

## PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL BUDAYA SUMANG DI GAYO SEBAGAI UPAYA PENANAMAN NILAI KARAKTER PADA ANAK USIA DINI

Salpina\*<sup>1</sup>, Dwi Adhinda Junaidi Putri<sup>2</sup>, Amna<sup>3</sup>.

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Almuslim<sup>1,2</sup>, Fakultas Teknik, Universitas Gajah Putih<sup>3</sup>

Email: \*salpinasimahate@gmail.com

Salpina., Dwi Adhinda Junaidi Putri, Amna.. (2024). Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Budaya Sumang di Gayo sebagai Upaya Penanaman Nilai Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 53-62.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.4292>

Diterima:04-10-2024

Disetujui: 28-10-2024

Dipublikasikan: 10-12-2024

**Abstrak:** Sumang merupakan perpaduan budaya lokal dan ajaran Islam. Masyarakat Gayo menjadikan sumang sebagai aturan tata krama dan sopan santun. Namun dinamika kehidupan masyarakat Gayo mulai mengalami pergeseran yang disebabkan oleh kurangnya kepedulian generasi terhadap budaya leluhur dan kurangnya kepedulian orang tua/guru dalam mengebalkan budaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam budaya Sumang, merancang media animasi interaktif berbasis kearifan lokal budaya Sumang di Gayo, menganalisis perubahan karakter anak usia dini setelah pengenalan budaya Sumang menggunakan media animasi interaktif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan desain model 4D (*Define, Design, Develop, Dissemination*). Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi interaktif berbasis budaya Sumang mendapat respon yang baik dari guru dan siswa serta menunjukkan adanya peningkatan skor karakter anak usia dini setelah menggunakan media animasi interaktif yaitu skor pretest sebesar 4,12 sedangkan pada posttest sebesar 9,4.

**Kata kunci:** Animasi Interaktif, Budaya Sumang, Nilai Karakter

**Abstract:** Sumang is a combination of local culture and Islamic teachings. The Gayo people make sumang a rule of etiquette and manners. However, the dynamics of the life of the Gayo community are starting to experience a shift caused by the generation's lack of concern for ancestral culture and the lack of concern of parents/teachers in protecting the culture. The aim of this research is to instill character values contained in Sumang culture, design interactive animation media based on local wisdom of Sumang culture in Gayo, analyze changes in the character of early childhood after the introduction of Sumang culture using animation media interactive. This research uses the *Research and Development* (R&D) method with a 4D model design (*Define, Design, Develop, Dissemination*). Data collection uses interviews, observations and questionnaires. The results of the research show that interactive animation media based on Sumang culture received a good response from teachers and students and showed an increase in the character scores of early childhood after using interactive animation media, namely the pretest score was 4.12 while the posttest score was 9.4.

**Keywords:** Interactive Animation Media, Sumang Gayo Culture, Character Values

© 2024 Salpina, Dwi Adhinda Junaidi Putri, Amna  
Under the license CC BY-SA 4.

