

TESIS
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK MENSTIMULASI KECINTAAN ANAK USIA DINI
TERHADAP BUDAYA INDONESIA MELALUI PENGENALAN
RUMAH ADAT SUMATERA



OLEH :
BELA MAYANG SARI
NIM: 23204031004

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

YOGYAKARTA
2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bela Mayang Sari
NIM : 23204031004
Jenjang : Magister
Program Study : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 13 Februari 2025

Saya yang menyatakan,



Bela Mayang Sari

NIM: 23204031004

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bela Mayang Sari
NIM : 23204031004
Jenjang : Magister
Program Study : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa naskah tesis yang telah disusun ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari saya terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap menerima sanksi sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 15. Februari 2025

Saya yang menyatakan,



Bela Mayang Sari
NIM: 23204031004

PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bela Mayang Sari
NIM : 23204031004
Jenjang : Magister
Program Study : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Program Magister pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua saya) seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenarnya.

Yogyakarta, 13. Februari 2025

Saya yang menyatakan,



Bela Mayang Sari
NIM: 23204031004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-675/Un.02/DT/PP.00.9/03/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENSTIMULASI KECINTAAN ANAK USIA DINI TERHADAP BUDAYA
INDONESIA MELALUI PENGENALAN RUMAH ADAT SUMATERA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : BELA MAYANG SARI, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 23204031004
Telah diujikan pada : Selasa, 25 Februari 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.
SIGNED

Valid ID: 67c5712941ccb



Penguji I

Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 67c8f53f4407



Penguji II

Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A.
SIGNED

Valid ID: 67c557a224d17



Yogyakarta, 25 Februari 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 67c9b309063dd

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
INTERAKTIF UNTUK MENSTIMULASI
KECINTAAN ANAK USIA DINI TERHADAP
BUDAYA INDONESIA MELALUI PENGENALAN
RUMAH ADAT SUMATERA**

Nama : Bela Mayang Sari
NIM : 23204031004
Prodi : PIAUD
Konsentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.

Penguji I : Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.

Penguji II : Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 25 Februari 2025

Waktu : 08.00-09.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 95,33/A

IPK : 3,92

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan FITK
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul: **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENSTIMULASI KECINTAAN ANAK USIA DINI TERHADAP BUDAYA INDONESIA MELALUI PENGENALAN RUMAH ADAT SUMATERA.**

Yang ditulis oleh:

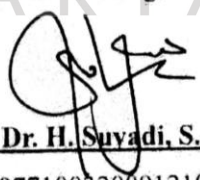
Nama : Bela Mayang Sari
NIM : 23204031004
Jenjang : Magister
Program Study : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 13 Februari 2025

Dosen Pembimbing,


Prof. Dr. H. Suvadi, S.Ag., M.A

NIP.197710032009121001

ABSTRAK

BELA MAYANG SARI, NIM: 23204031004 Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif untuk Menstimulasi Kecintaan Anak Usia Dini Terhadap Budaya Indonesia Melalui Pengenalan Rumah Adat Sumatera.

Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025. Tesis ini membahas tentang Krisis identitas budaya terutama pada anak usia dini menjadi perhatian, mereka berada pada tahap pembentukan karakter dan pemahaman lingkungan. Upaya mengenalkan budaya, seperti melalui rumah adat Sumatera untuk menumbuhkan kebanggaan budaya. Sayangnya, pembelajaran masih monoton, minim variasi media, dan kurang memanfaatkan video interaktif. Tujuan membuat media video pembelajaran interaktif dengan menggunakan penelitian ini untuk membantu dalam meningkatkan kecintaan budaya Indonesia melalui pengenalan rumah adat Nusantara pada anak untuk jangka Panjang dan bisa diulang-ulang

Penelitian ini menggunakan model (R&D) atau penelitian dan pengembangan dengan model Pengembangan ADDIE untuk mengembangkan media video pembelajaran interaktif. Uji produk menggunakan metode eksperimen *one-group pretest posttest design design* dengan *uji paired sample test-t*. Subjek uji coba penelitian pengembangan ini adalah peserta didik dan kelompok kelompok B1 berjumlah 13 orang dan kelompok B2 berjumlah 7 orang, Guru dan Sekolah di TK IT Tazakka Baturaja Barat.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini ialah produk berupa Media Video Pembelajaran Interaktif berbasis budaya Indonesia melalui pengenalan rumah adat Sumatera. Kelayakan produk validasi ahli materi rata-rata mencapai 90,90%, dan Validasi Media 84,28%. Sedangkan penilaian respon Guru di TK IT Tazakka Baturaja kelas B1. 86% sedangkan di kelompok B2 92%. Penilaian respon lembar ceklis respon murid di TK IT Tazakka Baturaja Kelombok B1 mencapai 84,7% dan kelompok B2 mencapai 84% di. Maka media video pembelajaran interaktif ini layak digunakan. Uji *paired sample t-test* yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh media video pembelajaran interaktif untuk menstimulasi kecintaan anak usia dini terhadap budaya Indonesia melalui pengenalan rumah adat Sumatera. Adapun hasilnya terdapat adanya pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kecintaan budaya Indonesia melalui pengenalan rumah adat Sumatera.

Kata Kunci: *Video Interaktif, Budaya Indonesia, Rumah Adat Sumatera, Anak Usia Dini.*

ABSTRACT

BELA MAYANG SARI, NIM: 23204031004 Development of Interactive Learning Videos to Stimulate Early Childhood Love for Indonesian Culture through the Introduction of Sumatera Traditional Houses. Master's Program in Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025. This thesis discusses the cultural identity crisis, particularly among early childhood learners, who are in the stage of character formation and environmental understanding. Efforts to introduce culture, such as through traditional houses of Sumatera, play a role in fostering cultural pride. Unfortunately, current learning methods remain monotonous, with minimal media variation and insufficient utilization of interactive videos. The purpose of developing this interactive learning video is to help enhance children's appreciation of Indonesian culture by introducing traditional houses across the Nusantara in a sustainable and repeatable manner.

This study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model to create interactive learning video media. The product testing applies an experimental method with a one-group pretest-posttest design and is analyzed using the paired sample t-test. The research subjects consist of students from group B1 (13 participants) and group B2 (7 participants), along with teachers and the school at TK IT Tazzaka Baturaja Barat.

The research product is an Interactive Learning Video based on Indonesian culture through the introduction of traditional houses of Sumatera. The feasibility validation of the product shows that the material expert validation scored an average of 90.90%, while media validation scored 84.28%. The teacher response assessment at TK IT Tazzaka Baturaja resulted in 86% for group B1 and 92% for group B2. Meanwhile, the student response checklist at TK IT Tazzaka Baturaja showed a score of 84.7% for group B1 and 84% for group B2, indicating that the interactive learning video is feasible for use. The paired sample t-test was conducted to determine the impact of the interactive learning video in stimulating early childhood affection for Indonesian culture through the introduction of traditional houses of Sumatera. The results indicate a significant influence in enhancing children's cultural affection through the introduction of Sumatera traditional houses.

