



## Pengembangan Aplikasi Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Literasi Budaya Generasi Muda di Kecamatan Sape

Ardi Ramadhan<sup>1</sup>, Ahyar<sup>2</sup>, Nur Fitrianiingsih<sup>3</sup>, Ita Fitriati<sup>4</sup>, Arif Rahman Hakim<sup>5</sup>

STKIP Taman Siswa Bima

Jl. Pendidikan Taman Siswa, Belo, Kec. Palibelo, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat

[ardhanardiramadhan@gmail.com](mailto:ardhanardiramadhan@gmail.com)

[ardiantoahyar@gmail.com](mailto:ardiantoahyar@gmail.com)

[nurfitrianiingsih984@gmail.com](mailto:nurfitrianiingsih984@gmail.com)

[itafitriati88@gmail.com](mailto:itafitriati88@gmail.com)

[arifrahmanhakim50@gmail.com](mailto:arifrahmanhakim50@gmail.com)

Bima - Indonesia

### Article History

Received: 1 Agustus 2025, Accepted: 24 September 2025, Published: 24 September 2025

### Abstrak

Perkembangan pesat dalam ranah teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan pergeseran fundamental dalam tatanan kehidupan manusia, termasuk dalam lingkup pendidikan. Temuan peneliti di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak generasi muda Sape yang tidak mengetahui tentang cerita rakyat setempat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi Cerita Rakyat berbasis *Android* sebagai media literasi budaya dalam upaya melestarikan cerita rakyat Sape. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Aplikasi dikembangkan menggunakan platform Kodular dan divalidasi oleh dua ahli media. Uji coba dilakukan terhadap 25 pemuda berusia 15–24 tahun dengan metode *pretest* dan *posttest*. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 88,89%, sedangkan hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan skor literasi budaya dengan nilai *N-gain* rata-rata sebesar 0,64 yang termasuk kategori sedang menuju tinggi. Penelitian ini membuktikan bahwa aplikasi Cerita Rakyat efektif sebagai sarana edukasi dan pelestarian budaya lokal. Lebih dari itu, integrasi teknologi digital dengan konten budaya lokal memiliki potensi jangka panjang sebagai strategi kultural untuk memperkuat identitas lokal secara berkelanjutan dan lintas generasi di tengah arus globalisasi. Aplikasi ini juga berfungsi sebagai sarana dokumentasi budaya yang dapat direplikasi di daerah lain, serta mendorong keterlibatan generasi muda dalam pelestarian nilai budaya melalui media digital yang adaptif dan inklusif.

**Kata Kunci:** Teknologi Informasi, Pelestarian Budaya, Cerita Rakyat, Aplikasi *Android*, Literasi Budaya

### Abstract

The rapid advancement of information and communication technology has brought fundamental changes to human life, including in the field of education. Field findings indicate that many young people in Sape are still unfamiliar with their own local folktales. This study aims to develop an *Android*-based application called *Cerita Rakyat* as a cultural literacy tool to help preserve the region's folktales. The research employed a *Research and Development* (R&D) method using the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The application was developed using the Kodular platform and validated by two media experts. It was tested on 25 youth aged 15–24 using a *pretest* and *posttest* approach. Validation results showed a feasibility rate of 88.89%, while effectiveness testing revealed an increase in cultural literacy scores, with an average *N-gain* value of 0.64, categorized as medium to high. The findings confirm that the *Cerita Rakyat* application is effective as an educational tool and a means of preserving local culture. Furthermore, integrating digital technology with local cultural content has long-term potential as a cultural strategy to strengthen local identity in a sustainable and intergenerational manner amidst globalization. The application also serves as a digital cultural documentation tool that can be replicated in other regions, encouraging youth engagement in preserving cultural values through inclusive and adaptive digital media.

**Keyword:** Information Technology, Cultural Preservation, Folklore, *Android* Application, Cultural Literacy



## PENDAHULUAN

Perkembangan pesat dalam ranah teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan pergeseran fundamental dalam tatanan kehidupan manusia, termasuk dalam lingkup pendidikan. Kemunculan beragam inovasi digital tidak hanya membuka gerbang menuju informasi secara lebih luas, tetapi juga merombak paradigma belajar-mengajar menjadi lebih selaras dengan era digital. Perangkat teknologi seperti komputer, *smartphone*, dan jaringan internet kini menjelma sebagai instrumen utama dalam mekanisme pembelajaran kontemporer. Salah satu inovasi yang cukup revolusioner ialah implementasi pembelajaran berbasis sistem operasi *Android*, yang hadir sebagai jawaban atas tantangan modernitas dengan menghadirkan kemudahan akses, efisiensi biaya, serta mobilitas belajar yang tinggi. Seiring dengan meningkatnya penetrasi penggunaan *smartphone Android*, proses belajar menjadi kian leluasa dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun tanpa terkungkung oleh batasan fisik ruang dan waktu. Teknologi dalam pendidikan memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran, terutama dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif [1]. Lebih lanjut, penelitian lain menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan tingkat efektivitas sebesar 69% yang tergolong cukup tinggi [2]. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi *Android* dalam pembelajaran bukan sekadar tren, melainkan sebuah kebutuhan strategis untuk menciptakan pendidikan yang adaptif dan inovatif di era digital. Penggunaan aplikasi edukasi berbasis *Android* tidak hanya mendukung pembelajaran formal di sekolah, tetapi juga mendorong pembelajaran mandiri yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing individu. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi berbasis *Android* menjadi salah satu kunci penting dalam menciptakan pendidikan yang lebih inklusif, efisien, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Di era globalisasi dan dominasi budaya populer saat ini, banyak daerah di Indonesia menghadapi tantangan besar berupa menurunnya minat generasi muda terhadap sejarah dan budaya lokal. Hal ini juga terjadi di Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat. Survei yang dilakukan oleh PKBI NTB pada tahun 2023 mengungkapkan bahwa literasi digital masyarakat NTB, termasuk dalam aspek kebudayaan, masih perlu ditingkatkan, baik dari segi aksesibilitas maupun ketersediaan konten lokal [3]. Melemahnya budaya lokal akibat pengaruh globalisasi dapat memicu krisis identitas dan keterasingan sosial, khususnya di kalangan generasi muda [4]. Dalam konteks ini, budaya bukan sekadar peninggalan masa lalu, melainkan fondasi identitas kolektif yang memberi arah dan makna dalam kehidupan bermasyarakat [5]. Oleh karena itu, pelestarian budaya lokal menjadi tanggung jawab bersama, bukan hanya pemerintah, tetapi juga seluruh elemen masyarakat, agar generasi penerus tidak tercerabut dari akar identitas dan kearifan lokal mereka.