\*corresponding author: Salpina

<http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud>

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki beragam suku, seni dan budaya. Keberagaman budaya merupakan suatu kebanggaan yang harus dijaga. Salah satu suku yang terletak di dataran tinggi provinsi Aceh adalah suku Gayo Gayo (Fasya, 2018). Suku Gayo mempunyai beragam keunikan seperti bahasa, adat istiadat, pakaian, tarian dan budaya. Namun dinamika kehidupan masyarakat Gayo mulai bergeser. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kepedulian generasi terhadap budaya nenek moyangnya dan kurangnya kepedulian orang tua/guru dalam memasyarakatkan budaya, salah satunya budaya Sumang (zulkarnain & Akbar, 2018). Masyarakat Gayo menjadikan sumang sebagai aturan tata krama dan sopan santun. Sumang juga merupakan perpaduan antara budaya lokal dan ajaran Islam. Membentuk generasi yang tumbuh berdasarkan nilai-nilai Islam harus dilakukan melalui penanaman pendidikan, khususnya pendidikan akhlak (Salpina et al., 2024). Sumang terbagi menjadi 4, yaitu, (a) Sumang penceraken (kaidah berbicara); (b) Sumang pelangkahen (aturan berjalan); (c) Sumang kenunulen (tata cara duduk); dan (d) Sumang penengonen (aturan penglihatan) (Evanirosa, 2020). Untuk memahami suatu budaya, perlu dipahami konteks budaya dan orang-orang yang ada di dalamnya (Ramanayake, 2020). Perilaku yang beredar saat ini lebih banyak bertentangan dengan nilai dan norma yang berlaku pada masyarakat Gayo, seperti menurunnya penggunaan tutur kata (etika komunikasi) dan mirisnya banyak masyarakat dataran tinggi Gayo yang mengikuti budaya asing (Marhamah, 2018) (Darmawan, 2022). Hal ini disebut juga dengan kepanikan moral terkait dengan perilaku remaja yang menyimpang (Dagistanli & Milivojevic, 2013). Akibatnya negara akan hancur jika nilai-nilai luhur dan etika tidak lagi diterapkan dalam masyarakat. Adapun menurut Lickona ada 10 tanda perilaku manusia yang menunjukkan arah kehancuran suatu bangsa, yaitu: (1) meningkatnya kekerasan di kalangan remaja; (2) ketidakjujuran menjadi budaya; (3) meningkatnya rasa tidak hormat terhadap orang tua, guru dan pemimpin; (4) pengaruh kelompok sebaya terhadap tindakan kekerasan; (5) meningkatnya kebencian dan

kecurigaan; (6) memburuknya penggunaan bahasa; (7) menurunnya etos kerja; (8) menurunnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara; (9) meningkatnya perilaku merusak diri sendiri; dan (10) pedoman moral yang semakin kabur (Lickona, 1992).

Memudarnya budaya sumang pada masyarakat Gayo tentunya perlu ditindaklanjuti, salah satunya dengan mengenalkan sumang kepada siswa yang dapat dilakukan sejak dini. Fase usia 0-6 tahun merupakan masa terbaik dalam kehidupan manusia (Simahate & Munip, 2020). Oleh karena itu, mengenal budaya sejak dini sangatlah penting sebagai bekal kehidupan di masa depan. Contoh integrasi budaya dalam Pendidikan Anak Usia Dini adalah mengembangkan kurikulum PAUD berdasarkan kearifan lokal syariat Islam (Salpina et al., 2023). Selain itu dengan mengintegrasikan teknologi seperti pembelajaran dengan merancang e-modul berbasis kearifan lokal (Novianti et al., 2023). Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan teknologi (Kurniasih, 2019). Teknologi dan budaya Sumang harusnya selaras dan saling mendukung untuk mencegah pergeseran budaya. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dan keahlian untuk mampu memadukan teknologi dan budaya khususnya Sumang, sehingga manfaat teknologi dapat menjadi bagian dari perkembangan dan kelangsungan budaya Sumang di masyarakat (Awlawi, 2021). Di era globalisasi ini, sumang seharusnya bisa menjadi penyaring pergeseran adat istiadat yang ada pada masyarakat Gayo karena sumang sendiri mempunyai nilai karakter bangsa yang didalamnya terkandung nilai moral (Zulkarnain et al., 2019).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam budaya Sumang memberikan dampak positif terhadap perkembangan nilai karakter anak. Penelitian Eliyyil Akbar tahun 2019 menyatakan bahwa kedudukan sumang sebagai kerangka nilai-nilai pendidikan Islam berarti sumang dapat dijadikan landasan dalam penanaman nilai-nilai karakter (Iswanto et al., 2019). Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Sufandi

