

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PERMAINAN TRADISIONAL LOMBOK BERBASIS *SMART APPS CREATOR 3* PADA KELAS III SDN SINTUNG TIMUR

Hadietiya Dheanova¹, Mansur Hakim¹, Prayogi Dwina Angga¹

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

Email: hadietiyaadheanova@gmail.com, mansurhkm32@gmail.com,
prayogi.angga@unram.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3* pada siswa kelas III SDN Sintung Timur. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan pendekatan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sintung Timur dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas III SDN Sintung Timur yang berjumlah 32 orang. Data yang dikumpulkan terdiri dari data kualitatif berupa saran dan kritik dari ahli, serta data kuantitatif dari hasil uji kevalidan dan kepraktisan. Pengembangan ini menghasilkan produk media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3* yang didesain menarik seperti layaknya tampilan *game online* yang disertai fitur-fitur menarik seperti tampilan *loading, login, menu utama, menu profil, menu kompetensi dasar, menu materi, menu evaluasi, dan menu game*. Hasil dari uji kevalidan media memperoleh 92% dengan kategori sangat valid dan kevalidan materi memperoleh 93% dengan kategori sangat valid. Sedangkan uji kepraktisan kelompok kecil 96% dengan kategori sangat praktis, untuk uji coba kelompok besar 98% dengan kategori sangat praktis dan respon guru 97% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3* yang didesain menarik dengan fitur-fitur beragam dinyatakan sangat valid dan sangat praktis, sehingga menjadi media pembelajaran interaktif yang sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran.

Keywords: media, permainan, tradisional, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang (Rahman dkk., 2021). Termasuk perubahan pada berbagai jenis permainan yang dimainkan anak (Aditia dkk., 2023). Saat ini jarang sekali terlihat anak-anak memainkan permainan tradisional disebabkan karena anak-anak lebih mengenal dan menyukai *smartphone*, dengan memiliki *smartphone* dapat membuat anak merasa dirinya gaul dan tidak ketinggalan zaman (Fajrin, 2015). Terbukti dari hasil riset yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa setiap tahun pengguna *smartphone* di Indonesia untuk usia 5-15 tahun mengalami peningkatan dari setiap tahunnya pada tahun 2020 sebanyak 24,96 %, kemudian pada tahun 2021 sebanyak 38,27% dan pada tahun 2022 sebanyak 40,25% (BPS, 2022).

Seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna *smartphone* juga berdampak terhadap menurunnya minat anak dalam memainkan permainan tradisional, karena mereka lebih menyukai permainan modern seperti *game online* yang terdapat di *smartphone* bawaan (Rahayu & Mulyadi, 2021). Waktu yang dihabiskan oleh anak-anak dalam bermain *game online* bisa mencapai 4-6 jam per hari dan termasuk dalam kategori tinggi atau berbahaya (Rahyuni dkk., 2021). Sehingga anak-anak zaman sekarang tidak bisa lepas dari *smartphone*, dengan *smartphone* mereka hanya akan duduk seharian di depan layar *smartphone* mereka tanpa banyak

bergerak menghabiskan waktu mereka sehari-hari hanya untuk menatap layar *smartphone* dengan bermain *game online* atau aplikasi lainnya (Hasanah, 2016). Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa dengan banyaknya waktu yang dihabiskan dengan bermain *game online* akan mengurangi tingkat aktivitas fisik yang berdampak negatif terhadap fisik dan psikologis atau mental anak (Rahayu & Mulyadi, 2021).

Penelitian terdahulu yang menjelaskan tentang aktivitas fisik yang kurang dapat meningkatkan risiko 1,47 kali mengalami penyakit jantung dibanding yang memiliki aktivitas fisik baik (Martini dkk., 2021). Selain itu, menurunnya aktivitas fisik anak juga dapat meningkatkan terjadinya obesitas, Hasil analisis diperoleh bahwa sebanyak 82,5% kejadian obesitas pada anak terjadi karena kurangnya aktivitas fisik akibat terlalu banyak bermain *game online* pada *smartphone* (Rizona dkk., 2020). Kemudian kurangnya aktivitas fisik yang dilakukan anak sejak usia dini akan berdampak terhadap terhambatnya perkembangan motorik anak seperti berlari dan melompat yang memerlukan koordinasi otot-otot dan keseimbangan (Utsman dkk., 2018). Terkadang sebagian *game* ataupun tontonan pada *smartphone* memperlihatkan konten kekerasan dan seksual sehingga hal ini berdampak negatif bagi perkembangan psikologis anak (Sobri, 2017).

