

Media Interaktif *Patriasite* untuk Pengenalan Budaya Lokal Kabupaten Bojonegoro pada Anak Usia 5 – 6 Tahun

Fadila Nanda Aulia¹, Ahmad Samawi², Nur Anisa³

¹⁻³ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

Email: ¹fadila.nanda.1901536@students.um.ac.id, ²ahmad.samawi.fip@um.ac.id, ³nur.anisa.fip@um.ac.id

Korespondensi penulis : fadila.nanda.1901536@students.um.ac.id

Abstract The aim of this research and development is to produce appropriate patriarchal The aim of this research and development is to produce appropriate patriarchal interactive media based on the criteria of being attractive, efficient and effective as a medium for introducing various local cultures in Bojonegoro Regency to children aged 5 -6 years. In fact, several educational institutions still implement local cultural learning This research aims to develop interactive media based on an educational application called "Patriasite" as a means of introducing local culture to Bojonegoro Regency for children aged 5-6 years. This research methodology uses a design development approach. Data was collected through interviews, questionnaires, and documentation from validation and trials. The results of this research show that the Patriasite website can introduce the local culture of Bojonegoro from the aspects of attractiveness and efficiency. This is shown in the results of validation and large and small group trials. From the test results, a percentage of 100% was obtained, meaning that the Patriasite website is very valid in terms of attractiveness and effectiveness.

Keywords : Interaktif media, Patriasite, Local culture

Abstrak Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan media interaktif *patriasite* yang layak berdasarkan kriteria menarik, efisien, dan efektif sebagai media untuk mengenalkan beragam budaya lokal yang ada di Kabupaten Bojonegoro pada anak usia 5 -6 tahun. Faktanya, masih beberapa lembaga pendidikan mengimplementasikan pembelajaran budaya local.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis aplikasi edukatif yang disebut "Patriasite" sebagai sarana pengenalan budaya lokal Kabupaten Bojonegoro bagi anak usia 5-6 tahun. Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan desain pengembangan. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi dari validasi dan uji coba. Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa *Website Patriasite* dapat mengenalkan budaya lokal Bojonegoro dari aspek kemenarikan dan keefisienan. Hal ini ditunjukkan pada hasil validasi dan uji coba kelompok besar dan kecil. Dari hasil uji coba didapatkan persentase sebesar 100%, artinya bahwa *Wbsite Patriasite* sangat valid dari aspek kemenarikan dan keefektifan.

Kata Kunci: media interaktif, patriasite, budaya lokal

1. PENDAHULUAN

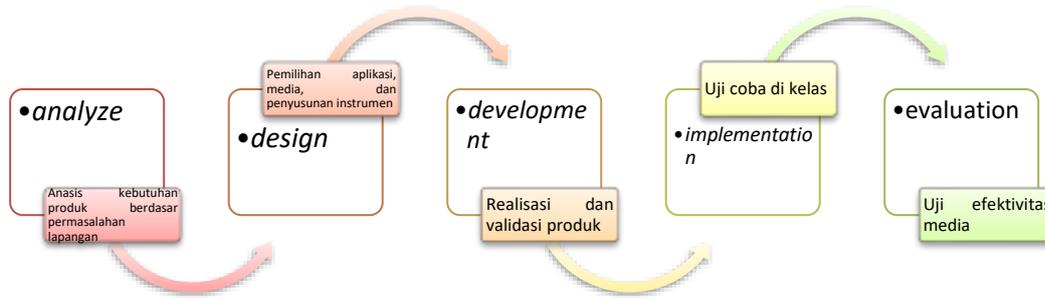
Kemajuan teknologi memberikan dampak yang variatif dalam berbagai aspek, dikarenakan teknologi semakin berkembang pesat seiring berjalannya waktu. Hal ini juga berpengaruh ke banyak sektor terutama pendidikan. Perkembangan dunia pendidikan juga dipengaruhi oleh faktor kebutuhan akan adaptasi dari zaman modern (Priangga, 2021). Suatu perubahan di bidang pendidikan merupakan bentuk inovasi apabila perubahan tersebut dilakukan untuk memperbaiki kondisi sebelumnya supaya lebih menguntungkan demi meningkatkan kehidupan yang lebih baik. Oleh karena itu, inobasi merupakan ide yang

