

Media Video Pembelajaran Interaktif Rumah Adat Sumatera untuk Menstimulasi Kecintaan Budaya dan Pemahaman Konsep Geometri pada Anak Usia Dini

Bela Mayang Sari¹, Suyadi²

© 2024 JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains)

This is an open access article under the CC-BY-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) ISSN 2337-9049 (print), ISSN 2502-4671 (online)

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media video pembelajaran interaktif yang berfokus pada pengenalan rumah adat Sumatera. Media ini dirancang untuk memenuhi dua tujuan utama, yaitu menstimulasi kecintaan anak usia dini terhadap budaya lokal dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep dasar geometri. Penelitian ini menggunakan metode *literature review* sebagai pendekatan utama untuk menggali informasi, menganalisis, dan merumuskan konsep pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis rumah adat Sumatera. Analisis data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan sintesis tematik (*thematic synthesis*). Hasil pengamatan yaitu Pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis rumah adat Sumatera memiliki urgensi yang tinggi dalam menciptakan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan bermakna, khususnya untuk anak usia dini. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengenalan budaya lokal, tetapi juga berperan penting dalam menstimulasi rasa cinta terhadap budaya bangsa sejak dini. Dengan menggunakan elemen rumah adat Sumatera yang kaya nilai budaya dan bentuk geometrisnya yang khas, anak-anak dapat belajar sambil bermain melalui pengalaman visual dan interaktif yang menyenangkan. Pendekatan ini membantu anak untuk memahami konsep-konsep abstrak seperti geometri secara lebih konkret dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Lebih dari itu, media video pembelajaran ini juga berkontribusi pada upaya pelestarian budaya lokal dalam konteks pendidikan modern.

Kata Kunci: Video Pembelajaran Interaktif, Rumah Adat Sumatera, Budaya, Geometri, Anak Usia Dini

Pendahuluan

Indonesia adalah negara yang dikenal dengan keberagaman budayanya yang luar biasa, mencakup tradisi, seni, bahasa, hingga rumah adat yang menjadi ciri khas setiap daerah. Rumah adat bukan sekadar tempat tinggal, tetapi juga merupakan simbol identitas budaya yang mencerminkan nilai-nilai, filosofi, dan sejarah masyarakat setempat. Salah satu kekayaan budaya yang perlu dilestarikan adalah rumah adat dari Pulau Sumatera, yang memiliki keunikan dalam bentuk, struktur, dan makna simbolisnya. Di tengah arus modernisasi dan globalisasi, keberagaman budaya ini menghadapi tantangan serius, terutama dalam hal pewarisan nilai-nilai budaya kepada generasi muda.

Abstract:

This study aims to develop an interactive learning video media that focuses on introducing traditional Sumatran houses. This media is designed to fulfill two main objectives, namely stimulating early childhood's love for local culture and increasing their understanding of basic geometric concepts. This study uses a literature review method as the main approach to explore information, analyze, and formulate the concept of developing interactive learning video media based on traditional Sumatran houses. The analysis of the collected data was analyzed using a thematic synthesis approach. The results of the observation are that the development of interactive learning video media based on traditional Sumatran houses has a high urgency in creating an innovative and meaningful learning approach, especially for early childhood. This media not only functions as a means of introducing local culture, but also plays an important role in stimulating a sense of love for the nation's culture from an early age. By using elements of traditional Sumatran houses that are rich in cultural values and their distinctive geometric shapes, children can learn while playing through fun visual and interactive experiences. This approach helps children to understand abstract concepts such as geometry more concretely and relevantly to everyday life. Moreover, this learning video media also contributes to efforts to preserve local culture in the context of modern education.

Keywords: Interactive Learning Videos, Traditional Houses of Sumatra, Culture, Geometry, Early Childhood

Bela Mayang Sari, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
belamayang7@gmail.com

Suyadi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
suyadi@uin-suka.ac.id

Anak-anak, sebagai pewaris masa depan bangsa sering kali lebih terpapar oleh budaya asing dibandingkan dengan budaya lokal (Taufiqurrahman et al., 2024). Kondisi ini memunculkan kekhawatiran akan berkurangnya kecintaan dan rasa bangga terhadap budaya sendiri, khususnya pada anak usia dini. Jika tidak segera ditangani, hal ini berpotensi melemahkan identitas budaya bangsa dalam jangka panjang. Anak usia dini berada dalam fase perkembangan emas (*golden age*), yaitu periode di mana kemampuan mereka untuk menerima, menyerap, dan memahami informasi berada pada puncaknya (Harahap et al., 2025). Pada masa ini, segala bentuk pembelajaran, termasuk pengenalan budaya lokal, dapat dengan mudah tertanam dalam pola pikir dan perilaku mereka. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan untuk mengenalkan budaya harus dirancang secara efektif dan menarik agar sesuai dengan karakteristik anak-anak yang cenderung menyukai hal-hal visual, interaktif, dan menyenangkan.

Untuk mendukung proses pembelajaran yang optimal, dibutuhkan inovasi dalam media dan metode pengajaran. Salah satu cara yang efektif adalah melalui media pembelajaran interaktif yang dapat memadukan elemen visual, suara, dan animasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik (Melati et al., 2023). Dalam konteks budaya, media ini dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan rumah adat Sumatera, baik dari segi bentuk arsitektur maupun nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih relevan dan kontekstual bagi anak usia dini. Selain pengenalan budaya, pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini merupakan aspek penting yang perlu mendapat perhatian, terutama dalam hal pemahaman konsep dasar geometri. Geometri sebagai salah satu cabang matematika, memiliki relevansi yang sangat kuat dengan kehidupan sehari-hari (Sholihah & Afriansyah, 2017). Pemahaman tentang bentuk-bentuk geometris seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan trapezium tidak hanya penting untuk perkembangan logika anak, tetapi juga menjadi dasar bagi kemampuan pemecahan masalah yang lebih kompleks di masa depan. Oleh karena itu, pengenalan konsep geometri sebaiknya dilakukan sejak dini melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak, yaitu bermain sambil belajar.

