

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Sasak Untuk Pendidikan Anak Usia Dini

Halimatussakdiah¹, Azalia Rizkini Pratiwi², Rabiatu Adawiyah³, Mertina⁴

^{1,2,3,4}Magister Pendidikan Dasar, Universitas Mataram JL. Majapahit No.62 TLP. (0370) 633007 - 631166 Mataram

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i1.602>

Article Info

Received: 10 December 2024

Revised: 05 Januari 2025

Accepted: 08 Januari 2025

Correspondence:

Phone: +6287757400024

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis kearifan lokal sasak untuk anak pendidikan anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE atau *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di TK Pembina Ampenan pada semester I tahun pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B sebanyak 16 anak. Objek penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru-guru yang ada di sekolah TK Negeri Pembina Ampenan. Produk hasil pengembangan berupa media interaktif berbasis budaya sasak telah dinilai dan divalidasi oleh validator media, validator materi, dan guru di sekolah. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan angket lembar validasi. Instrumen penelitian berupa angket validasi oleh para ahli. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis kearifan lokal untuk anak paud ini mendapatkan presentase rata-rata 91% dengan kategori layak digunakandari ahli media dan materi. Hasil penelitian pada tahap I sebanyak 62,44% dengan kategori mulai berkembang, tahap II sebanyak 77,86% dengan kategori berkembang sesuai harapan, dan tahap III sebanyak 89,55% dengan kategori berkembang sangat baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian bahwa media interaktif berbasis kearifan lokal ini dapat menambah pengetahuan, pemahaman anak tentang kearifan lokal sasak serta diharapkan dengan adanya media ini kecintaan anak-anak terhadap budaya lokal semakin meningkat.

Keywords: media interaktif, kearifan lokal sasak, PAUD

Citation:

Halimatussakdiah, H., Pratiwi, A. R., Adawiyah, R., & Mertina, M. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Sasak Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(1), 460-467. doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i1.602>

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting bagi perkembangan anak. Pada anak usia dini ini, anak mulai mengenal lingkungan sekitar dan membangun dasar-dasar pengetahuan. Budaya sasak, sebagai bagian dari kekayaan budaya Indonesia, memiliki peran penting dalam membentuk identitas dan kesadaran anak. Media interaktif berbasis kearifan

lokal merupakan perpaduan menarik antara teknologi modern dan nilai-nilai tradisional. Tujuannya antara lain untuk mempertahankan kearifan lokal, meningkatkan kesadaran dan apresiasi budaya, mendukung pendidikan karakter, mengembangkan kreativitas dan inovasi serta meningkatkan interaksi sosial dan komunitas.

Dalam era digital yang semakin pesat, media ini tidak hanya sekedar alat penyampaian pesan, namun

Email: kuliah180701@gmail.com

juga menjadi jembatan yang menghubungkan generasi muda dengan warisan budaya leluhur. Media interaktif juga dapat menjadi wadah untuk melestarikan berbagai bentuk ekspresi budaya, seperti bahasa daerah, tarian tradisional, dan cerita rakyat yang terancam punah. Melalui platform digital, warisan budaya dapat diakses oleh masyarakat luas, baik di dalam maupun di luar komunitas, media interaktif mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga materi pelajaran menjadi lebih bermakna. Media interaktif dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas lokal dan memperkuat rasa memiliki terhadap budaya sendiri.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan (Gawise, dkk, 2022). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Mustaqim, 2016). Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik (Firmadani, 2020).

Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi lebih diminati oleh siswa, sehingga siswa fokus pada pembelajaran (Hidayati, dkk, 2022). Menurut Tafonao (2018) penggunaan media pembelajaran dapat menambah motivasi belajar sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Pengalaman belajar yang berkualitas tentunya akan mempengaruhi prestasi akademik siswa sehingga penggunaan media oleh guru harus inovatif. Lebih lanjut Tafonao (2018) menyatakan bahwa media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Jadi media pembelajaran adalah salah satu metode dalam mengatasi segala macam persoalan dalam mengajar, bukan saja mengatasi persoalan, namun media pemberi pembelajaran memberi berbagai informasi yang komprehensif kepada peserta didik.