Upaya pelestarian budaya secara konvensional seperti festival atau dokumentasi fisik sering kali terbatas dari segi jangkauan dan keberlanjutan. Sementara itu, generasi muda saat ini hidup dalam ekosistem digital, sehingga pendekatan berbasis literasi digital menjadi lebih relevan dan efektif [6]. Melalui media digital seperti aplikasi *Android*, konten budaya dapat dikemas secara interaktif dan menarik, sehingga lebih mudah diakses kapan saja dan di mana saja [7]. Pendekatan ini tidak hanya mendorong pemahaman budaya, tetapi juga partisipasi aktif generasi muda dalam menyebarkan nilai budaya melalui platform digital [8]. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi Cerita Rakyat diharapkan menjadi strategi adaptif untuk meningkatkan literasi budaya sekaligus menanamkan kecakapan digital yang bertanggung jawab [9].

Kecamatan Sape memiliki banyak kekayaan budaya seperti makanan, tarian, nyanyian dan juga cerita rakyat atau hikayat. Cerita rakyat Ta'be Bangkolo, Parise Buncu dan Nanga Nuri adalah nilai budaya dan narasi sejarah lokal yang sarat makna namun tidak banyak dari generasi muda Sape yang tahu tentang cerita ini. Salah satu contoh kisah cerita Ta'be Bangkolo mempunyai pesan bahwa pentingnya tentang nilai luhur kehidupan bermasyarakat untuk menepati janji dan menghargai

bantuan serta balas budi [10]. Di era manusia hidup berdampingan dengan teknologi saat ini, ide untuk melakukan digitalisasi cerita rakyat Sape penting untuk direalisasikan. Hal ini untuk memudahkan proses penyebaran dan pelestarian cerita rakyat Sape kepada generasi muda melalui *platform* digital. Budaya merupakan pilar keempat dalam pembangunan berkelanjutan, sejajar dengan dimensi ekologis, ekonomi, dan sosial. Budaya lokal mestinya menjadi sumber daya penting yang memberikan identitas dan makna bagi komunitas, serta memainkan peran krusial dalam meningkatkan kapasitas adaptif dan ketahanan sosial masyarakat terhadap berbagai risiko global [11].

Media digital telah menjadi sarana yang efektif dalam mentransformasikan konten budaya agar lebih menarik dan mudah diakses oleh anak muda. Beberapa studi telah menunjukkan peran media digital dalam mendukung pembelajaran budaya. Pengembangan media pembelajaran berbentuk *flipbook* cerita rakyat sebagai upaya meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar di Nusa Tenggara Timur, yang menunjukkan hasil positif dalam pemahaman narasi lokal [12]. Pengembangan aplikasi cerita rakyat berbasis *Android* dengan pendekatan edukatif dan interaktif juga berhasil menarik minat anak muda terhadap konten budaya Bali [7]. Sementara itu, penelitian lain menegaskan bahwa media digital merupakan alat yang sangat strategis dalam mempertahankan budaya lokal Indonesia di tengah derasnya pengaruh budaya asing [6]. Pada penelitian lain yang dilakukan juga menunjukan peningkatan literasi digital serta pemahaman siswa setelah pengembangan aplikasi Bima Tales [8]. Meskipun begitu, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan media cerita rakyat secara umum tanpa pendekatan historis yang spesifik. Selain itu, belum banyak riset yang menyoroti pengembangan aplikasi sejarah berbasis narasi lokal yang dikontekstualisasikan, khususnya di wilayah Bima tapi tidak mengangkat secara spesifik cerita rakyat yang ada di Kecamatan Sape.

Penelitian ini menjadi penting sebagai usaha strategis dalam membangun kembali kesadaran budaya generasi muda Sape melalui pendekatan teknologi yang adaptif dan menarik. Aplikasi digital yang dirancang dengan muatan sejarah lokal diharapkan tidak hanya menjadi media pembelajaran, tetapi juga sebagai instrumen pelestarian dan pewarisan budaya yang relevan di era digital [13]. Dengan latar belakang tersebut, tujuan dari kajian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi digital Cerita Rakyat yang dirancang secara edukatif guna meningkatkan literasi budaya generasi muda di Kecamatan Sape.

## KAJIAN LITERATUR

### Literasi Budaya

Literasi budaya merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, menghargai, dan mengamalkan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari. Literasi ini sangat penting ditanamkan kepada generasi muda sebagai upaya memperkuat identitas budaya lokal di tengah arus globalisasi. Dalam dunia pendidikan, literasi budaya tidak hanya mengajarkan pengetahuan tentang tradisi dan simbol budaya, tetapi juga membentuk sikap toleran dan keterampilan komunikasi lintas budaya. Terdapat tiga dimensi utama dalam literasi budaya, yaitu kognitif (pengetahuan budaya), afektif (penghargaan terhadap budaya), dan konatif (partisipasi dalam praktik budaya). Pengembangan aplikasi Cerita Rakyat diarahkan untuk menumbuhkan ketiga dimensi tersebut melalui media digital yang menarik dan kontekstual. Literasi budaya juga dinilai sebagai kecakapan hidup penting yang perlu diajarkan sejak dini dalam proses pembelajaran [14].

### Cerita Rakyat Sebagai Media Edukasi

Cerita rakyat merupakan salah satu warisan budaya yang sarat akan nilai-nilai moral dan lokal yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran kontekstual. Dalam pendidikan, cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mampu memperkuat identitas budaya dan membentuk

karakter peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa cerita rakyat efektif digunakan sebagai media penguatan literasi Bahasa Indonesia karena membantu siswa memperluas kosakata, memahami struktur narasi, dan meningkatkan kemampuan membaca serta menulis [15]. Selain itu, kandungan nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi dalam cerita rakyat mendukung implementasi pendidikan karakter di sekolah [16]. Cerita rakyat juga relevan digunakan pada tingkat pendidikan dasar hingga menengah karena sesuai dengan perkembangan kognitif dan emosional peserta didik [17].