Iswanto yang menyatakan bahwa dalam budaya Sumang terdapat beberapa nilai karakter yaitu nilai agama, tanggung jawab, cinta damai, kepedulian sosial, kejujuran, kreativitas, demokrasi dan kerja keras (Iswanto et al., 2019). Selain itu, penelitian Syukri pada tahun 2017 juga menyebutkan bahwa sumang mempunyai peranan penting bagi masyarakat Gayo, karena budaya Sumang mengandung pengetahuan, nilai dan hukum yang menjadi aturan dalam kehidupan masyarakat Gayo. Jadi, ketika budaya sumang diterapkan secara utuh maka masyarakat bahkan generasi akan semakin berakhlak mulia (Syukri, 2018). Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu di atas dapat disimpulkan bahwa budaya Sumang mengandung nilai-nilai karakter sehingga mengenalkan budaya Sumang pada anak usia dini sangatlah penting. Pengenalan budaya Sumang dapat dilakukan dengan menggunakan media seperti media animasi interaktif. Sejalan dengan pendapat tersebut, Mia Rosmiati, Sulistiyah, Nur Ali Farabi, Susanti pada tahun 2023 menjelaskan bahwa penggunaan media animasi interaktif budaya Indonesia model ADDIE menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif, menarik dan sebagai alat untuk membantu guru dan anak dalam proses belajar mengenal budaya indonesia (Rosmiati et al., 2023).

Urgensi penelitian ini adalah tersedianya produk pendidikan karakter dengan memperkenalkan kearifan budaya lokal Sumang yaitu media animasi interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan anak usia dini secara langsung dimana saja dan kapan saja. Penelitian ini diharapkan dapat terus mengembangkan produk pendidikan berbasis digital yang lebih luas, lengkap, dan mudah diakses oleh guru dan anak muda.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) mengikuti desain Thiagarajan yaitu *Four-D (Define, Design, Develop, Disseminate)*. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar

dapat dipertanggungjawabkan (Winarni, 2018) (Okpatrioka Okpatrioka, 2023).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan mulai dari bulan Juli – September 2024, dilaksanakan di TK Negeri Jeumpa Ban Kemang.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah seluruh anak-anak berjumlah 25 orang dan guru TK Negeri Jeumpa Ban Kemang berjumlah 5 orang. Guru sebagai sasaran untuk memperoleh informasi terkait proses pembelajaran budaya dan penggunaan teknologi yang selama ini dilaksanakan. Sedangkan anak-anak di TK Negeri Jeumpa Ban Kemang dijadikan subjek penelitian karena merupakan target penerapan atau pengujian media animasi interaktif dan target pengamatan terhadap perilaku anak yaitu nilai karakter anak setelah menggunakan media animasi interaktif.

### **Prosedur**

Langkah-langkah pelaksanaan penelitian R&D ini meliputi desain 4D yaitu: a) Tahap Define dirancang untuk menganalisis kemampuan siswa berupa karakteristik anak, kemampuan awal anak, dan metode pembelajaran anak. b) Tahap Design yaitu merancang perangkat lunak media pembelajaran yang digunakan berupa media animasi interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan anak. c) Tahap Develop merupakan tahap yang meliputi uji validasi instrumen dan validasi media terkait kesesuaian rencana awal media kemudian dikembangkan media sesuai dengan arahan uji validasi ahli dan uji kelayakan. d) Tahap diseminasi, merupakan tahap penyebaran dan penerapan produk media animasi interaktif.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data menggunakan instrumen wawancara dan penyebaran kuesioner. Wawancara dilakukan untuk mengetahui data terkait informasi awal mengenai pengenalan budaya Sumang di sekolah, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, dan terkait nilai-nilai karakter yang telah diajarkan di sekolah. Informasi yang diperoleh melalui wawancara diperoleh dari sumber langsung yaitu kepala sekolah dan guru. Sedangkan instrumen angket diberikan kepada guru untuk mengetahui respon guru dan siswa dalam

menggunakan media animasi interaktif yang telah dikembangkan oleh tim peneliti.

### Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui perubahan atau pengaruh media animasi interaktif terhadap nilai-nilai karakter anak usia dini dilakukan analisis dengan menggunakan *desain one group pretest-posttest design*. Sebelum memberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan soal *pretest* (tes awal) dan pada akhir pembelajaran siswa diberikan soal *posttest* (tes akhir). Alat yang digunakan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada siswa adalah lembar observasi dan pelaksanaan tes melalui soal bergambar. Sebelum diberikan lembar observasi dan lembar tes, terlebih dahulu dilakukan uji validasi instrumen, begitu pula lembar angket.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Proses pengembangan media animasi interaktif berbasis budaya Sumang telah dilakukan sesuai tahapan pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Pada tahap define dilakukan analisis karakteristik pembelajaran, dan diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran di TK Negeri Jeumpa Ban Kemang guru masih minim menggunakan media berbasis teknologi, pengenalan budaya Sumang belum pernah diajarkan, dan penanaman nilai karakter masih perlu di kembangkan. Selanjutnya dilakukan analisis kompetensi, maka diperoleh hasil analisis sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis kompetensi

No	Kompetensi	Indikator
1.	Mengenalkan media pembelajaran berbasis teknologi	Relevansi antara media pembelajaran dengan bahan ajar
		Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran
		Kemudahan penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa
2.	Mengenal budaya Sumang Gayo	Sumang Perceraken
		Sumang Pelangkahen
		Sumang Kenunulen
		Sumang Penengonen
3.	Menanamkan	Beriman dan tertaqwa

nilai-nilai karakter	kepada Tuhan Yang Maha Esa
	Jujur
	Sopan Santun
	Saling menghargai

Tahap pengembangan produk yang kedua adalah tahap design. Dalam mendisain atau merancang media pembelajaran dilakukan melalui tiga tahapan yaitu, 1) memilih dan Menetapkan Perangkat Lunak Perangkat lunak yang digunakan adalah aplikasi Power point. Dalam mengembangkan media pembelajaran ini didukung juga dengan beberapa aplikasi/ software lain yang digunakan untuk mendesain gambar, membuat animasi, mengedit video dan mengedit audio. Aplikasi lainnya yang dimaksud adalah Canva, dan memo suara. 2) merancang *Storyboard*, yaitu rancangan umum suatu aplikasi yang disusun secara berurutanlayar demi layar serta dilengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, layar, dan teks (Andreas, 2013). 3) menyusun instrumen penilaian media, pada tahap ini dilakukan uji validasi materi dan uji validasi media, hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kriteria	Skor	Kriteria
1	Kualitas Materi	3	Cukup Baik	5	Sangat Baik
2	Kemanfaatan Materi	3	Cukup Baik	5	Sangat Baik
3	Penyajian Materi	3	Cukup Baik	4	Baik
Jumlah		9	Cukup Baik	14	Sangat Baik
Rata-rata		3		4,6	

Selain validasi materi, dilakukan pula validasi media, hasil validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Media

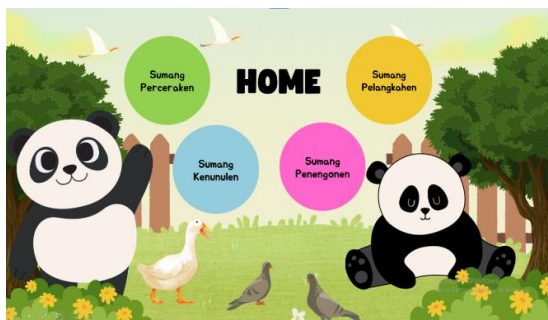
No	Aspek	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kriteria	Skor	Kriteria
1	Tampilan Media	3	Cukup Baik	5	Sangat Baik
2	Penggunaan Media	3	Cukup Baik	5	Sangat Baik
3	Kualitas Media	3	Cukup Baik	5	Sangat Baik
4	Manfaat Media	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
Jumlah		14	Cukup Baik	20	Sangat Baik
Rata-rata		3,5		4,5	

Berdasarkan kedua tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil validasi materi dan media pada tahap II memperoleh kategori “Sangat Baik”, maka dapat disimpulkan bahwa media layak digunakan.