Rumah adat Sumatera, dengan keunikan bentuk dan desainnya, menawarkan potensi besar untuk dijadikan media pembelajaran geometri bagi anak usia dini. Setiap elemen arsitektur rumah adat ini, seperti atap berbentuk segitiga, tiang berbentuk persegi, atau ornamen berbentuk trapezium, merupakan representasi nyata dari berbagai bentuk geometris. Dengan memanfaatkan rumah adat sebagai bahan ajar, anak tidak hanya diajak memahami konsep geometri secara visual, tetapi juga dikenalkan pada kekayaan budaya lokal. Hal ini menciptakan pembelajaran yang terintegrasi, di mana anak belajar memahami konsep matematika sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan budaya bangsa. Lebih dari sekadar pengenalan bentuk, rumah adat Sumatera dapat digunakan untuk membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Anak-anak, yang cenderung lebih mudah memahami sesuatu melalui visualisasi dan manipulasi langsung, dapat diajak untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk geometris yang ada pada rumah adat, baik melalui gambar, replika, maupun media interaktif. Dengan cara ini, anak tidak hanya belajar geometri sebagai konsep abstrak, tetapi juga sebagai sesuatu yang nyata dan relevan dalam kehidupan mereka (Richardo, 2017).

Sayangnya, potensi besar rumah adat Sumatera dalam pengenalan geometri ini belum banyak dimanfaatkan secara optimal dalam dunia pendidikan anak usia dini. Banyak lembaga pendidikan masih menggunakan metode konvensional yang cenderung fokus pada hafalan dan latihan soal, tanpa melibatkan unsur budaya lokal (Wati & Ridwan, 2024). Akibatnya, anak-anak kehilangan kesempatan untuk belajar secara lebih bermakna dan holistik. Tidak hanya itu, pembelajaran yang tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari juga cenderung membuat anak kurang antusias dan sulit memahami materi. Dengan melihat kondisi ini, pengintegrasian pengenalan budaya lokal dan pembelajaran geometri

melalui media yang inovatif menjadi kebutuhan yang mendesak. Hal ini tidak hanya mendukung perkembangan kognitif anak, tetapi juga membantu mereka membangun koneksi antara matematika dan kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendekatan ini juga menjadi salah satu cara untuk melestarikan budaya lokal, karena anak-anak diajak mengenal dan mencintai budaya mereka sejak dini, melalui proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu inovasi penting untuk meningkatkan minat belajar anak, terutama pada usia dini yang sangat dipengaruhi oleh stimulus visual dan interaktif (Hijriyani & Astuti, 2020). Media ini memungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu bentuk media pembelajaran yang sedang populer dan banyak digunakan adalah video pembelajaran interaktif. Video pembelajaran interaktif memiliki keunggulan karena mampu menggabungkan elemen visual, audio, dan animasi yang dirancang secara kreatif (Khulafatuzzahra et al., 2024). Kombinasi ini memberikan pengalaman belajar yang kaya dan menyenangkan bagi anak-anak. Anak usia dini, yang umumnya memiliki rentang perhatian yang pendek, lebih tertarik pada media yang berwarna, bergerak, dan bersuara, sehingga video interaktif menjadi sarana yang ideal untuk menyampaikan informasi. Konten yang dirancang dengan narasi menarik, ilustrasi dinamis, dan interaksi sederhana dapat membantu anak lebih fokus dan memahami materi dengan lebih baik.

Dalam konteks pengenalan budaya lokal, video pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk menyampaikan informasi tentang rumah adat Sumatera. Media ini memungkinkan rumah adat diperkenalkan melalui gambar dan animasi yang realistis, lengkap dengan penjelasan mengenai bentuk, fungsi, dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Anak-anak dapat diajak untuk mengeksplorasi elemen-elemen rumah adat, seperti atap, dinding, dan ornamen, melalui tampilan visual yang memikat. Dengan pendekatan ini, informasi yang disampaikan tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga mudah dipahami oleh anak-anak yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Selain menarik secara visual, aspek interaktif dalam video pembelajaran juga memberikan kesempatan bagi anak untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Misalnya, anak dapat diminta untuk mengenali bentuk-bentuk geometris yang ada pada rumah adat, menjawab pertanyaan sederhana, atau mengikuti permainan kecil yang terdapat dalam video. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan mereka, tetapi juga membantu memperkuat pemahaman dan daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari.

Penerapan teknologi dalam pembelajaran budaya lokal juga memiliki keuntungan lain, yaitu menjadikan materi pembelajaran lebih fleksibel dan mudah diakses (Siahaan et al., 2023). Dengan media video, informasi tentang rumah adat Sumatera dapat diperlihatkan kapan saja dan di mana saja, baik di rumah maupun di sekolah. Hal ini mendukung keberlanjutan pembelajaran, karena anak-anak dapat mengulang-ulang materi sesuai kebutuhan mereka. Selain itu, teknologi juga memungkinkan kolaborasi antara guru, orang tua, dan anak dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan memanfaatkan video pembelajaran interaktif, proses pengenalan budaya lokal seperti rumah adat Sumatera dapat dilakukan dengan cara yang inovatif dan menyenangkan. Media ini tidak hanya membantu anak memahami materi lebih mudah, tetapi juga meningkatkan daya tarik mereka terhadap budaya lokal. Dengan demikian, teknologi dapat menjadi jembatan penting untuk melestarikan warisan budaya bangsa kepada generasi muda.

