

Evrylia Santi Wahyuni. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Digital ROTARYA Sebagai Pengenalan Kebudayaan Madura Pada Anak Usia Dini. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Siti Fadjryana Fitroh, S.Psi., M.A

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk aplikasi digital ROTARYA (Roda Putar Budaya) sebagai pengenalan kebudayaan Madura pada anak usia 5-6 tahun, terdapat 10 budaya Madura yang dikenalkan yaitu, baju adat sakera, marlena, senjata clurit, karapan sapi, rumah adat tanehan lanjhang, tari pecut, tari muang sangkal, permainan tradisonal bhisek (engklek), alat music saronen dan makanan khas sate Madura. Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan apikasi digital ROTARYA yang ditinjau berdasarkan validasi ahli materi dan validasi ahli media. Mengetahui tingkat respon anak terhadap aplikasi digital ROTARYA ditinjau berdasarkan respon anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian menggunakan 5 langkah meliputi analisis permasalahan, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek pada penelitian ini adalah para ahli dan anak usia 5-6 tahun TK Muslimat NU Darunnajah dan RA AL-Amien. Teknik pengumpulan data pada penelitian yaitu wawancara, angket (validasi ahli materi, ahli media, dan respon anak) dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh dari media aplikasi digital ROTARYA yaitu dari ahli materi sebesar 73,85% dengan predikat tinggi atau layak digunakan, ahli media pembelajaran sebesar 76,84% dengan predikat tinggi atau layak digunakan, uji coba kelompok kecil sebesar 80,65% dengan predikat tinggi atau cukup layak digunakan, dan uji coba lapangan sebesar 86,30% dengan predikat sangat tinggi atau sangat layak.

Kata kunci: Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Pembelajaran Digital, Budaya Madura.

Evrylia Santi Wahyuni. 2022. Development of ROTARYA Digital Learning Media as an Introduction to Madurese Culture in Early Childhood. Thesis, Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor: Siti Fadjryana Fitroh, S.Psi., M.A

ABSTRACT

This study aims to produce a digital application product ROTARYA (Culture Play Wheel) as an introduction to Madurese culture in children aged 5-6 years, there are 10 Madurese cultures that are introduced, namely, sakera traditional clothes, marlena, sickle weapons, bull races, traditional tanahan houses lanjhang, whip dance, muang sangangkal dance, traditional bhisek (engklek) games, saronen musical instruments and typical Madura satay food. The purpose of this research is to determine the feasibility level of ROTARYA digital applications reviewed based on material expert validation and media expert validation. Knowing the child's response level to the ROTARYA digital application is reviewed based on the child's response. The type of research used is the ADDIE model development research (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). The research uses 5 steps including problem analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects in this study were experts and children aged 5-6 years at the Muslimat NU Darunnajah Kindergarten and RA AL-Amien. Data collection techniques in research were interviews, questionnaires (validation of material experts, media experts, and children's responses) and documentation. Based on the results of this study it can be concluded that the value obtained from the ROTARYA digital media application is from material experts of 73.85% with a high predicate or suitable for use, learning media experts of 76.84% with a high predicate or suitable for use, small group trials 80.65% with a high predicate or quite feasible to use, and field trials of 86.30% with a very high or very feasible predicate.

Keywords: Early Childhood Learning Media, Digital Learning, Madurese Culture.