memunculkan cara baru seperti hasil pemikiran dan pemanfaatan teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu untuk pemecahan masalah yang timbul dan memberikan solusi dalam prosesnya (Sururi, 2016). Fenomena kebudayaan di Bojonegoro telah menjadi isu menarik dalam menghadapi tantangan zaman modern, dimana globalisasi dan modernisasi mengancam untuk menggeser nilai-nilai tradisional yang ada. Oleh karena itu, penting untuk menjaga dan memperkaya kebudayaan Bojonegoro sebagai bagian dari identitas daerah yang unik. Salah satu aspek kebudayaan Bojonegoro yang kaya adalah seni dan budaya tradisional. Seni pertunjukan seperti tari thengul dan wayang thengul, seni rupa dua dimensi seperti batik jonegoroan masih menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat di sudut-sudut Kabupaten Bojonegoro. Adat istiadat juga bagian terpenting dari kebudayaan Bojonegoro. Budaya saling menghormati dan menghargai antar sesama warga serta menghormati para tetua dan pemimpin, masih dijaga baik di Bojonegoro. Upacara adat seperti slametan, nyadran, dan kenduri masih sering dilaksanakan untuk memperingati acara-acara penting dalam kehidupan masyarakat. Selain itu, beragam tradisi bersih desa, panen raya, dan tradisi berkenduri turut memperkaya kebudayaan Bojonegoro.

Namun, ditengah perkembangan zaman keberagaman budaya itu menghadapi tantangan. Globalisasi dan modernisasi dapat mengancam keberlanjutan tradisi dan nilai-nilai budaya lokal. Pengaruh budaya luar, ideologi modern, teknologi, dan perubahan social ekonomi, dapat menggeser nilai budaya tradisional yang telah ada selama bertahun-tahun (Afdhal, 2023). Oleh karena itu, penting bagi masyarakat Bojonegoro untuk tetap menghargai dan melestarikan kebudayaan lokal mereka sejak dini.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran patriasite mengadaptasi pada penelitian Research and Development (R&D). Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan, karena pada metode ini peneliti dapat menemukan inovasi dalam mengembangkan produk menjadi lebih menarik dan efektif bagi guru maupun anak. Metode Research and Development merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan diuji keefektifannya (Sugiyono, 2016). Model penelitian pengembangan yang digunakan peneliti yaitu ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Penelitian Dan Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan yang ada di lapangan. Peneliti melakukan analisis dengan wawancara kepada guru di 3 (tiga) Lembaga TK yang ada di Kabupaten Bojonegoro terkait pelaksanaan pembelajaran di TK tersebut. Pada tahap ini peneliti juga menganalisis kebutuhan pada pembelajaran untuk menciptakan inovasi produk yang tepat dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Setelah melakukan observasi awal di beberapa TK di wilayah Kabupaten Bojonegoro, dalam pengenalan budaya lokal hanya dilakukan setahun sekali. Hal ini disampaikan oleh salah satu guru di TK Dharma wanita Trojalu berpendapat bahwa pengenalan budaya lokal kabupaten Bojonegoro kepada peserta didik dilakukan melalui kegiatan bebarengan dengan desa seperti nyadran atau bersih desa dilakukan yang dilakukan selama setahun sekali, mengingat di desa Trojalu masih melestarikan budaya tersebut.

Dapat diketahui bahwa belum ada media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan secara mandiri, dan hadirnya media pembelajaran interaktif ini dapat menunjang guru dalam proses pembelajaran. Banyak jenis media pembelajaran digital untuk menunjang kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu media *Patriasite*. Tujuan utama dikembangkannya media pembelajaran interaktif ini sebagai upaya untuk melestarikan budaya lokal, merangsang ketertarikan, membangkitkan motivasi anak dalam mengenal keragaman budaya lokal Bojonegoro.

Desain Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan produk yang akan dikembangkan berupa rancangan spesifikasi produk, materi dalam produk, dan desain yang akan digunakan dalam produk tersebut.

Uji Coba Produk

Setelah produk dinyatakan layak dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan layak untuk digunakan kepada anak usia dini, selanjutnya peneliti akan melakukan uji coba produk

kepada subjek uji coba. Uji coba dilakukan melalui 2 (dua) tahap. Tahap pertama melakukan uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 10 anak di TK Dharmawanita Trojalu. Kemudian tahap yang kedua yaitu melakukan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 3 (tiga) TK yang berada di Kabupaten Bojonegoro yaitu TK Dharmawanita Trojalu, TK Dharmawanita 1 Banjaranyar, dan RA Darul Ulum Pasinan.