### **Pengembangan Media Pembelajaran Digital (Berbasis Aplikasi)**

Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi memberikan solusi inovatif untuk memperkaya pengalaman belajar melalui interaksi multimedia dan elemen digital interaktif. Aplikasi pendidikan berbasis *Android* memungkinkan integrasi audio, video, ilustrasi, dan kuis untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam mempelajari budaya lokal [18]. Studi pengembangan media menggunakan model ADDIE menunjukkan bahwa produk yang divalidasi oleh ahli media dan materi memiliki kelayakan sangat tinggi serta respon positif dari siswa [19]. Implementasi digital konten budaya dalam aplikasi dapat menyampaikan materi literasi budaya secara lebih terstruktur dan mudah diakses oleh generasi muda.

### **Generasi Muda dan Teknologi Digital**

Generasi muda saat ini, khususnya mereka yang masuk dalam kategori Gen Z (lahir antara 1997–2012), tumbuh bersama teknologi digital sejak usia dini dan menjadikan perangkat seperti smartphone dan media sosial sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Meskipun akrab dengan teknologi, literasi digital mereka sering kali belum menyeluruh karena tidak semua memiliki kemampuan kritis dalam menyaring informasi secara efektif. Literasi digital yang ideal mencakup keterampilan teknis, etika digital, serta kemampuan berpikir kritis dan bertanggung jawab dalam bermedia sosial. Generasi muda Indonesia rentan menjadi sasaran disinformasi dan *cyberbullying* jika mereka tidak memiliki kesadaran akan jejak digital dan etika dalam penggunaan *platform* digital. Penanaman literasi digital sejak dini penting agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab [9]. Generasi muda yang melek digital akan lebih siap menghadapi tantangan globalisasi budaya serta mampu menjalankan peran aktif sebagai warga digital yang cerdas dan berkarakter.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa aplikasi Cerita Rakyat yang memuat spesifik cerita rakyat di Kecamatan Sape, yang dirancang untuk meningkatkan literasi budaya di generasi muda Sape. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pemilihan model ini didasarkan pada kerangka kerjanya yang sistematis, fleksibel, dan efektif dalam pengembangan media pembelajaran. Model ADDIE memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan efektivitas dan keterlibatan generasi muda dalam proses peningkatan literasi budaya, khususnya dalam konteks pengembangan media digital [20]. Namun, perlu diperhatikan bahwa penggunaan model ADDIE dalam penelitian dilakukan secara linier tanpa pendekatan iteratif, sehingga berpotensi membatasi fleksibilitas dalam melakukan revisi berkelanjutan selama proses implementasi [21].

Subjek dalam penelitian ini adalah generasi muda di Kecamatan Sape, yang menjadi sasaran dalam pengembangan aplikasi Cerita Rakyat berbasis *Android*. Penelitian ini melibatkan sebanyak 25 orang subjek dengan rentang usia 15–24 tahun. Rentang usia ini dipilih berdasarkan definisi yang

digunakan oleh UNESCO, yang menyatakan bahwa generasi muda adalah individu yang berada dalam masa transisi dari ketergantungan masa kanak-kanak menuju kemandirian sebagai orang dewasa [22]. Pilihan rentang usia ini juga memudahkan penyusunan metodologi penelitian untuk mengukur indikator sosial, ekonomi, dan identitas yang melekat pada fase transisi menuju kedewasaan.

Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan atau tujuan tertentu yang relevan dengan fokus penelitian. Jumlah 25 orang ditetapkan dengan mempertimbangkan keterjangkauan waktu, sumber daya, serta efektivitas proses pengujian aplikasi secara terbatas (*limited trial*), sebagaimana lazim diterapkan dalam penelitian pengembangan berbasis model ADDIE [23]. Subjek penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran awal mengenai tingkat keterpahaman, minat, dan respon subjek penelitian terhadap aplikasi yang dikembangkan, sehingga dapat digunakan sebagai dasar evaluasi dan penyempurnaan produk sebelum diterapkan secara lebih luas.

Instrumen dalam penelitian ini meliputi beberapa metode untuk memastikan efektivitas aplikasi Cerita Rakyat. Pertama berupa angket validasi media, dalam proses validasi produk aplikasi yang dikembangkan, dilakukan penilaian oleh ahli media guna memastikan kualitas visual, teknis, serta kesesuaian budaya lokal yang diangkat dalam aplikasi. Penilaian meliputi tampilan visual aplikasi yang dirancang agar sesuai dengan karakteristik dan preferensi target pengguna, termasuk pemilihan warna yang harmonis dan nyaman di mata. Selain itu, aspek resolusi dan estetika gambar turut dinilai, terutama dalam kaitannya dengan representasi budaya cerita rakyat Sape, agar gambar yang ditampilkan mendukung nilai-nilai budaya lokal secara akurat dan estetis. Kualitas visual gambar juga diperhatikan melalui ketajaman resolusi untuk menghindari tampilan yang buram.