Keywords: *Interactive Video, Indonesian Culture, Sumatera Traditional House, Early Childhood.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Bismillahirrahmanirrahim. Segala puji bagi Allah SWT. Tuhan semesta alam. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada tauladan sepanjang masa, Nabi Muhammad SAW beserta para keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman. Atas berkat rahmat kasih sayang dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif untuk Menstimulasi Kecintaan Anak Usia Dini Terhadap Budaya Indonesia Melalui Pengenalan Rumah Aday Sumatera”.

Penulisan tesis ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dukungan dan do'a dari berbagai pihak. Dengan segenap ketulusan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya dan sebesar-besarnya untuk semua pihak yang telah membantu. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Hj. Hibana Yusuf M.Ag. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Hj. Siti Zubaedah, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

5. Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag. M.A. selaku Pembimbing Akademik Serta Pembimbing Tesis, yang telah mencurahkan waktu, tenaga dan ilmunya guna membimbing penulis dalam menyelesaikan tesis ini dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan yang luar biasa.
6. Segenap Dosen serta Staf Karyawan FITK Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Prof. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd , Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si , Silvi Yunika Sari, S.Pd dan Jihan Faninda Ridanti, S.Pd. selaku validator dalam pengembangan media video pembelajaran interaktif.
8. Keluarga Besar TK IT Tazakka Baturaja selaku tempat penelitian tesis.
9. Kedua orang tuaku Basarudin dan Nurmizakiyah, saudaraku Berti Atika Putri, yang selalu memberi dukungan baik moril maupun materi, dan atas doa, kasih sayang, serta pengorbanan yang tiada hentiya. Tanpa restu dan cinta mereka perjalanan ini tidak akan terasa sekuat dan semudah ini, sehingga penulis mampu menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar magister.
10. Orang terdekatku Martian Fadil yang selalu bersedia menjadi tempat keluh kesahku, selalu memberikan semangat, yang selalu mendukung baik moril maupun materi. Kehadiran dan dukungannya menjadi salah satu sumber kekuatan bagi saya dalam menyelesaikan tesis ini.
11. Teman-teman ku seperjuangan satu angkatan 2023 mahasiswa/i Program Studi Magister PIAUD, terutama kelas A yang selalu bersama melawati masa perkuliahan dari awal masuk sampai dengan selesai.

Penulis menyadari akan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, sehingga dalam tesis ini masih terdapat kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun guna tercapainya kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini memberikan manfaat bagi kita semua.

Wassalamu'ailaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 13 Februari 2025

Peneliti

Bela Mayang Sari

NIM: 23204031004



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

“You Don’t Have to Win Everything In Life, But You Have To Try”

Alvi Syahrin



PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan kepada:

Almamater

Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
Y O G Y A K A R T A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	iv
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	x
MOTTO	xiii
PERSEMBAHAN.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Pembatasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Pengembangan	13
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Penelitian Relevan.....	14
B. Landasan Teori.....	18
1. Media Pembelajaran	18
a. Pengertian Media	18
b. Jenis-Jenis Media	20
c. Pengertian Pembelajaran.....	23
d. Media Pembelajaran.....	27

e. Manfaat Media Pembelajaran	30
2. Media Video Pembelajaran Interaktif	34
a. Pengertian Video Pembelajaran Interaktif	34
b. Kelebihan & Kekurangan Video Pembelajaran Interaktif.	37
3. Pembelajaran Budaya Indonesia Anak Usia Dini	39
4. Budaya Rumah Adat Sumatera	44
a. Rumah Adat Sumatera.....	44
BAB IV BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	54
B. Prosedur Pengembangan.....	55
C. Desain Uji Coba Produk.....	57
D. Desain Uji Coba.....	60
E. Subjek UJI Coba	61
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	61
G. Teknik Analisa Data	63
HASIL DAN PEMBAHASAN PEELITIAN	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	69
B. Hasil Uji Coba Produk.....	110
C. Revisi Produk	119
D. Analisis Produk Akhir	130
E. Keterbatasan Penelitian.....	140
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	142
B. Saran dan Manfaat	143
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	144
DAFTAR PUSTAKA.....	146

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Validator Desain.....	59
Tabel 3.2 Pedoman Angka Angket Validasi Para Ahli	64
Tabel 3.3 Interpretasi Skor Angket Validasi Para Ahli	64
Table 3.4 Interval Kemenarikan	65
Tabel 3.5 Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk.....	67
Tabel 4.1 Rancangan Materi	72
Table 4.2 Cuplikan Rancangan Materi.....	73
Tabel 4.3 Materi Video Pembelajaran	81
Table 4.4 Cuplikan Materi Video Pembelajaran	83
Tabel 4.5 Desain Gambar Awal.....	87
Table 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Pertama	105
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi Kedua.....	106
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media Pertama	108
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media Kedua	109
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Guru B2	111
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Guru B1	111
Tabel 4.12 Hasil Ceklis Lembar Respon Murid B2	113
Tabel 4.13 Hasil Ceklis Lembar Respon Murid B1	114
Tabel 4.14 Perbandingan Desain Awal dan Setelah Revisi.....	120

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Pendekatan ADDIE	55
Gambar 3.2 Langkah-langkah Uji Coba Produk.....	58
Gambar 3.3 Validasi Media Kepada Validator	59
Gambar 4.1 Menambahkan Gambar pada Canvas Kosong	93
Gambar 4.2 Mengatur Posisi Gambar pada Canvas.....	95
Gambar 4.3 Menambahkan Transisi	96
Gambar 4.4 Menambahkan Efek Bounce pada Tulisan.....	97
Gambar 4.5 Menambahkan Suara Narasi.....	99
Gambar 4.6 Menambahkan Backsong	100
Gambar 4.7 Mendownload Video yang Sudah Selesai	101
Gambar 4.8 Hasil Uji Paired Sample Test-T B2 TK IT Tazakka	115
Gambar 4.9 Hasil Uji Paired Sample Test-T B1 TK IT Tazakka	117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian TK IT Tazakka Baturaja	153
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian TK IT Tazakka Baturaja.....	154
Lampiran 3 Surat Pernyataan Para Ahli Media	155
Lampiran 4 Surat Pernyataan Para Ahli Materi.....	157
Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket Kecintaan Budaya Melalui Rumah Adat ..	159
Lampiran 6 Angket Kecintaan Budaya Melalui Rumah Adat	160
Lampiran 7 Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Materi	160
Lampiran 8 Instrumen Uji Ahli Materi	162
Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Media.....	162
Lampiran 10 Instrumen Uji Ahli Media	163
Lampiran 11 Kisi-Kisi Guru TK.....	164
Lampiran 12 Instrumen Guru TK	165
Lampiran 13 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik	166
Lampiran 14 Instrumen Respon Peserta Didik.....	166
Lampiran 15 Hasil Validasi Ahli Materi	169
Lampiran 16 Hasil Validasi Ahli Media	178
Lampiran 17 Hasil Lembar Cklist Respon Siswa Kelas B2	186
Lampiran 18 Hasil Lembar Cklist Respon Siswa Kelas B1	186
Lampiran 19 Hasil Penilaian Guru Kelas B2	187
Lampiran 20 Hasil Penilaian Guru Kelas B1	190
Lampiran 21 Hasil Pretest dan Postets Kelas B2.....	193
Lampiran 22 Hasil Pretest dan Postets Kelas B1.....	193
Lampiran 23 Dokumentasi Kegiatan	194
Lampiran 24 Daftar Riwayat Hidup	195