Evaluasi

Setelah melakukan uji coba produk kepada *user* atau anak usia dini dalam kelompok besar maupun kecil peneliti akan melakukan evaluasi pada tahap ini. Evaluasi dilakukan dengan meminta *feedback* atau umpan balik dari pengguna yaitu guru. Umpan balik yang didapatkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif, data kualitatif berupa angket yang diisi saat guru atau orangtua mendampingi anak saat menggunakan produk pengembangan. Sedangkan data kuantitatif diolah menggunakan Teknik analisis data kuantitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mempresentasikan tingkat kemenarikan dan keefektifan dari produk patriasite. Hasil tersebut didapatkan dari ahli media, ahli materi, dan pengguna akan dianalisis menggunakan rumus tertentu untuk mendapatkan persentase yang relevan, sebagaimana yang telah dipaparkan oleh Akbar, 2013:

$$V_p = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

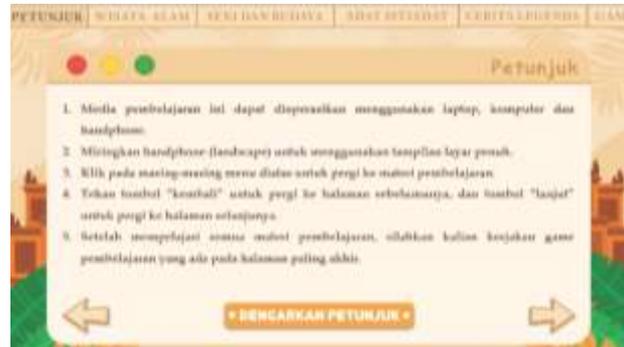
V_p	= Validitas pengguna
T_{se}	= Total skor empirik
T_{sh}	= Total skor yang diharapkan
100%	= Konstanta

3. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Halaman awal Web Patriasite

Halaman awal pada web *Patriasite* menampilkan kartun laki-laki dan perempuan menggunakan pakaian adat Jawa. Terdapat tulisan Selamat Datang di Patriasite Indonesia dan tombol *navigasi* mulai. Pada halaman ini terdapat sound penyambutan pengguna dengan ucapan Selamat Datang di *Patriasite* Indonesia



Gambar 3. Halaman kedua *Web Patriasite*

Pada halaman kedua ini menampilkan petunjuk tombol-tombol navigasi yang berada di dalam web *Patriasite* untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan media ini. Terdapat tombol *navigasi* dengarkan petunjuk yang apabila diklik muncul suara penjelasan dari petunjuk. Terdapat tombol navigasi kiri pertanda kembali dan *navigasi* kanan pertanda next. Pada halaman ini diiringi dengan *soundtrack* jawa berupa gamelan.



Gambar 3. Halaman ketiga *Web Patriasite*

Pada halaman ketiga ini, ada tokoh perempuan yang bertanya apa saja budaya local yang ada di Kabupaten Bojonegoro, diiringi dengan *soundtrack* gamelan.



Gambar 4. Halaman keempat Web Patriasite

Pada halaman keempat ini menampilkan wisata alam yang berada di Bojonegoro yaitu Kayangan Api. Kayangan api terjadi akibat Bojonegoro menyimpan banyak cadangan gas alam, selain itu terdapat cerita pembuat besi kerajaan majapahit yang membawa api ke bebatuan. Terdapat tombol navigasi kiri pertanda kembali dan navigasi kanan pertanda next. Pada halaman ini diiringi dengan *soundtrack* jawa berupa gamelan.



Gambar 5. Halaman kelima Web Patriasite

Pada halaman kelima ini menampilkan hasil kesenian yang berada di Bojonegoro yaitu wayang thengul. Wayang thengul sebagai icon Bojonegoro memiliki arti metenteng dan metungul. Wayang thengul menyajikan cerita tentang panji atau wali Terdapat tombol navigasi kiri pertanda kembali dan navigasi kanan pertanda next. Pada halaman ini diiringi dengan *soundtrack* jawa berupa gamelan.



Gambar 6. Halaman keenam Web Patriasite

Pada halaman ketujuh ini menampilkan hasil budaya yang berada di Bojonegoro yaitu batik Jonegoroan. Motif khas batik jonegoroan yaitu miwis mukti, motif khayangan api, motif thengul. Terdapat tombol navigasi kiri pertanda kembali dan navigasi kanan pertanda next. Pada halaman ini diiringi dengan *soundtrack* jawa berupa gamelan.