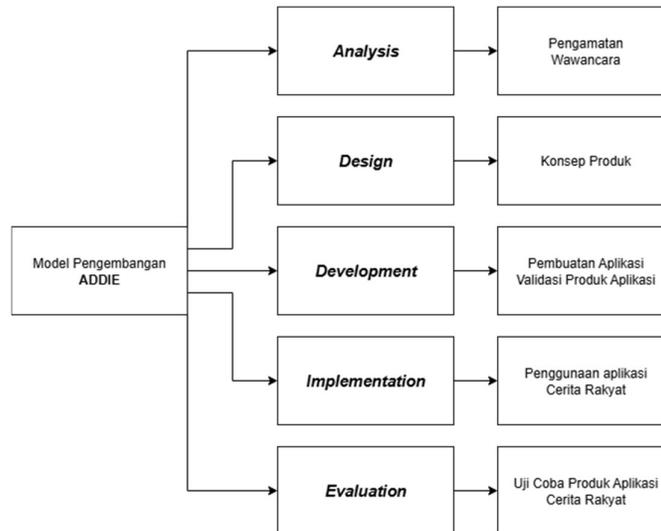
Dari sisi teknis, ahli media menilai kemudahan penggunaan aplikasi melalui navigasi yang intuitif dan mudah dipahami oleh pengguna. Stabilitas aplikasi menjadi perhatian utama dalam memastikan aplikasi berjalan lancar tanpa mengalami *bug*, serta memiliki waktu respon yang cepat agar pengalaman pengguna tetap optimal. Terakhir, penilaian mencakup kesesuaian budaya lokal, baik dari sisi isi maupun tampilan, dengan menekankan pada bagaimana aplikasi ini mampu memperkuat literasi budaya lokal dan mengintegrasikan elemen-elemen budaya cerita rakyat Sape secara utuh dan relevan dalam keseluruhan desain aplikasi. Validasi ini bertujuan memastikan bahwa aplikasi fungsional secara teknis.

Instrumen kedua yaitu angket validasi ahli materi. Produk aplikasi yang dikembangkan tidak hanya memastikan kualitas visual serta teknis tapi juga memperhatikan kesesuaian budaya dan penyampaian cerita dalam meningkatkan literasi budaya. Penilaian ahli materi meliputi kesesuaian gambar, penggunaan bahasa, relevansi budaya, keaslian cerita, penyajian informasi serta kesesuaian cerita dengan gambar.

Instrumen ketiga yaitu *pretest* dan *posttest* literasi budaya, untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan pemahaman terhadap cerita rakyat Sape melalui produk ini. Selain itu, dalam pelaksanaannya, penelitian ini juga menerapkan pendekatan interaktif dengan melibatkan subjek penelitian secara langsung dalam sesi penggunaan aplikasi. Subjek penelitian diarahkan untuk menjelajahi fitur cerita, dan ilustrasi budaya secara mandiri dengan pendampingan peneliti yang melakukan observasi terhadap respons dan interaksi mereka. Pendekatan ini bertujuan agar peserta tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga mengalami proses belajar yang aktif melalui interaksi digital.

Metode evaluasi dalam penelitian ini tidak hanya berhenti pada analisis kuantitatif melalui *pretest* dan *posttest*, namun juga diarahkan untuk dikembangkan di masa mendatang. Evaluasi

lanjutan dapat berupa portofolio digital, refleksi peserta, maupun wawancara untuk menggali pemahaman mendalam. Selain itu, model seperti *learning analytics* dapat digunakan untuk memantau keterlibatan dan pemahaman peserta secara *real-time*. Pendekatan evaluatif yang berkelanjutan ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi tidak hanya dinilai dari segi peningkatan skor, tetapi juga dari dampak jangka panjangnya dalam menanamkan nilai budaya lokal secara digital.



**Gambar 1. Pengembangan model ADDIE**

Teknik pengumpulan data mengikuti model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 langkah. Pada langkah *Analisis*, analisis kebutuhan generasi muda Sape, analisis sumber cerita asli cerita rakyat Sape serta analisis fitur yang ada dalam aplikasi. Pada langkah *Design*, perancangan antarmuka serta penyusunan cara kerja aplikasi. Langkah *Development*, pengembangan aplikasi menggunakan *platform website* Kodular dengan memasukkan campuran antara teks dan gambar. Juga pada tahap ini dilakukan validasi dari produk aplikasi Cerita Rakyat. Validasi ini bermaksud untuk memastikan apakah produk ini layak digunakan. Penilaian menggunakan skala *Likert* 5 poin dengan kategori:

**Tabel 1. Skala Likert**

No	Kriteria	Nilai
1	Sangat Tidak Layak	1.00-1.49
2	Tidak Layak	1.50-2.49
3	Cukup Layak	2.50-3.49
4	Layak	3.50-4.49
5	Sangat Layak	4.50-5.00

Kategori ini digunakan untuk menilai aspek desain visual, kemudahan navigasi, dan lainnya sehingga aplikasi ini efektif dalam penggunaannya. Langkah *Implementation*, yaitu melakukan pengujian produk pada subjek penelitian dengan skala kecil. Subjek penelitian yang dimana adalah generasi muda di Kecamatan Sape diberikan pemahaman cara menggunakan serta fitur yang terdapat

dalam aplikasi dan juga mengumpulkan data hasil *pretest* dan *posttest*. Pada langkah terakhir *Evaluation*, dilakukan untuk menilai hasil uji coba aplikasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* dalam mengevaluasi peningkatan literasi budaya peserta setelah menggunakan aplikasi Cerita Rakyat. Data diperoleh melalui tes objektif yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi. Kemudian, untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi Cerita Rakyat dalam meningkatkan literasi budaya generasi muda di Kecamatan Sape, penelitian ini menggunakan metode *Normalized Gain (N-Gain)*. Metode ini dirancang untuk mengukur peningkatan skor antara *pretest* dan *posttest*, dengan menghitung seberapa besar perubahan nilai peserta setelah perlakuan dibandingkan dengan skor maksimal yang mungkin dicapai. Pendekatan serupa telah digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* yang menunjukkan kategori peningkatan sedang dengan nilai *N-Gain* sekitar 0,53–0,73, sehingga dapat dianggap sebagai indikator efektivitas yang memadai [24].

Rumus yang digunakan adalah:

$$N - Gain = \frac{\text{skor sesudah} - \text{skor sebelum}}{\text{skor maksimal} - \text{skor sebelum}}$$

Nilai *N-Gain* dihitung untuk setiap individu lalu dirata-ratakan untuk memperoleh gambaran umum efektivitas. Interpretasi nilai *N-Gain* mengikuti tiga kategori: tinggi ( $g \geq 0,7$ ), sedang ( $0,3 \leq g < 0,7$ ), dan rendah ( $g < 0,3$ ). Pendekatan ini sudah banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran digital tanpa perlu uji statistik tambahan [25]. Metode ini memungkinkan penilaian yang objektif dan terukur terhadap efektivitas aplikasi dalam memperkuat pemahaman peserta terhadap nilai-nilai budaya dan sejarah lokal. Pendekatan ini sesuai dengan pandangan bahwa analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menggambarkan data yang terkumpul secara faktual tanpa generalisasi [26], [27]. Temuan ini menunjukkan potensi aplikasi dalam membantu generasi muda mengenali dan memahami kembali sejarah lokal sebagai bagian dari identitas budaya masyarakat di Kecamatan Sape.