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara kepulauan yang memiliki kekayaan budaya yang luar biasa. Keberagaman suku, agama, dan budaya membuat Indonesia memiliki berbagai jenis rumah adat yang tersebar di seluruh pelosok Nusantara. Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan bahwa apresiasi masyarakat terhadap warisan sejarah dan budaya salah satunya ditunjukkan dengan cara mengunjungi peninggalan sejarah atau warisan budaya. Peninggalan sejarah dan warisan budaya merupakan cagar budaya yang bersifat kebendaan (tangible) yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan.¹

Jumlah perjalanan wisatawan nusantara secara universal yang mencakup perjalanan domestik, dengan tujuan tempat wisata (rekreasi, liburan, kunjungan ke objek wisata alam, kunjungan ke objek budaya dan lainnya) pada Januari hingga Desember 2024 mencapai 1,02 miliar perjalanan, meningkat 21,61% dibandingkan 2023. Pada Desember 2024, tercatat 101,08 juta perjalanan, naik 25,40% dari November dan 11,63% dibanding Desember 2023. Pulau Jawa menjadi wilayah dengan arus perjalanan wisata tertinggi (66,45% dari total perjalanan). Jawa Timur mencatat jumlah perjalanan terbesar (18,83 juta perjalanan), diikuti Jawa Barat dan Jawa Tengah. Sementara itu, Nusa Tenggara Barat mencatat pertumbuhan tertinggi (69,32%), sedangkan Papua Selatan

¹ Kurnia Dewi Ramadani Andry Poltak, Rida Agustina, Sigit Wahyu Nugroho, *STATISTIK SOSIAL BUDAYA 2021*, ed. Raden Sinang Ika Maylasari (Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2022).

mengalami penurunan terbesar (-25,51%). Sebagai tujuan wisata, Pulau Jawa masih mendominasi (67,42 juta perjalanan), dengan provinsi tujuan utama: Jawa Timur, Jawa Barat, dan Jawa Tengah. Pertumbuhan perjalanan tertinggi terjadi di Nusa Tenggara Barat (63,90%), sedangkan penurunan terbesar terjadi di Papua Selatan (-17,76%).²

Secara kumulatif, perjalanan wisnus berfluktuasi sepanjang 2024, dengan puncaknya pada April (104,53 juta perjalanan). Papua Barat Daya mencatat pertumbuhan perjalanan tertinggi secara tahunan (80,84%), sedangkan Jawa Timur tumbuh paling sedikit (5,60%). Sementara itu, jumlah perjalanan wisatawan nasional pada Desember 2024 mencapai 810,44 ribu perjalanan, meningkat 8,05% (m-to-m) dan 19,13% (y-on-y), meski masih di bawah kondisi sebelum pandemi COVID-19.³ Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada pertumbuhan, kunjungan pariwisata nasional belum sepenuhnya pulih ke kondisi normal sebelumnya. Oleh karena itu, ini menjadi tantangan yang perlu segera diatasi dan menjadi tugas penting yang harus diselesaikan oleh sektor pariwisata untuk mendorong pemulihan dan peningkatan kunjungan lebih lanjut.

Indonesia adalah negara dengan keanekaragaman budaya yang kaya, sering kali menjadi sorotan dalam perbincangan masyarakat. Perkembangan zaman dan globalisasi membawa tantangan tersendiri terhadap pemertahanan budaya. Perkembangan teknologi dan arus informasi yang semakin cepat membawa dampak signifikan terhadap budaya lokal di Indonesia. Masyarakat

² BPS, "Perkembangan Pariwisata Desember 2024," *Badan Pusat Statistik* (Jakarta, 2025), <https://www.bps.go.id/id/pressrelease/2024/02/01/2347/kunjungan-wisatawan-ancanegara-ada-desember-2023-mencapai-1-14-juta-kunjungan--naik-20-17-persen--year-on-year--.html>.

³ BPS.

cenderung lebih mudah terpapar budaya luar negeri melalui media sosial, film, dan musik. Hal ini dapat mengancam keberlangsungan budaya lokal yang merupakan bagian integral dari identitas bangsa.⁴

Sakdiyah dkk menyatakan bahwa era Globalisasi yang dihadapi saat ini menghadirkan banyak tantangan yang harus dihadapi. Sejak puluhan tahun lalu, arus globalisasi mengalir dengan begitu cepat merasuk ke dalam masyarakat dan membawa pengaruh dalam banyak aspek kehidupan. Saat ini, informasi dan ilmu pengetahuan dapat dengan mudah diakses, yang tentu saja sangat memudahkan kepentingan masyarakat. Namun, dampak buruk yang diberikan juga tidak kalah besar. Rasa nasionalisme kini semakin terkikis karena kebudayaan asing dapat dengan mudahnya masuk dan mempengaruhi pola pikir masyarakat, terutama pada generasi muda. Pada kenyataannya, identitas nasional berisi nilai-nilai budaya. Maka dari itu, kebudayaan sangatlah erat kaitannya dengan identitas nasional. Kebudayaan Indonesia sangat beragam, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, makanan khas daerah dan sebagainya yang berbeda-beda dan memiliki keunikan tersendiri. Kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia harus dilestarikan agar terus terjaga dan tidak terkikis karena arus globalisasi.⁵

Menurunnya kesadaran dan kepedulian terhadap budaya yang dimana arus globalisasi telah sangat mempengaruhi kehidupan saat ini, dimana anak usia 5-6

⁴ Irwandi, "Menelusuri Permasalahan Budaya Di Indonesia: Antara Pemertahanan Dan Tantangan Modernitas," Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia, 2024, https://setneg.go.id/baca/index/menelusuri_permasalahan_budaya_di_indonesia_antara_pemertahan_anan_dan_tantangan_modernitas.

⁵ Sakdiyah Sasmi Nelwati, Widna, "Krisis Identitas Nasional Sebagai Tantangan Generasi Muda Di Era Globalisasi," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 9, no. 1 (2022): 45–52, <https://doi.org/10.32493/jpkn.v9i1.y2022.p45-52>.

tahun sudah banyak terpapar budaya modern dan budaya asing melalui televisi, dan juga sudah banyak juga yang diberi handpone atau gadget oleh orang tuanya yang membuat mereka asik hanya bermain game maupun menonton youtube pada gadget sehingga minimnya berinteraksi dengan teman sebaya seperti dulu anak-anak yang belum mengenal dan diberikan gadget mereka bermain permainan tradisional seperti congklak, gobak sodor, enggrang dll. Minimnya pembelajaran budaya dalam PAUD khususnya pada tempat tinggal peneliti yaitu di Sumatera Selatan dimana kebanyakan sekolah hanya berfokus pada aspek kognitif membaca menulis, dan berhitung dimana pembelajaran mengenai kebudayaan sering kali terbatas dan tidak berkelanjutan hanya sepiantas lalu saya tidak diberikan secara mendalam dan lebihlanjut.