Berdasarkan pengamatan awal, ditemukan bahwa sebagian besar video pembelajaran yang beredar saat ini masih bersifat umum dan kurang spesifik dalam menyampaikan konten yang relevan dengan konteks budaya lokal. Video-video ini sering

kali hanya berfokus pada materi akademik dasar tanpa mempertimbangkan potensi besar budaya lokal sebagai bahan ajar yang menarik dan bermakna. Akibatnya, anak-anak cenderung tidak terpapar secara maksimal pada kekayaan budaya bangsa, seperti rumah adat Sumatera, yang sebenarnya memiliki nilai edukatif tinggi. Selain itu, salah satu kelemahan utama dari media pembelajaran yang ada adalah minimnya unsur interaktivitas. Banyak video pembelajaran hanya menyajikan materi secara satu arah, sehingga membuat anak pasif selama proses belajar. Padahal, anak usia dini membutuhkan pengalaman belajar yang aktif dan melibatkan berbagai indera untuk dapat memahami materi secara efektif. Kurangnya interaktivitas ini tidak hanya mengurangi daya tarik video, tetapi juga membuat anak kehilangan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan eksplorasi yang penting dalam tahap perkembangan mereka.

Melihat kondisi tersebut, pengembangan media video pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan pengenalan budaya lokal dan pengembangan kemampuan kognitif menjadi kebutuhan yang mendesak. Rumah adat Sumatera, dengan desain geometrisnya yang unik, menawarkan peluang besar untuk digunakan sebagai konten utama dalam media pembelajaran. Dengan menyajikan informasi tentang budaya lokal melalui pendekatan interaktif, anak-anak dapat diajak untuk mengenali bentuk-bentuk geometris seperti segitiga, persegi, dan trapezium, sekaligus memahami nilai-nilai budaya yang terkandung dalam rumah adat tersebut. Media pembelajaran seperti ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendukung pembelajaran yang holistik. Anak-anak diajak untuk menghubungkan pembelajaran budaya lokal dengan konsep-konsep kognitif seperti geometri, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Misalnya, anak dapat diminta untuk mengidentifikasi bentuk geometris pada atap rumah adat atau memahami simetri dalam ornamen tradisionalnya. Aktivitas semacam ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep geometri, tetapi juga menanamkan rasa cinta terhadap budaya lokal.

Selain itu, media video pembelajaran interaktif juga dapat membantu anak mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah. Dengan melibatkan anak secara aktif melalui kuis, permainan, atau aktivitas eksploratif lainnya, mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga peserta aktif dalam proses belajar (Muhammad et al., 2023). Pendekatan ini sangat relevan untuk mendukung pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Pengembangan media seperti ini diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran budaya lokal yang selama ini kurang dioptimalkan. Melalui integrasi antara pengenalan rumah adat Sumatera dan konsep geometri, media pembelajaran ini dapat menjadi jembatan untuk melestarikan budaya bangsa sekaligus meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya belajar memahami bentuk-bentuk geometris, tetapi juga mengenal dan mencintai budaya Indonesia sejak dini.

Penerapan media video pembelajaran interaktif memiliki manfaat yang sejalan dengan program pendidikan karakter dan budaya yang dicanangkan dalam Kurikulum Merdeka (Priasti & Suyatno, 2021). Kurikulum ini menekankan pentingnya pengembangan karakter dan pelestarian budaya lokal sebagai bagian integral dari proses pendidikan. Melalui media video interaktif, anak-anak tidak hanya diberikan informasi tentang budaya lokal, seperti rumah adat Sumatera, tetapi juga dibimbing untuk memahami dan menghargai warisan budaya bangsa. Dengan mengenalkan elemen-elemen budaya ini sejak dini, anak-anak dapat menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap identitas budaya mereka. Video pembelajaran interaktif juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan anak usia dini. Anak-anak sering kali merasa lebih terlibat ketika mereka diajak untuk aktif berpartisipasi, seperti menjawab pertanyaan, bermain kuis, atau melakukan eksplorasi melalui media yang disajikan. Pendekatan ini membantu mereka untuk memahami materi secara lebih mendalam

sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya dengan cara yang tidak membosankan. Selain itu, penyajian visual dan animasi yang menarik dalam video interaktif dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Bagi guru, media ini menjadi alat bantu yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang inovatif dan mudah dipahami. Video interaktif dapat digunakan sebagai pendukung pengajaran di kelas, di mana guru dapat mengarahkan diskusi dan memperkuat pemahaman anak melalui aktivitas-aktivitas yang terintegrasi dalam video (Ansyah & Salsabilla, 2024). Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode konvensional, tetapi berkembang menjadi proses yang lebih dinamis dan menarik. Selain itu, penggunaan media ini juga memberikan manfaat besar bagi orang tua, khususnya dalam mendampingi anak belajar di rumah. Video interaktif dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga orang tua dapat dengan mudah mengajak anak belajar di luar jam sekolah. Suasana belajar yang santai dan menyenangkan dapat diciptakan di rumah, di mana anak-anak merasa bebas untuk mengeksplorasi dan bertanya. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman anak, tetapi juga mempererat hubungan antara orang tua dan anak melalui aktivitas belajar bersama.

Keunggulan lain dari video pembelajaran interaktif adalah kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi anak usia dini. Dengan memanfaatkan teknologi, materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak, seperti menggunakan warna-warna cerah, animasi bergerak, dan narasi sederhana. Pendekatan ini membuat anak-anak merasa nyaman, senang, dan termotivasi untuk belajar lebih banyak. Rasa antusias ini sangat penting untuk membangun fondasi pembelajaran yang positif di masa depan. Dengan demikian, penerapan media video pembelajaran interaktif tidak hanya mendukung program pendidikan karakter dan budaya, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik bagi anak-anak. Media ini mampu mengintegrasikan pembelajaran budaya lokal, pengembangan karakter, dan penguatan hubungan antara guru, orang tua, dan anak, sehingga menghasilkan proses pendidikan yang holistik dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media video pembelajaran interaktif yang berfokus pada pengenalan rumah adat Sumatera. Media ini dirancang untuk memenuhi dua tujuan utama, yaitu menstimulasi kecintaan anak usia dini terhadap budaya lokal dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep dasar geometri. Rumah adat Sumatera dipilih sebagai tema utama karena kekayaan bentuk geometrisnya yang unik, seperti segitiga, persegi, dan trapezium, sekaligus karena nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan mengintegrasikan kedua aspek tersebut, diharapkan pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi anak usia dini.