Untuk mengurangi tingkat kecanduan anak dalam menggunakan *smartphone* di era modern yang mengakibatkan menurunnya tingkat aktivitas fisik serta psikologis sehingga akan berdampak negatif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Mengaktualisasikan kembali keseruan dan kemenarikan dari permainan tradisional di era modern menjadi solusi untuk mengurangi tingkat kecanduan anak terhadap *smartphone*. Pada dasarnya anak-anak membutuhkan permainan yang dapat memberikan manfaat terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak (Pahrul & Amalia, 2020). Permainan tradisional mampu untuk meningkatkan kemampuan motorik dari anak dimana dalam permainan tradisional anak diberikan kebebasan yang luas untuk bergerak seperti berlari, melompat, melempar, menangkap dan sebagainya yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil yang memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan motorik (Hasanah, 2016). Selain itu permainan tradisional akan membangun karakter anak, misalnya kejujuran, tanggung jawab, tolong menolong dan masih banyak lagi yang dimana hal-hal tersebut dapat membangun karakter atau moral anak (Husein, 2021).

Walaupun demikian berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan kepada siswa kelas III SDN Sintung Timur yang berjumlah sebanyak 32 siswa. Penelitian pendahuluan ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan kesukaan anak terhadap *smartphone* dengan permainan tradisional. Hasil pemberian angket menunjukkan bahwa perbandingan kesukaan siswa antara *smartphone* dengan permainan tradisional yaitu sebanyak 27 menyukai *smartphone* sedangkan 5 siswa memilih permainan tradisional. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa kesukaan anak dalam memainkan permainan tradisional rendah hal ini terbukti banyaknya siswa yang lebih memilih *smartphone* ketimbang memainkan permainan tradisional.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk dapat memperkenalkan keseruan dan kemenarikan dari permainan tradisional kepada siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam penyampaian pembelajarannya. Salah satu media yang cocok untuk memperkenalkan siswa terhadap permainan tradisional ialah media *smart apps creator 3*. Dimana *smart apps creator 3* merupakan aplikasi *desktop* yang digunakan untuk membuat aplikasi android dan iOS tanpa kode pemrograman (Susanti et al., 2021). Aplikasi *smart apps creator 3* terdiri dari beberapa aspek yaitu teks, video, grafik, dan suara

(Subekti et al., 2021). Pengembangan media *smart apps creator 3* yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu menunjukkan hasil yang baik karena siswa lebih tertarik memahami materi pembelajaran melalui multimedia interaktif karena berisi video, gambar, quiz yang mudah dimengerti oleh peserta didik (Jaiz et al., 2022).

