapat mengeluarkan argumennya dengan memberikan alasan.

Namun dalam video pembelajaran mosi ini masih kurang banyak memberikan macam contoh mosi yang banyak karena keterbatasan waktu. Untuk itu jika ada waktu yang luang, guru bisa membuat sendiri video mosi tersebut yang sederhana. Karena pembelajaran dengan menggunakan video mosi ini saat implementasi, siswa sangat apresiasi dan antusias terlibat dalam pembelajaran berlangsung. Cuplikan kemanfaatan dan hal yang negative dari mosi diambilkan dari kehidupan sehari-hari yang telah dilakukan pada umumnya.

Selebihnya dari video pembelajaran terdapat video tutorial penggunaan model pembelajaran bermain debat. Video-video tersebut dimasukkan dalam CD sebagai pelengkap dari media pembelajaran buku.

Hasil implementasi yang berupa nilai mentah siswa dihitung untuk mendapatkan persentase setiap kategori nilai yang diperoleh di kelas X SMA Muhammadiyah 1 Jombang. Selain itu, keseluruhan nilai mentah yang diperoleh siswa juga dihitung untuk mendapatkan nilai rata-rata kelas. Secara lengkap, informasi gambaran umum skor siswa adalah sebagai berikut.

1. Persentase Kategori Nilai Siswa Kelas X MIA 1 SMA Muhammadiyah 1 Jombang

Persentase setiap kategori nilai siswa dihitung dengan membagikan frekuensi nilai siswa setiap kategori dengan jumlah keseluruhan siswa dikalikan seratus persen. Persentase setiap kategori nilai siswa dihitung untuk mengetahui berapa persen siswa yang mendapatkan nilai tertentu, sehingga dapat diketahui hasil dari pembelajaran bermain debat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis pendidikan multikultural yakni buku dan video. Perhitungannya sebagai berikut.

Tabel Distribusi Persentase Kategori Nilai Siswa

Nilai (X)	Frekuensi (f)	Persentase (P)
40 - 52	2	6,25
53 - 65	4	12,5
66 - 78	9	28,12
79 - 92	17	53,12
Total	32 = N	100% = $\sum P$

Berdasarkan hasil perhitungan (Tabel 4.10), dapat dijelaskan bahwa persentase kategori nilai siswa pada hasil pelatihan siswa, yakni mengerjakan Uji soal, kategori nilai tertinggi, yakni antara 79-92 diperoleh oleh tujuh belas siswa dengan nilai 80, 85 dan 90 dengan persentase 53,12% termasuk dalam kategori nilai terbanyak. Nilai antara 66–78 diperoleh 28,12% dengan jumlah 9 siswa dari keseluruhan jumlah siswa kelas. Sedangkan kategori nilai pada nilai antara 53–65, hanya 12,5%

dengan jumlah 4 siswa dalam satu kelas dan yang terakhir nilai 40-52 diperoleh 6,25% dengan jumlah nilai paling sedikit 2 siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “Pengantar Dasar Bermain Debat Berbasis Pendidikan Multikultural” berupa buku dan video pada pembelajaran debat dikatakan berhasil karena 28,125% dari jumlah seluruh siswa mendapatkan nilai pada batas SKM yaitu 75. Sedangkan siswa yang tidak tuntas SKM hanya 18,75% atau enam orang siswa dari jumlah siswa keseluruhan.

2. Rata-rata Nilai Siswa Kelas X MIA 1 SMA Muhammadiyah 1 Jombang

Rata-rata nilai siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Jombang dihitung dengan menjumlah hasil perkalian antara nilai tengah (*midpoint*) dari masing-masing interval dan frekuensinya dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa dikalikan seratus persen. Persentase rata-rata nilai siswa dihitung untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa saat pembelajaran bermain debat menggunakan media pembelajaran “Pengantar Dasar Bermain Debat Berbasis Pendidikan Multikultural”. Perhitungan rata-rata nilai kelas sebagai berikut.

Tabel 4.11 Perhitungan Rata-Rata (*Mean*) Nilai Siswa

Interval Nilai	Frekuensi (<i>f</i>)	Nilai Tengah (<i>x</i>)	<i>fX</i>
40 -52	2	46	92
53 - 65	4	59	236
66 - 78	9	72	648
79 - 92	17	85	1445
Total	32 = N	–	2421 = $\sum fX$

Dari tabel 4.23 diperoleh $\sum fX=2421$, dan $N = 32$, dengan demikian rata-rata (*Mean*) nilai siswa kelas X-MIA 1 dapat dihitung, sebagai berikut.

$$M_x = \sum \frac{fX}{N}$$

$$M_x = \frac{2421}{32}$$

$$M_x = 75,65$$

Dari hasil perhitungan *mean* di atas, hasil atau nilai rata-rata kelas pada pembelajaran bermain debat menggunakan media pembelajaran “Pengantar Dasar Bermain Debat Berbasis Pendidikan Multikultural” adalah 75,65. Jadi dapat ditarik simpulan bahwa hasil belajar bidang studi bahasa Indonesia kompetensi dasar bermain debat Berbasis Pendidikan Multikultural dianggap berhasil dengan baik menurut pendeskripsian modifikasi skala likert karena rata-rata nilai kelas terletak pada skala interval 61–80.

Kesimpulan

Berdasarkan diskusi dan hasil pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model ADDIE.

Proses pengembangan media pembelajaran terdiri atas lima tahap pengembangan, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap development (pengembangan), tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pada proses pengembangan, hasil analisis dan observasi terhadap kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan meliputi buku dan video pembelajaran.