Berdasarkan observasi awal di TKN Pembina Ampenan peneliti menemukan masalah terkait dengan media ajar yang masih kurang untuk pengenalan budaya, guru hanya mengenalkan budaya lewat kegiatan sabtu budaya, belum ada guru menggunakan media interaktif untuk mengenalkan budaya sasak. Untuk itu peneliti tertarik mengembangkan media interaktif untuk menambah pengetahuan, pemahaman

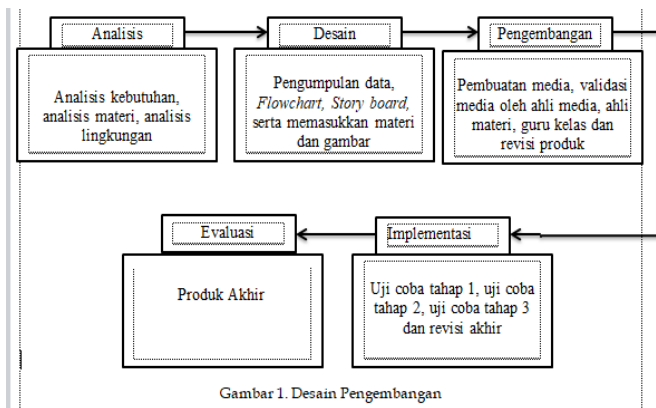
dan wawasan anak usia dini sehingga tumbuh kecintaan anak terhadap budaya.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Research and Development* (R&D). Metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk media interaktif berbasis budaya sasak untuk pendidikan anak usia dini. Adapun yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media interaktif yang berisi materi tentang budaya sasak untuk mengoptimalkan pembelajaran di PAUD. Adapun langkah pengembangannya berupa tahap analisis meliputi: Analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis lingkungan. Berikut tahap perencanaan yaitu menyiapkan cara pembuatan konsep media interaktif berbasis budaya sasak untuk mengenalkan budaya sasak seperti baju adat, alat musik, dan kerajinan yang ada di suku sasak. Selanjutnya tahap Desain meliputi pengumpulan data, membuat *flowchart* serta mencari bahan materi. Selanjutnya tahap pengembangan dengan tujuan menghasilkan media interaktif yang sesuai dengan masukan para ahli. Tahap penyebaran atau implementasi dilakukan di TK Pembina Ampenan. Tahap terakhir dari penelitian ini adalah evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam jangka waktu 1 bulan yang dilaksanakan pada bulan November 2024.

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah kelompok mahasiswa dan guru yang di TK Negeri Pembina Ampenan. Adapun objek pada penelitian ini adalah semua anak kelas B dengan rentang usia 5-6 tahun yang ada di TK Negeri Pembina Ampenan.

Pengembangan media interaktif bertema budaya sasak ini hal pertama yang diperhatikan adalah anak mengenali budaya-budaya yang ada di suku sasak dan anak-anak semakin tertarik untuk mengenal lebih dalam tentang budaya mereka sendiri. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Menurut Suryani dkk (2018) model ADDIE dikembangkan oleh Reisser dan Mollenda untuk merancang sistem pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima langkah, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Langkah pengembangannya di sajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Desain Pengembangan

Hasil dan pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media interaktif berbasis budaya sasak dalam meningkatkan kemampuan literasi anak kelompok B di TKN Pembina Ampenan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil pengembangan pada setiap tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

A. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap ini mencakup tiga pokok analisis, yakni analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis lingkungan.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengobservasi peserta didik kelompok B TKN Pembina Ampenan. Berdasarkan hasil observasi, pengetahuan anak tentang budaya masih rendah ditandai dengan ketika anak ditanya macam-macam alat musik yang ada di suku sasak dari 16 anak 4 orang yang bisa menjawab itupun menjawab 1 samapi 2 alat musik.

