

## Pengembangan Media Interaktif "DIDAYA" (Mading Budaya Kaltara) sebagai Pengenalan Budaya pada AUD

Ari Rahmi Hasfaraini<sup>1</sup>, Kusumawati<sup>2</sup>, Nur Pangesti Apriliyana<sup>3</sup>, Aldo Maolana<sup>4</sup>, Firda Yunias Leban<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Borneo Tarakan  
airahmi@borneo.ac.id

---

### Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

---

### Abstract

*There are various cultures that can be introduced to early childhood, such as introducing the diversity of tribes, races, religions, customs and others. Therefore, it is very important for the rest to be introduced to this diverse culture from an early age, so that the next generation still knows their own culture. Early childhood (AUD) is the next generation of the nation and has a high absorption capacity, it is very important to introduce the culture around them. However, the current situation, the lack of children's knowledge about their own culture. The cause is the lack of APE related to the introduction of culture in schools. Therefore, this study seeks to develop interactive media as an introduction to culture to early childhood. The development of this interactive media is important to do because diversity is an extraordinary wealth that must be accepted, maintained, and used as a tool to unite the nation. This study uses the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall model with the results of expert validation of material and media feasibility obtained an ideal of 82% included in the very good category and the results of users reaching a percentage of 90% with a very good category. Therefore, with the existence of DIDAYA, it is hoped that at the early childhood education level, teachers will find it easier to introduce the local culture around the children in a more enjoyable way.*

**Keywords:** *Mading, Culture, Childhood*

### Abstrak

Ada berbagai ragam budaya yang dapat dikenalkan pada anak usia dini, seperti mengenalkan keberagaman suku, ras, agama, adat istiadat dan lain-lain. Maka dari itu, sangat penting bagi siswa untuk dikenalkan dengan budaya yang beragam ini sejak dini, agar generasi penerus tetap mengenal budayanya sendiri. Anak usia dini (AUD) adalah generasi penerus bangsa dan memiliki daya serap yang tinggi, sangat penting untuk mengenalkan budaya disekitarnya. Namun, keadaan sekarang ini, minimnya pengetahuan anak mengenai budaya mereka sendiri. Penyebabnya adalah kurangnya APE yang berkaitan dengan pengenalan budaya yang ada disekolah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif sebagai pengenalan budaya kepada anak usia dini. Pengembangan media interaktif ini penting untuk dilakukan karena keberagaman adalah kekayaan luar biasa yang harus diterima, dipelihara, dan digunakan sebagai alat untuk mempersatukan bangsa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall dengan hasil validasi ahli materi dan kelayakan media diperoleh keidealan 82% termasuk dalam kategori sangat baik dan hasil dari pengguna mencapai persentase 90% dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu, dengan adanya DIDAYA ini diharapkan pada jenjang PAUD guru-guru lebih mudah mengenalkan budaya yang ada disekitar anak dengan lebih menyenangkan

**Kata kunci:** Mading, Budaya, Anak Usia Dini

---



## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang fundamental bagi kehidupannya, yang mana pada usia ini anak merespon serta mengolah berbagai hal dengan cepat (Inten & Permatasari, 2019). Oleh karena itu, anak usia dini (AUD) dapat diibaratkan seperti spons yang akan menyerap jenis air apapun, baik itu air yang bersih maupun yang kotor, begitu pula AUD yang mana mereka mampu untuk menyerap segala hal yang ada disekitar mereka, baik itu hal positif ataupun hak negatif. Maka dari itu, pada masa ini merupakan kesempatan yang tepat bagi orang tua dan guru untuk mengenalkan budaya kepada AUD. Bangsa yang unggul adalah bangsa yang berbudaya dan berkarakter. Budaya memiliki pengaruh terhadap proses tumbuh kembangnya seorang anak, karena anak lahir dari suatu lingkungan yang memiliki budaya tertentu. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa budaya merupakan salah satu aspek yang penting dalam suatu proses pembelajaran pada anak, yang mana pembelajaran pada AUD dapat dilakukan melalui buku cerita, mendongeng, ataupun media interaktif lainnya.