Kualitas media pembelajaran bermain debat berbasis pendidikan multikultural berdasarkan penilaian dari guru Bahasa Indonesia Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Jombang serta lima ahli atau validator yakni ahli pembelajaran bahasa Indonesia, ahli debat, dan ahli desain grafis, ahli multikultural dan ahli media. Berdasarkan penilaian dari lima validator, buku dan video dinilai dalam kategori valid dan sudah layak diuji cobakan pada tahap uji coba terbatas. Hal ini dikarenakan hasil skor validasi media pembelajaran dari setiap validator menilai pada kategori $\geq 61\%$. Skor rata-rata dari kelayakan buku dan video adalah valid dan telah dilakukan revisi yang perlu untuk direvisi.

Implementasi media pembelajaran bermain debat berbasis pendidikan multikultural berupa kegiatan pelatihan siswa, yakni pelatihan bermain debat dalam buku dan video pembelajaran "Pengantar Dasar Bermain Debat Berbasis Pendidikan Multikultural". Tahap implementasi ini juga merupakan tahap uji coba luas. Data pada tahap implementasi berupa nilai siswa. Berdasarkan kategori nilai tahap implementasi, nilai tertinggi diperoleh 53,12% dari jumlah siswa, begitu juga nilai terendah yang mempunyai persentase 18,75% dari jumlah siswa atau hanya enam siswa yang nilainya di bawah SKM Bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 1 Jombang. Rata-rata nilai kelas pada tahap implementasi ini adalah 75,65 sesuai dengan kategori SKM.

Rujukan

- Agustian, Cunha, dkk. 2006. *Multikultural untuk Anak Usia Sekolah - Panduan Untuk Guru pendidikan-Multikultural-Di-Indonesia* (<http://www.atmajaya.ac.id/content.asp?f=13&id=3453>), diunduh 10 Maret 2010.
- Ayu, Putri. 2010. *Model Pendidikan Multikultural*. Online. Alamat: (<https://ayouk91.blogspot.com/200/06/model-pendidikan-multikultural.html?m=1>) diunduh 18 juli 2018
- Azizah, Nurul. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Kelas III*

- Madrasah Ibtidaiyah Darussalamah Tajinan Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang, Indonesia: UIN Malang.
- Freire, Paulo, 2000, *Pendidikan Pembebasan* (Jakarta: LP3S)
- Gollnick, Donna M. & Phillip C. Chinn, 2002, *Multikultural Education in a Pluralistic Society* (New Jersey & Ohio: Prentice Hall)
<http://kuliahmultikultur.blogspot.com/2012/03/bab-i-konsep-pendidikan-multikultural.html> _Diunduh 15 Juli 2018
- Halim, Johansen. 2009. *Topik-topik Lomba Debat Nasional*. Online. Alamat: <http://johansenthalim.blogspot.com/2009/09/topik-topik-lomba-debat-nasional-aku.html>. Diunduh 26 Oktober 2017
- Hendrikus, Dori Wuwur. 2010. *Retorika Terampil Berpidato, Berdiskusi, Berargumentasi, Bernegosiasi*. Yogyakarta. Kanisius
- Hernandez, Hilda, 1989, *Multikultural Education: A Teacher Guide to Linking Context, Process, and Content* (New Jersey & Ohio: Prentice Hall)
- Maksum, Ali, Luluk Yunan Ruhendi, 2004, *Paradigma Pendidikan Universal* (Yogyakarta: IRCiSoD)
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta . Prestasi Pustaka.
- Naim, Ngainun dan Achmad Sauqi. 2008. *Pendidikan Multikultural: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Ar-Ruzz Media
- Pelly, Usman dan Asih Menanti, 1994, *Teori-Teori Sosial Budaya* (Jakarta: Dirjen Depdikbud)
- Paul Gorski, *Six Critical Paradigm Shift for Multikultural Education and The Question We Should Be Asking*, dalam www.exchange.org/multikultural.
- Riduwan. 2003. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: ALFABETA
- _____. 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: ALFABETA.
- Sairin, Syafri, 1992, *Telaah Pengelolaan keserasian sosial dari literature luar negeri dan hasil penelitian Indonesia* (Jakarta: kerja sama meneg KKLH dan UGM)
- Sleeter, C.E, 1999, *Making Choice for Multikultural Education: Five Approaches to Race, Class and Gender* (New York: John Wiley & Sons)
- Stavenhagen, Rudolfo, 1996, *Education for a Multikultural World*, dalam Jasque Delors (et all), *Lerarning: the treasure within*, (Paris: UNESCO)
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sadiman, Arif. dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Suryana, Yaya. dkk. 2015. *Pendidikan Multikultural Suatu Upaya Penguatan Jati Diri Bangsa Konsep-Prinsip-Implementasi*. Bandung. Pustaka Setia.
- Tarigan, Henry. 2013. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.

- Tilaar, H. A. R., 2002, *Perubahan Sosial dan Pendidikan: Pengantar Pedagogik Transformatif untuk Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Zaini, Hisyam. dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta. Pustaka Insan Madani.
- Wuus, Johny. 2015. *Pendidikan Multikultural Pembentuk Karakter Keindonesiaan* Online. Alamat: <http://zonaartikel1000.blogspot.com/2015/03/pendidikan-multikultural-pembentuk-html>. Diunduh 15 Juli 2018
- Wiyono, Teguh. 2014. *Implementasi Pendidikan Multikultural Dalam Praksis Pendidikan di Indonesia* Online. Alamat: <http://www.pendidikan-diy.go.id/dinas-artikel>. Diunduh 15 Juli 2018