Maka dari itu pengembangan *media smart apps creator 3* dirasa sangat cocok sebagai sarana media pembelajaran yang dilakukan untuk memperkenalkan keseruan dan kemenarikan permainan tradisional itu sendiri. Dalam pengembangan yang dilakukan tentu harus memperhatikan karakteristik dari peserta didik itu sendiri yaitu dengan memadukan visual dari permainan *game online* yang paling mereka minati serta memasukan video ke dalam media *smart apps creator 3* dengan materi permainan tradisional Lombok. sehingga diharapkan media *smart apps creator 3* mampu menarik minat siswa dalam memahami lebih dalam tentang permainan tradisional Lombok. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3* sebagai salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menarik minat peserta didik dalam memahami kemenarikan dan keseruan dalam memainkan permainan tradisional Lombok.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan *research and development* (R & D) dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Dalam model ADDIE terdapat lima tahapan yaitu: (1) Analisis (*analysis*), dalam penelitian ini melibatkan tiga tahap analisis yang terdiri dari analisis masalah, analisis kebutuhan dan analisis materi; (2) Desain (*design*), tahap ini dilakukan dengan mendesain produk yang akan dikembangkan. Tahap desain dimulai dengan pengumpulan bahan yang meliputi pembuatan *background*, pemilihan *backsound*, pembuatan tombol navigasi, pemilihan *sound* tombol navigasi, pembuatan karakter, pembuatan audio karakter. Selanjutnya pembuatan *flowchart* dan pembuatan *storyboard*; (3) Pengembangan (*development*), tahap ini sudah dilakukan pengembangan produk berupa media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3* berdasarkan desain yang sudah dibuat sebelumnya. Selain itu tahap ini juga akan dilakukan validasi ahli media dan validasi ahli materi, hal ini dilakukan untuk menilai kevalidan dari media yang telah dikembangkan dan juga dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi; (4) Implementasi (*implementation*), tahap ini dilakukan dengan menguji coba produk media interaktif yang telah dikembangkan kepada peserta didik, yang akan dilakukan dengan dua tahapan uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar; (5) Evaluasi (*evaluation*), tahap ini dilakukan revisi akhir dari produk media interaktif yang telah dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari respon peserta didik dan respon guru.

Penelitian pengembangan ini akan dilaksanakan di SDN Sintung Timur yang berlokasi di Desa Sintung, Kecamatan Pringgarata, Kabupaten Lombok Tengah. Subjek dalam penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas III SDN Sintung Timur yang berjumlah 32 siswa. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari hasil uji validasi ahli media dan ahli materi, selain itu juga dokumentasi dari tahap pengembangan media. Sedangkan data kuantitatif berupa angka-angka yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, serta hasil uji kepraktisan media berdasarkan angket respon pesera didik dan respon guru. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini meliputi angket, wawancara dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data terdiri dari

angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon peserta didik, dan angket respon guru. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan skala likert dengan skala skor 1 sampai 4. Setiap alternatif jawaban diberikan oleh responden berdasarkan pernyataan berikut: skor 4 sangat baik, skor 3 baik, skor 2 cukup baik, skor 1 tidak baik (Sugiyono, 2013). Kemudian nilai tersebut akan dikonversikan dengan rumus perhitungan rata-rata sebagai berikut.

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat kevalidan dan kepraktisan dari hasil produk media pembelajaran yang sudah dibuat maka digunakan konversi tingkat pencapaian sebagai berikut.

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase

Tingkat Pencapaian Persentase	Tingkat Kevalidan
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
20-0	Tidak Valid

Sumber: (Firdaus dkk., 2020)

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase

Tingkat Pencapaian Persentase	Tingkat Kevalidan
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
20-0	Tidak Praktis

Sumber: (Riduwan, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan produk berupa media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3*. Dalam proses pengembangan media ini dilakukan dengan 5 (lima) tahapan dimulai dari analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

HASIL

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan permasalahan yang akan diteliti. Pada tahap analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan yaitu tahap analisis masalah, tahap analisis kebutuhan dan tahap analisis materi. Pada tahap analisis masalah dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta didik kelas III SDN Sintung Timur, yang berjumlah 32 siswa. Hasil dari pemberian angket menunjukkan bahwa minat siswa dalam memainkan permainan tradisional rendah hal ini terjadi karena siswa lebih tertarik dengan *smartphone* ketimbang memainkan permainan tradisional. Pernyataan tersebut dibuktikan dari data yang menunjukkan bahwa dari 32 siswa hanya 5 siswa yang pernah memainkan permainan tradisional di sekolah atau di masyarakat, sementara 27 siswa lainnya belum pernah melakukannya. Untuk analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru

PJOK, guru wali kelas, dan peserta didik kelas III SDN Sintung Timur adapun hasil dari wawancara tersebut, yaitu sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Wawancara dengan Guru PJOK Kelas III