Kebudayaan adalah adat-istiadat masyarakat lokal yang tinggal di daerah tersebut, yang terus hidup di antara orang-orang secara turun-temurun (Indriani, Nala, Uhai, Adha, & Sinaga, 2022). Budaya Indonesia sangat beragam dan banyak, budaya itulah yang seharusnya dijaga dan dilestarikan agar tidak punah ataupun di klaim oleh negara lain. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa budaya merupakan hasil perjuangan masyarakat terhadap alam dan zaman yang membuktikan kemakmuran dan kejayaan hidup masyarakat dalam menyikapi atau menghadapi kesulitan dan rintangan untuk mencapai kemakmuran, keselamatan, dan kebahagiaan di hidupnya. Hofstede menambahkan bahwa budaya merupakan pemrograman bersama atas pikiran yang membedakan anggota-anggota satu kelompok orang dengan kelompok lainnya. Soemardjan menambahkan bahwa kebudayaan merupakan sebagai hasil dari semua hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. Koentjaraningrat (1992) menyebutkan bahwa ada tujuh unsur kebudayaan, yaitu (1) sistem religi (sistem kepercayaan), (2) sistem pengetahuan, (3) sistem teknologi (sistem peralatan dan perlengkapan hidup manusia), (4) sistem kemasyarakatan (sistem sosial/kekerabatan), (5) bahasa, dan (6) kesenian.

Keberagaman budaya di Kalimantan Utara, seperti suku, budaya, adat istiadat, bahasa dan agama. Keberagaman adalah kekayaan luar biasa yang harus diterima, dipelihara, dan digunakan sebagai alat untuk mempersatukan bangsa. Anak-anak di usia dini sangat penting untuk diajarkan tentang keberagaman budaya karena mereka adalah generasi penerus negara dan memiliki daya serap yang tinggi. Sehingga pengenalan ragam budaya lebih baik dimulai dari usia muda karena lembaga PAUD adalah jenjang keberagaman budaya dan bagaimana menghormati perbedaan tanpa menekankan kelemahan atau kelebihan masing-masing.

Syam dkk (2022) ada 7 (tujuh) komponen agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, salah satu komponen tersebut adalah media pembelajaran, yang mana media pembelajaran merujuk pada berbagai alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa, guna mencapai tujuan dari pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu pendukung penting yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran yang diberikan oleh guru. Namun, keadaan sekarang ini media pembelajaran yang ada disekolah belum mampu memfasilitasi pembelajaran pada AUD dalam pengenalan budaya, khususnya budaya daerah setempat, yaitu budaya yang ada di Kalimantan Utara. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru sekolah, maka didapatkan beberapa permasalahan dalam upaya pengenalan budaya pada anak, diantaranya (1) koleksi buku cerita yang dimiliki oleh sekolah adalah cerita-cerita yang berasal dari daerah-daerah luar Kalimantan Utara, dan (2) alat permainan edukatif (APE) yang ada merupakan APE yang bersifat

umum, bukan APE yang khusus pada pengenalan budaya setempat. Sehingga berdampak pada kurangnya pengetahuan baru mengenai budaya Kalimantan Utara pada anak. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pengenalan budaya disekolah sangat penting bagi anak usia dini, karena dengan anak mengenal budayanya sejak dini maka anak akan mengenal dan melestarikan budaya, khususnya budaya lokal dimanapun mereka tinggal (Rahmadani dkk, 2023).

Ada berbagai cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan budaya kepada anak, seperti melalui mendongeng (Rahmawati, 2015) atau tari tradisional (Utomo dkk, 2020). oleh karenanya kegiatan main yang dilakukan oleh pendidik harus inspiratif, inovatif, menantang, interaktif, membahagiakan, terukur, dan memiliki karakter dan kemandirian sesuai dengan minat dan bakat anak (Nurdyansyah, 2018). Salah satu aspek penting dalam prses belajar mengajar adalah pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran oleh guru (Shebastian, Putrama &Suyasa, 2020). Namun, penggunaan media dalam pengenalan budaya yang masih terbatas karena terkendala oleh kurangnya sarana dan prasarana di sekolah serta kesulitan guru dalam menyampaikan materi atau mengenalkan budaya pada anak, menjadikannya anak kurang mengenal budaya disekitar mereka. Media dapat diartikan sebagai alat, sarana kmunikasi, penghubung, atau yang terletak diantara dua pihak (rang, golongan dan sebagainya). Syam dkk (2022) mengatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya, yang mana dalam penggunaannya sebaiknya dapat dimanipulatif, dapat dicermati, didengar dan dibaca. Sedangkan media dalam proses pembelajaran sebagai mediatr atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdrong dan terlibat dalam pembelajaran (Sinarmata & Mujiart, 2019; Limbng &Simarmata, 2020). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang menyatu dari sebuah proses pembelajaran atau pendidikan dan menjadi aspek yang harus dikuasai leh pendidik dalam melaksanakan tugas profesionalnya.