Selanjutnya dilakukan analisis terkait media pembelajaran yang berbasis budaya sasak di sekolah. berdasarkan hasil observasi, media pembelajaran untuk mengenalkan budaya di TKN Pembina Ampenan terdiri dari buku cerita bergambar yang sudah jarang dipakai. Terakhir peneliti melakukan study pustaka sehingga peneliti memperoleh ide-ide yang bisa di kembangkan dalam media interaktif berbasis budaya sasak ini.

2. Analisis Materi

Hasil analisis menunjukkan materi pembelajaran di sekolah disesuaikan dengan kurikulum merdeka yang berlaku program tahunan, semesteran, mingguan dan harian yang dirancang oleh sekolah termasuk pengenalan budaya yang dilakukan setiap 1 bulan sekali melalui program sabtu budaya. Hasil wawancara dengan kepala terkait kegiatan sabtu budaya ini adalah anak-anak memakai baju adat ke sekolah. Di sekolah anak-anak akan dikenalkan dengan makanan tradisional, baju adat, alat musik melalui media buku.

3. Analisis Lingkungan

Hasil analisis lingkungan menunjukkan kegiatan pembelajaran di sekolah dilakukan dengan cara tatap muka, namun media pembelajaran untuk pengenalan budaya masih terbatas dan guru hanya menggunakan foto copyan atau buku-buku majalah. Sehingga pembelajaran tersebut kurang menarik untuk anak.

B. Desain (Design)

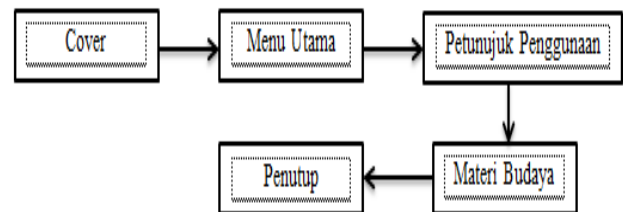
Tahap kedua adalah merancang konsep produk yang akan dikembangkan, sehingga tujuan pembuatan media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan aspek perkembangan yang ingin dikembangkan. Pada tahap ini terdiri dari:

1. Pengumpulan Data

Peneliti melakukan pengumpulan data mengenai pengetahuan anak tentang budaya sasak, media yang sering digunakan di sekolah maupun di rumah. Peneliti juga melakukan pengumpulan data berupa studi pustaka terkait media interaktif untuk mengembangkan pengetahuan anak tentang budaya.