Kurangnya media dan sumber belajar yang menarik, anak biasanya cenderung lebih mudah memahami sesuatu melalui media seperti gambar, video, ataupun permainan. perubahan gaya hidup yang modern juga membuat banyak budaya yang menjadi tergeser dengan mulai ditinggalkannya tradisi, salah satu yang paling terlihat adalah rumah dimana rumah adat adalah rumah harian yang dihuni bahkan sekarang tergolong sulit menemukan rumah adat yang sebagaimana fungsinya dibeberapa wilayah sehingga anak-anak tidak mempunyai pengalaman langsung untuk mengenalnya, kurangnya keterlibatan orang tua dalam pengenalan budaya juga sangat mempengaruhi karena tempat belajar pertama dan utama bagi adalah tempat belajar anak sejak lahir. Hal ini menjadi cukup serius dengan terancam punahnya kebudayaan jika generasi muda terutama dari pondasi dasarnya yaitu anak usia dini tidak dikenalkan kebudayaan. Oleh karena itu sejak

dini anak perlu diperkenalkan mereka tumbuh menjadi generasi yang peduli dan bangga terhadap budaya Indonesia yang beraneka ragam.

Dari uraian data di atas, dapat disimpulkan bahwa krisis identitas budaya di Indonesia menjadi perhatian yang sangat penting, terutama pada generasi muda, khususnya anak usia dini. Pada fase perkembangan yang pesat ini, anak-anak berada dalam tahap pembentukan karakter dan pemahaman tentang lingkungan di sekitar mereka. Oleh karena itu, upaya untuk mengenalkan dan melestarikan nilai-nilai budaya Indonesia sangat diperlukan salah satunya pengenalan budaya melalui rumah adat Indonesia di Sumatera agar mereka dapat memiliki rasa kebanggaan terhadap warisan budaya Indonesia. Dengan pemahaman yang kuat tentang identitas budaya, diharapkan generasi muda dapat tumbuh menjadi individu yang menghargai dan melestarikan budaya mereka di tengah arus globalisasi yang semakin kuat.

Orang tua, masyarakat lingkungan sekitar, guru memiliki peran yang besar untuk mengajarkan kebudayaan karena mereka adalah orang-orang yang dekat dan selalu bersinggungan dengan anak. PAUD memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk karakter dan kecintaan anak terhadap budaya bangsa. Pada masa ini, anak-anak berada dalam fase perkembangan kognitif dan emosional yang sangat cepat, sehingga mereka sangat peka terhadap rangsangan dari lingkungan sekitar. Itulah mengapa penanaman budaya local harus dipupuk sejak dini karena masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Sebab pada periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di

lingkungannya sebagai stimulan terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya.⁶ Jika pada tahap ini anak-anak dikenalkan dengan budaya Indonesia, seperti rumah adat, maka diharapkan mereka akan tumbuh dengan kecintaan dan rasa bangga terhadap warisan budaya bangsa.

Penanaman budaya Indonesia melalui pengenalan rumah adat pada anak usia dini sangat penting. Rumah adat adalah salah satu simbol identitas budaya atau simbol budaya di Indonesia oleh sebab itu Indonesia dikenal sebagai Negara yang memiliki keragaman dan kekayaan budaya.⁷ Dengan memperkenalkan rumah adat sejak dini, anak-anak dapat memahami keberagaman budaya yang ada di Indonesia serta membangun kesadaran tentang identitas budaya mereka sendiri. Ini membantu memperkuat rasa bangga sebagai bagian dari bangsa yang sangat kaya akan warisan budayanya. Selain itu rumah adat adalah bagian dari warisan budaya yang harus dilestarikan. Mengajarkan anak-anak tentang rumah adat membantu menjaga agar pengetahuan tentang arsitektur tradisional, fungsi, dan makna filosofisnya tidak hilang. Anak-anak yang mengenal budaya mereka sejak dini cenderung lebih berkomitmen untuk melestarikannya di masa depan.

Di Indonesia, setiap daerah memiliki rumah adat yang berbeda-beda dimana setiap rumah tersebut mencirikan atau mempunyai kekhasan bangunan suatu daerah di Indonesia yang melambangkan kebudayaan ciri khas masyarakat

⁶ I Ketut Tanu, "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Agar Dapat Tumbuh Dan Berkembang Sebagai Generasi Bangsa Harapan Di Masa Depan," *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2019): 19, <https://doi.org/10.25078/aw.v2i2.960>.

⁷ Nogotirto Aden, *Kekayaan Bangsaaku : Rumah Adat*, ed. Natalie (Yogyakarta: Kyta, 2020), <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/a50526d1-f4c4-4a58-8b84-d001214983d2/789493d9-4f7c-48d1-ad32-e2c120461f68>.

setempat.⁸ Dari keberagaman itu pengenalan budaya melalui rumah adat juga mampu mengembangkan kreativitas dan imajinasi, mengenal bentuk, warna, struktur, dan keunikan rumah adat dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak-anak karena keanekaragaman tersebut. Mereka dapat belajar tentang arsitektur tradisional yang berbeda dari yang biasa mereka lihat, yang dapat memperluas wawasan mereka dan menginspirasi ide-ide baru dalam bermain dan belajar.

Pengenalan rumah adat dari berbagai suku sumatera yang ada diIndonesia juga mengajarkan anak-anak tentang keberagaman dan pentingnya saling menghargai perbedaan. Ini adalah langkah awal dalam pendidikan multikultural yang membantu anak-anak tumbuh dengan sikap toleran dan menghormati budaya lain. Dengan memperkenalkan rumah adat Sumatera kepada anak usia dini, kita tidak hanya memberikan mereka pengetahuan tentang arsitektur dan budaya, tetapi juga membentuk generasi yang lebih menghargai dan mencintai warisan budaya bangsa. Dengan kesadaran akan pentingnya menjaga warisan budaya untuk generasi mendatang, kita memiliki tanggung jawab untuk turut serta dalam upaya pelestariannya.⁹ Ini adalah langkah penting dalam memastikan bahwa nilai-nilai tradisional tetap hidup dan relevan di tengah perkembangan zaman.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim

⁸ Nogotirto Aden.

⁹ Arifin Simanjuntak, *Menjelajahi Kebudayaan Nusantara* (Surabaya: CV Garuda Mas Sejahtera, 2024), <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/8b8e8630-e9d7-4ba2-a448-95ab08cc1242>.

kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran.¹⁰ Oleh karena itu guru haruslah mempunyai media pembelajaran karena dengan memiliki media pembelajaran yang menarik mampu menyalurkan informasi secara efektif dan optimal karena anakpun akan merasa penyampaian informasi itu menyenangkan. Saat menangani pembelajarannya anak persiapan adalah kunci utamanya.