Melihat hal tersebut mengenalkan budaya pada AUD menjadi sangat penting saat ini. Memanfaatkan keadaan lingkungan yang terdekat dengan anak merupakan sumber belajar yang efektif bagi anak. Penelitian ini berfkus pada pengembangan media Mading Budaya (DIDAYA) Kalimantan Utara. Mading Budaya (DIDAYA) Kalimantan Utara merupakan media atau APE yang akan dikembangkan sebagai alat untuk mempermudah guru dalam mengenalkan budaya kepada anak. DIDAYA diharapkan mampu mempermudah guru untuk mengenalkan budaya Kalimantan Utara, baik itu tarian, baju adat, adat istiadat dan sebagainya kepada anak.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*), yang mana metode ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk (Sugiyono, 2009). Borg and Gall mengemukakan 10 langkah dalam tahap-tahap penelitiannya. Namun, dalam pada penelitian ini hanya dilakukan beberapa tahap saja yaitu tahap *research and information collecting*, tahap *Planning*, tahap *Develop Preliminary Form of Product*, tahap *preliminary fiel testing* dan tahap *main product revision*.

Pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang mana digunakan untuk memperoleh data dari ahli media dan ahli materi sebagai bahan untuk mengevaluasi media yang telah dikembangkan. Media yang dikembangkan akan di uji kelayakannya berdasarkan dari para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi dapat berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli media dan ahli materi. Persentase yang digunakan dalam menentukan kelayakan

DIDAYA yang dikembangkan, yaitu menggunakan rumus dari Riduawan (2013) sebagai berikut.

$$k = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100$$

Keterangan:

K = Persentase Kelayakan

F = Jumlah keseluruhan jawaban responden

N = Skor tertinggi dalam angket

I = Jumlah pertanyaan dalam angket

R=Responden

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari penelitian dan pengembangan ini didapatkan hasil akhir berupa sebuah media interaktif mading budaya yang diperuntukkan bagi anak usia dini dalam mengenalkan budaya disekitar anak, berupa tarian, upacara adat, dan baju adat yang berasal dari suku Bulungan, Dayak dan Tidung. Adapun tahapan yang dilakukan, yaitu:

### Tahap Research and Information Collecting

Untuk mengetahui kebutuhan dilapangan maka dilakukanlah tahapan ini yaitu pengumpulan daya sebagai berikut:

#### 1. Analisis Kurikulum

Berdasarkan dari hasil *pra-survey* yang dilakukan pada kurikulum yang digunakan oleh kelompok bermain Bintang Kecil. Diketahui bahwa pada sekolah jenjang pendidikan dasar sudah dianjurkan untuk memasukkan pelajaran muatan lokal, yang mana di Kalimantan Utara memiliki 3 suku besar yaitu Bulungan, Dayak dan Tidung. Oleh karena itu, sekolah diharapkan untuk mengenalkan suku-suku tersebut kepada peserta didiknya sehingga diperlukannya media pembelajaran interaktif dalam mengenalkan budaya yang ada di Kalimantan Utara.

#### 2. Analisis Media

Media yang dikembangkan adalah memaksimalkan penggunaan mading (majalah dinding) dalam proses pengenalan budaya kepada peserta didik. Media ini berupa media tiga dimensi yang mana nantinya dapat dipegang secara langsung oleh peserta didik, serta media ini mampu berputar 360 dan memiliki 2 sisi sebagai wadah untuk meletakkan materi mengenai budaya tersebut.

#### 3. Analisis Pengguna

Sasaran atau pengguna media ini ada peserta didik dan juga guru, yang mana media ini dapat digunakan oleh peserta didik dan guru dalam proses kegiatan belajar dan mengajar.

#### 4. Analisis Kondisi

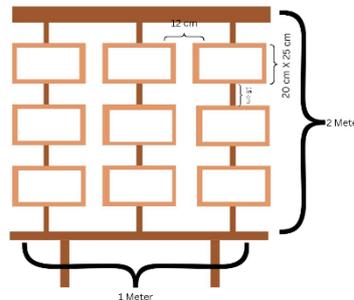
Peneliti juga mendapati beberapa kondisi sekolah yang menjadi tempat penelitian, yaitu tidak memiliki buku cerita yang berkaitan dengan kebudayaan Kalimantan Utara, belum memiliki media pembelajaran yang mampu menunjang peserta didik dalam mengenal kebudayaan yang ada disekitar peserta didik, serta lokasi sekolah juga cukup sulit untuk mengakses *internet*.