Dalam penelitian ini, media video pembelajaran interaktif dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan menyenangkan. Elemen visual, audio, dan animasi dirancang secara khusus untuk menarik perhatian anak, sementara fitur interaktifnya memungkinkan anak untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Maharani et al., 2019). Melalui pendekatan ini, anak-anak tidak hanya diajak untuk mengenal budaya lokal, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas belajar yang merangsang kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep geometri. Penelitian ini juga berupaya memberikan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal inovasi media pembelajaran. Dengan mengembangkan media yang menggabungkan unsur budaya dan kognitif, penelitian ini menawarkan alternatif pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan anak usia dini di era digital. Media ini dirancang untuk menggantikan metode pembelajaran konvensional yang sering kali kurang menarik bagi anak, dengan pendekatan yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak-anak. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat berperan dalam upaya pelestarian budaya lokal. Dalam konteks globalisasi yang semakin kuat, pengenalan budaya lokal sejak dini menjadi

langkah strategis untuk membangun identitas budaya generasi muda. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran, informasi tentang rumah adat Sumatera dapat disampaikan secara lebih menarik dan efektif, sehingga meningkatkan rasa bangga anak terhadap warisan budaya bangsa.

Pengembangan kemampuan kognitif anak juga menjadi salah satu fokus utama penelitian ini. Dengan memanfaatkan rumah adat Sumatera sebagai materi pembelajaran geometri, anak-anak tidak hanya belajar memahami bentuk-bentuk geometris secara teoretis, tetapi juga melalui aplikasi praktis yang relevan. Hal ini dapat membantu mereka menghubungkan pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memperkuat fondasi kognitif mereka sejak dini. Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang signifikan pada berbagai aspek, mulai dari inovasi dalam media pembelajaran, pelestarian budaya lokal, hingga pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dunia pendidikan dapat lebih siap menghadapi tantangan era digital sambil tetap menjaga nilai-nilai budaya bangsa yang kaya dan beragam.

Metode

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *literature review* sebagai pendekatan utama untuk menggali informasi, menganalisis, dan merumuskan konsep pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis rumah adat Sumatera. Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi, mengkaji, dan mensintesis berbagai literatur yang relevan dengan topik penelitian, termasuk penelitian terdahulu, jurnal ilmiah, buku, artikel, dan dokumen resmi terkait pendidikan anak usia dini, budaya lokal, serta media pembelajaran berbasis teknologi.

Fokus Kajian

Kajian literatur dalam penelitian ini diarahkan pada tiga fokus utama:

1. Pengenalan budaya lokal pada anak usia dini: Mengidentifikasi strategi efektif dalam memperkenalkan budaya lokal, khususnya rumah adat Sumatera, kepada anak usia dini.
2. Pengembangan pemahaman konsep geometri pada anak usia dini: Menganalisis pendekatan pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan konsep dasar geometri menggunakan media visual dan interaktif.
3. Media video pembelajaran interaktif: Mengkaji desain, karakteristik, dan efektivitas media video pembelajaran interaktif dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini.

Pengumpulan Data

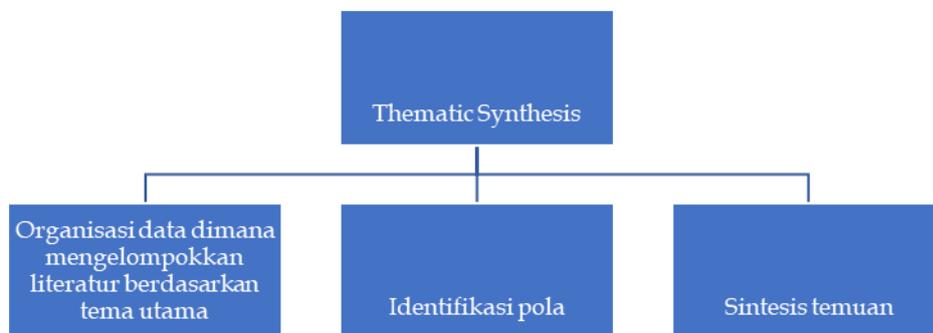
Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui penelusuran literatur yang tersedia dalam berbagai sumber terpercaya, seperti:

1. Jurnal akademik yang dipublikasikan di database seperti Google Scholar, Springer, dan Scopus.
2. Buku teks dan panduan praktis terkait pengembangan media pembelajaran dan pendidikan anak usia dini.
3. Artikel ilmiah atau laporan penelitian tentang pelestarian budaya lokal dan pengenalan konsep geometri.
4. Dokumen kurikulum dan kebijakan pendidikan nasional, seperti Kurikulum Merdeka.

Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan sintesis tematik (*thematic synthesis*), yang melibatkan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Organisasi data dimana mengelompokkan literatur berdasarkan tema utama, seperti budaya lokal, konsep geometri, dan media interaktif.
2. Identifikasi pola digunakan untuk mencari pola, hubungan, atau temuan-temuan penting yang mendukung pengembangan media video pembelajaran interaktif.
3. Sintesis temuan untuk mengintegrasikan hasil kajian literatur untuk merumuskan konsep pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.



Gambar 1. Diagram Thematic Synthesis

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Pengenalan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini

Literatur menunjukkan bahwa pengenalan budaya lokal pada anak usia dini sangat penting dilakukan untuk menanamkan kecintaan terhadap identitas budaya sejak dini. Dalam hal ini, rumah adat Sumatera memiliki potensi besar sebagai objek pembelajaran karena kaya akan nilai-nilai budaya, seni, dan arsitektur yang unik. Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berbasis budaya mampu meningkatkan rasa cinta anak terhadap tanah air dan melestarikan warisan budaya di tengah ancaman globalisasi. Namun, pembelajaran budaya selama ini masih bersifat konvensional, sehingga kurang menarik perhatian anak-anak.

