

Pengembangan media seni mainan tradisional untuk pembelajaran seni budaya anak

Aida Roihana Zuhro* & Pramudya Cahyandaru

Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding Author; Email: aidaroihanazuhro@uny.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan mengetahui kelayakan media digital mainan tradisional untuk pembelajaran seni budaya Sekolah Dasar (SD). Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D melalui menganalisis, mendesain, mengembangkan, melaksanakan, dan menilai media digital mainan tradisional. Media digital mainan tradisional bersumber dari beberapa mainan anak tradisional yang ditemukan di Yogyakarta, Magelang, Klaten, Sleman, dan Bantul untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran digital untuk anak SD. Mainan anak tradisional tersebut bersumber dari seni budaya tradisi yaitu kesenian wayang kulit purwo sebagai ide penciptaan mainan anak seperti umbul, wayang kertas, hiasan buku, hiasan pensil dan sebagainya sebagai mainan anak yang mengajarkan literasi nilai-nilai budaya lokal. Penggunaan media ini diharapkan dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak pada tahap operasional konkret. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan berdasarkan penilaian ahli materi & ahli media, ditemukan bahwa media ini layak digunakan untuk mengajarkan literasi budaya tradisi lokal kepada anak SD, literasi matematika seperti pada dakon dan dapat pula sebagai sumber ide anak untuk cerita dan sumber ide menggambar.

Kata kunci: mainan anak, media dan seni budaya

Development of traditional toy-art media for children's cultural arts learning

Abstract

This study aims to create and determine the feasibility of digital media for traditional toys for learning arts and culture in Elementary Schools (SD). The research method used is R&D through analysing, designing, developing, implementing, and assessing digital media for traditional toys. Digital media for traditional toys is sourced from several traditional children's toys found in Yogyakarta, Magelang, Klaten, Sleman, and Bantul to be developed into digital learning media for elementary school children. The traditional children's toys are sourced from traditional cultural arts, namely the art of wayang kulit purwo as an idea for creating toys such as banners, paper puppets, book decorations, pencil decorations and so on, as children's toys teach literacy of local cultural values. This media is expected to stimulate various aspects of children's development at the concrete operational stage. Based on the results of interviews with teachers and based on the assessment of material experts & media experts, it was found that this media is suitable for teaching local traditional cultural literacy to elementary school children, mathematical literacy as in Dakon and can also be a source of children's ideas for stories and sources of drawing ideas.

Keywords: traditional children's toys, media, and cultural arts

Article history

Submitted:
20 November 2021

Accepted:
1 April 2022

Published:
30 April 2022

Citation (APA Style):

Zuhro, A. R. & Cahyandaru, P. (2022). Pengembangan media seni mainan tradisional untuk pembelajaran seni budaya anak. *Imaji*, 20(1), 34-46. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i1.45291>

PENDAHULUAN

Setiap generasi dibentuk dan membentuk pola peradaban. Hal ini dapat dilihat dari generasi *baby boomer* yang dulu menghabiskan masa kecilnya bermain dengan teman sebayanya. Lain halnya pada generasi milenial (generasi Y) dimana permainan masa kecilnya mirip dengan generasi sebelumnya

namun mulai mengenal permainan teknologi digital yang sedang berkembang saat itu. Tentu hal ini juga terjadi di generasi setelahnya. Pada generasi Z, perlahan mulai meninggalkan permainan tradisional yang dahulu menjadi permainan favorit generasi baby boomer. Pada generasi Z ini, dominasi perangkat (gawai) yang dewasa ini berkembang pesat turut serta dalam mengisi hari-harinya. Perkembangan teknologi informasi sangat membantu siapapun untuk mempermudah dan mengakses informasi. Terdapat perbedaan karakteristik yang signifikan pada generasi Z dan beberapa generasi sebelumnya adalah pada penguasaan teknologi. Teknologi merupakan hal yang sudah menjadi bagian dalam kehidupan, karena mereka lahir dimana akses terhadap internet dan sudah menjadi kebiasaan bahkan membudaya.

Generasi *strawberry* menggambarkan realitas generasi saat ini. Digambarkan seperti buah stroberi yang nampak secara luar memiliki tampilan yang eksotis, namun ketika dibenturkan stroberi akan mudah untuk hancur. Generasi ini adalah generasi yang penuh dengan gagasan kreatif tetapi mudah menyerah dan gampang sakit hati (Kasali, 2017). Kemajuan teknologi dan informasi dapat membuat anak lebih punya banyak referensi untuk berkarya, ditambah ciri generasi stroberi yang inovatif dan kreatif adalah peluang yang dapat menciptakan banyak kebermanfaatannya. Namun hal ini memang dibutuhkan pengoptimalan kemampuan literasi digital yang baik, agar dapat menyaring beberapa hal yang baik/buruk atau permasalahan serta dapat memberikan kebermanfaatannya.

Adapun generasi *strawberry* pada anak usia sekolah dasar, jika dilihat dari segi umur sesuai dengan perkembangan menurut kognitif Piaget masuk pada tahap operasional konkret. Ciri anak pada tahap operasional konkret adalah membutuhkan objek nyata dalam belajarnya, anak dapat membagi klasifikasi benda konkrit dan memahami hubungan antar benda-benda, contoh kemampuan mengingat : ukuran, panjang, suhu, panas tidak panas, dan mulai dapat membandingkan volume.