2. Pembuatan flowchart

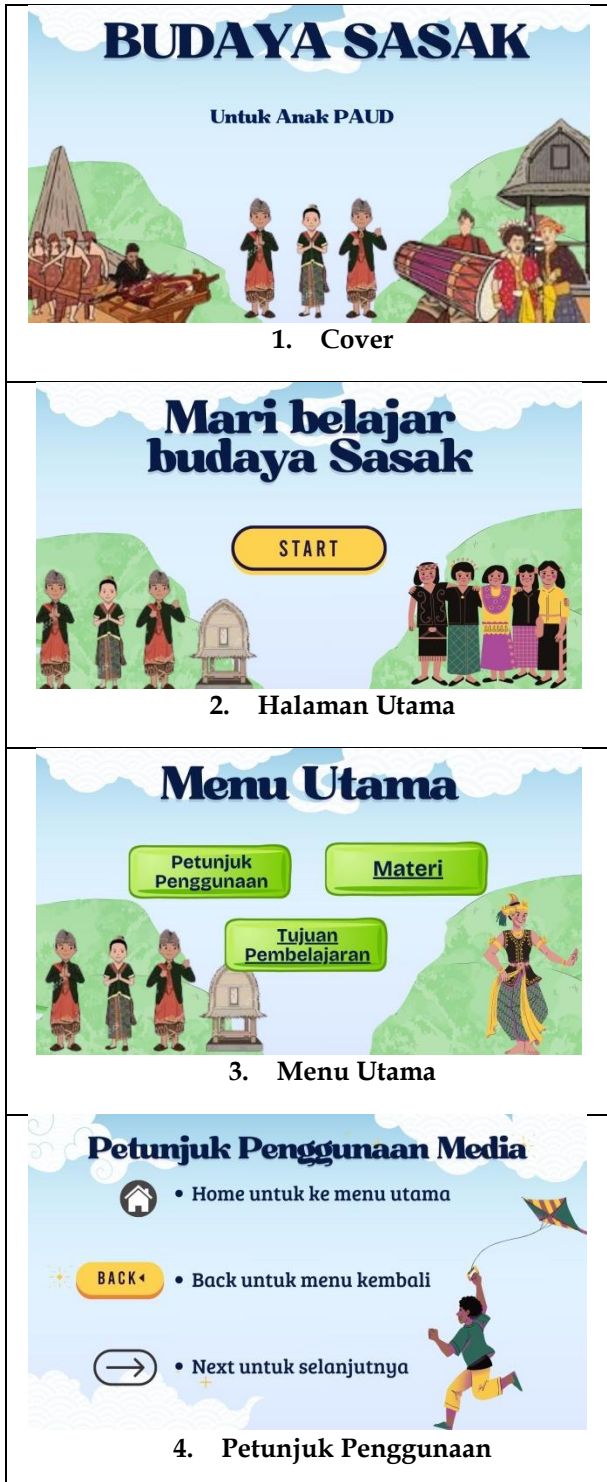
Flowchart menurut Suryani dkk (2018) merupakan diagram alur yang didalamnya berisi tentang alur yang dibuat pada suatu media pembelajaran. Pembuatan *flowchart* media *pop up book* dijelaskan pada gambar 2.



Gambar 2. Desain Flowchart

C. Pengembangan (Development)

Tahap ketiga adalah pengembangan yaitu mengembangkan produk sesuai dengan desain awal yang telah dirancang. Media yang dikembangkan adalah media interaktif berbasis budaya sasak. Pengembangan dilakukan mulai dari pembuatan cover, menu utama, petunjuk penggunaan, memasukkan materi ke dalam media. Langkah-langkah dapat dilihat pada gambar 3.



1. Cover

2. Halaman Utama

3. Menu Utama

4. Petunjuk Penggunaan



5. Tujuan Pembelajaran

6. Menu Materi

7. Materi Baju Adat

8. Materi Alat Musik

9. Materi Kerajinan

**Dongeng Sasak
Tegodek-Godek dan Tuntel-Tuntel**

Pada suatu hari tegodek-godek dan tuntel-tuntel berjanji untuk bertemu di kali. Namun di luar dugaan, kali yang mereka kunjungi sedang dilanda banjir bandang besar. Mereka pun duduk di tepi kali, tak berselang lama mereka melihat pohon pisang yang hanyut terbawa banjir. "Tuntel-tuntel apakah kamu mau menanam pohon pisang? agar aku ambilkan untuk kita tanam di rumah sembari kita bagi dua" kata tegodek-godek. "Iya boleh, tetapi kamu yang bawa sampai ke rumah." jawab tuntel-tuntel.

Sesampainya di rumah, mereka pun membagi pisang tersebut. "Aku memilih pangkal karena pangkal adalah bakal tumbuhnya tunas-tunas yang nanti akan menghasilkan buah." kata tuntel-tuntel. "Kalo aku memilih ujungnya karena ujungnya adalah tempat buahnya." sambung tegodek-godek. Mereka pun membawa pulang ke rumah masing-masing. Tuntel-tuntel menanam pisang di belakang kandang kuda yang dipenuhi dengan kotoran kuda tersebut, sedangkan tegodek-godek menanam pisangnya di atas pohon asam.