**Tahap Planning**

Pada tahap *planning*, dilakukanlah perancangan mengenai sumber daya yang terlibat, waktu yang dibutuhkan dalam mengembangkan media interkatif DIDAYA, seperti tenaga ahli yang membuat media (tukang), tokoh masyarakat yang mengetahui mengenai kebudayaan dari 3 suku besar kalimantan utara, serta ahli yang akan memvalidasi media.

**Tahap Develop Preliminary Form of Product**

Pada tahap ini, dialkukan pengumpulan informasi mengenai kebudayaan dari suku Bulungan, Tidung dan Dayak, yang akan digunakan sebagai materi dalam media interaktif DIDAYA. Tahap ini juga melakukan rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran yang dapat disentuh langsung oleh pengguna (peserta didik dan guru) dan media tersebut tidak harus menggunakan jaringan *internet* dalam penggunaannya. Gambaran media yang diinginkan, dirancang pada *storyboard* kemudian diserahkan kepada pembuat media (tukang). Adapun rancangan desain media DIDAYA adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. Tampilan rancangan desain Media**

Selain itu, juga dilakukan tahapan menilai berdasarkan dari ahli materi dan pengguna sebagai berikut:

**Tabel 1. Penilaian ahli materi dan pengguna**

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

Berdasarkan dari hasil validasi ahli materi dan kelayakan media diperoleh keidealan 82% termasuk dalam kategori sangat baik dan hasil dari pengguna mencapai persentase 90% dengan kategori sangat baik. Diinterpretasikan berdasarkan pada tingkat kelayakan produk dijabarkan sebagai berikut (Riduwan, 2013):

**Tabel 2. Kriteria kelayakan produk**

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat tidak layak	0-20%
Kurang layak	21-40%
Cukup layak	41-60%
Layak	61-80%
Sangat layak	81-100%

$$k = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100$$

Keterangan:

K = Persentase Kelayakan

F = Jumlah keseluruhan jawaban responden

N = Skor tertinggi dalam angket

I = Jumlah pertanyaan dalam angket

R = Responden

### **Tahap *Preliminary Fiel Testing***

Tahap ini media yang telah divalidasi oleh para ahli telah siap untuk di uji coba awal. Uji coba ini dilakukan di Kelompok Bermain Bintang Kecil Kelurahan Tanjung Palas Hilir, Kecamatan Tanjung Palas, Kabupaten Bulungan dan melibatkan seluruh siswa kelas B, yang mana penggunaan media DIDAYA dilakukan oleh guru kelas yang bersangkutan, kemudian dari hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa akan menjadi bahan perbaikan pada media DIDAYA.

Aspek yang dinilai antara lain aspek kelayakan (ukuran, desain media, desain isi materi), aspek kelayakan isi (kesesuaian materi, mendorong keingintahuan), aspek kelayakan penyajian (teknik penyajian) dan aspek penilaian (hakikat kontekstual).

### **Tahap *Main Product Revision***

Berdasarkan dari hasil uji coba yang dilakukan di Kelompok Bermain Bintang Kecil, maka selanjutnya dilakukan analisis dan perbaikan sesuai dengan masukan yang telah diberikan oleh guru yang menggunakan media. Berdasarkan dari hasil validasi maka didapatkan beberapa hal yang direvisi, diantaranya adalah:

(1) Materi yang telah dilaminating, disarankan agar tiap sudutnya ditumpulkan agar lebih aman ketika dimainkan oleh siswa.

(2) Pada sisi gambar dibuat lebih besar.