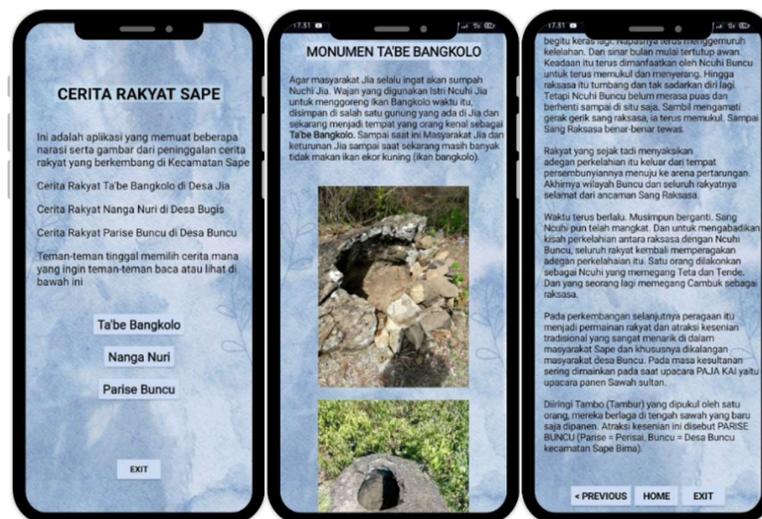
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan model pengembangan yang ditunjukkan pada gambar 1 Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dengan tokoh masyarakat yang merupakan ketua adat desa asal salah satu cerita, serta beberapa pemuda di Kecamatan Sape. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam [28]. Hasil wawancara menunjukkan bahwa cerita rakyat seperti Ta'be Bangkolo, Nanga Nuri, dan Parise Buncu mulai jarang dikenal oleh generasi muda. Pengamatan juga menunjukkan rendahnya akses terhadap media pembelajaran berbasis budaya lokal yang sesuai dengan perkembangan digital saat ini. Temuan ini menjadi dasar penting dalam merancang aplikasi digital sebagai sarana alternatif untuk meningkatkan literasi budaya generasi muda di Bima. Integrasi kearifan lokal ke dalam pembelajaran digital terbukti mampu memperkuat relevansi budaya dan mendorong perkembangan literasi di kalangan generasi muda di Kecamatan Sape.

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan awal aplikasi Cerita Rakyat dengan mengacu pada hasil analisis kebutuhan pengguna serta tujuan edukatif yang ingin dicapai. Tahap ini mencakup pemetaan konten cerita rakyat yang akan dimuat, pemilihan bahasa yang komunikatif, serta penentuan struktur navigasi aplikasi agar mudah digunakan oleh pengguna. Desain aplikasi difokuskan pada tampilan antarmuka yang sederhana dan menarik, dengan memperhatikan aspek visual seperti warna, ikon, dan tata letak agar sesuai dengan preferensi pengguna. *Interface* aplikasi pembelajaran berbasis kekayaan budaya Indonesia yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pengguna[29].

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan dua kegiatan utama, yaitu pembuatan aplikasi Cerita Rakyat menggunakan *platform* berbasis *website* Kodular dan validasi produk. Aplikasi dikembangkan melalui Kodular yang memungkinkan pembuatan aplikasi *Android* tanpa menulis kode manual, mempermudah integrasi konten cerita lokal, navigasi, dan elemen interaktif. Setelah versi awal selesai, produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi budaya untuk menilai kelayakan teknis, estetika, serta kesesuaian isi. Hasil validasi menunjukkan aplikasi layak digunakan dengan sejumlah masukan perbaikan minor sebagai dasar revisi desain.

Pada layar utama terdapat judul serta sedikit deskripsi aplikasi ini, serta terdapat beberapa menu pilihan cerita yang bisa dipilih pengguna. Jika memilih menu Ta'be Bangkolo makan akan diarahkan ke layar yang akan menampilkan cerita Ta'be bangkolo dengan tampilan teks dan beberapa gambar seperti yang terlihat dibawah ini.



Gambar 2. Visualisasi Aplikasi Cerita Rakyat

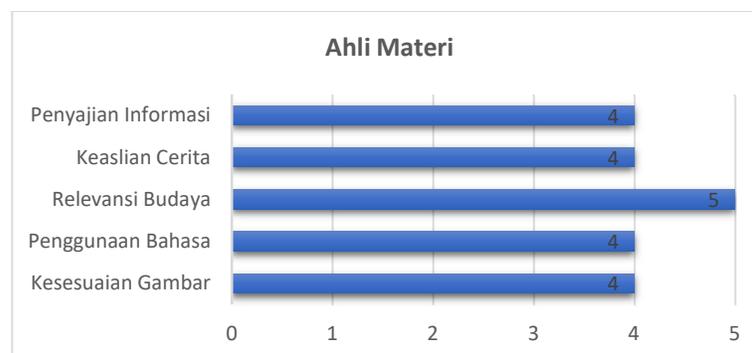
Proses validasi ini melibatkan total 3 validator. 2 validator ahli media yang memiliki kompetensi dan keahlian di bidang teknologi dan pendidikan dan 1 validator ahli materi. Validator pertama dosen Bahasa Pemrograman STKIP Taman Siswa Bima yang memiliki keahlian dalam pengembangan perangkat lunak. Validator kedua dosen Rekayasa Perangkat Lunak STKIP Taman Siswa Bima yang memiliki pengalaman luas dalam mengimplementasikan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Keterlibatan kedua orang ahli ini bertujuan untuk memastikan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan, kemudahan penggunaan, dan relevansi dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil uji ahli media pada bagan dibawah ini.