Diluar dari diri anak yang sedang berkembang, kebudayaan sangat dinamis dan terus berkembang seiring dengan pengetahuan dan teknologi. Perkembangan kebudayaan itu secara langsung maupun tidak langsung akan menggeser kebudayaan terdahulu, beralih ke kebudayaan baru. Berdasarkan observasi lapangan pada tanggal 21 Juli 2021 di daerah Jln. Pareanom, Yogyakarta, dapat terlihat jelas yaitu mulai tergesernya mainan anak tradisional di wilayah Yogyakarta ini karena terdesak oleh perkembangan mainan anak modern yang lebih praktis dan menarik. Keberadaan dan jenis mainan anak tradisional mulai ditinggalkan dari dunia anak di sekitar kita. Permainan tradisional atau biasa disebut “dolanan anak” adalah salah satu aset budaya Nasional yang harus dilestarikan (Ernawati, 2006). Pelestarian ini sangat dibutuhkan agar permainan tradisional tidak ditinggalkan dan dapat berkembang. Selain karena faktor perkembangan teknologi yang pesat, kurangnya minat anak dalam bermain permainan tradisional disebabkan pula oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu faktor sejarah, kebijakan dalam pendidikan formal, hilangnya infrastruktur dan urgensi permainan tradisional dengan permainan yang lebih modern (Haryono, 2014). Jika anak melupakan permainan tradisional dan lebih menyukai permainan modern dikhawatirkan dapat menumbuhkan sikap individualis dan apatis pada anak-anak. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh minimal dua anak atau lebih, menggunakan alat-alat yang relatif sederhana dan mudah ditemukan (mencerminkan kepribadian bangsa) mengingat permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya kita sendiri. Anak-anak dapat berlatih menguasai diri, menghargai dan mengakui kekuatan orang lain dan berlatih berkeliling (Eka Saputra, 2017). Permainan tradisional memiliki peranan penting dalam memberikan pemahaman tentang pendidikan multikultural, anak akan memahami keanekaragaman budaya nasional agar dapat menumbuhkan rasa hormat, rasa toleransi di tempat mereka tinggal maupun lingkungan luar.

Anak-anak pada generasi stroberi berbeda dengan anak-anak zaman dahulu yang sering bermain di luar bersama teman-teman. Hal tersebut sejalan dengan temuan observasi di Jln Pareanom, yang merupakan salah satu permukiman di Yogyakarta, hanya sedikit mainan anak tradisional yang diketahuinya dan jarang sekali ditemukan anak-anak bermain permainan tradisional dan lebih memilih asik dengan gadgetnya. Dukungan orang tua dan fasilitas sangat penting untuk memantau anak yang asik dengan gadgetnya. Oleh karena itu, agar mainan anak tetap dapat dicintai dan dimainkan oleh anak-anak generasi stroberi, bantuan teknologi sebagai pendekatan awal dapat dilakukan. Anak dapat diberikan pemahaman terlebih dahulu terkait ragam mainan anak tradisional dan cara memainkannya secara digital sesuai zamannya, supaya anak dapat tertarik dan mulai mengenali dan harapannya selanjutnya dapat memainkannya. Macam mainan anak tradisional beserta cara memainkannya yang disajikan secara digital dapat menjadi salah satu alternatif orangtua dalam mengenalkan ragam mainan anak tradisional dengan pendekatan teknologi untuk menarik atensi generasi stroberi. Selain dalam lingkup keluarga, mainan tradisional juga dapat dikenalkan melalui pembelajaran di Sekolah Dasar.

Literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan yang wajib dimiliki generasi yang tumbuh berkembangnya berdampingan dengan pesatnya teknologi. Literasi digital dapat dimaknai sebagai cara untuk mencari, memilah, menyebarkan, mengirim, menerima, mengevaluasi, dan membuat konten digital dari berbagai format berdasarkan kebutuhan maupun untuk memecahkan masalah. Pemilihan teknologi digital tentunya juga harus disesuaikan dengan karakteristik media dan tujuan yang ingin diharapkan. Penyajian media pembelajaran mainan anak tradisional dalam bentuk digital paling tidak dapat melalui 3 hal, yaitu : smartphone, laptop, platform digital. Pada penelitian ini, smartphone tidak dipilih karena terlalu banyak distraksi atau gangguan seperti: notifikasi, social media, panggilan masuk dsb yang berakibat menyulitkan orangtua untuk menggunakan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) dalam membimbing dan mengenalkan permainan tradisional. Platform digital seperti adobe capitative, SCORM, HTML 5 juga tidak dipilih karena membutuhkan koneksi internet setiap kali ingin menggunakan MPI. Sehingga powerpoint dianggap menjadi solusi dari pengembangan MPI karena fleksibilitasnya dalam menggunakan dan tidak memerlukan koneksi internet, serta dapat meminimalisir distraksi pada saat anak dalam bimbingan orangtua maupun guru.