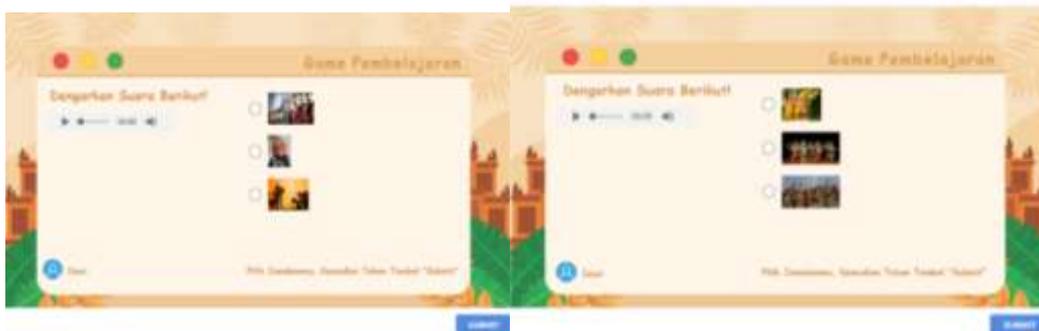
Gambar 7. Halaman ketujuh Web Patriasite

Pada halaman ketujuh ini menampilkan adat istiadat yang berada di Bojonegoro yaitu . Tradisi Nyadran atau sedekah bumi tradisi setelah masa panen, dipercaya sebagai rasa syukur kepada Tuhan atas hasil panen di Bojonegoro. Terdapat tombol navigasi kiri pertanda kembali dan navigasi kanan pertanda next. Pada halaman ini diiringi dengan *soundtrack* jawa berupa gamelan.

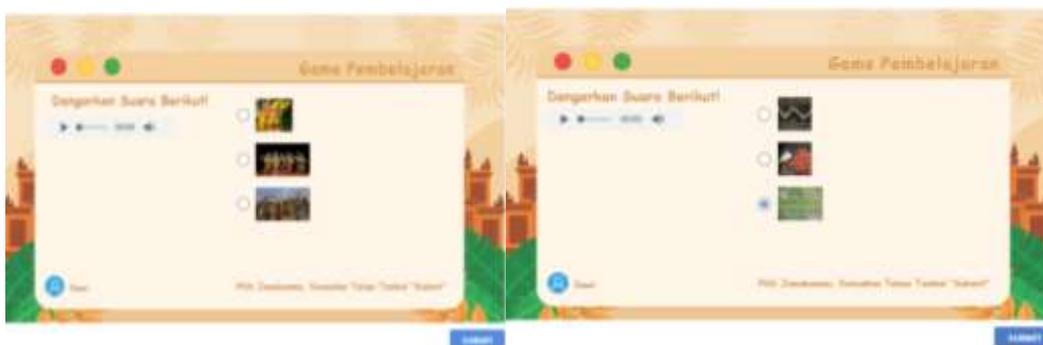


Gambar 8. Halaman kedelapan Web Patriasite

Pada halaman kedelapan ini menampilkan cerita legenda yang beredar di Bojonegoro yaitu Petilasan Prabu Angkling Dharma . Terdapat tombol navigasi kiri pertanda kembali dan navigasi kanan pertanda next. Pada halaman ini diiringi dengan *soundtrack* jawa berupa gamelan.



Gambar 9. Halaman kesembilan Web Patriasite



Gambar 10. Halaman kesepuluh Web Patriasite

Validasi Desain Produk

Penyajian data uji coba dan analisis data produk mengenai pengembangan media *patriasite* ini dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama diperoleh dari penilaian ahli media, ahli materi dan guru kelompok B. Tahap kedua dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Data uji kelayakan produk pengembangan media *patriasite* berupa angket yang diperoleh dalam penelitian menghasilkan berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa skor yang disajikan pada tabel-tabel berdasarkan uji kelayakan oleh para ahli, dan guru kelompok B dari ketiga TK yang diteliti. Untuk data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan dari para ahli dan juga guru kelompok B dari ketiga TK yang diteliti.

Uji kelayakan media dilakukan untuk mengetahui kevalidan suatu produk yang telah dikembangkan melalui metode kuisisioner dengan instrument angket. Produk pengembangan media *patriasite* ini divalidasi oleh Ibu Herlina Ike Oktaviani, M.Pd. selaku Dosen Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang pada tanggal 31 Juli 2023. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian yang disajikan pada satu lembar uji kemenarikan dan keefisienan pada media yang dikembangkan yang terdiri dari 24 butir penilaian. Data kuantitatif uji kelayakan dari ahli media dapat dilihat pada tabel 4.1 pada aspek kemenarikan dan keefisienan berikut.