Agar memudahkan pendidik memindahkan media, disarankan agar diberikan roda yang dapat berputar 360<sup>0</sup>

### **Pembahasan**

Pengenalan budaya kepada anak usia dini merupakan bagian penting dalam pembentukan identitas, karakter, dan rasa cinta tanah air sejak dini karena budaya mempengaruhi cara memahami dunia dan memperoleh nilai, simbol, dan makna budaya (Cole dkk, 2010; Yang dkk, 2022). Anak usia dini berada pada tahapan praoperasional dalam teori Piaget, dimana mereka lebih memahami informasi melalui media visual, gambar, dan pengalaman langsung (Santrok, 2011), jadi penggunaan media yang bersifat visual menjadi sarana efektif dalam menyampaikan informasi mengenai budaya. Oleh karena itu, media yang digunakan dalam pengenalan budaya harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak, salah satunya adalah melalui media visual dan konkret seperti DIDAYA. DIDAYA dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran sekaligus sebagai media edukatif yang bersifat informatif dan menarik. Kalimantan Utara memiliki kekayaan budaya yang beragam, mulai dari tarian daerah, rumah adat, makanan tradisional, permainan rakyat, hingga pakaian khas yang menjadi warisan budaya. Namun, keberagaman budaya ini masih kurang dikenal oleh generasi muda, khususnya pada anak usia dini.

Penggunaan media berbasis budaya lokal dalampendidikan anak usia dini dapat meningkatkan rasa bangga terhadap daerah asal, memperkuat memori anak mengenai informasi budaya, serta menumbuhkan sikap toleran terhadap keberagaman

(Damayanti, 2021). Oleh karena itu, penting dalam pengembangan media ini yang mengangkat tema budaya lokal.

Vygotsky (1978) juga menekankan pentingnya interaksi sosial dan alat bantu budaya (*tools of culture*) dalam proses belajar anak. DIDAYA ini sebagai perantara yang membawa nilai-nilai budaya ke dalam konteks belajar anak usia dini. Melalui bimbingan guru, anak tidak hanya mengenal simbol budaya secara visual, tetapi juga melalui dialog, tanya jawab, dan aktivitas bermain yang melibatkan interaksi sosial.

Penggunaan DIDAYA memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara visual dan interaktif. Anak-anak dapat melihat gambar atau terlibat dalam kegiatan yang berkaitan dengan isi mading, seperti menggambar, mewarnai, ataupun mendengarkan cerita rakyat. Media ini juga dapat diletakkan di ruang kelas atau ruang terbuka di lingkungan PAUD agar mudah diakses oleh anak setiap saat.

Melalui pengamatan selama penerapan media ini, tampak anak-anak menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap isi mading. Mereka lebih mudah mengenali berbagai elemen budaya daerah. DIDAYA dikembangkan sebagai alat bantu edukatif dengan menampilkan unsur-unsur budaya Kalimantan Utara, dengan adanya media ini bertujuan untuk mengenalkan budaya lokal sejak dini dan menanamkan nilai-nilai kebhinekaan dan toleransi sejak dini. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Suyadi (2015) media edukatif yang berbasis budaya lokal mampu membentuk karakter anak melalui internalisasi nilai-nilai budaya yang dikemas secara kreatif. Kegiatan ini juga merangsang rasa ingin tahu dan kemampuan berkomunikasi anak. Selain berdampak pada aspek kognitif, pengenalan budaya lokal juga memperkuat nilai-nilai sosial dan emosional seperti rasa bangga terhadap daerah asal, toleransi terhadap perbedaan dan semangat menjaga warisan budaya. Guru dan orang tua memiliki peranan penting dalam memfasilitasi eksplorasi ini melalui dialog, permainan, dan aktivitas seni yang berkaitan dengan tema yang ditampilkan pada mading.

Jadi, pengembangan DIDAYA menjadi salah satu upaya strategis untuk menanamkan nilai-nilai kebudayaan sejak dini serta melestarikan budaya daerah di tengah arus globalisasi yang semakin deras.