Dalam penggunaan media pembelajaran, guru perlu memilih jenis media yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan ketika pembelajaran. Media pembelajaran saat ini sangat banyak sekali baik dalam menggunakan gambar, media visual, media audio dan masih banyak lagi.¹¹ Dalam era digital seperti sekarang, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bukan lagi hal yang baru, bahkan telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah video pembelajaran interaktif. Video pembelajaran interaktif memungkinkan anak untuk tidak hanya menerima informasi secara visual, tetapi juga berinteraksi dengan konten yang disajikan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Media video pembelajaran interaktif mempunyai banyak kelebihan

¹⁰ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, ed. Fatma Sukmawati, Tahta Media Group, 1st ed. (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021).

¹¹ Anggita Wahyu Widiya, Vany Oktaviana, and Arum Dwi Utari, "Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi," *Jurnal Jendela Pendidikan* 1, no. 04 (2021): 293–99, <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i04.64>.

dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional diantaranya yaitu media belajar ini dapat digunakan sebagai salah satu media yang dapat digunakan anak pada pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan anak khususnya keterampilan menyimak, pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bervariasi untuk anak apabila guru mampu mengintegrasikan situasi yang serba teknologi ini ke kelas, selain itu media ini dapat membantu pembelajaran menjadi lebih variatif sehingga pembelajaran lebih menarik dan dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak.¹² Menyajikan materi dengan cara yang menarik melalui penggunaan gerak, gambar, dan suara. Kedua, fitur interaktif dalam video bisa membuat anak terlibat dalam proses belajar. Anak bisa langsung memberikan respon terhadap materi yang disajikan, yaitu dengan melalui kuis, permainan, atau aktivitas lainnya yang ada dalam video.

Dengan menggunakan media pembelajaran video merupakan jenis media pembelajaran yang sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang sulit disampaikan dan sulit dipahami oleh peserta didik. Kegunaan video pembelajaran ini adalah dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti peserta didik mengetahui proses terjadinya gunung meletus dan lain sebagainya.¹³ Dari penjelasan tersebut maka video merupakan pengganti hal yang tidak dapat dilihat secara langsung seperti yang dijelaskan terjadinya gunung meletus sangat tidak memungkinkan untuk melihatnya secara

¹² Moh. Ali, "Innovative Leadership Management in Early Children Education," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3007–12, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>.

¹³ Widiya, Oktaviana, and Utari, "Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi."

langsung namun dapat disaksikan melalui video. Dengan menggunakan video pula menjadi alternatif kunjungan secara langsung. Maka dalam penelitian ini tidak harus mengunjungi rumah adat langsung ke daerah masing-masing yang terkendala biaya, waktu, dan lain sebagainya. Maka hal ini bisa digantikan dengan adanya media video pembelajaran interaktif.

Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran interaktif adalah salah satu alternatif sebagai alat penyaluran informasi pada anak usia dini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menarik, serta membantu anak-anak memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Itulah mengapa video pembelajaran interaktif dipilih sebagai salah satu metode alternatif pengajaran untuk mengenalkan budaya Indonsia melalui pengenalan rumah adat nusantara kepada anak usia dini sehingga tumbuhlah rasa cinta pada diri anak tersebut anak. Oleh karena itu, peneliti membuat video animasi sebagai salah satu alternatif sarana belajar bagi anak-anak, yang isinya disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan.

Menyajikan materi atau produk yang ingin dibuat peneliti merupakan media pembelajaran yang belum pernah dicoba dan belum ada di Taman Kanak-kanak di TK IT Tazzaka, dimana penulis ingin membuat sesuatu yang baru dan dapat digunakan seiring dengan perkembangan jaman yang dapat menggugah imajinasi karena video pembelajaran interaktif dapat menggugah minat anak untuk belajar sambil bermain. Berdasarkan apa yang telah dikemukakan di atas, maka sangat penting untuk memiliki media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan baik

oleh guru maupun anak agar pembelajaran tidak selalu monoton. Anak-anak membutuhkan pengalaman baru untuk mengembangkan kreativitas mereka dan menyerap informasi yang perlu mereka ketahui. Tujuan para peneliti adalah untuk mengembangkan produk yang memungkinkan para guru menjadi inovatif dan kreatif saat mengajar sehingga anak-anak kita akan tumbuh menjadi anak yang berguna bagi nusa dan bangsa yang cinta tanah air dan budaya Indonesia.

Berdasarkan observasi di TK IT Tazzaka menunjukan bahwa anak tidak pernah menggunakan video pembelajaran interaktif untuk belajar tentang budaya Indonesia, kurang bervariasi lebih memilih untuk mengandalkan ceramah dan buku paket pembelajaran yang membosankan itupun hanya dilakukan sepintas lalu tanpa adanya kegiatan maupun pengulangan materi. Selain itu, jika kita melihat permasalahan yang ada saat ini dimana saat anak berkumpul bersama teman-temannya cenderung sibuk dengan gadget masing-masing entah itu bermain game maupun menonton youtube. Hal itu sangat berbanding terbalik dengan anak-anak zaman dahulu yang suka bermain bersama dengan melakukan permainan-permainan tradisional seperti congklak, enggrang, gobak sodor dan masih banyak lagi. Pergeseran budaya dan mulai lunturnya tradisi sangat perlu diperhatikan. Maka disini peneliti akan membuat suatu media pembelajaran yang selaras dengan perkembangan era digital yang ada, media yang dapat diakses dengan gadget, laptop atau computer maupun proyektor. Sebagai hasilnya, penulis akan membuat media video pembelajaran interaktif dengan menggunakan penelitian ini untuk membantu dalam meningkatkan kecintaan budaya Indonesia melalui pengenalan rumah adat nusantara pada anak untuk jangka panjang dan bisa diulang-ulang.

Penelitian ini dilakukan di TK IT Tazzaka yang terletak di Kabupaten Ogan Komering Ulu Kecamatan Baturaja Barat, Provinsi Sumatera Selatan. Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif untuk Mentimulasi Kecintaan Anak Usia Dini Terhadap Budaya Indonesia Melalui Pengenalan Rumah Adat Sumatera”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi
2. Pembelajaran cenderung monoton
3. Pada saat proses pembelajaran, belum dimanfaatkannya media video pembelajaran interaktif
4. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kecintaan anak terhadap budaya Indonesia kurang diperhatikan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan video pembelajaran interaktif untuk Mentimulasi Kecintaan Anak Usia Dini Terhadap Budaya Indonesia Melalui Pengenalan Rumah Adat Sumatera.