Tabel 1. Data Kuantitatif Hasil Uji Kelayakan Aspek Kemenarikan dari Ahli

No	Ahli	ΣT_{se}	ΣT_{sh}	Persen
1	Media	92	96	95,83%
Total		92	96	95,83%

Berdasarkan dari tabel 1 data hasil validasi ahli media yang dilakukan pada 31 Juli 2023, dapat diketahui data kuantitatif berupa perolehan jumlah skor secara keseluruhan dari validator ahli media yaitu 80, hasil tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus presentase diperoleh hasil senilai 80%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dan disesuaikan dengan tabel kriteria kemenarikan hasil analisis data tersebut mencapai kriteria sangat valid, karena berada di rentang 80% - 100% (Akbar, 2013). Hasil perolehan tersebut, menunjukkan media *patriasite* memiliki kualifikasi sangat menarik.

Uji kelayakan materi di dalam media interaktif *patriasite* dilakukan oleh Ibu Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas, M.Pd. selaku dosen PGPAUD UM. Data kuantitatif uji kelayakan materi didapatkan dari hasil penilaian yang disajikan pada lembar uji kelayakan. Data kuantitatif uji kelayakan dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 2. Data Kuantitatif Hasil Uji Kelayakan dari Ahli Materi

No	Ahli	ΣT_{se}	ΣT_{sh}	Persen
1	Materi	72	88	81,81%
Total		72	88	81,81%

Berdasarkan hasil data dari tabel 2 hasil validasi ahli materi yang dilakukan pada 21 Juli 2023, dapat diketahui data kuantitatif berupa perolehan jumlah skor secara keseluruhan dari validator ahli materi mengenai aspek keefektifan yaitu 72, hasil tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus persentase dan diperoleh hasil senilai 81,81%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tabel keefektifan, hasil analisis data tersebut mencapai kriteria valid, karena berada pada rentang 80% - 100% (Akbar, 2013). Hasil perolehan tersebut, menunjukkan bahwa media *patriasite* memiliki kualifikasi efektif.

Penyajian Penyajian data dan analisis data validasi ahli pengguna ini dilakukan dengan tujuan agar dapat mengetahui kelayakan dari media yang peneliti kembangkan untuk digunakan pada proses pembelajaran anak usia 5-6 tahun (kelompok B), serta juga menjadi tahap identifikasi dan analisis kekurangan-kekurangan media dan dijadikan sebagai bahan revisi. Data validasi pengguna ini didapat dari para pendamping pelaksanaan uji coba lapangan yang terdiri dari pendidik kelompok B di TK Dharma Wanita Trojalu, TK Dharma Wanita 1 Banjaranyar, dan RA Darul Ulum Pasinan.

Tabel 3. Data Kuantitatif Hasil Uji Kelayakan dari Ahli Pengguna

No	Aspek Yang dinilai	ΣT_{se}	ΣT_{sh}	Persen
1	Kemenarikan	288	288	100%
2	Keefektifan	264	264	100%
Total		552	552	100%

Berdasarkan dari tabel 3 data hasil validasi pengguna yang dilakukan pada bulan Agustus 2023, dapat diketahui data kuantitatif berupa perolehan jumlah skor secara keseluruhan aspek kemenarikan dan keefektifan yaitu 552, hasil tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus persentase dan diperoleh hasil senilai 100% . Berdasarkan hasil yang diperoleh dan tabel kriteria keefektifan dan kemenarikan hasil analisis data tersebut mencapai kriteria valid, karena berada pada rentang 81%-100% (Akbar, 2013). Hasil perolehan tersebut, menunjukkan media *Patriasite* memiliki kualifikasi sangat menarik dan sangat efektif.

Uji coba kelompok kecil dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada TK Dharma Wanita Trojalu sebanyak 3 anak, TK Dharma Wanita 1 Banjaranyar 2 anak, dan RA Darul Ulum Pasinan 5 anak dengan subjek anak usia 5-6 tahun, sehingga jumlah keseluruhan subjek

pada uji kelompok kecil sebanyak 10 anak. Hasil uji coba kelompok kecil disajikan pada tabel 4 sebagai berikut

Tabel 4. Data Kuantitatif Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	ΣT_{se}	ΣT_{sh}	Persen
1	Kemenarikan	200	200	100%
2	Keefektifan	80	80	100%
Total		280	280	100%

Berdasarkan dari tabel 4 data hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada bulan Agustus 2023, dapat diketahui data kuantitatif berupa perolehan jumlah skor secara keseluruhan aspek kemenarikan dan keefektifan yaitu 280, hasil tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus persentase dan diperoleh hasil senilai 100% . Berdasarkan hasil yang diperoleh dan table kriteria keefektifan dan kemenarikan hasil analisis data tersebut mencapai kriteria valid, karena berada pada rentang 81%-100% (Akbar, 2013). Hasil perolehan tersebut, menunjukkan media *Patriasite* memiliki kualifikasi sangat menarik dan sangat efektif.