10. Dongeng Sasak

Lanjutan

Hari ke minggu, minggu berganti bulan, bulan pun berganti tahun. Setiap harinya tegodek-godek mengawasi pohon pisang milik tuntel-tuntel. "Berapa daun pisang mu Tuntel?," baru dua," "saya juga begitu." Kata tegodek-godek kepada tuntel-tuntel. Tegodek-godek selalu menanyakan hal yang sama, tetapi dibalik kondisi yang dilaminya tidak sesuai dengan perkataannya. Hingga pada saat pohon pisang tuntel-tuntel berubah lebat, sedangkan tanaman pisang tegodek-godek makin lama makin kering. Tegodek-godek melihat tuntel-tuntel yang ingin memetik pisang, akan tetapi selalu gagal.

Melihat hal demikian, tegodek-godek mulai melaksanakan niat busuknya untuk mengakhiri tuntel-tuntel. Setelah tuntel-tuntel memberikan izin kepada tegodek-godek untuk membantunya, kemudian tegodek-godek memanjat pohon pisang lalu memakan buah pisang hingga tak terasa sampai habis. "Tega sekali kau menghabiskan buah pisanku." ungkap tuntel-tuntel sambil menunjuk-nunjuk tegodek-godek dari bawah. Tegodek-godek kemudian melempari kulit pisang yang telah dimakannya dan menjeruh tuntel-tuntel untuk memakannya tanpa memahami perasaan yang dialami oleh tuntel-tuntel.

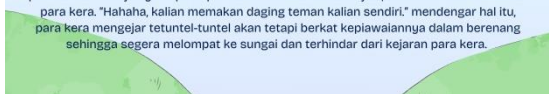


11. Lanjutan Dongeng

Lanjutan

Tidak tahan terhadap sikap tegodek-godek, akhirnya tuntel-tuntel melarikan kain yang dikenakan oleh tegodek-godek untuk menutupi kemaluannya. Tegodek-godek yang merasa khawatir, memutuskan untuk turun melihat tuntel-tuntel yang sudah hilang. "Tuntel ini pisangmu! Kembalilah kainku!" ungkap tegodek-godek seraya di dalam tempurung. Cui loang eceq yang memiliki makna lubang kemaluan, tuntel-tuntel terus berteriak di dalam tempurungnya dengan perkataan tersebut. Hingga tegodek-godek menyangka bahwa yang menjawab teriakannya tersebut adalah kemaluannya sendiri.

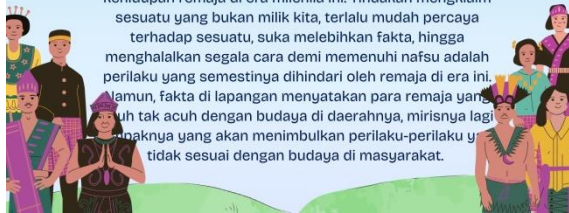
Dengan penuh amarah, tegodek-godek memukul kemaluannya dengan batu hingga ia mati. Melihat hal tersebut, tuntel-tuntel mengambil daging sahabatnya lalu dijadikan permen dan menjulnya kepada para kera. Setelah habis terjual, tuntel-tuntel meneriaki para kera. "Hahaha, kalian memakan daging teman kalian sendiri." mendengar hal itu, para kera mengejar tuntel-tuntel akan tetapi berkat kepiawaiannya dalam berenang sehingga segera melompat ke sungai dan terhindar dari kejaran para kera.