### SIMPULAN

Sekolah-sekolah mulai dari jenjang pendidikan dasar sudah mulai dianjurkan untuk memuat mata pelajaran muatan lokal, yang mana di Kalimantan Utara memiliki 3 (tiga) suku besar, yaitu Bulungan, Tidung dan Dayak. Oleh karena itu, dengan adanya DIDAYA ini diharapkan pada jenjang PAUD guru-guru lebih mudah mengenalkan budaya yang ada disekitar anak dengan lebih menyenangkan. Selain itu, dengan adanya media ini juga dapat membantu guru untuk mengenalkan adat istiadat, makanan khas, ataupun bahasa daerah yang digunakan setiap suku di Kalimantan Utara. Pembuatan media DIDAYA melalui 2 (dua) tahap yaitu tahap pertama terdiri dari analisis kurikulum, analisis media, analisis pengguna, dan analisis kondisi. Sedangkan tahap kedua melakukan rancangan media berupa gambaran media yang diinginkan dan melakukan pencarian informasi mengenai kebudayaan dari suku Bulungan, Tidung dan Dayak seperti tarian tradisional, pakaian adat dan upacara adat. Media DIDAYA juga dirancang dapat dirubah-rubah dalam isi informasinya, jadi guru yang menggunakan media ini dapat menambahkan suku atau informasi lain yang diinginkan sebagai tambahan pengetahuan kepada peserta didik tanpa harus mengkhawatirkan jaringan dan listrik. Selanjutnya, diharapkan banyak media-media yang mampu membantu anak-anak dalam mengenal budaya mereka sejak dini, yang mana media tersebut mampu diadaptasi atau dapat digunakan pula di rumah masing-masing.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan pada LPPM dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Borneo Tarakan yang telah mendanai pelaksanaan penelitian ini. Serta ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Kelompok Bermain Bintang Kecil atas dukungan dan bantuan yang diberikan terhadap penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Cole, M., Hakkarainen, P., & Bredikyte, M. (2010). Culture and Early Childhood Learning.
- Damayanti, I. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal dalam PAUD: Strategi Menanamkan Nilai-nilai Budaya pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(2), 89-98.
- Indriani, N., Nala, L., Uhai, S., Adha, A. A. & Sinaga, F. (2022). Warisan Budaya Tradisi Lisan di Era Modernisasi sebagai Potensi Wisata di Desa Kedang Ipil Kabupaten Kutai Kartanegara. *Sebatik*, 26(2), 866-872.
- Inten, D.N & Permatasari, A. N. (2019). Literasi Kesehatan pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Eating Clean. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(2), 366-376.
- Koentjaraningrat. (1992). *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rahmawati, Y. (2015). Pengenalan Budaya Melalui Bercerita untuk Anak Usia Dini. *Journal of Production Agriculture*, 1(2015). DOI:[10.21831/JPA.V1i1.2908](https://doi.org/10.21831/JPA.V1i1.2908)
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Nurdyansyah, N., & Amalia, F. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Pembelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187.
- Rahmadani, A., Tasuah, N., Agustinus., Alianda, A., & Cahyaningrum, D. E. (2023). Implementasi Pengenalan Budaya Lokal di Sentra Seni pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5). 5359-5368.
- Santrock, J.W. (2011). *Child Development* (13th ed.) New York: McGraw-Hill.
- Shebastian, R., Putrama., & Suyasa, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan dan Tumbuhan pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan metode Gamefikasi untuk Siswa kelas II di Sekolah Dasar (Studi Kasus: SDN 2 Batur). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(1). 8-20.
- Simarmata, J., & Mujiarto, M. (2019). *Multimedia Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supiyah., Fadillah., & Miranda, D. (2021). Pengenalan Keberagaman Budaya pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak se-Kecamatan Sungai Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(3). 1-8.
- Suyadi. (2015) *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syam, S., dkk (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Utomo, A.C., Widyawati, L., Supyanti, R., Guntur, N., Dhita, L.A., Rahmadhanti, A., Pratama, E.A., Riskiana, A., Amilia, N.Y., & Marwan, M. (2020). Pengenalan Kebudayaan Tradisional melalui Pendidikan Seni Tari pada Anak Usia Dini di BA Aisyiyah Ngadirejo, Sukoharjo. DOI:[10.23917/bkkndik.v1i2.10791](https://doi.org/10.23917/bkkndik.v1i2.10791)
- Vernia, D. M., Suprpto, H. A., Sumadyo, B., Nurdin., & Widiyanto, S. (2023). Bagaimana Proses Belajar Berwirausaha dan Budaya pada Anak Usia Dini?. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6). 7992-7999. DOI: [10.31004/obsesi.v7i6.5894](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5894)

- Yang, W., Tesar, M., & Li, H. (2022). Childhood, Curriculum, and Culture in Diverse Contexts. *ECNU Review of Education*, 5(2), 209-218. DOI:10.1177/20965311221092039
- Yusdiana., Rahmani, A., &Setiawati, E. (2024). Introduction History sebagai pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini melalui Cagar Budaya di Kecamatan Jawilan Kabupaten Serang. *SEBATIK*, 28(1). 73-79. DOI:[10.46984/sebatik.v28i1.1691](https://doi.org/10.46984/sebatik.v28i1.1691)
- Zubaidah, E., &Saptono, B. (2004). Pengelolaan Majalah Dinding di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Guru COPE*, 1(2004). 38-42.