Tahap ketiga pengembangan produk adalah tahap depelov. Pada tahap ini tahap produksi dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran dari bentuk desain menjadi produk sesungguhnya sesuai dengan storyboard yang telah dirancang. Berikut ini hasil pengembangan media pembelajaran:



Gambar 1. Tampilan Awal Media



Gambar 2. Tampilan Menu Home



Gambar 3. Tampilan Menu Materi



Gambar 4. Tampilan Menu Kuis



Gambar 5. Tampilan Feedback Jawaban Kuis

Tahapan keempat dalam pengembangan produk adalah tahap dissemination, yaitu tahapan untuk menyebarkan dan menerapkan produk media animasi interaktif. Berikut dokumentasi penerapan penggunaan media animasi interaktif:



Gambar 6. Penerapan Media Animasi



Gambar 7. Praktek Langsung Penggunaan Media Animasi Interaktif

Dari hasil penerapan media animasi interaktif terdapat temuan bahwa anak sangat antusias, aktif dan fokus bahkan sangat senang saat proses pembelajaran pengenalan budaya Sumang dan penanaman nilai karakter anak melalui media animasi interaktif. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Syahfitri bahwa proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi setidaknya dapat mengalihkan perhatian dan fokus peserta didik sehingga mereka menjadi lebih aktif dan dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Selain dari pada itu peserta didik juga butuh proses belajar yang menyenangkan, menghibur dengan menggunakan media yang menarik (Syahfitri et al., 2023). Selain itu, penelitian Rosmiati juga menyatakan bahwa dengan dikembangkannya animasi interaktif berbasis budaya dapat membantu anak usia dini untuk lebih mudah mengingat pelajaran sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, media ini juga sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak dan dapat dijadikan sebagai media dan alat bantu guru dan anak-anak dalam proses belajar mengenal budaya (Rosmiati et al., 2023). Pernyataan ini, didukung pula oleh hasil analisis instrumen angket respon guru dan siswa terhadap media animasi interaktif berbasis budaya Sumang dengan rentang nilai 41-50 (baik) 31-40 (cukup baik), 21-30 (kurang baik), dan 10-20 (tidak baik), berikut hasil perhitungan respon guru dan siswa:

Tabel 4. Respon Guru dan Siswa Terhadap Media Animasi Interaktif

No	Guru		Siswa	
	Responden	Skor	Responden	Skor
1	Guru 1	48	HR	47
2	Guru 2	47	AAK	45
3	Guru 3	48	AAF	40
4	Guru 4	46	AG	48
5	Guru 5	50	NA	45
Total		239	225	
Rata-rata		47,8	45	

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa respon guru memperoleh hasil rata-rata 47,8 dan respon siswa 45 dengan kategori “baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media animasi interaktif berbasis budaya Sumang mendapatkan respon yang positif dari guru dan siswa.

Selanjutnya dilakukan Uji coba produk untuk mengetahui perubahan karakter anak setelah menggunakan media animasi interaktif berbasis budaya Sumang dengan menggunakan instrumen lembar observasi dan tes bergambar yang dilakukan pada awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*), diperoleh hasil analisis deskriptif sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil analisis statistik deskriptif

No	Statistik	Nilai Statistik			
		Observasi		Tes Bergambar	
		<i>Pretest</i>	<i>Post-tets</i>	<i>Pretest</i>	<i>Post-tets</i>
1	Ukuran sampel	25	25	25	25
2	Skor ideal	56	56	10	10
3	Nilai tertinggi (Maximum)	28	55	6	10
4	Nilai terendah (Minimum)	15	37	2	8
5	Rentang nilai (Range)	13	18	2	2
6	Nilai rata-rata (Mean)	21,12	47,80	4,12	94

Berdasarkan tabel diatas, maka di lakukan pula hasil uji beda dua rata-rata dengan hipotesis:

Hasil Perubahan Nilai Karakter Anak dengan teknik observasi:

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat perbedaan antara nilai karakter anak dari hasil observasi untuk *pre-test* dan *post-test*

H<sub>1</sub>: Terdapat perbedaan antara nilai karakter dari hasil observasi untuk *pre-test* dan *post-test*

Hasil Perubahan Nilai Karakter Anak dengan teknik tes bergambar:

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat perbedaan antara nilai karakter dengan teknik tes bergambar untuk *pre-test* dan *post-test*

H<sub>1</sub>: Terdapat perbedaan antara nilai karakter dengan teknik tes bergambar untuk *pre-test* dan *post-test*