Uji coba kelompok besar dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada dengan subjek anak usia 5-6 tahun sebanyak 5 anak dari setiap TK, sehingga jumlah keseluruhan subjek sebanyak 30 anak. Hasil uji coba kelompok besar disajikan pada tabel 4.4 sebagai berikut

Tabel 5 Data Kuantitatif Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	ΣT_{se}	ΣT_{sh}	Persen
1	Kemenarikan	600	600	100%
2	Keefektifan	240	240	100%
Total		840	840	100%

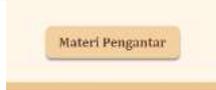
Berdasarkan dari tabel 4.4 data hasil uji coba yang dilakukan pada bulan Agustus 2023, dapat diketahui data kuantitatif berupa perolehan jumlah skor secara keseluruhan aspek kemenarikan dan keefektifan yaitu 840, hasil tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus persentase dan diperoleh hasil senilai 100% . Berdasarkan hasil yang diperoleh dan table kriteria keefektifan dan kemenarikan hasil analisis data tersebut mencapai kriteria valid, karena berada pada rentang 81%-100% (Akbar, 2013). Hasil perolehan tersebut, menunjukkan media *Patriasite* memiliki kualifikasi sangat menarik dan sangat efektif.

Revisi Produk Akhir

Revisi produk merupakan bagian dari perbaikan produk pembelajaran berdasarkan kritik, saran, dan analisis data yang diperoleh dari saran ahli

media dan ahli materi untuk pengembangan produk. Berikut merupakan revisi yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 6 Revisi Produk

No.	Sebelum	Sesudah	Keterangan
1.			Mengganti warna tulisan yang lebih kontras dengan <i>background</i>

Pembahasan

Web Patriasite ini dibuat dalam bentuk akhir *web* interaktif yang dapat diakses melalui link dengan bantuan jaringan internet, sehingga siapa saja dapat mengakses media pembelajaran ini. *Web* interaktif ini bisa digunakan melalui media teknologi *handphone* dan juga laptop baik menggunakan *software android* maupun IOS, sehingga media ini bisa digunakan kapan saja dan dimana saja. Peneliti memilih *alternative* ini dikarenakan menyesuaikan dengan sasaran pengguna yaitu anak usia dini yang pada saat ini berada di era digital, yaitu era dimana manusia tidak bisa terlepas dari media digital. Media pembelajaran berbasis *web Patriasite* ini dilengkapi dengan buku panduan penggunaan, sehingga pengguna lebih mudah untuk mengoperasikannya. Media interaktif berbasis *web* ini, didesain untuk mengenalkan budaya local anak khususnya di daerah Bojonegoro, sehingga dapat dijadikan sebagai instrument dalam belajar anak-anak di sekolah.

Web Patriasite memiliki kelebihan yaitu 1) media ini dibuat dengan tujuan pembelajaran yang jelas, yaitu mengenalkan budaya local Bojonegoro; 2) media ini menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak; 3) media dapat digunakan kapan saja dan dimana saja; 4) media menggunakan *smarthphone* dan laptop yang sudah familiar dikalangan anak-anak. Sedangkan kelemahannya yaitu: 1) hanya berfokus pada pengenalan budaya local Bojonegoro; 2) hanya bisa diakses dengan internet.

Kemenarikan dari *Web Patriasite* dapat dilihat pada saat uji kelompok besar dan uji kelompok kecil, dimana anak-anak sangat antusias untuk menggunakannya. Anak menunjukkan rasa senang, rasa ingin tahu dan ingin terus menggunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikatakan oleh (Thorn dalam Putra, 2014) bahwa salah satu ciri multimedia yang menarik yaitu membuat anak tertarik untuk terus menggunakan media tersebut. Sepaham dengan pendapat tersebut, penggunaan media yang menarik pada saat pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan semangat anak untuk belajar, yang artinya anak ingin terus menggunakan media