**Bagan 1. Hasil Validasi Ahli Media**

Hasil validasi ahli media terhadap aplikasi yang dikembangkan peneliti menunjukkan skor total sebesar 40 dari skor maksimal 45. Jika dikonversi ke dalam bentuk persentase, maka diperoleh nilai sebesar 88,89%. Angka ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tapi juga dalam proses validasi, para validator memberikan saran perbaikan untuk meningkatkan kualitas media. Validator pertama menyarankan untuk meningkatkan konsistensi desain *interface*, seperti keseragaman warna, *font*, dan tata letak, sehingga tampilan media lebih menarik dan nyaman digunakan. Validator kedua menyarankan untuk menambahkan fitur kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dalam aplikasi.

Validator ketiga adalah ahli materi yang merupakan salah satu ketua adat dari desa tempat cerita rakyat yang dimuat dalam aplikasi Cerita Rakyat. Validator ketiga juga merupakan seorang mantan guru yang pernah menjadi kepala sekolah dan sekarang sebagai pengawas sekolah dasar koordinator wilayah di Kecamatan Sape. Dengan kualifikasi tersebut validator ini menjadi pilihan yang cukup sebagai ahli materi pada pengembangan aplikasi Cerita Rakyat sebagai produk dalam peningkatan literasi budaya. Hasil uji ahli materi pada bagan dibawah ini.



**Bagan 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

Hasil validasi ahli materi terhadap aplikasi yang dikembangkan menunjukkan skor sebesar 21 dari skor maksimal 25. Jika dikonversi ke dalam bentuk persentase, diperoleh nilai sebesar 84%. Nilai ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan, secara materi berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses peningkatan literasi. Tapi juga dalam proses validasi, validator memberikan saran perbaikan untuk perbaikan penggunaan bahasa serta peningkatan jumlah cerita.

Tahap evaluasi pada penelitian ini difokuskan pada uji coba aplikasi Cerita Rakyat oleh subjek penelitian. Uji coba dilakukan untuk menilai kemudahan penggunaan, respon pembaca terhadap konten cerita, dan fungsi teknis aplikasi secara langsung. Pengamatan terhadap interaksi pengguna memberikan umpan balik berupa kemudahan navigasi dan ketertarikan terhadap konten cerita. Umpan balik ini kemudian digunakan sebagai dasar penyempurnaan teknis aplikasi. Evaluasi *usability* aplikasi pembelajaran berbasis *mobile* melalui uji coba langsung dengan pengguna sasaran menghasilkan rekomendasi desain yang meningkatkan aksesibilitas dan pengalaman pengguna, khususnya dalam konteks kebutuhan dan karakter pengguna target [30].

Dalam penelitian ini generasi muda di Kecamatan Sape yang menjadi sasaran dalam pengembangan aplikasi Cerita Rakyat. Penelitian ini melibatkan sebanyak 25 orang subjek dengan rentang usia 15–24 tahun. Rentang usia ini dipilih berdasarkan definisi yang digunakan oleh UNESCO. Pilihan rentang usia ini juga memudahkan penyusunan metodologi penelitian untuk mengukur indikator sosial, ekonomi, dan identitas yang melekat pada fase transisi menuju kedewasaan.

**Table 2. Jumlah Subjek Penelitian berdasarkan Umur**

No	Umur	Jumlah
1	15 Tahun	-
2	16 Tahun	2
3	17 Tahun	1
4	18 Tahun	2
5	19 Tahun	1
6	20 Tahun	-
7	21 Tahun	1
8	22 Tahun	9
9	23 Tahun	4
10	24 Tahun	5

Untuk mengukur keefektifan produk, dilakukan *pretest* dan *posttest* sebagai bagian dari evaluasi. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal subjek penelitian yaitu 25 orang generasi muda di Kecamatan Sape sebelum menggunakan aplikasi Cerita Rakyat, sedangkan *posttest* dilakukan setelah penerapan penggunaan aplikasi Cerita Rakyat selesai. Hasil *pretest* dan *posttest* tingkat pengetahuan literasi budaya generasi muda di Kecamatan Sape adalah sebagai berikut:

Descriptive Statistics ▼

	Pretest	Posttest	N-Gain
Valid	25	25	25
Missing	0	0	0
Mean	62.80	85.60	0.64
Std. Deviation	14.29	12.94	0.32
Minimum	20.00	60.00	0.00
Maximum	80.00	100.00	1.00

**Gambar 3. Hasil Analisis Perbandingan *Pretest* dan *Posttest***

Analisis deskriptif terhadap hasil *pretest*, *posttest*, dan nilai *N-gain* dilakukan terhadap 25 responden yang seluruh datanya valid, tanpa adanya data yang hilang (missing = 0). **Nilai rata-rata *pretest* sebesar 62,80 dengan simpangan baku 14,29, sementara nilai rata-rata *posttest***

meningkat menjadi 85,60 dengan simpangan baku 12,94. Kenaikan skor ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman setelah perlakuan diberikan. **Peningkatan ini secara kuantitatif ditunjukkan melalui nilai *N-gain* rata-rata sebesar 0,64 dengan simpangan baku 0,32.**

Dilihat dari rentang nilai, skor *pretest* berkisar antara 20,00 hingga 80,00, sedangkan skor *posttest* meningkat dan berkisar antara 60,00 hingga 100,00. Rentang nilai *N-gain* mulai dari 0,00 (tidak ada peningkatan) hingga 1,00 (peningkatan sempurna). Kategori nilai *N-gain* ini mengacu pada klasifikasi *Hake*, di mana nilai antara  $0,3 < g \leq 0,7$  dikategorikan sebagai peningkatan sedang, sedangkan nilai  $g > 0,7$  dikategorikan sebagai peningkatan tinggi. Dengan demikian, rata-rata *N-gain* sebesar 0,64 tergolong dalam kategori sedang menuju tinggi, yang menandakan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini cukup efektif dalam meningkatkan literasi budaya.

Peningkatan ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital mampu meningkatkan literasi siswa secara signifikan, dengan nilai *N-gain* yang serupa [31].