Tabel. 6 Uji Beda Dua rata-rata

Uji	Variabel	Grup	Mean	SD	<i>p</i>
Wilcoxon test	Observasi	Pre-test	21,12	11,10	< 0,000
		Post-Test	47,80	11,05	
Paired t-	Tes Bergambar	Pre-test	4,12	3,67	< 0,000
		Post-Test	94	3,56	

Tabel di atas menunjukkan hasil uji Wilcoxon test untuk variabel observasi dan uji Paired t-test untuk variabel tes bergambar. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon di atas, diketahui nilai *p* atau nilai signifikansi bernilai 0,000. Karena nilai  $p=0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak. Artinya terdapat perbedaan antara nilai total observasi untuk *pre-test* dan *post-test*, perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan nilai rata-rata diketahui nilai *post test* hasil observasi adalah 47,80 lebih besar daripada nilai *pre-test* yaitu 21,12. Sehingga dapat disimpulkan pula bahwa ada pengaruh yang signifikan dari hasil observasi terkait nilai karakter anak setelah menggunakan media animasi interaktif berbasis budaya Sumang.

Berdasarkan hasil uji Paired t-test di atas, diketahui nilai *p* atau nilai signifikansi bernilai 0,000. Karena nilai  $p=0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak. Artinya terdapat perbedaan antara nilai motivasi untuk *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan nilai rata-rata diketahui nilai *post-test* tes bergambar adalah 94 lebih besar daripada nilai *pre-test* yaitu 4,12. Sehingga dapat disimpulkan pula bahwa ada pengaruh signifikan terhadap nilai karakter anak setelah menggunakan media

animasi interaktif berbasis budaya Sumang yang diperoleh dari hasil tes bergambar.

### Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi interaktif berbasis budaya Sumang mendapatkan respon baik dari guru dan siswa serta berpengaruh terhadap peningkatan nilai karakter anak usia dini, sehingga dapat dinyatakan bahwa media animasi interaktif berbasis budaya Sumang ini dapat digunakan untuk menanamkan nilai karakter pada anak usia dini. Penanaman nilai karakter pada anak usia merupakan hal yang sangat penting karena penanaman nilai-nilai karakter sejak dini, diharapkan kedepannya anak akan dapat menjadi manusia yang berkepribadian baik sehingga bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, maupun bangsa dan negara (Cahyaningrum et al., 2022). Pembentukan karakter anak tidaklah lahir begitu saja, ada proses yang dilewatinya sehingga proses tersebut pun menjadi karakter yang melekat dalam diri seorang anak (Prasanti & Fitrianti, 2018). Penanaman nilai karakter dengan memanfaatkan media teknologi yaitu animasi interaktif di nilai efektif, hal ini sejalan dengan hasil penelitian Nugraha yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dapat memperkuat penanaman nilai karakter dikalangan pelajar (Nugraha et al., 2021). Selain itu dalam pemanfaatan teknologi dapat digabungkan dengan penggunaan gambar-gambar yang menarik misalnya, gambar-gambar yang menggambarkan situasi-situasi moral yang mengandung nilai karakter (Wahdani et al., 2020). Selain itu, hasil penelitian Haq juga menyatakan bahwa media animasi akan memberikan alternatif yang lebih mudah karena sajian alur cerita yang dapat menarik perhatian peserta didik (Haq & Lessy, 2023). Berdasarkan beberapa penelitian diatas, maka sangat perlu dilakukan pengembangan baik itu media, bahan ajar, metode, bahkan model untuk mengembangkan nilai karakter anak atau dapat juga dilakukan dengan revitalisasi budaya. Karena pada dasarnya, banyak kandungan nilai-nilai karakter didalam setiap budaya. Salah satunya adalah budaya Sumang dari suku Gayo yang terletak di Aceh. Hasil penelitian Iswanto menyatakan bahwa sumang adalah salah satu dasar dalam pembentukan

karakter warga masyarakat dan bangsa. Dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, jika budaya Sumang benar-benar diamalkan maka akan terbentuk sikap dan perilaku yang penuh dengan kaidah-kaidah pada kebaikan (Iswanto et al., 2019). Implementasi budaya sumang ini sangat relevan dalam upaya merestorasi karakter masyarakat Gayo, karena merupakan tradisi dan sarana yang dapat mengantarkan masyarakat Gayo menjadi berkarakter mulia (Syukri, 2018).