12. Lanjutan Dongeng

Pesan Moral

pesan moral dari cerita tersebut ada kaitannya dengan kehidupan remaja di era milenial ini. Tindakan mengklaim sesuatu yang bukan milik kita, terlalu mudah percaya terhadap sesuatu, suka melebihkan fakta, hingga menghalalkan segala cara demi memenuhi nafsu adalah perilaku yang semestinya dihindari oleh remaja di era ini. Namun, fakta di lapangan menyatakan para remaja yang sudah cukup tua tak acuh dengan budaya di daerahnya, mirisnya lagi banyak yang akan menimbulkan perilaku-perilaku yang tidak sesuai dengan budaya di masyarakat.



13 Pesan Moral

Terima Kasih

Mohon maaf jika ada kesalahan dalam menyampaikan materi. Sampai jumpa.



14 Penutup

Pada halaman pertama terdapat cover media yang berisi tema pembelajaran yakni budaya sasak. Pada halaman cover ini dilengkapi dengan gambar-gambar ilustrasi budaya sasak seperti seseorang yang sedang memakai baju adat, gambar seseorang yang sedang memainkan alat musik gendang belek, gambar seseorang yang sedang nyesek (menenun), gambar seseorang yang sedang menari, gambar ilustrasi rumah adat suku sasak. Tujuan dipakai gambar-gambar untuk menarik perhatian anak serta menyesuaikan juga dengan tema yang diangkat yakni tema budaya sasak.

Pada halaman kedua berisi kata-kata ajakan "Mari Belajar Budaya Sasak". Serta pada halaman kedua ini dilengkapi dengan tombol start yang berfungsi untuk ke halaman berikutnya.

Pada halaman yang ketiga berisi menu utama yang terdiri dari tombol petunjuk penggunaan, tombol tujuan pembelajaran, dan tombol materi. Tombol-tombol ini akan otomatis ketika ditekan akan berlanjut kehalaman sesuai dengan yang ditekan. Misalnya, tombol petunjuk penggunaan ditekan akan langsung otomatis ke halaman petunjuk penggunaan. Bergitu juga tombol tujuan pembelajaran maupun materi.

Pada halaman yang keempat berisi petunjuk penggunaan media yang berisi tanda home untuk kembali ke menu utama. Tombol back untuk kembali ke halaman sebelumnya. Tombol netx untuk ke halaman selanjutnya. Tombol-tombol ini akan otomatis ketika ditekan akan langsung kehalaman sesuai dengan petunjuknya.

Pada halaman kelima berisi tujuan pembelajaran yaitu Identitas Diri: **Mengenali diri** sebagai bagian dari suku Sasak dan bangga akan identitasnya. **Keunikan Budaya:** Memahami keunikan budaya Sasak, seperti pakaian adat, tarian, makanan tradisional, dan rumah adat. **Nilai-nilai Luhur:** Menyerap nilai-nilai luhur yang terkandung dalam budaya Sasak, seperti gotong royong, kesopanan, dan kejujuran.

Pada halaman keenam terdapat menu materi yang berisi tombol materi baju adat, tombol materi alat musik, tombol materi kerajinan. Tombol-tombol ini jika ditekan akan menuju halaman materinya. Misanya, tombol baju adat ditekan akan otomatis ke halaman materi baju adat begiru juga tombol materi kerajinan alat musik dan tombol dongeng.

Pada halaman ketujuh berisi materi baju adat atau baju khas suku sasak. Serta nama baju adat laki-laki dan nama baju adat perempuan. Tujuan dari materi baju adat ini untuk mengenalkan baju adat suku sasak serta guru dapat menjelaskan sejarah dan arti warna baju tersebut.

Pada halaman kedelapan berisi tentang materi alat musik seperti alat musik gendang belek yang dimainkan dengan cara dipukul, alat musik pereret yang dimainkan dengan cara ditiup, dan alat musik cungklik yang dimainkan dengan cara dipukul. Pengenalan alat musik ini bertujuan agar anak-anak mengenal macam-macam alat musik suku sasak dan pengetahuan anak tentang budaya lokal semakin kuat.