Penelitian ini akan menjelaskan ragam dan cara bermain mainan tradisional di Yogyakarta dan sekitarnya dalam wujud MPI. MPI pengenalan mainan anak tradisional dapat digunakan sebagai media untuk memahami konsep dan pentingnya seni budaya, Sikap apresiasi, kreativitas dan peran serta generasi stoberi dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal. Permainan anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah jenis mainan anak yang ada artefaknya yang memiliki nilai artistic, estetik, edukatif produk dari seni kriya seperti dakon, gasing dan beberapa mainan anak tradisional lainnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan seni anak pada pembelajaran seni budaya baik dalam lingkup keluarga maupun dalam pendidikan formal (sekolah dasar). Mengenalkan mainan anak tradisional melalui kegiatan apresiasi maupun kreasi adalah sebagai upaya untuk membangun pengalaman estetik dan artistik terhadap anak dan pengembangan nilai edukasi, apresiasi, dan kreasi anak. Oleh sebab itu, maka manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah (1) manfaat teoritis hasil penelitian ini menambah referensi bahan bacaan dan mainan anak tradisional yang dapat digunakan untuk media pembelajaran seni anak untuk menambah wawasan apresiasi dan kreasi anak melalui permainan. (2) Manfaat Praktis, Bagi pendidik seni anak, dengan memahami media mainan anak tradisional dengan baik akan menambah wawasan bagi guru, Bertambahnya wawasan mengenai permainan anak yang dapat dijadikan alat edukasi untuk mengembangkan kemampuan anak. dan (3) bagi anak, untuk menambah perbendaharaan mainan yang dapat digunakan untuk belajar dan bermain.

METODE

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R & D). Penelitian pengembangan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif Mainan Anak Tradisional. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE.

Prosedur Pengenalan RND

Tabel 1. Prosedur pelaksanaan penelitian

Analyze	Analisis cakupan materi Analisis kebutuhan media
Design	Rancangan produk awal Penyusunan instrumen Pemilihan format Pemilihan media Penyusunan media pembelajaran interaktif Mainan Anak Tradisional
Develop	Produk Peninjauan ahli materi dan media Revisi produk
Implemen	Penerapan media pembelajaran Keefektifan media pembelajaran
Evaluate	Analisis Penyempurnaan Produk akhir

Tabel tersebut merupakan prosedur yang akan dilakukan dalam mengembangkan media. Berikut penjelasannya.

Analyze

Tahap ini peneliti menetapkan masalah yang di peroleh dari masalah yang ada di lapangan. Analisis awal ini didasarkan pada observasi lapangan, wawancara yang di lakukan pada anak-anak yang ada jl. Paeanom dan di wilayah kota Yogyakarta. Dari analisis materi diatas, maka tujuan multimedia permainan tradisional yaitu dapat menjadikan media pengenalan ragam mainan tradisional yang ada di sekitar anak-anak.

Design

Tahap ini dilakukan dengan cara membuat perencanaan-perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada. Tahap desain ini dilakukan pada bulan Mei 2021. Design dibuat setelah analisis selesai dibuat. Adapun Rancangan *design* sesuai dengan kebutuhan lapangan (anak-anak) yaitu: Penyusunan instrumen penelitian, perumusan materi (ragam mainan anak) dan pembuatan rancangan awal media berupa multimedia pembelajaran interaktif.

Develop

Pengembangan dilakukan pada bulan Mei sampai Juni 2021. Di dalam tahap ini, wujud realisasi dilakukan berdasarkan hal yang telah dianalisis. Tahap pengembangan media didasarkan pada *flowchart* dan *storyboard* yang sudah dibuat.

Impement

Tahapan ini terbagi menjadi 3 langkah, yaitu uji coba pendahuluan, uji coba awal, dan uji coba lapangan. Adapun uji coba awal dan uji coba lapangan dilakukan setelah dilaksanakan setelah mendapatkan penyataan valid dari ahli materi dan ahli media.

Evaluate

Tahap ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2021. Adapun tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam menentukan kelayakan dari media yang dibuat berupa media pembelajaran interaktif Mainan Anak Tradisional. Adapun dasar dalam proses evaluasi ini berupa revisi produk berdasarkan pada hasil dari penilaian oleh ahli materi, media. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas, menghitung, mengukur, dan menganalisis seberapa efektif media pembelajaran interaktif Mainan Anak Tradisional.

1. Tempat dan waktu penelitian

Tempat penelitian adalah di Yogyakarta dan sekitarnya, kampus seni Rupa dan di Sanggar di Yogyakarta. Pengambilan sampel mainan anak tradisional dilakukan di masyarakat, pasar, pertokoan, perajin yang ada di Yogyakarta dan sekitarnya. Alasan memilih tempat dan informan penelitian ini, pertama mainan anak tradisional masih banya beredar di masyarakat. Kedua, dalam konteks waktu dan tempat ini mudah diakses dan memiliki bentuk yang berbeda dengan tempat yang lain.

2. Informan penelitian

Informan penelitian ini adalah perajin, mayarakat, anak, dan budayawan sebagai informan kunci. Penentuan informan secara keseluruhan berdasarkan kelompok tempat atau wilayah, wawancara dengan pakar, perajin, dan penjual mainan di wilayah Yogakarta, dan sekitarnya.

3. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang digunakan observasi partisipan. Pengamatan terfokus untuk memperoleh gambaran proses berkarya dan hasil karyanya. Metode wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang mendetail dari informan dilakukan secara terbuka ditujukan kepada para pelaku guru, pengelola sanggar, dan anak. Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data mainan tradisional yang akan dipelajari anak.