Namun, keberadaan nilai minimum *N-gain* sebesar 0,00 menunjukkan bahwa terdapat individu yang tidak mengalami peningkatan literasi sama sekali. Hal ini bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kurangnya motivasi belajar, keterbatasan pemahaman awal terhadap materi, atau hambatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis lebih lanjut terhadap faktor-faktor non-akademik maupun karakteristik individual yang dapat mempengaruhi peningkatan literasi budaya.

Melalui penerapan kelima tahapan dalam model ADDIE, aplikasi Cerita Rakyat yang dikembangkan dapat menjawab permasalahan nyata generasi muda di Kecamatan Sape terhadap literasi budaya berbasis teknologi. Model ini memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan berjalan secara sistematis, terukur, dan berbasis pada kebutuhan pengguna, sehingga produk akhir benar-benar dapat dimanfaatkan secara efektif. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa penerapan model ADDIE dalam pengembangan aplikasi pendidikan berbasis budaya dapat meningkatkan kapasitas peserta didik dalam memahami nilai-nilai lokal secara digital dan berkesinambungan [22].

## SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi Cerita Rakyat berbasis *Android* sebagai media pembelajaran literasi budaya yang memuat cerita rakyat yang ada di Kecamatan Sape. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif meningkatkan literasi budaya generasi muda di Kecamatan Sape, yang tercermin dari Hasil rata-rata *pretest* (62,80) dan rata-rata *posttest* (85,60) menunjukkan peningkatan pemahaman siswa yang dalam kategori sedang dengan nilai *N-Gain* rata-rata sebesar 0,64. Aplikasi yang dikembangkan juga mendapat validasi positif dari 2 ahli media secara rata-rata yang ditunjukkan dengan skor 40 dari skor maksimal 45 dengan presentase mencapai 88,89%. Ahli materi juga telah mevalidasi bahwa aplikasi Cerita Rakyat bisa digunakan, setelah memberikan nilai 21 dari skor maksimal 25 Jika dikonversi ke dalam bentuk persentase, diperoleh nilai sebesar 84%. Aplikasi ini, melalui penyajian teks serta visual, menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan kontekstual, sehingga meningkatkan kemudahan akses serta minat untuk membaca dan memahami. Namun, penelitian ini terbatas pada ukuran sampel yang relatif kecil dan fitur interaktif yang masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Oleh karena itu, direkomendasikan agar penelitian lebih lanjut memperluas implementasi dalam mengembangkan fitur gamifikasi dan personalisasi untuk mengakomodasi kebutuhan generasi muda di Kecamatan Sape. Implikasi praktis

dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dengan konten budaya lokal dapat menjadi model yang efektif untuk meningkatkan kualitas literasi sambil melestarikan warisan budaya, yang mendukung pengembangan kompetensi secara berkelanjutan.

Lebih jauh, dalam jangka panjang, pengembangan media pembelajaran berbasis cerita rakyat seperti ini memiliki potensi sebagai strategi untuk memperkuat identitas lokal di tengah arus globalisasi. Aplikasi seperti ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana literasi, tetapi juga sebagai *platform* dokumentasi nilai budaya lintas generasi. Dengan menyajikan konten budaya dalam format digital yang menarik dan mudah diakses, nilai-nilai lokal tidak hanya dilestarikan, tetapi juga dilekatkan pada kehidupan generasi muda. Model ini dapat ditiru di wilayah lain sebagai gerakan pelestarian budaya berbasis digital, sejalan dengan pendekatan digital.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah atas segala karunia-Nya. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada kedua orang tua, saudara-saudara, dan keluarga atas doa dan dukungannya. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada dosen pembimbing, Kampus STKIP Taman Siswa Bima, Pemerintah Kecamatan Sape sebagai lokasi penelitian, dan sahabat-sahabat saya yang senantiasa memberikan motivasi kepada saya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- [1] A. R. Nasution, "Pengaruh Teknologi pada Dunia Pendidikan: Upaya dalam Menghadapi Pengaruh Teknologi pada Pendidikan," *Profic. Progress. Cogn. Abil.*, vol. 3, no. 1, pp. 34–42, 2020, [Online]. Available: [https://www.researchgate.net/publication/388293182\\_Pengaruh\\_Teknologi\\_Pada\\_Dunia\\_Pendidikan\\_Upaya\\_dalam\\_menghadapi\\_pengaruh\\_teknologi\\_pada\\_pendidikan](https://www.researchgate.net/publication/388293182_Pengaruh_Teknologi_Pada_Dunia_Pendidikan_Upaya_dalam_menghadapi_pengaruh_teknologi_pada_pendidikan)
- [2] A. Cahyani, S. Hanafi, and L. Nulhakim, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 22 Kota Serang," *Biodidaktika J. Biol. dan Pembelajarannya*, vol. 17, no. 2, pp. 32–40, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/biodidaktika/article/download/16495/9352>
- [3] P. N. T. B. PKBI NTT, "Hasil Survei Literasi Digital 2023 Masyarakat NTB dan NTT Menuju Kemahiran Digital yang Lebih Baik," Mataram dan Kupang, 2023. [Online]. Available: <https://pkbintb.or.id/hasil-survei-literasi-digital-2023-masyarakat-ntb-dan-ntt-menuju-kemahiran-digital-yang-lebih-baik/>
- [4] E. Fitriani and H. Nugroho, "The Role of Local Wisdom in Strengthening Cultural Identity in the Era of Globalization," *Komunitas Int. J. Indones. Soc. Cult.*, vol. 11, no. 2, pp. 203–212, 2019, doi: 10.15294/komunitas.v11i2.18456.
- [5] Haryatmoko, *Etika Komunikasi*. Jakarta: PT Gramedia, 2016.
- [6] Y. Wisman and Cukei, "Peranan Media Belajar Digital Dalam Mempertahankan Budaya Lokal Indonesia Di Era Globalisasi Meretas : Jurnal Ilmu Pendidikan," *Meretas J. Ilmu Pendidik.*, vol. 10, no. 1, pp. 38–48, 2023.
- [7] S. Pokhrel, "Pengembangan Media Cerita Bali (Cerita Rakyat Asal Bali) Dengan Aplikasi Smart Apps Creator Di Smk Negeri 1 Busungbiu," *Sendikraf J. Pendidik. Seni dan Ind. Kreat.*, vol. 15, no. 1, pp. 1–9, 2024, doi: <https://doi.org/10.70571/psik.v5i2.152>.
- [8] A. Akbar, I. Fitriati, S. Suhada, and A. R. Hakim, "Development of the BiTales application to improve students' local wisdom-based digital literacy," vol. 12, no. 1, pp. 32–43, 2025.
- [9] D. Soffi, D. Faradilla, S. Y. Sinuraya, K. Khoirani, and A. Bakri, "Peran Literasi Digital Dalam Membentuk Kesadaran Kewarganegaraan Generasi Muda Di Era Society 5.0," *Indones. J. Econ. Manag. Account.*, vol. 5, 2025.