Pengenalan budaya lokal pada anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam membangun kecintaan terhadap identitas budaya sejak usia dini. Anak-anak berada pada fase perkembangan di mana mereka sangat mudah menerima informasi baru, termasuk nilai-nilai budaya (Setyowati, 2013). Dengan mengenalkan budaya lokal sejak dini, anak-anak dapat mulai memahami dan menghargai warisan leluhur mereka sebagai bagian dari identitas nasional. Hal ini menjadi langkah strategis untuk membangun generasi muda yang bangga dengan budaya lokal dan memiliki semangat untuk melestarikannya di masa depan.

Rumah adat Sumatera merupakan salah satu simbol budaya lokal yang memiliki nilai-nilai budaya, seni, dan arsitektur yang kaya. Keunikan bentuk dan pola rumah adat Sumatera, seperti ornamen tradisional dan struktur bangunan yang khas, mencerminkan filosofi kehidupan masyarakat setempat. Elemen-elemen ini menjadikan rumah adat Sumatera sebagai objek pembelajaran yang ideal untuk mengenalkan budaya lokal kepada anak usia dini. Tidak hanya itu, pengenalan rumah adat ini juga dapat menjadi pintu masuk untuk mengenalkan nilai-nilai budaya yang lebih luas, seperti gotong royong, penghormatan terhadap leluhur, dan hubungan harmonis dengan alam.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berbasis budaya mampu meningkatkan rasa cinta anak terhadap tanah air. Dengan memanfaatkan elemen-elemen budaya lokal dalam proses pembelajaran, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga merasakan keterikatan emosional dengan budaya mereka (Azizah et al., 2020). Pendekatan ini sangat relevan di tengah ancaman globalisasi, di mana budaya lokal sering kali terpinggirkan. Namun, pembelajaran berbasis budaya perlu dirancang dengan baik agar relevan dan menarik bagi anak-anak, sehingga mereka dapat belajar dengan antusias dan terlibat secara aktif.

2. Pemahaman Konsep Geometri pada Anak Usia Dini

Pemahaman konsep geometri pada anak usia dini merupakan bagian penting dari pengembangan kognitif, karena geometri berperan dalam melatih kemampuan berpikir logis, pengenalan pola, dan pemecahan masalah. Literatur menyebutkan bahwa anak usia dini lebih mudah memahami konsep geometris jika dikaitkan dengan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari (Juniati & Hazizah, 2020). Rumah adat Sumatera, yang memiliki elemen-elemen geometris seperti segitiga pada atap, persegi pada dinding, dan trapezium pada struktur lainnya, dapat dijadikan media pembelajaran untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometris tersebut. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan bagi anak.

Geometri tidak hanya berkaitan dengan bentuk atau struktur, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir logis, mengenali pola, serta memecahkan masalah. Proses ini membantu anak-anak memahami dan menjelaskan dunia di sekitar mereka secara lebih terstruktur. Kemampuan geometri pada tahap awal juga mendukung perkembangan keterampilan matematika yang lebih kompleks di masa depan, menjadikannya aspek penting dalam pendidikan usia dini (Andriliani et al., 2022). Anak usia dini cenderung memahami konsep geometri dengan lebih mudah ketika dikaitkan dengan benda-benda konkret yang mereka lihat atau gunakan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui pengalaman langsung dan visual. Misalnya, mengenali bentuk lingkaran pada roda, segitiga pada atap rumah, atau persegi pada ubin lantai. Pendekatan seperti ini memungkinkan anak untuk mengaitkan konsep abstrak dengan benda nyata, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Rumah adat Sumatera memiliki berbagai elemen geometris yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran geometri. Bentuk segitiga pada atap, persegi pada jendela atau pintu, serta trapezium pada struktur bangunan adalah contoh nyata yang dapat digunakan untuk memperkenalkan anak pada bentuk-bentuk geometris. Dengan memanfaatkan rumah adat Sumatera, pembelajaran geometri menjadi lebih kontekstual karena anak tidak hanya belajar tentang bentuk geometris, tetapi juga mengenal nilai-nilai budaya lokal. Penggunaan objek budaya ini membantu anak untuk memahami bahwa geometri bukan hanya konsep matematika, tetapi juga bagian dari kehidupan sehari-hari. Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran geometri memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan efektif bagi anak usia dini. Dengan menggunakan elemen rumah adat Sumatera, anak-anak tidak hanya belajar mengenali bentuk-bentuk geometris, tetapi juga memperoleh wawasan tentang budaya lokal. Proses pembelajaran seperti ini mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif, sehingga anak dapat belajar sambil mengembangkan rasa cinta terhadap budaya mereka. Selain itu, pendekatan ini mendorong anak untuk lebih aktif dan tertarik selama proses pembelajaran, karena mereka dapat melihat langsung hubungan antara konsep geometri dan kehidupan nyata.

3. Media Video Pembelajaran Interaktif

Penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Video interaktif yang menggabungkan visual, audio, dan animasi mampu menarik perhatian anak dan memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif. Selain itu, fitur interaktif seperti kuis sederhana atau aktivitas berbasis permainan membantu anak terlibat secara aktif dalam proses belajar. Literatur juga menegaskan bahwa pengintegrasian budaya lokal dalam media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjembatani pelestarian budaya dengan pendidikan modern.