4. Objektivitas dan keabsahan data

Data hasil penelitian perlu diuji keabsahannya. Untuk menguji kebenaran atau keabsahan data dilakukan Trianggulasi dengan a). Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara dan dokumentasi. b). Pengamatan mendalam c). Perpanjangan keikutsertaan. (Moeleong, 2019:178)

5. Teknik analisis data

Teknik analisis data menggunakan induktif dengan dua cara yaitu analisis data selama proses pengumpulan data dan analisis data setelah semua data terkumpul. Data yang diperoleh deskripsi kata-kata tentang proses pembelajaran seni lukis anak dan data visual hasil karya lukis anak. Langkah analisis data dalam penelitian ini meliputi:

- a. Tahap pertama setelah data terkumpul melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dilanjutkan reduksi data. Reduksi data adalah sebagai proses pemilihan, pemusatan data, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan dilanjutnya menentukan kesimpulan.
- b. Tahap kedua penyajian data sebagai suatu kumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan dari data yang sudah direduksi. Penyajian data berbentuk deskripsi kata-kata berbasis data.
- c. Tahap ketiga adalah menarik kesimpulan dan temuan hasil penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Permainan dan maianan anak merupakan materi ajar yang penting dalam kegiatan pembelajaran anak. Pengkajian tentang mainan anak tradisional ini perlu terus dikaji, dikembangkan dalam bentuk media dan diterapkan dalam dunia pendidikan anak. Esensi bermain harus menjadi jiwa dan bermakna dari setiap kegiatan pembelajaran anak. Oleh sebab itu, berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi lapangan dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Setting penelitian

Penelitian ini dilakukan di wilayah Yogyakarta dan sekitarnya seperti Sleman, Bantul, Magelang, dan Klaten untuk mencari data penelitian. Data diperoleh dari observasi, dokumen maupun hasil wawancara dengan nara sumber. Mainan anak tradisional masih ada dan masih banyak dijual di toko, di tempat wisata, kios pasar maupun pedagang asongan di Yogyakarta dan sekitarnya. Mencari data tentang pembuat mainan anak sangat sulit, bertanya kepada beberapa orang yang pernah kenal selalu mendapatkan jawaban sudah tidak ada, meninggal, pindah tempat tinggal yang tidak diketahui. Jika kami bertanya kepada penjual maianan seperti di toko, taman wisata tidak mendapatkan jawaban yang meyakinkan. Toko biasanya merahasiakan tempat pembuatannya takut kalo mereka tersaingi. Demikian juga yang pembuat mainan anak tradisional sudah mulai langka, dan belum ada proses regenerasi yang baik. Mainan anak tradisional masih ada yang membuat, ada yang menjual, dan ada yang membutuhkan sebagai media pembelajaran maupun permainan dan belajar anak. Peneliti dapat menemukan beberapa orang tokoh pembuat dan pelestari mainan anak tradisional yang masih bias diakses datanya di Yogyakarta.

Tahap pengembangan

Pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif Mainan Anak Tradisional. ini dilakukan berdasarkan langkah-langkah model ADDIE. Adapun penjabaran hasil tiap tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif Mainan Anak Tradisional yaitu:

1. Tahap analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, analisis yang dilakukan yaitu: analisis awal dan analisis karakteristik anak-anak.

a) Analisis awal

Analisis awal ini dilakukan dengan cara studi literatur serta observasi lapangan. Adapun studi literature dapat ditempuh dengan mengacu pada konsep teori kajian yang mengacu pada langkah pengembangan yang baik, dan macam materi yang dapat dikembangkan agar tercipta pembelajaran yang lebih bermakna. Observasi yang dilakukan yaitu wawancara dan observasi sampel anak-anak

yang berada di wilayah jl Pareanom dan di wilayah kota yogyakarta lainnya. Berdasarkan analisis hasil awal, ditemukan bahwa kebanyakan anak-anak bermain lebih asik dengan gadget sehingga pengetahuan akan ragam mainan anak tradisional kurang. Adapun agar anak-anak dapat lebih mengenali ragam mainan anak tradisional yan terintegrasi dengan wilayah setempat.

b) Analisis materi

Berdasarkan analisis awal, materi yang akan diterapkan dalam media yang akan dibuat adalah mainan anak tradisional wilayah Yogyakarta, Magelang, Klaten, Sleman, dan Bantul untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran digital untuk anak SD. Berikut link ragam materi hasil dari analisa materi: <https://bit.ly/mainananaktradisional>.

c) Analisis tujuan

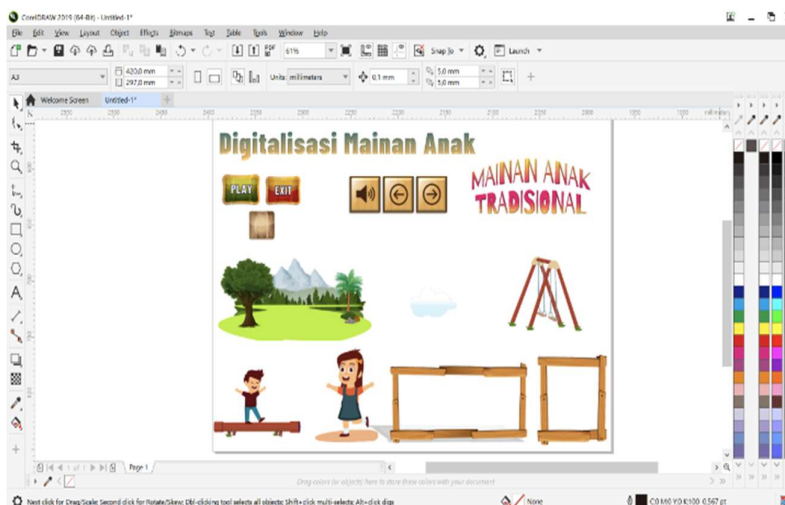
Media media pembelajaran interaktif Mainan Anak Tradisional ini diharapkan dapat menjadikan media pengenalan ragam mainan tradisional yang ada di sekitar anak-anak.