- [10] Haeruddin, I. N. Marta, and I. W. Artika, "Analisis Nilai Taqbe Bangkolo Kaitannya dalam Pembelajaran Sastra," *JURNALISTRENDi J. Linguist. Sastra, dan Pendidik.*, vol. 8, no. 1, 2023, doi: 10.51673/jurnalistrendi.v8i1.1326.
- [11] M. Järvelä, "Dimensions of Cultural Sustainability—Local Adaptation, Adaptive Capacity and Social Resilience," *Front. Polit. Sci.*, vol. 5, 2023, doi: 10.3389/fpos.2023.1285602.
- [12] A. C. O. R. Lake, H. F. Lipikuni, and K. S. Jenahut, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa," *Cakrawala Indones.*, vol. 8, no. 1, pp. 1–10, 2023, doi: 10.55678/jci.v8i1.872.
- [13] I. W. P. Utami, "Pemanfaatan Digital History untuk Pembelajaran Sejarah Lokal," *J. Pendidik. Sej. Indones.*, vol. 10, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah/article/view/13944>
- [14] M. Nawir, F. N. Zakina, I. Ramadhani, and N. Azizah, "Literasi Budaya sebagai Kecakapan Hidup bagi Siswa di Tingkat Sekolah Dasar," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 1–10, 2024, [Online]. Available: <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/24266>
- [15] M. F. Ferando, H. I. Sari, and D. Andriani, "Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Media Penguatan Literasi Bahasa Indonesia," *Fonologi J. Ilmuan Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 3, no. 1, pp. 29–36, 2024, [Online]. Available: <https://journal.aspirasi.or.id/index.php/Fonologi/article/view/1486>
- [16] S. D. Sumarti, "Nilai Karakter dalam Cerita Rakyat Nusantara sebagai Sumber Pembelajaran," *J. Borneo Saintek Sains dan Teknol.*, vol. 3, no. 2, pp. 45–52, 2023, [Online]. Available: <https://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/view/5938>
- [17] L. Wulandari, "Cerita Rakyat sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Pendidikan Karakter," *Dikdaya J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 11, no. 1, pp. 77–85, 2024, [Online]. Available: <https://dikdaya.unbari.ac.id/index.php/dikdaya/article/view/544>
- [18] W. S. Lufiah, R. S. Retno, and C. Dewi, "Pengembangan Modul Literasi Digital Berbasis Budaya Lokal Madiun untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," in *Prosiding Konferensi Ilmiah*, Universitas PGRI Madiun, 2023. [Online]. Available: <https://prosiding.upgris.ac.id/index.php/konferensi/article/view/654>
- [19] I. F. Musyaffa and B. Isdaryanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (Si Budi) Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 1–10, 2024, [Online]. Available: <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/xxxx>
- [20] N. Nitami, Nazliati, and R. Sari, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Langsa: Pengembangan Media Likurdin Melalui Model ADDIE," *J. Ilmu Sos. dan Ilmu Polit. Malikussaleh*, vol. 4, no. 2, pp. 259–274, 2023, doi: <https://doi.org/10.29103/jspm.v4i2.11859>.
- [21] I. Sari and N. Fitrianiingsih, "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Sistem Komputer Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," vol. 5, no. 2, pp. 654–665, 2025.
- [22] UNESCO, "What do we mean by 'youth'?" 2017. [Online]. Available: <https://en.unesco.org/youth>
- [23] S. Kurniawan and H. Hery, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Sejarah," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 101–109, 2020, [Online]. Available: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/28488>
- [24] Y. Purwanti, S. Falahiyah, D. Suprihadi, and K. A. N. Imania, "Persepsi Siswa dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Pembelajaran,"

- Petik J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 9, no. 1, pp. 76–83, 2023, doi: 10.31980/petik.v9i1.1274.
- [25] D. M. Zulqadri and B. Nurgiyantoro, “Pengembangan multimedia interaktif berbasis web untuk meningkatkan literasi budaya dan literasi digital di sekolah dasar,” *J. IPTEK-KOM*, vol. 25, no. 1, pp. 103–120, Jun. 2023, doi: 10.17933/iptekom.25.1.2023.103-120.
- [26] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- [27] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- [28] S. H. Bariah, K. A. N. Imania, S. Afriandari, Y. Purwanti, and I. Nasrullah, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis H5P Moodle Pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas XII Di SMKN 10 Garut,” *Petik*, vol. 9, no. 1, pp. 53–62, 2023.
- [29] L. Safitri, T. Kuncoro, and M. Hamdi, “Perancangan Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Menggunakan Model User Centered Design,” *J. Tek. dan Sist. Inf.*, vol. 11, no. 2, pp. 103–110, 2024, [Online]. Available: <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JTSI/article/view/41357>
- [30] M. Hardiyanti, T. K. Thaha, N. Arifudin, and M. Saputra, “Evaluation and Design Recommendation of Interactive Mobile Learning Application for Individuals with Intellectual Disabilities,” *J. Internet Softw. Eng.*, vol. 4, no. 2, pp. 39–45, 2023, doi: 10.22146/jise.v4i2.10112.
- [31] Y. Taufik and H. Mustadi, “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi IPA,” *J. Inov. Pendidik. IPA*, vol. 7, no. 2, pp. 230–240, 2021, doi: 10.21831/jipi.v7i2.37142.