tersebut (Pakpahan et al., 2020). Pendapat lain juga mempertegas bahwa Media pembelajaran interaktif akan membantu anak untuk aktif dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran (Baharun, 2016). Kemenarikan media juga dapat dilihat dari fitur yang ada di dalamnya (Batubara & Ariani, 2019). *Patriasite* ini disajikan dengan tampilan yang disukai oleh anak yaitu menggunakan pilihan gambar kartun, menggunakan warna-warna yang cerah, dan menggunakan nada yang ceria (Sudatha et al., 2020). *Web Patriasite* bersifat interaktif dan menarik karena terdapat unsur audio visual sehingga *Web Patriasite* merupakan salah satu multimedia interaktif untuk anak karena mudah dipahami (Yogiyatno, 2014). Hasil uji coba kelompok kecil dengan subjek 10 anak dari TK Dharma Wanita Trojalu sebanyak, TK Dharma Wanita 1 Banjarmasin, dan RA Darul Ulum Pasinan. Diperoleh presentase 100% pada aspek kemenarikan. Dan pada uji coba kelompok besar dengan subjek 30 anak dari TK Dharma Wanita Trojalu sebanyak, TK Dharma Wanita 1 Banjarmasin, dan RA Darul Ulum Pasinan memperoleh presentase 100% pada aspek kemenarikan. Berdasarkan hasil data yang didapatkan ini menunjukkan bahwa media *Web Patriasite* sangat valid karena berada pada kategori 80%-100%, sehingga aspek kemenarikan pada media *Web Patriasite* dapat digunakan tanpa revisi.

Keefesienan *Web Patriasite* dilihat dari kesesuaian materi dan ketepatan isi media, terhadap tujuan pengembangan media. Hal ini ditunjukkan dari kemampuan anak dalam memahami isi materi sehingga dapat menyelesaikan soal post test dengan baik. Selain itu anak juga mampu memahami keberagaman tempat ibadah, pakaian adat, dan tempat wisata yang ada di bojonegoro. Hal ini sesuai dengan pendapat Fadlillah (2017) juga menunjukkan pendidikan multikulturalisme di TK ditunjukkan melalui pengenalan keberagaman tempat ibadah, pakaian adat, dan menggunakan baju adat. Sehingga tercipta pendidikan *multikultural* ini, sikap dan *mindset* anak usia dini akan lebih terbuka untuk menghargai dan memahami perbedaan (Haryantati, 2023) Hal ini menunjukkan bahwa *Web Patriasite* efektif untuk mengenalkan budaya lokal Bojonegoro anak usia 5-6 Tahun. Selain itu berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dengan subjek 10 anak dari TK Dharma Wanita Trojalu sebanyak, TK Dharma Wanita 1 Banjarmasin, dan RA Darul Ulum Pasinan. Diperoleh presentase 100% pada aspek keefektifan. Dan pada uji coba kelompok besar dengan subjek 30 anak dari TK Dharma Wanita Trojalu, TK Dharma Wanita 1 Banjarmasin, dan RA Darul Ulum Pasinan memperoleh presentase 100% pada aspek keefektifan. Berdasarkan hasil data yang didapatkan ini menunjukkan bahwa media *Web Patriasite* sangat valid karena berada pada kategori 80%-100%, sehingga aspek keefektifan pada media *Web Patriasite* dapat digunakan tanpa revisi.

Web Interaktif ini juga telah melalui proses uji kelayakan oleh pengguna. Tingkat kelayakan diukur dari hasil capaian anak pada penelitian. Kelayakan media dilihat dari aspek kemenarikan dan keefektifan media. Hasilnya media ini dinyatakan layak digunakan tanpa revisi dengan perhitungan data dengan hasil 100% dalam uji coba kelompok kecil dan 100% dalam uji coba kelompok besar yang artinya media ini valid menarik dan efektif. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat dari McKenney, Nieveen & Van Den Akbar (dalam Fatmawati, 2016) bahwa perangkat pembelajaran yang baik harus memenuhi tiga kriteria, yaitu praktis, valid, dan efektif. Dengan demikian pengembangan *website* Patriasite sudah memenuhi unsur kemenarikan dan keefektifan, sehingga layak digunakan sebagai alat untuk mengenalkan budaya local Bojonegoro. Selain itu, pengembangan *Web Patriasite* ini lebih fleksibel, dinamis dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja tanpa batas ruang dan waktu. Pengguna dapat dengan mudah untuk mengakses karena berbasis digital atau IT, sehingga hal ini menjadi daya tarik tersendiri. Kontribusi dari penelitian dan pengembangan *Web Patriasite* ini adalah memberikan alternatif media pembelajaran digital yang murah, efektif, dan efisien bagi anak usia 5-6 tahun, khususnya bagi pendidik PAUD. Keterbatasan dalam penelitian ini terletak pada kuantitas sasaran pengembangan *Web Patriasite* yaitu hanya dari Kabupaten Bojonegoro. Harapan bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat memperluas jangkauan *Web* dan sasaran uji coba dan memperbanyak capaian produk pengembangan.