2. Tahap perencanaan (*Design*)

Proses perancangan (design) media pembelajaran interaktif Mainan Anak Tradisional meliputi merumuskan tujuan penelitian. Adapun langkah dalam tahap ini adalah menyusun Flowchart media pembelajaran interaktif dan storyboard Mainan Anak yang dapat diakses pada link berikut: <https://bit.ly/FlowchartmediapembelajaraninteraktifdanstoryboardMainanAnak>.

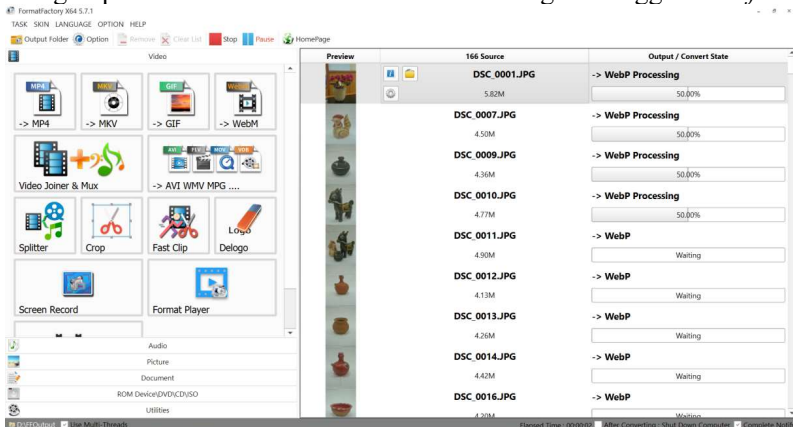
3. Tahap pengembangan (*Development*)

Pembuatan media ini menggunakan *powerpoint 365*, *coreldraw*, *format factory*. Proses produksi dilakukan secara bertahap. Pertama, membuat desain tampilan media pembelajaran interaktif.



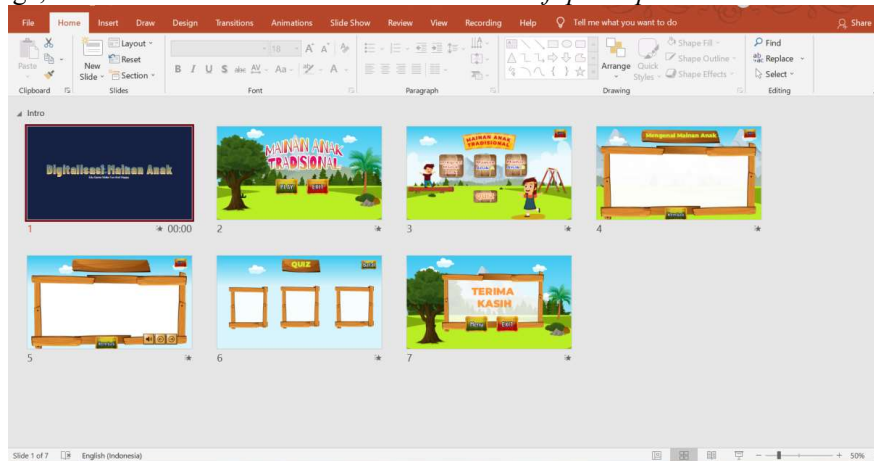
Gambar 1. Mendesain tampilan media interaktif

Tahap kedua, mengompres foto dokumentasi mainan anak dengan menggunakan *format factory*.



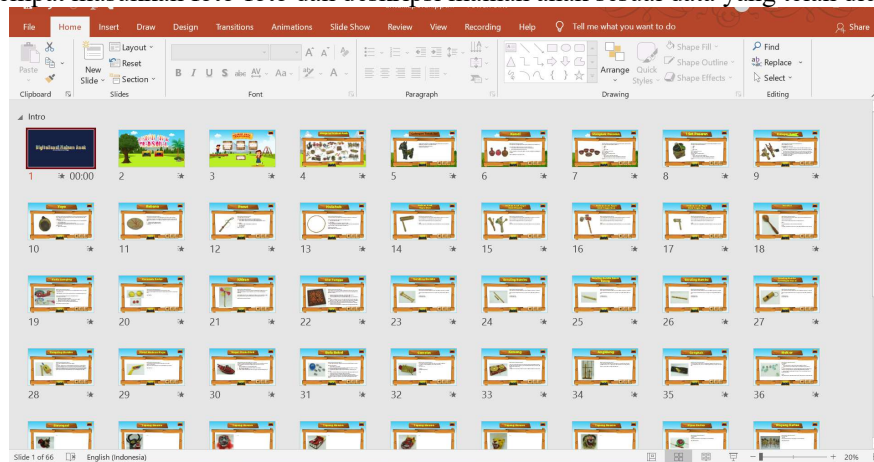
Gambar 2. Proses mengompres dokumentasi dengan menggunakan format factory

Tahap ketiga, memasukkan desain media kedalam *microsoft powerpoint 365*.