2. Karakteristik video animasi yang ada saat ini yang dibatasi pada satu tema yaitu budaya Indonesia yang berkenaan dengan pengenalan rumah adat yang ada di Sumatera.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran interaktif di TK IT Tazzaka Baturaja?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran interaktif untuk mentimulasi anak usia dini terhadap kecintaan budaya Indonesia melalui pengenalan rumah adat Sumatera?
3. Bagaimana dampak video pembelajaran interaktif mampu untuk mentimulasi anak usia dini terhadap kecintaan budaya Indonesia melalui pengenalan rumah adat Sumatera?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini memiliki tujuan dan kegunaan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media video pembelajaran interaktif
2. Untuk mengetahui kualitas media video pembelajaran interaktif
3. Untuk mengetahui keterlaksanaan dalam pengembangan video pembelajaran interaktif

BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan Tentang Produk

Dari hasil penelitian dan pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif untuk Menstimulasi Kecintaan Anak Usia Dini terhadap Budaya Indonesia melalui Pengenalan Rumah Adat Sumatera, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Media pembelajaran di TK IT Tazakka Baturaja masih terbatas dan kurang bervariasi. Proses pembelajaran, khususnya dalam pengenalan budaya Indonesia, cenderung bersifat konvensional dan monoton. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan kecintaan anak usia dini terhadap budaya Indonesia.
- b) Media video pembelajaran interaktif yang memuat materi pengenalan rumah adat Sumatera terbukti efektif untuk meningkatkan kecintaan anak terhadap budaya Indonesia. Efektivitas ini terlihat dari hasil perlakuan yang menunjukkan peningkatan kecintaan anak usia dini terhadap budaya Indonesia melalui pengenalan rumah adat Sumatera, sebagaimana dibuktikan melalui uji Paired Sample Test – T.
- c) Produk yang dihasilkan adalah media audiovisual berupa Video Pembelajaran Interaktif untuk Menstimulasi Kecintaan Anak Usia Dini terhadap Budaya Indonesia melalui Pengenalan Rumah Adat Sumatera. Video ini berisi beberapa bagian, yaitu pembukaan, materi

rumah adat Sumatera, kuis, penutup, dan referensi gambar. Penelitian ini menggunakan metode RND dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, media video pembelajaran interaktif ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan temuan hasil penelitian selama uji coba media Video Pembelajaran Interaktif untuk Menstimulasi Kecintaan Anak Usia Dini terhadap Budaya Indonesia melalui Pengenalan Rumah Adat Sumatera, peserta didik menunjukkan minat yang lebih besar terhadap penggunaan media ini dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, beberapa saran untuk pemanfaatan produk ini adalah:

1. Peserta didik yang baru menggunakan media Video Pembelajaran Interaktif sebaiknya didampingi guru.
2. Video ini dapat digunakan secara individu maupun kelompok untuk mengenalkan rumah adat Sumatera dan nilai budaya Indonesia.
3. Guru diharapkan memanfaatkan media ini untuk meningkatkan kecintaan anak terhadap budaya Indonesia.

4. Implementasi lebih lanjut diperlukan untuk mengukur manfaatnya dalam pembelajaran budaya Indonesia, khususnya rumah adat Sumatera.

C. Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut

1. Diseminasi Produk

Menyebarkan file digital produk video pembelajaran interaktif ke lembaga yang terkait dan mengunggahnya ke media sosial seperti YouTube, serta menulis artikel yang membahas produk tersebut.

2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

a) Pengembangan lebih lanjut untuk media Video Pembelajaran

Interaktif untuk Menstimulasi Kecintaan Anak Usia Dini terhadap Budaya Indonesia melalui Pengenalan Rumah Adat Sumatera tidak hanya terbatas pada pulau Sumatera, tetapi dapat diperluas ke materi-materi lain yang mencakup budaya Indonesia secara lebih luas.

b) Selain itu, media media Video Pembelajaran Interaktif untuk

Menstimulasi Kecintaan Anak Usia Dini terhadap Budaya Indonesia melalui Pengenalan Rumah Adat Sumatera hanya mencakup tentang materi rumah adat, hal ini dapat diperluas untuk mencakup tema-tema budaya Indonesia lainnya selain rumah adat.

c) Selanjutnya, perlu dilakukan uji coba produk ini di beberapa sekolah

PAUD yang berada di Baturaja, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Sumatera Selatan, untuk mendapatkan masukan tambahan

yang dapat digunakan untuk penyempurnaan produk yang sedang dikembangkan.



Daftar Pustaka

- Admin. "Rumah Adat Riau," n.d. <https://www.adatnusantara.web.id/2018/10/5-rumah-adat-riau-beserta-gambar-dan.html>.
- . "Rumah Nuwo Sesat." Rumah Adat Indonesia, 2024. <https://rumahadatindonesia.com/rumah-nuwo-sesat/>.
- . "Sumut Part 1," n.d. <https://rumahadatindonesia.com/rumah-bolon/>.
- Afriyadi, H, N Hayati, S N Laila, Y F Prakasa, R P A Hasibuan, and A D A Asyhar. *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL (Teori & Praktik)*. Edited by Sepriano Efitra. I. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. <https://books.google.com.sg/books?id=luKwEAAAQBAJ>.
- Aldoobie, Nada. "ADDIE Model." *American International Journal of Contemporary Research* 5, no. 6 (2015): 68–72.
- Ali, A, L C Maniboey, R Megawati, C F Djarwo, H Listiani, S Sepriano, E Efitra, and N Yunita. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. <https://books.google.co.id/books?id=cXsZEQAQBAJ>.
- Ali, Moh. "Innovative Leadership Management in Early Children Education." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3007–12. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>.
- Anam, Khairul, Syibrans Mulasi, and Syarifah Rohana. "Efektifitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses Belajar Mengajar." *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 2, no. 2 (2021): 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>.
- Andry Poltak, Rida Agustina, Sigit Wahyu Nugroho, Kurnia Dewi Ramadani. *STATISTIK SOSIAL BUDAYA 2021*. Edited by Raden Sinang Ika Maylasari. Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2022.
- Anggraeni, Sri Wulan, Yayan Alpian, Depi Prihamdani, and Euis Winarsih. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students]." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5313–27.
- Anggun, Teguh Gunung. "Sumbar," n.d. <https://www.sumbarprov.go.id/home/news/9402-rumah-adat-provinsi-sumatera-barat-rumah-gadang->.
- Aprianti, Muthia, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari. "Kebudayaan Indonesia Di Era Globalisasi Terhadap Identitas Nasional Indonesia." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 996–98. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2294>.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi 2. Jakarta: Bumi aksara, 2012.
- Arini, Merna. "Jambi," n.d. <https://www.orami.co.id/magazine/jenis-rumah-adat-jambi>.
- Azka. "Sumbar Part 2," n.d. <https://tekniksipil.id/apa-itu-rumah-gadang/>.
- Biassari, Icha, and Kharisma Eka Putri. "Penggunaan Media Video Pembelajaran

- Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar.” *Seminar Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 62–74.
- Biassari, Icha, Kharisma Eka Putri, and Siti Kholifah. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2322–29. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1139>.
- Bintang Rosda. *Media Pembelajaran Bahasa*. Edited by Marlina. I. Jawa Barat: RCI Rumah Cemerlang Indonesia, 2022. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/6002a543-5d48-4720-99e6-bfc940b453ee>.
- BPS. “Perkembangan Pariwisata Desember 2024.” *Badan Pusat Statistik*. Jakarta, 2025. <https://www.bps.go.id/id/pressrelease/2024/02/01/2347/kunjungan-wisatawan-mancanegara-pada-desember-2023-mencapai-1-14-juta-kunjungan--naik-20-17-persen--year-on-year--.html>.
- Darmanto, Tony, and Adrian Christian. “Penerapan Program Augmented Reality Pengenalan Rumah Adat Nusantara.” *Jurnal InTekSis* 9, no. 1 (2022): 21–30.
- dimensi indonesia. “Sejarah Dan Filosofi Rumah Limas, Rumah Adat Sumatera Selatan,” 2024. <https://dimensiindonesia.com/mengenal-rumah-limas-rumah-adat-sumatera-selatan/>.
- DISBUTPAR. “Museum Aceh Library of History.” Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh, n.d. <https://museum.acehprov.go.id/>.
- Ervani, Evan. “Mengenal Adat Istiadat Palembang Dari Rumah Limas.” *Antara Sumsel News*, 2016. <https://sumsel.antaranews.com/berita/300737/mengenal-adat-istiadat-palembang-dari-rumah-limas>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.
- Fadli, Z, H Laniampe, L Husnita, H Hisna, S Suddin, M Meldawati, R Puspitasari, K Karoluslina, A Asbar, and A I Kamil. *Sejarah Kebudayaan Indonesia*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2024. <https://books.google.co.id/books?id=68UUEQAAQBAJ>.
- Fatria, Fita. “PKM Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri 064034 Medan Johor.” *In PROSIDING SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN* 4, no. 1 (2021): 95–101. <https://e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/648%0Ahttps://e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/pengabdian/article/download/648/632>.
- Faujiah, N, Septiani. A.N, T Putri, and U Setiawan. “Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media Pembelajaran.” *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik* 3, no. 2 (2022): 81–87.
- Fitriani, Wahidah, Elis Komalasari, Mitsalina Adzhani, and Yuliana Nelisma. “E-Modul Pembelajaran Coding Berbasis Pengenalan Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Computational Thinking.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3050–62. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2314>.

- Gaffar. "Rumah Adat Aceh," 2024. <https://wisatago.com/rumoh-aceh/>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran*. Edited by Fatma Sukmawati. Tahta Media Group. 1st ed. Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021.
- Hasnida. *Media Pembelajaran Kreatif*. Edited by Arief Anggoro. I. Jakarta: PT.Luxima Metro Media, 2020. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/e5225c37-40be-4aee-830a-72eeeeee5e836>.
- Informasi, Sistem. "Pengembangan Augmented Reality Untuk Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Nusantara Dengan Metode Mdlc" 7 (2024): 683–92. <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v7i2.1587>.
- Irwandi. "Menelusuri Permasalahan Budaya Di Indonesia: Antara Pemertahanan Dan Tantangan Modernitas." Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia, 2024. https://setneg.go.id/baca/index/menelusuri_permasalahan_budaya_di_indonesia_antara_pemertahanan_dan_tantangan_modernitas.
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*. Edited by Suhartini dan Muhammad Nur Huda Erwin. I. Banjarmasin: Antasari Press, n.d.
- Kemendikbud. "Rumah Gadang." indonesiana flatfrom kebudayaan, 2015. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbsumbar/rumah-gadang/>.
- Koentjaraningrat. *Kebudayaan Mentalitas Dan Pembangunan*. Jakarta: PT Gramedia, 1948.
- Koentjaraningrat, R M. "Pengantar Antropologi II: Pokok-Pokok Etnografi." Jakarta: Rineka Cipta 225 (2005).
- Kusnanto. *Keanekaragaman Suku Dan Budaya Indonesia*. Edited by Yulianawati. Semarang: Alprin, 2020. <https://books.google.co.id/books?id=rLj8DwAAQBAJ>.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Prenada media, 2020.
- Kustandi, Cecep, and Bambang Sutjipto. "Media Pendidikan Manual Dan Digital." Bogor: Ghalia Indonesia, n.d.
- Kusum, J W, M R Akbar, M Fitrah, and A F Amani. *DIMENSI MEDIA PEMBELAJARAN (Teori Dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. Edited by Efitra. I. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. <https://books.google.co.id/books?id=9Lq0EAAAQBAJ>.
- Kusuma Sari, Ni Made Indah. "Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Ayo Belajar Budaya Nusantara Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 3 (2021): 391. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37937>.
- Luh Made Indria Dewi, and Ni Luh Rimpiati. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini." *Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ekonomika Dan Humaniora Universitas Dhyana Pura Badung, Indonesia* 1, no. 1 (2016): 31–

46.

- Maghfi, Nabila Ulfah, and Suyadi. "SELING Jurnal Program Studi PGRA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MELALUI MEDIA PAPAN PINTAR (SMART BOARD)." *SELING "Jurnal Program Studi PGRA"* 6, no. 2 (2020): 157–70. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/631>.
- Masykuroh, Khusniyati, and Tri Wahyuni. "Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak Usia Dini." *Journal on Early Childhood* 6, no. 2 (2023): 172–81. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i1.483>.
- Mia Siti Aminah. *Mengenal Rumah Adat Nusantara*. I. Yogyakarta: Cakrawala, 2011. <https://books.google.com.sg/books?id=b8TIEAAAQBAJ>.
- Muzakki, Muzakki, and Puji Yanti Fauziah. "Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal Di PAUD Full Day School." *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 1 (2015): 39. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i1.4842>.
- Nency, Ypnanda. "Kep Riau," 2022. <https://tirto.id/keunikan-rumah-adat-selaso-jatuh-kembar-kepulauan-riau-fungsinya-goj8>.
- Nogotirto Aden. *Kekayaan Bangsa: Rumah Adat*. Edited by Natalie. Yogyakarta: Kyta, 2020. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/a50526d1-f4c4-4a58-8b84-d001214983d2/789493d9-4f7c-48d1-ad32-e2c120461f68>.
- Novriyadi. "Mengenal Rumah Adat Bengkulu Bubungan Lima Dan Filosofinya," n.d. <https://www.lamudi.co.id/journal/rumah-adat-bengkulu-bubungan-lima/>.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Edited by Pipih Latifah. Surakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2018. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/0ea25bfc-28e4-49c1-b0cd-efdf39ecf7e>.
- Nurfadhillah, Septy. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Pemerintah Pusat. "Undang-Undang (UU) Nomor 29 Tahun 2022 Pembentukan Provinsi Papua Barat Daya." *Jdih Bpk Ri*, no. 145030 (2022): 1–14. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/232726/uu-no-29-tahun-2022>.
- Permendiknas. "PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA NOMOR 24 TAHUN 2007," Vol. 7, 2007.
- PI, Redaksi. "Bubungan Lima, Rumah Adat Bengkulu, Rumah Berstruktur Panggung Yang Didesain Mampu Menahan Guncangan Gempa." *Pariwisata Indonesia*, n.d. <https://pariwisataindonesia.id/budaya-dan-sejarah/bubungan-lima-rumah-adat-bengkulu/>.
- . "Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar." *pariwisata Indonesia*, 2019. <https://pariwisataindonesia.id/budaya-dan-sejarah/rumah-adat-selaso-jatuh-kembar/>.
- . "Rumah Kajang Lako, Rumah Adat Khas Provinsi Jambi." *Pariwisata Indonesia*, n.d. <https://pariwisataindonesia.id/budaya-dan-sejarah/rumah-kajang-lako-di-jambi/>.