## SIMPULAN

Pengembangan media animasi interaktif berbasis budaya Sumang dilakukan melalui tahapan yang sangat panjang, dimulai dari penentuan karakteristik belajar siswa, penentuan kompetensi dan dilanjutkan dengan pembuatan desain media untuk validasi materi dan media. Hasil validasi materi dan media tahap kedua menunjukkan bahwa media animasi interaktif “layak digunakan tanpa revisi”. Selanjutnya menerapkan media animasi interaktif dan ditemukan anak-anak sangat antusias, aktif dan fokus bahkan sangat senang selama proses pembelajaran pengenalan budaya Sumang dan penanaman nilai-nilai karakter anak melalui media animasi interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi interaktif berbasis budaya Sumang mendapat respon yang baik dari guru dan siswa. Kemudian tidak hanya sampai pada implementasi, penelitian ini juga berlanjut pada tahap pengujian pengaruh media terhadap perkembangan nilai-nilai karakter anak. Jadi hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap nilai-nilai karakter anak usia dini setelah menggunakan media animasi interaktif berbasis budaya Sumang Gayo.

Penelitian ini berkontribusi di lapangan dengan memberikan wawasan bagaimana pengenalan budaya dapat diintegrasikan dengan menggunakan media berbasis teknologi yaitu media animasi interaktif, serta memberikan wawasan mengenai penanaman nilai-nilai karakter dengan merevitalisasi budaya Sumang. Keterbatasan penelitian ini adalah masih kurangnya sumber literatur mengenai penerapan budaya pada anak usia dini. Selain itu, jumlah responden dalam penelitian ini hanya 5 orang guru dan 25 orang siswa, hal ini tentunya masih sangat

kurang untuk menggambarkan dampak sebenarnya dari media animasi interaktif terhadap nilai-nilai karakter anak. Sehingga pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperbanyak studi literatur mengenai penerapan budaya Sumang khususnya pada anak usia dini dan mengembangkan media berbasis budaya Sumang dengan jumlah responden yang lebih banyak untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andreas, D. (2013). *Cara Merancang Story Board Untuk Animasi Keren*. Taka.
- Awlawi, A. H. (2021). Teknologi, Budaya SUMANG OPAT Tanah Gayo dan Kepanikan Moral. *Jurnal Psikologi Islam Dan Budaya*, 4(2), 129–138. <https://doi.org/10.15575/jpib.v4i2.6648>
- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, & Purwanto, N. A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Dan Keteladanan. *AT-THUFULY: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 60–65. <https://doi.org/10.37812/atthufuly.v2i2.579>
- Dagistanli, S., & Milivojevic, S. (2013). Appropriating the rights of women: moral panics, victims and exclusionary agendas in domestic and cross-borders sex crimes. *Pergamon*, 40, 230–242. <http://ezproxy.uws.edu.au/login?url=http://doi.org/10.1016/j.wsif.2013.09.001>
- Darmawan. (2022). Majelis Adat Gayo Dalam Mencegah Pelanggaran Adat Sumang. *MUBEZA: Pemikiran Hukum Dan Ekonomi Islam*, 12(2). <https://doi.org/10.54604/mbz.v12i2.196>
- Evanirosa. (2020). Pendidikan Nilai dalam Budaya Sumang Etnik Gayo. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(6), 1–9. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v5i6.1325>
- Fasya, T. K. (2018). Egalitarianisme Gayo Sebuah Inisiatif Antropologi Sosial dan Etnografi Politik. *Aceh Anthropological Journal*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.29103/aaaj.v2i2.1155>
- Haq, S. A., & Lessy, Z. (2023). *Film Animasi Nussa Sebagai Media Penanaman Nilai-Nilai Karakter*. 4(2), 101–107.