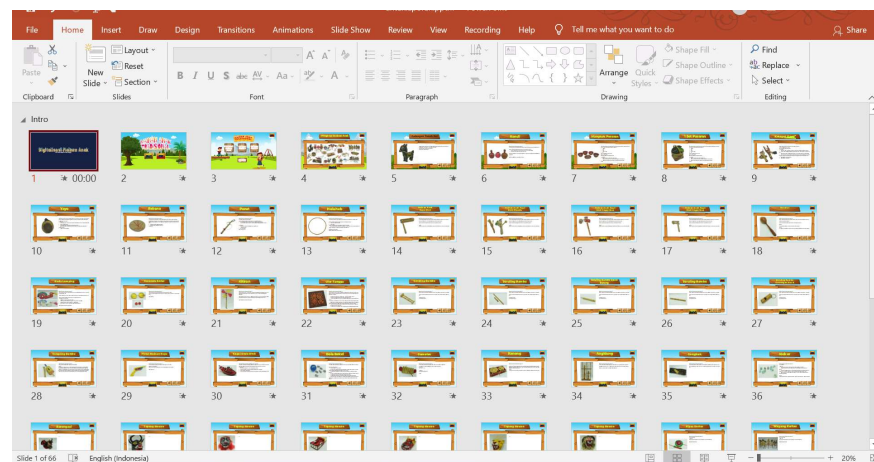
Gambar 3. Memasukkan desain pada media

Tahap keempat memasukkan foto-foto dan deskripsi mainan anak sesuai data yang telah didapat.



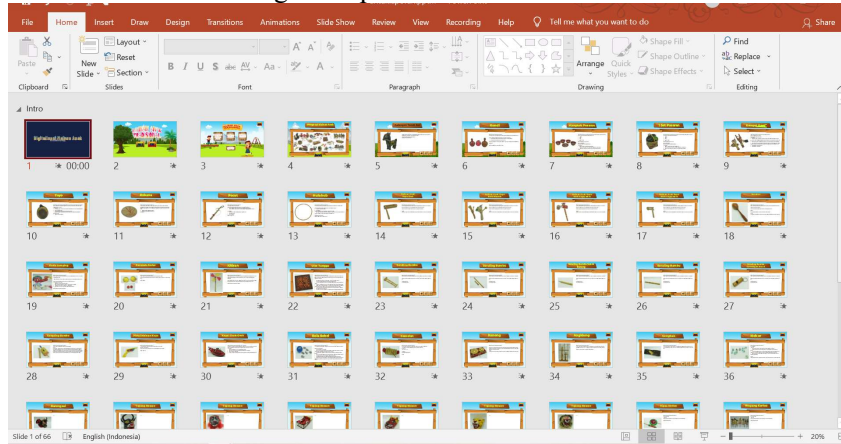
Gambar 4. Memasukkan gambar mainan anak pada media

Tahap kelima memberikan efek dan animasi dan *hyperlink* pada media mainan anak agar interaktif serta memberikan quiz.



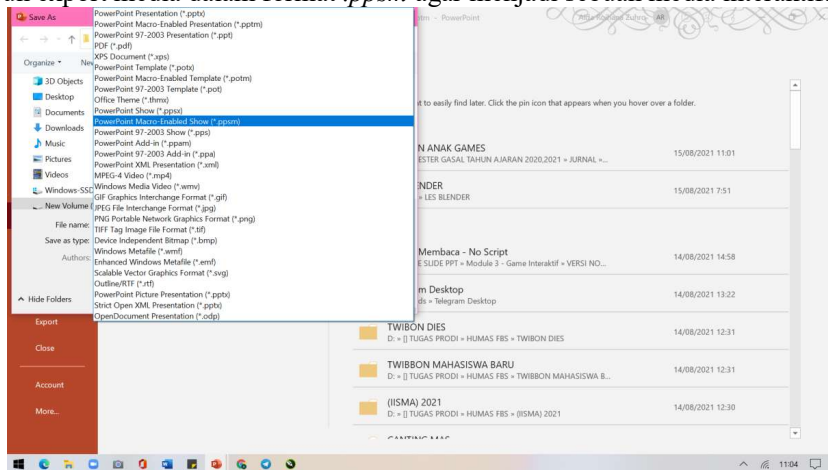
Gambar 5. Memberikan efek animasi dan *hyperlink*

Tahap keenam memasukkan dubbing suara pada mainan anak.



Gambar 6. Pemberian *dubbing* suara

Tahap ketujuh export media dalam format *.ppsm* agar menjadi sebuah media interaktif.



Gambar 7. Meng-*export* media

Media telah selesai dibuat.



Gambar 8. Tampilan awal media interaktif

Hasil uji coba produk (Implementation)

Pada tahap ini, produk diujicobakan atau dinilai oleh ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk memberi penilaian, kritik, maupun saran perbaikan pada produk yang dikembangkan dengan bantuan instrumen penilaian. Berikut hasil penilaian produk oleh ahli materi dan ahli media:

1) Hasil penilaian ahli materi

Hasil dari penilaian ahli materi digunakan sebagai acuan dalam perbaikan produk. Adapun ahli materi dalam pengembangan produk ini adalah Nunik Sulistiati, S.Pd. selaku Guru SD Ketangguhan.

Tabel 2. Hasil penilaian ahli materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Rara-rata
1	Kelayakan Isi	48	3,69
2	Kelayakan Penyajian	27	3,86
3	Kelayakan Bahasa	37	3,7
Jumlah keseluruhan		112	
Rata-rata keseluruhan		3,75	
Persentase keseluruhan		93,75%	
Kriteria kualitas keseluruhan		Sangat Layak	

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui jumlah keseluruhan skor penilaian ahli materi sebesar 112. Persentase keseluruhan ahli materi produk media pembelajaran interaktif mainan anak adalah 93,75%. Sehingga hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif mainan anak yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat layak digunakan.