- Prakoso, Aji. "Sumut," n.d. <https://rimbakita.com/rumah-adat-sumatera-utara/>.
- Rakyat, Dewan Perwakilan. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2022 Tentang Pembentukan Provinsi Papua Barat Daya." *Jdih Bpk Ri*, no. 145030 (2022): 1–14. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/232726/uu-no-29-tahun-2022>.
- Ramdani, P, and R Fauzian. *Media Pembelajaran Animasi*. Edited by Rinda Fauzian. 1. Bandung: Farha Pustaka, 2021. <https://books.google.com.sg/books?id=QI9JEAQAQBAJ>.
- Rayanto, Yudi Hari. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Republik Indonesia. "Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2022 Pembentukan Provinsi Papua Pegunungan." *Peraturan.Bpk.Go.Id*, no. 146900 (2022): 1–14. [https://peraturan.bpk.go.id/Download/224675/UU Nomor 16 Tahun 2022-.pdf](https://peraturan.bpk.go.id/Download/224675/UU%20Nomor%2016%20Tahun%202022-.pdf).
- . "UU Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pembentukan Provinsi Papua Selatan," no. 146928 (2022): 1–9. [https://peraturan.bpk.go.id/Download/261636/UU Nomor 14 Tahun 2022.pdf](https://peraturan.bpk.go.id/Download/261636/UU%20Nomor%2014%20Tahun%202022-.pdf).
- Riau, Budaya Melayu. "Rumah Lontik." Budaya Melayu Riau, 2023. <https://budayamelayuriau.org/lingkup-materi/teknologi-tradisional/rumah-lentik/>.
- Rusdi Susilana, Cepi Riyana. *Media Pebelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima, 2020. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/0895d8fd-de20-4acb-b047-94b103afe8a4>.
- Saputri, Dewi Puput. "Penerapan Video Pembelajaran Interaktif Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia* 3, no. 8 (2023): 329–36. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.95>.
- Sasmi Nelwati, Widna, Sakdiyah. "Krisis Identitas Nasional Sebagai Tantangan Generasi Muda Di Era Globalisasi." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 9, no. 1 (2022): 45–52. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v9i1.y2022.p45-52>.
- Sasonohardjo, Wiratmojo. "Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama." *Jakarta: Lembaga Administrasi Negara*, 2002.
- Satria, M. Rizky, Pia Adiprima, Maria Jeanindya, Yogi Anggraena, Anitawati, Sekarwulan Kandi, and Yani Harjatanaya Tracey. *Buku Panduan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*, 2024. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1720050654_manage_file.pdf.
- Setiawati, Farida Agus. "Perbandingan Penskalaan Metode Interval Tampak Setara (Tipe Thurstone) Dan Summated Rating (Tipe Likert)." In *Makalah Seminar Nasional. Fakultas Ilmu Pendidikan UNY*, 2011.
- Setyosari, P. *Desain Pembelajaran*. Edited by Bunga Sari Fatmawati. Malang: Bumi Aksara, 2020. <https://books.google.com.sg/books?id=qbD1DwAAQBAJ>.
- Simanjuntak, Arifin. *Menjelajahi Kebudayaan Nusantara*. Surabaya: CV Garuda Mas Sejahtera, 2024. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/8b8e8630-e9d7-4ba2-a448-95ab08cc1242>.
- Soni Sadono, M T. *BUDAYA NUSANTARA*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2023.

- Sufyadi, Susanti., Tracey Yani. Harjatanaya, Pia. Adiprima, M. Rizky. Satria, Ardanti. Andiarti, and Indriyati. et al Herutami. "Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah (SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA)." *Kemendikbudristek*, 2021, 1–109. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>.
- Sumiharsono, R, H Hasanah, D Ariyanto, and P Abadi. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi, 2017. <https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ>.
- Sutiah. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. Malang: NLC Nizamia Learning Center, 2020. <https://books.google.com.sg/books?id=QqbsDwAAQBAJ>.
- Syakuro, Moh. Abdan, Lisa Apriliyana, Khamim Zarkasih Putro, Ardhana Reswari, and Saiful Hukamak. "Pengenalan Tradisi Roket Tase' Dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini." *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial* 7, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.22219/satwika.v7i2.27334>.
- Tabun, Y F, K A Ariningsih, N M Jalal, R R H Hau, J Suprapmanto, F Meisarah, M A S Nuruddaroini, R Renaldi, A Sesrita, and E Julyanti. *Teori Pembelajaran*. Edited by Ahmad Zaki. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022. <https://books.google.com.sg/books?id=U6ZeEAAAQBAJ>.
- Tanu, I Ketut. "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Agar Dapat Tumbuh Dan Berkembang Sebagai Generasi Bangsa Harapan Di Masa Depan." *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2019): 19. <https://doi.org/10.25078/aw.v2i2.960>.
- Trianto. "Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif." *Jakarta: Kencana*, 2009.
- Umam. "3 Rumah Adat Bangka Belitung Filosofi, Keunikan, Dan Bagian-Bagian Rumah Adat." *Gramedia Blog*, n.d. <https://www.gramedia.com/literasi/rumah-adat-bangka-belitung/>.
- . "Rumah Adat Sumatera Utara: Nama, Sejarah, Jenis, Gambar." *Gramedia Blog*, n.d. <https://www.gramedia.com/literasi/rumah-adat-sumatera-utara/>.
- Utami, R, N Mustakim, A Taufiq, S Rahmi, T Sanwil, D Febrianingsih, I R Bahtiar, N Amzana, M Ulfa, and M Surur. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=Q-BEEAAAQBAJ>.
- Widiya, Anggita Wahyu, Vany Oktaviana, and Arum Dwi Utari. "Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi." *Jurnal Jendela Pendidikan* 1, no. 04 (2021): 293–99. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i04.64>.
- Widyoko, S, and Eko Putro. "Pengembangan Model Evaluasi Program Pembelajaran IPS Di SMP." *Penelitian Hibah Bersaing Ditjen DIkti Tahun 2008* (2007).
- Wijayanti, Arma. "Pengembangan E-Book Berbasis Kearifan Lokal Makanan Tradisional Ponorogo Untuk Meningkatkan Cinta Budaya Peserta Didik Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Sosial Sains* 2, no. 1 (2023): 306–10. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>.

- Wulandari, Anisyah. *Statistika Pendidikan*. Edited by Nurhawinda. I. Riau: CV. Bintang Semesta Media, 2023. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/>.
- Yunanto, Dyan. “Game Edukasi Puzzle Rumah Adat Tradisional Indonesia Berbasis Android.” *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 2, no. 3 (2021): 414–20. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1254>.
- Yunita, Sri. *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*. Ahlimedia Book, 2020.
- Zaiful Rosyid, Halimatus Sa’diyah, Nanda Septiana. *Ragam Media Pembelajaran*. Edited by Taufikurrahman. I. Pamekasan: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/64627cd6-541b-4ef1-ad47-76d92df1d0f6>.