- Iswanto, S., Haikal, M., & Ramazan. (2019). Adat Sumang dalam Masyarakat Gayo di Kabupaten Aceh Tengah. *Educational Journal of History and Humanitis*, 2(2), 1–16. <https://jurnal.usk.ac.id/riwayat/article/view/20804>
- Kurniasih, E. (2019). Media Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 87–91. <https://doi.org/10.15294/kreatif.v9i2.25401>
- Lickona, T. (1992). *Educating For Character How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books.
- Marhamah, N. (2018). Representation of Islamic Communication Ethics in Etnis Gayo Cultural Culture in Aceh Central District (Representasi Etika Komunikasi Islam dalam Budaya T tutur Etnis Gayo di Kabupaten Aceh Tengah). *Journal Pekommas*, 3(1), 79. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2018.2030108>
- Novianti, Salpina, & Rafli. (2023). Pembelajaran Guru SLB dalam Mendesain Media E-modul of Math Berbasis Kearifan Lokal. *Jp2m*, 4(2), 203.
- Nugraha, I., Sunan, U., Djati Bandung, G., Hasanah, A., Samsul, B., Uin, A., Gunung, S., & Bandung, D. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Penguatan Karakter Pancasila di Kalangan Pelajar. *Nugraha, Ikhwan; Hasanah, Aan; Arifin, Bambang Samsul*, 1(3), 158–169. <http://dx.doi.org/10.1557/djash.v1i3.21632>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Prasanti, D., & Fitrianti, D. R. (2018). Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Keluarga, Sekolah, Dan Komunitas. *Pembentukan Anak Usia Dini : Keluarga, Sekolah, Dan Komunitas*, 2(1), 15. 10.31004/obsesi.v2i1.2
- Ramanayake, U. (2020). My doctoral journey: An autoethnography of doing sensitive research in a different cultural context. *International Journal of Doctoral Studies*, 15, 559–573. <https://doi.org/10.28945/4641>
- Rosmiati, M., Sulistiyah, S., Farabi, N. A., & Susanti, S. (2023). Pengembangan Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia Dengan Model ADDIE. *Multinetics*, 9(1), 79–88. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v9i1.5846>
- Salpina, Maisura, & Aminah. (2024). Tanggung jawab orang tua terhadap pendidikan anak dan kaitannya dengan tugas manusia sebagai khalifah. *Communnity Development Journal*, 5(1), 148–155. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.23743>
- Salpina, Sukiman, Hibana, & Naimah. (2023). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Syariat Islam di Aceh. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 10(1), 59–74. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/13787/10952>
- Simahate, S., & Munip, A. (2020). Latihan Gerak Lokomotor Sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Down Syndrome. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 236. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.7656>
- Syahfitri, J., Panjaitan, C. J., & Anggreni, F. (2023). Pengembangan Media Petualangan Cerdas Berbasis Permainan dengan Model ADDIE. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 8(1), 1–18. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v8i1.6288>
- Syukri, S. (2018). Budaya Sumang Dan Implementasinya Terhadap Restorasi Karakter Masyarakat Gayo Di Aceh. *MIQOT: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 41(2), 406–427. <https://doi.org/10.30821/miqot.v41i2.428>
- Wahdani, B. M., Reninzo, M. D., Angelita, L. P., Nabila, M. L. A., Akbar, F. M., & Maruti, E. S. (2020). *Penanaman Nilai Karakter di Sekolah dengan Menggunakan Media Gambar*. 2, 1340–1347. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Winarni, E. . (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Penelitian Tindakan Penelitian Kelas (PTK), Reseach and Development (R&D)*. Bumi Aksara.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on*

*Education*, 5(2), 3928–3936.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

<http://dx.doi.org/10.21043/edukasia.v13i2.3586>

zulkarnain, & Akbar, E. (2018). MAANGo : Pendidikan Masyarakat Negeri Gayo Dalam Khazanah Syari ' at Islam dan Adat. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan IslamabstrakTujuan*, 13(2), 391–412.

Zulkarnain, Hidayat, A. Al, & Akbar, E. (2019). Sumang : Norm Of Gayo Community Within The Framework Of Islamic Education. *Al-Tahrir*, 19(1), 53–70. <https://doi.org/10.21154/altahrir.v19i1.1550>