2) Hasil Penilaian Ahli Media

Penilaian ahli media bertujuan agar mengetahui tingkat kelayakan dari aspek kemediain pada produk yang dikembangkan. Hasil dari penilaian tersebut digunakan sebagai acuan dalam perbaikan produk. Adapun ahli media dalam pengembangan produk ini adalah Pramudya Cahyandaru, M.Pd.. Proses penilaian dilaksanakan pada bulan juni. Adapun data diperoleh dengan memberikan produk berupa media pembelajaran interaktif mainan anak serta instrumen penilaian berupa angket skala likert untuk produk isi media tersebut. Adapun hasil penilaian ahli media yaitu:

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Rara-rata
1	Kemudahan Penggunaan	16	4
2	Fungsional	20	4
3	Desain komunikasi visual	27	2,86
4	Desain instruksional	14	3,5
Jumlah keseluruhan		77	
Rata-rata keseluruhan		3,84	
Persentase keseluruhan		96%	
Kriteria kualitas keseluruhan		Sangat Layak	

Revisi produk (evaluate)

Perbaikan atau biasa disebut revisi terhadap produk yang di kembangkan ini didasarkan pada komentar, saran, dan data dari instrumen yang telah diisi oleh ahli media dan ahli materi. Perbaikan ini dilakukan untuk menyempurnakan produk hingga pengembangannya sampai pada tujuan yang diharapkan. Produk yang sudah sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini merupakan produk akhir pengembangan (*final product*). Berikut ini adalah hasil dari perbaikannya:

a. Revisi produk pengembangan berdasarkan komentar dan saran ahli materi

- 1) Revisi terhadap tata tulis yang belum sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) terutama dalam kata yang bercetak miring

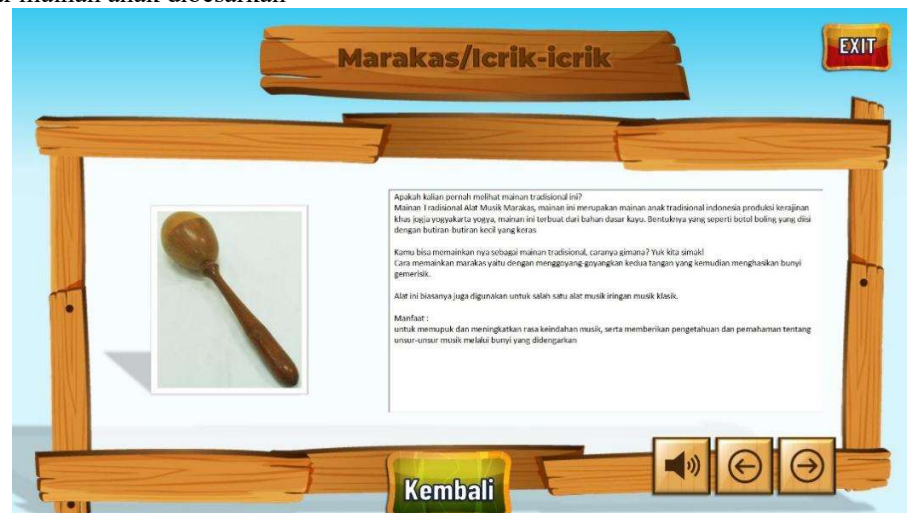


Gambar 9. Media sebelum direvisi



Gambar 10. Media setelah direvisi

2) Gambar mainan anak dibesarkan



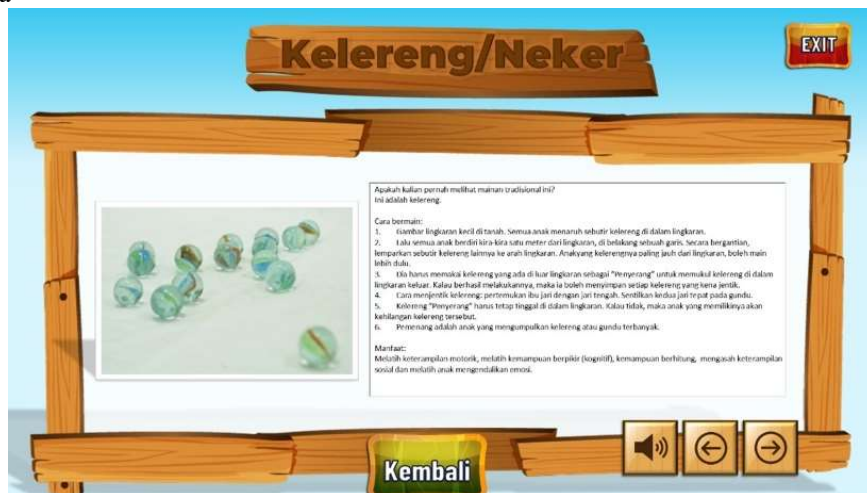
Gambar 11. Media sebelum direvisi



Gambar 12. Media setelah direvisi

b. Revisi produk pengembangan berdasarkan komentar dan saran ahli media

- 1) Pada tampilan slide mainan anak, desain background jangan hanya biru saja, dikembangkan lagi desainnya