Sayangnya, sebagian besar media pembelajaran interaktif yang ada masih bersifat umum dan belum memanfaatkan budaya lokal sebagai konten utama. Video pembelajaran interaktif terbukti memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Media ini mampu menggabungkan berbagai elemen, seperti visual, audio, dan animasi, untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Anak usia dini, yang cenderung memiliki rentang perhatian yang singkat, lebih tertarik pada media pembelajaran yang bersifat dinamis dan penuh warna. Dengan memanfaatkan video interaktif, proses belajar menjadi lebih atraktif dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga anak lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif.

Salah satu keunggulan video pembelajaran interaktif adalah adanya fitur-fitur yang memungkinkan anak untuk berpartisipasi langsung dalam proses belajar. Misalnya, kuis sederhana, permainan interaktif, atau aktivitas yang mendorong anak untuk menjawab pertanyaan, memilih opsi, atau menyelesaikan tugas tertentu. Fitur ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, tetapi juga membantu mereka mengasah kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memahami materi dengan lebih baik. Partisipasi aktif melalui fitur interaktif ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan dengan metode pembelajaran pasif. Penelitian menunjukkan bahwa pengintegrasian elemen budaya lokal ke dalam media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjembatani pelestarian budaya dengan pendidikan modern. Dengan memasukkan budaya lokal, seperti rumah adat Sumatera, ke dalam konten video pembelajaran, anak-anak tidak hanya belajar konsep akademik, tetapi juga mengenal dan mencintai warisan budaya mereka. Pendekatan ini memberikan dimensi baru dalam pembelajaran, di mana teknologi tidak hanya digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga sebagai sarana untuk melestarikan identitas budaya bangsa di tengah era globalisasi.

Meskipun video pembelajaran interaktif memiliki banyak keunggulan, sebagian besar media yang tersedia saat ini masih bersifat umum dan kurang memanfaatkan budaya lokal sebagai konten utama. Banyak video pembelajaran yang lebih berfokus pada materi standar tanpa mempertimbangkan potensi budaya lokal yang dapat dijadikan sumber belajar. Hal ini menjadi peluang besar untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan anak usia dini sekaligus mendukung pelestarian budaya. Dengan memanfaatkan teknologi untuk menghadirkan konten berbasis budaya lokal, seperti rumah adat Sumatera, media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif, bermakna, dan berkontribusi pada pendidikan karakter anak.

Pembahasan

1. Pelestarian Budaya Lokal Melalui Media Interaktif

Media video pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk melestarikan budaya lokal. Melalui video, anak-anak dapat diajak mengenal elemen-elemen rumah adat Sumatera secara visual, seperti bentuk atap, pola ukiran, dan struktur bangunan. Selain itu, narasi yang menarik tentang sejarah dan fungsi rumah adat mampu membangun rasa bangga terhadap budaya bangsa. Pendekatan ini sesuai dengan tujuan pendidikan karakter dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya menghargai budaya lokal sebagai bagian dari identitas nasional.

Media video pembelajaran interaktif merupakan sarana yang efektif untuk melestarikan budaya lokal, khususnya dalam mengenalkan budaya kepada generasi muda. Anak-anak usia dini yang berada dalam masa perkembangan emas akan lebih mudah memahami elemen-elemen budaya, seperti rumah adat Sumatera, melalui visualisasi yang menarik. Video interaktif dapat menghadirkan elemen rumah adat

secara detail, termasuk bentuk atap, pola ukiran, dan struktur bangunan, sehingga anak dapat mengenali dan mengapresiasi keunikan warisan budaya (Rangkuti et al., 2024).

Selain visual, penggunaan narasi dalam video interaktif dapat membantu menyampaikan informasi tentang sejarah dan fungsi rumah adat Sumatera. Narasi yang dirancang secara menarik dan sederhana memungkinkan anak-anak memahami peran penting rumah adat sebagai bagian dari identitas budaya. Dengan cara ini, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat transfer pengetahuan, tetapi juga membangun rasa bangga anak terhadap budaya bangsa mereka. Pengenalan ini dapat memotivasi anak untuk lebih menghargai dan melestarikan warisan budaya di masa depan.

Pendekatan ini sejalan dengan tujuan pendidikan karakter dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya pelestarian dan penghargaan terhadap budaya lokal. Melalui media interaktif, anak-anak tidak hanya belajar tentang elemen budaya tetapi juga memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti rasa cinta tanah air dan penghormatan terhadap warisan nenek moyang. Dengan mengintegrasikan budaya lokal ke dalam proses pembelajaran modern, media ini mampu menghubungkan pendidikan karakter dengan pengembangan kognitif dan emosional anak usia dini, menjadikannya lebih relevan dan bermakna.

2. Pengintegrasian Konsep Geometri ke dalam Pembelajaran Budaya

Rumah adat Sumatera menawarkan berbagai bentuk geometris yang dapat dimanfaatkan untuk pengajaran konsep geometri pada anak usia dini. Misalnya, anak dapat diminta untuk mengidentifikasi bentuk segitiga pada atap rumah, persegi pada jendela atau pintu, serta trapezium pada dinding bangunan. Kegiatan ini tidak hanya membantu anak memahami bentuk-bentuk dasar geometri, tetapi juga mengaitkan pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya relevansi materi dengan pengalaman nyata anak.

Rumah adat Sumatera memiliki elemen geometris yang kaya, seperti segitiga pada atap, persegi pada jendela atau pintu, dan trapezium pada dinding bangunan. Elemen-elemen ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan konsep dasar geometri pada anak usia dini. Dengan menggunakan struktur rumah adat sebagai contoh nyata, anak dapat belajar mengenali bentuk-bentuk geometris sambil memahami bagaimana bentuk-bentuk tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran seperti ini memungkinkan anak untuk belajar secara visual dan kontekstual, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Mengintegrasikan konsep geometri ke dalam pembelajaran budaya memberikan pengalaman belajar yang lebih holistik bagi anak usia dini. Melalui kegiatan seperti mengidentifikasi bentuk segitiga, persegi, dan trapezium pada rumah adat Sumatera, anak tidak hanya mempelajari matematika, tetapi juga mendapatkan wawasan tentang budaya lokal. Pendekatan ini memperkuat keterkaitan antara aspek akademik dan kehidupan sehari-hari, membantu anak memahami bahwa geometri tidak hanya teori abstrak, tetapi memiliki aplikasi praktis dalam dunia nyata. Integrasi ini juga memungkinkan anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan penghargaan terhadap budaya mereka.

Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan relevansi materi dengan pengalaman nyata anak. Anak usia dini belajar lebih efektif ketika materi yang diajarkan memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan mereka. Dengan mengaitkan geometri dan elemen budaya seperti rumah adat Sumatera, pembelajaran menjadi lebih relevan dan menyenangkan bagi anak. Selain itu, kegiatan ini membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis, sambil menghubungkan aspek akademik dengan pelestarian budaya lokal. Hal ini

memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pembentukan karakter dan keterampilan anak di masa depan.

3. Keunggulan Media Video Pembelajaran Interaktif

Literatur mendukung penggunaan video pembelajaran interaktif karena media ini mampu meningkatkan minat belajar anak dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Dalam konteks pengenalan rumah adat Sumatera, video dapat menyajikan animasi yang menggambarkan elemen-elemen geometris rumah adat dengan cara yang mudah dipahami. Selain itu, fitur interaktif seperti permainan sederhana atau kuis tentang bentuk geometris dapat meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Pendekatan ini membantu anak belajar secara aktif dan meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi. Video pembelajaran interaktif memiliki keunggulan utama dalam menarik perhatian anak melalui pendekatan yang menyenangkan (Sari et al., 2023). Dengan kombinasi visual, audio, dan animasi, video ini mampu menciptakan suasana belajar yang menarik bagi anak usia dini, yang memiliki rentang perhatian singkat. Literatur mendukung bahwa media pembelajaran berbasis video sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak karena anak cenderung lebih terlibat saat belajar menggunakan media yang bersifat dinamis dan berwarna.

Dalam konteks pengenalan rumah adat Sumatera, video interaktif dapat menyajikan elemen-elemen geometris rumah adat dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak. Misalnya, animasi dapat digunakan untuk memperlihatkan bentuk segitiga pada atap rumah, persegi pada jendela, dan trapezium pada struktur lainnya. Melalui visualisasi yang menarik ini, anak-anak tidak hanya belajar mengenali bentuk-bentuk geometris tetapi juga mendapatkan pemahaman tentang bagaimana bentuk tersebut diterapkan dalam arsitektur tradisional, memberikan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Fitur interaktif, seperti permainan sederhana atau kuis tentang bentuk geometris yang disajikan dalam video, menambah keunggulan media ini. Fitur-fitur ini mendorong anak untuk belajar secara aktif, bukan hanya menjadi penonton pasif. Aktivitas seperti menjawab pertanyaan, memilih bentuk yang sesuai, atau menyelesaikan tantangan sederhana membantu anak memahami materi dengan lebih baik. Interaksi langsung ini juga memperkuat daya ingat anak terhadap konsep yang diajarkan, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Pendekatan yang interaktif dan menyenangkan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan anak, tetapi juga membantu mereka mengingat materi lebih lama. Proses belajar yang aktif memungkinkan anak untuk membangun hubungan antara informasi yang diterima dan pengalaman mereka. Dengan mengenalkan elemen geometris melalui media video yang relevan dengan budaya lokal, anak tidak hanya menguasai konsep akademik, tetapi juga mengembangkan penghargaan terhadap warisan budaya. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang holistik, mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan budaya dalam satu media pembelajaran.

4. Tantangan dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Budaya

Meskipun potensi media ini sangat besar, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah kurangnya literatur yang mendalam mengenai integrasi budaya lokal ke dalam pembelajaran interaktif untuk anak usia dini (Annas et al., 2024). Selain itu, diperlukan desain media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, seperti penggunaan bahasa sederhana, visual yang menarik, dan aktivitas interaktif yang tidak terlalu kompleks. Tantangan lain adalah memastikan media pembelajaran ini mudah diakses oleh guru dan orang tua, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan infrastruktur teknologi. Salah satu tantangan utama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya adalah minimnya literatur dan panduan praktis yang mendalam mengenai integrasi budaya lokal ke dalam pembelajaran interaktif untuk anak

usia dini. Meskipun kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya semakin meningkat, belum banyak penelitian atau sumber daya yang secara spesifik menjelaskan cara efektif mengemas elemen budaya lokal, seperti rumah adat Sumatera, ke dalam media pembelajaran yang menarik dan sesuai untuk anak usia dini. Kekosongan ini menuntut pengembang media untuk melakukan eksplorasi dan inovasi yang lebih kreatif.

Tantangan berikutnya terletak pada proses desain media yang harus memperhatikan karakteristik anak usia dini. Media pembelajaran perlu dirancang dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, visual yang penuh warna dan menarik perhatian, serta aktivitas interaktif yang dirancang untuk keterampilan anak tanpa terlalu kompleks (Sugihartono, 2024). Jika media terlalu rumit, anak-anak akan merasa kesulitan dan kehilangan minat. Pengembangan media ini memerlukan pendekatan yang cermat untuk memastikan bahwa setiap elemen media mendukung kebutuhan belajar anak usia dini sekaligus memperkenalkan budaya lokal secara efektif. Tantangan lain yang signifikan adalah memastikan bahwa media pembelajaran berbasis budaya ini dapat diakses oleh guru dan orang tua, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan infrastruktur teknologi. Di banyak wilayah, akses terhadap perangkat teknologi seperti komputer atau internet masih terbatas, sehingga dapat menjadi hambatan dalam pemanfaatan media video pembelajaran interaktif. Untuk mengatasi hal ini, pengembang media perlu mempertimbangkan solusi alternatif, seperti menyediakan versi media yang dapat diakses secara offline atau melalui perangkat sederhana, agar manfaat dari media ini dapat dirasakan oleh lebih banyak anak di seluruh Indonesia.