Pada halaman kesembilan terdapat materi tentang menenun. Pada materi ini juga dapat menjelaskan kegiatan menenun sebagai kerajinan suku sasak serta guru dapat menjelaskan dimana anak-anak bisa melihat secara langsung orang-orang yang menenun.

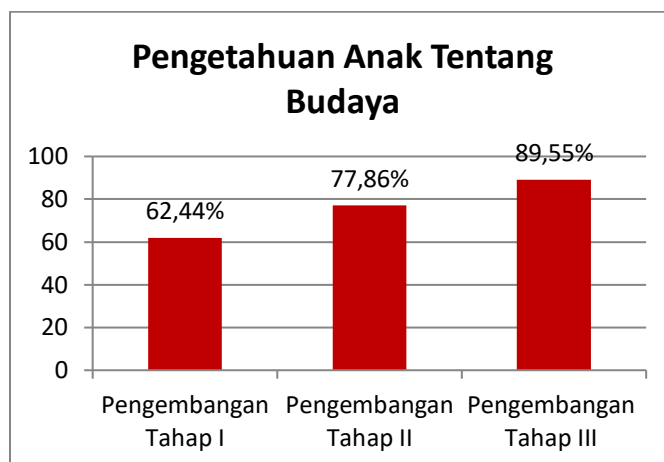
Pada halaman kesepuluh, sebelas dan halaman dua belas berisi tentang cerita rakyat sasak yang berjudul "Tegodek-Godek dan Tetuntel-Untel" dan pada halamannya ketiga belas terdapat pesan moral yang disampaikan dalam cerita rakyat tersebut.

Pada halaman terakhir berisi ucapan terima kasih dan ucapan minta maaf apabila ada kesalahan dalam menyampaikan materi.

D. Implementasi (*Implementasion*)

Implementasi atau penyebaran media interaktif ini dilakukan di TKN Pembina Ampenan pada anak kelas B yang berjumlah 16 orang. Pada tahap implementasi ini dilakukan III tahap pengembangan, setiap pengembangan terdapat beberapa langkah yang peneliti lakukan, yakni tahap perencanaan: pada tahap ini guru dan siswa menyiapkan ruang belajar siswa, menyiapkan LCD, serta alat dan bahan yang akan digunakan ketika dilakukan uji coba produk media interaktif yang sudah dikembangkan ini. Langkah selanjutnya tahap pembukaan: pada tahap ini disampaikan topik pembelajaran, tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari itu. Langkah selanjutnya adalah kegiatan inti: pada tahap ini disampaikan pembelajaran dengan bantuan media interaktif berbasis budaya sasak ini. Langkah selanjutnya adalah tahap penutup: pada tahap ini guru menanyakan kembali pembelajaran yang sudah disampaikan, menanyakan perasaan anak dan menyampaikan pembelajaran selanjutnya. Grafik hasil penelitian tentang pemahaman anak terhadap budaya dengan

bantuan media interaktif ini bisa dilihat pada Grafik 1.



Gambar 4. Hasil Penelitian

Dari grafik di tabel di atas dapat dinyatakan bahwa media interaktif berbasis budaya efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang budaya di TKN Pembina Ampenan tahun ajaran 2024/2025. Pada pengembangan tahap I dari 16 anak rata-rata pengetahuan anak tentang budaya sebanyak 62,44% dengan kategori mulai berkembang. Sedangkan pengembangan tahap II meningkat 15,42% menjadi 77,86% dengan kategori berkembang sesuai harapan. Pengembangan tahap III meningkat lagi sebanyak 11,69% dengan kategori berkembang sangat baik.

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang budaya sasak secara mendalam. Secara keseluruhan berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran pengenalan budaya dengan bantuan media interaktif berbasis budaya sasak ini dapat dikatakan berhasil karena dalam penerapan pembelajaran dengan bantuan media interaktif berbasis budaya sasak ini mampu meningkatkan pemahaman anak tentang budaya sasak yang terlihat pada masing-masing indikator yang ada di instrumen terus meningkat dan memenuhi target keberhasilan.

E. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah selesai diimplementasikan pada seluruh anak kelompok B di TKN Pembina Ampenan tahap selanjutnya adalah evaluasi produk untuk menyempurnakan media. Hal ini senada dengan pendapat Sumarsono & Mulyani (2020) menyatakan bahwa tahap evaluasi (*Evaluation*) merupakan tahap akhir

dari pengembangan ADDIE dimana tahap ini berguna untuk digunakan. Pada tahap ini media Interaktif berbasis budaya sasak yang telah dikembangkan ditentukan apakah sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran atau masih dibutuhkan perbaikan berdasarkan saran dan masukan yang didapatkan pada tahap sebelumnya. Perbaikan atau evaluasi ini dilakukan apabila dalam uji coba pemakaian ditemui kelemahan dari media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi media, materi, respon guru, dan respon peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis budaya sasak valid digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas terhadap uji coba kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan materi, respon guru, respon peserta didik terkait media interaktif berbasis budaya sasak dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah pengembangan media interaktif berbasis budaya sasak lima tahapan dengan model pengembangan ADDIE yaitu pada tahap *analysis*, *design*, dan *development*, *Implementasion* dan *evaluation*. Pada tahap uji coba rata-rata perentasi dari ahli media dan materi yakni 91% dengan kategori layak digunakan. Pada pengembangan tahap I dari 16 anak rata-rata pengetahuan anak tentang budaya sebanyak 62,44% dengan kategori mulai berkembang. Sedangkan pengembangan tahap II meningkat 15,42% menjadi 77,86% dengan kategori berkembang sesuai harapan. Pengembangan tahap III meningkat lagi sebanyak 11,69% dengan kategori berkembang sangat baik.

Saran

Darai pengembangan yang telah dilakukan peneliti memberikan saran untuk mengembangkan lagi media interaktif ini agar semakin menarik serta materinya bisa di ubah-ubah sesuai dengan topik pembelajaran di sekolah. Untuk guru yang ingin menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton media interaktif ini bisa menjadi solusi untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Aryanti, D. F., Musaddat, S., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengembangan Media Buku Bergambar Bahasa Indonesia Berbasis Keatfian Lokal Suku Sasak. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 261-270.
- Catya, K., Anggalih, N. N., & Ardani, M. W. (2024). Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Budaya Sadar Bencana Banjir Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Sasak: Desain Vsual Dan Komunikasi*, 6(2), 315-325.
- Fitri, R., & Rakimahwati. (2022). Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumabang Duo Baleh Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersoanal Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 239-251.
- Fitriani, A., Rassy, S. F., & Suyanto, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran 3D AR Budaya Sasambo: Pemahaman Budaya Sejak Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 189-200.
- Guspitawati, S., Saputra, A., & Estuhono. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Sentra Tema Alam Semesta Subtema Gejala Alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4049-4056.
- Munawaroh, H., Fauziddin, M., & Haryanto, S. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah Melalui Multimedia Interaktif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057-4066.
- Ningrum, P. P., Wahyuningrum, A. K., & Lestaringrum, A. (2022). Penggunaan Media Berbasis Budaya Pacerin Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *Journal of Modern Early Childhood Education*, 02(01), 7.
- Ramdani, S., Yuliastri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Kegiatan Strorytelling Dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153-160.
- Sumarsono, M. B. & Mulyani. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu "Kuartet Kingdom" Pada Pembelajaran Tematik Materi Kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 8(3), 487-496. [HYPERLINK "https://ejournal.unesa.c.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35008"](https://ejournal.unesa.c.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35008)
<https://ejournal.unesa.c.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35008>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Suryani, N., Setiawan, A., &Putria, A.(2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 15.
- Zain, I. M., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Cerita Rakyat Sasak "Putri Mandalika" Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 187-194.