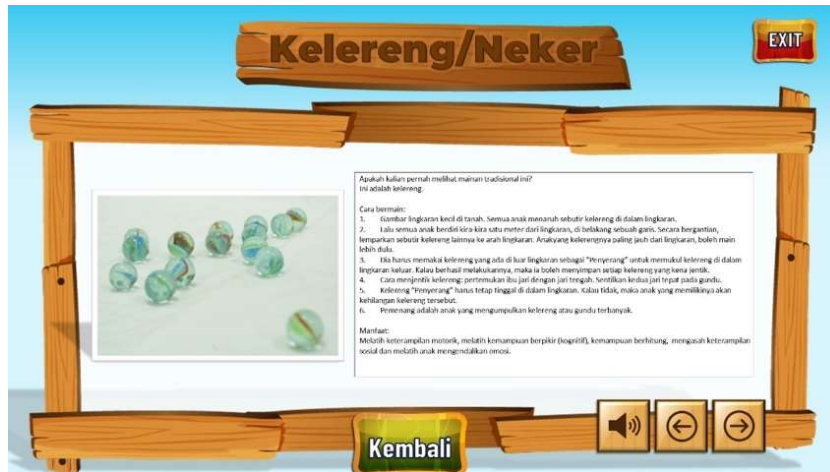


Gambar 13. Media sebelum direvisi



Gambar 14. Media setelah direvisi

- 2) Warna huruf yang digunakan pada nama mainan anak dirubah menjadi warna yang mencolok



Gambar 15. Media sebelum direvisi



Gambar 16. Media setelah direvisi

Kajian produk akhir

Produk akhir Digitalisasi Mainan Anak Tradisional yang dikembangkan merupakan Media Pembelajaran Interaktif dengan prosedur pengembangan mengacu dari model penelitian dan pengembangan ADDIE. Tahapan dalam penelitian ini meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Keterbatasan penelitian

Pengembangan produk *Digitalisasi Mainan Anak Tradisional* sebagai upaya pengenalan mainan anak tradisional kepada anak-anak SD ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

- Subjek uji coba penelitian ini hanya terbatas pada SD Tanggungan mengingat kondisi pandemic
- Evaluasi dari produk *Digitalisasi Mainan Anak Tradisional* untuk pengenalan mainan anak tradisional kepada anak-anak SD hanya terbatas pada evaluasi jangka pendek, dan hanya mengukur dengan quiz ringan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang menghasilkan data visual dalam bentuk jenis mainan anak tradisional dan data deskriptif dan pembahasan penelitian mainan anak tradisional yang dikembangkan sebagai media pembelajaran anak TK dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bentuk mainan anak tradisional yang ditemukan dalam penelitian di Yogyakarta, Magelang, Klaten, Sleman, dan Bantul untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran digital untuk anak pada tahap operasional konkret. Mainan tradisional tersebut bersumber dari seni budaya tradisi yang ada sebagai contoh kesenian wayang kulit purwo sebagai ide penciptaan mainan anak seperti umbul, wayang kertas, hiasan buku, hiasan pensil dan sebagainya sebagai mainan anak yang mengajarkan literasi nilai-nilai budaya lokal.
2. Mengembangkan media digital mainan anak tradisional untuk media pembelajaran seni budaya Sekolah Dasar. Media ini dikembangkan dengan program *powerpoint 365, coreldraw dan format factory*
3. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari ahli materi dan ahli media, media mainan anak tradisional untuk pembelajaran seni budaya di Sekolah Dasar sudah layak digunakan dengan total nilai penilaian ahli materi sebesar 93,75% dan ahli media 96%. Adapun berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan berdasarkan penilaian ahli materi bahwa media ini layak digunakan untuk mengajarkan literasi budaya tradisi lokal kepada anak SD, literasi matematika seperti pada dakon, dan dapat pula sebagai sumber ide anak untuk cerita dan sumber ide menggambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Chee, T. S & Wong A. F. L. (2003). *Teaching and learning with technology*. Singapore: Prentice Hall
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Desmita, D. (2013). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mujib, F., & Rahmawati, N. (2013). *Metode permainan-permainan edukatif dalam belajar bahasa Arab*. Diva Press, Jogjakarta
- David, G. (2016). *Metode pengajaran montessori tingkat dasar aktivitas belajar untuk anak balita*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter, III(1)*, 87-94
- Hendri, Z., & Wulandari, D. (2022). Seni rupa anak & pembinaannya: Perspektif wacana kreativitas dan pedagogi kreatif (I. Malebra (ed.); 1st ed.). Cantrik Pustaka
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional Engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obesi, I(2)*, 86-96
- Johan, H. (1990). *Homo Ludens, fungsi dan hakekat permainan dalam budaya*. Jakarta: LP3ES
- Hurwitz, A., & Day, M. (2007). *Children and their art: Methods for the elementary school*, Eighth Edition. Thomson.
- Kustandi, C. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Digital Indonesia
- Mayer, R. E. (2010). *Multimedia learning second edition (second edi)*. New York: Cambridge University Press
- Misbach, I. (2006). Peran permainan tradisional yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa. *Laporan Penelitian*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan
- Oka, G. P. A. (2017). *Media dan multimedia pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Sugianto, S. & Mayke, T. (1995). *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta: DEPDIKBUD
- Susanto, H. (2019). *Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi*. Banjarmasin: FKIP Universitas Lambung Mangkurat

LAMPIRAN

Produk media pembelajaran

https://drive.google.com/file/d/1DJCYiIi6j9eTvnp9dXOt2m_Iu-4S3r9L/view?usp=sharing