Simpulan

Pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis rumah adat Sumatera memiliki urgensi yang tinggi dalam menciptakan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan bermakna, khususnya untuk anak usia dini. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengenalan budaya lokal, tetapi juga berperan penting dalam menstimulasi rasa cinta terhadap budaya bangsa sejak dini. Dengan menggunakan elemen rumah adat Sumatera yang kaya nilai budaya dan bentuk geometrisnya yang khas, anak-anak dapat belajar sambil bermain melalui pengalaman visual dan interaktif yang menyenangkan. Pendekatan ini membantu anak untuk memahami konsep-konsep abstrak seperti geometri secara lebih konkret dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Lebih dari itu, media video pembelajaran ini juga berkontribusi pada upaya pelestarian budaya lokal dalam konteks pendidikan modern. Di tengah arus globalisasi yang semakin kuat, pengenalan budaya lokal melalui teknologi pembelajaran menjadi salah satu strategi efektif untuk menjaga identitas budaya bangsa. Media ini memungkinkan anak-anak untuk melihat dan memahami keunikan rumah adat Sumatera dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Hal ini tidak hanya membangun rasa bangga terhadap budaya, tetapi juga menanamkan kesadaran akan pentingnya melestarikan warisan budaya sejak usia dini.

Daftar Rujukan

- Andriliani, L., Amaliyah, A., Putry Prikustini, V., & Daffah, V. (2022). ANALISIS PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI GEOMETRI. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 1(7), 1169–1178. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i7.138>
- Annas, A. N., Baguna, I., Kobandaha, F., Abdjul, S. P., Yusuf, I. A. M., & Asipu, S. (2024). Tantangan dan Solusi Orang Tua dalam Membangun Kecakapan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(3), 242–253. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i3.476>
- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.

- Azizah, A., Sani, N. K., Aras, N. F., & Adriana, L. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Nobangan Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili terhadap Nilai Karakter Cinta Tanah Air. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 5(2), 43–50. <https://doi.org/10.21067/jmk.v5i2.4966>
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA*, 8(1).
- Juniati, W., & Hazizah, N. (2020). Pengaruh Permainan Sorting Color Dalam Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Pra-Matematika Di Taman Kanak-Kanak Islam Budi Mulia. *Jurnal Golden Age*, 4(01), Article 01.
- Khulailatuzzahra, I., Arni, Y., Rianti, D. N., & Fathier, S. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pembelajaran IPAS, Tentang Pengenalan Sistem Tata Surya Sekolah Dasar Kelas Tinggi di Sumatera Selatan. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 1162–1172. <https://doi.org/10.51178/jsr.v5i3.2180>
- Maharani, S., Kholid, M. N., Pradana, L. N., & Nusantara, T. (2019). Problem Solving in the Context of Computational Thinking. *Infinity Journal of Mathematics Education*, 8(2), 109–116.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Muhammad, I., Rusyid, H. K., Maharani, S., & Angraini, L. M. (2023). Computational Thinking Research in Mathematics Learning in the Last Decade: A Bibliometric Review. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 12(1), 178–202. <https://doi.org/10.46328/ijemst.3086>
- Priasti, S. N., & Suyatno, S. (2021). Penerapan Pendidikan Karakter Gemar Membaca Melalui Program Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 395–407. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3211>
- Rangkuti, Y. A., Setyawati, P. D. H., Hartono, M., & Hidayah, T. (2024). *Pengembangan Pariwisata Olahraga di Indonesia Melalui Warisan Olahraga Daerah*. CV Pena Persada.
- Richardo, R. (2017). Peran Ethnomatematika dalam Penerapan Pembelajaran Matematika pada Kurikulum 2013. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), Article 2. [https://doi.org/10.21927/literasi.2016.7\(2\).118-125](https://doi.org/10.21927/literasi.2016.7(2).118-125)
- Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). Studi Literatur: Upaya dan Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>
- Setyawati, Y. (2013). Pola Komunikasi Keluarga dan Perkembangan Emosi Anak (Studi Kasus Penerapan Pola Komunikasi Keluarga dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Emosi Anak pada Keluarga Jawa). *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 2(1). <https://doi.org/10.24002/jik.v2i1.253>
- Sholihah, S. Z., & Afriansyah, E. A. (2017). Analisis Kesulitan Siswa dalam Proses Pemecahan Masalah Geometri Berdasarkan Tahapan Berpikir Van Hiele. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i2.451>
- Siahaan, E. Y. S., Muhammad, I., Dasari, D., & Maharani, S. (2023). Research on critical thinking of pre-service mathematics education teachers in Indonesia (2015-2023): A bibliometric review. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 9(1), 34–50. <https://doi.org/10.29407/jmen.v9i1.19734>

- Sugihartono, C. D. J. (2024). Pengembangan Halaman Informasi Cerita Rakyat untuk Penguatan Literasi Kearifan Lokal pada Kelas IX C SMPN 1 Tempurejo Jember: Pengembangan Halaman Informasi Cerita Rakyat untuk Penguatan Literasi Kearifan Lokal pada Kelas IX C SMPN 1 Tempurejo Jember. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.37755/sjip.v10i1.1302>
- Taufiqurrahman, Salmin, M., Hardinandar, F., Rizqan, M., Apriansyah, M., & Sanusi, G. (2024). Pemberdayaan Siswa SDN Sambori dalam Merawat Budaya Lokal Melalui Program Summer Camp dan Literasi Budaya. *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.61461/sjpm.v3i2.77>
- Wati, D. K., & Ridwan, A. (2024). Madrasah Diniyah di Persimpangan Zaman: Analisis Sosial tentang Penyusutan Peminat di Era Kontemporer. *Social Studies in Education*, 02(2).