4. KESIMPULAN

Hasil pengembangan media pembelajaran *Patriasite* ini telah diuji kelayakan oleh ahli media, materi, dan pengguna. Produk dinyatakan sangat layak digunakan dalam mengenalkan budaya local Bojonegoro untuk anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil perhitungan dari uji kelayakan ahli media dan ahli materi dengan mendapatkan persentase berada direntang 81%-100% pada aspek kemenarikan dan keefektifan. Media *Patriasite* ini juga telah melalui proses uji kelayakan pengguna. Tingkat kelayakan diukur berdasarkan hasil capaian anak pada penelitian. Kelayakan media dilihat dari aspek kemenarika dan keefektifan media. Hasilnya media ini dinyatakan layak digunakan tanpa revisi dengan hasil perhitungan 100% dalam uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar. Artinya, media ini dinyatakan valid menarik dan vali efektif. Hasil penelitian ini sesuai dengan penapat dari Mc.Kenney, Nieveen & Van Den Akbar (dalam (Ummah) bahwa perangkat pembelajaran yang baik harus memenuhi tiga kriteria, yaitu praktis, valid, dan efektif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Izinkan peneliti menyampaikan rasa terima kasih untuk kedua orang tua saya, dosen pembimbing 1 dan 2 yang luar biasa memberikan bimbingan, dukungan moral, dan kesabaran, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti juga tidak melupakan teman-teman seperjuangan yang terus saling mendukung dan menyemangati supaya bisa menyelesaikan penelitian dengan penuh tanggung jawab.

REFERENCES

- Affrida, E. N. (2017). Strategi Ibu dengan Peran Ganda dalam Membentuk Kemandirian Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 114. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.24>
- Baharun, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui model assure. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14(2), 231–246.
- Batubara, H., & Ariani, D. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46.
- Daniels, Elizabeth., Mandleco, Barbara., Luthy, K. E. (2012). Assessment, management, and prevention of childhood temper tantrums. *Journal of the American Academy of Nurse Practitioners*, 24(10), 569–573. <https://doi.org/10.1111/j.1745-7599.2012.00755.x>
- Djamarah, S. B. (2004). *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*. PT. Rineka Cipta.
- Fadhli, M., Jurusan, D., Stain, T., Lhokseumawe, M., & Kunci, K. (2016). Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Itqan*, 7(1), 103–113.
- Fadlillah, M. (2017). Model kurikulum pendidikan multikultural di taman kanak-kanak. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 5(1), 42–51.
- Herawati, N. I. (2011). Menghadapi Anak Usia Dini yang Temper Tantrum. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 3(No 2 (2012)). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v3i2.10338>
- Hewi, L. A. (2015). Kemandirian usia dini di suku bajo. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 76. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.091>
- Islamiah, Fajriyatul., Fridani, Lara., Supena, A. (2019). Konsep Pendidikan Hafidz Qur'an pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.132>
- Moleong, J. L. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mustafa, M. S. (2016). Pelaksanaan Metode Pembelajaran Tahfizh Al-Qur'an Di Madrasah Tahfidz Al-Qur'an Al-Imam 'Ashim Tidung Mariolo, Makassar. *Al-Qalam*, 18(2), 245. <https://doi.org/10.31969/alq.v18i2.73>

- Pakpahan, A., Ardiana, D., Mawati, A., Wagiu, E., Simarmata, J., Mansyur, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Kita Menulis.
- Rusadi, B. E. (2018). Implementasi Pembelajaran Tahfiz Al-Quran Mahasantri Pondok Pesantren Nurul Quran Tangerang Selatan. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 10(1), 162–173. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v10i1.1920>
- Sudatha, Parmiti, & Simamora. (2020). Pengelolaan Sumber Belajar Digital Untuk Meningkatkan Pembelajaran Daring. *Proceeding Senadimas Undiksha*.
- Susianti, C. (2016). Efektivitas Metode Talaqqi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi Halaman*, 2(1), 1–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ts.v2i1p1-19.305>