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Materi apa yang biasanya bapak ajarkan kepada peserta didik kelas III ?	Sebagian besar materi yang saya ajarkan kepada peserta didik berkaitan dengan permainan bola dan juga senam.
2.	Apakah Bapak pernah mengaitkan materi PJOK dengan permainan tradisional Lombok ?	Belum pernah mengaitkan materi PJOK dengan permainan tradisional Lombok.
3.	Apakah Bapak pernah menjelaskan materi yang akan dipelajari di dalam kelas sebelum melakukan praktik di lapangan ?	Belum pernah, biasanya saya menjelaskan materi di lapangan sambil melakukan praktik.
4.	Apakah Bapak pernah menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran menggunakan <i>Smart apps creator 3</i>	Tidak pernah karena karena saya lebih fokus ke praktik dari pada materi.

Tabel 4. Hasil Wawancara dengan Guru Wali Kelas III

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Teknik pembelajaran apa yang biasanya digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa ?	Dalam menyampaikan materi kepada siswa biasanya dilakukan dengan cara langsung menjelaskan materi kepada siswa.
2.	Apakah Bapak pernah menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa ?	Pernah, tapi jarang saya menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi
3.	Apakah Bapak pernah menggunakan media pembelajaran digital berbasis <i>smart apps creator 3</i>	Belum pernah.
4.	Ketika dilakukan kegiatan Sabtu Budaya apakah pernah memainkan permainan tradisional Lombok ?	Belum pernah, untuk kegiatan Sabtu Budaya hanya menggunakan pakain adat saja.

Tabel 5. Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas III

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Apakah kalian tahu apa saja permainan tradisional Lombok	Tidak tahu
2.	Apakah kalian pernah diajarkan permainan tradisional Lombok	Belum pernah

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
3.	Apakah kalian pernah belajar menggunakan laptop atau <i>smartphone</i> di sekolah ?	Belum pernah
4.	Apakah guru kalian pernah belajar menggunakan aplikasi <i>smart apps creator 3</i>	Belum pernah

Hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan dengan mewawancarai guru PJOK, wali kelas dan juga peserta didik kelas III SDN Sintung Timur menunjukkan hasil bahwa pemberian materi atau pengenalan materi tentang permainan tradisional Lombok tidak pernah dijelaskan atau diberikan oleh guru PJOK. Materi yang disampaikan oleh guru PJOK hanya berfokus pada permainan bola dan senam. Sedangkan hasil wawancara yang didapatkan melalui wali kelas menunjukkan bahwa dalam penyampaian materi pembelajaran dilakukan dengan cara komunikasi verbal atau dijelaskan secara lisan. Penggunaan media pembelajaran jarang diberikan untuk penggunaan media pembelajaran berbasis digital belum pernah diberikan kepada siswa. Kemudian hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas III mendapatkan informasi berupa siswa tidak mengetahui jenis-jenis permainan tradisional Lombok, hal ini dapat terjadi karena ketidakmampuan guru dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan permainan tradisional. Hal tersebut menyebabkan semua peserta didik tidak mengetahui beberapa jenis-jenis dari permainan tradisional Lombok. Lebih lanjut ditemukan fakta bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti *smart apps creator 3* guru belum pernah memberikan kepada siswa. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi berupa mengembangkan media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3*. Adapun alasan peneliti memilih menggunakan media pembelajaran digital berupa *smart apps creator 3* yaitu karena pada dasarnya siswa memiliki ketertarikan dengan *smartphone* sehingga dibutuhkannya media pembelajaran yang mampu diakses melalui *smartphone* maupun laptop sehingga akan menarik minat maupun motivasi siswa dalam memahami materi tentang permainan tradisional Lombok.

Tahap analisis terakhir yaitu melakukan analisis materi, dilakukan untuk mengidentifikasi kompetensi dasar yang sesuai dengan topik penelitian. Dalam pengembangan media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3* mengacu pada muatan pembelajaran PJOK kelas III pada tema 5 permainan tradisional, subtema 2 olahraga tradisional (Kemendikbud, 2017). Berikut jabaran dari kompetensi dasar yang menjadi landasan peneliti dalam memilih topik yang relevan dengan topik pada penelitian pengembangan media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3*.

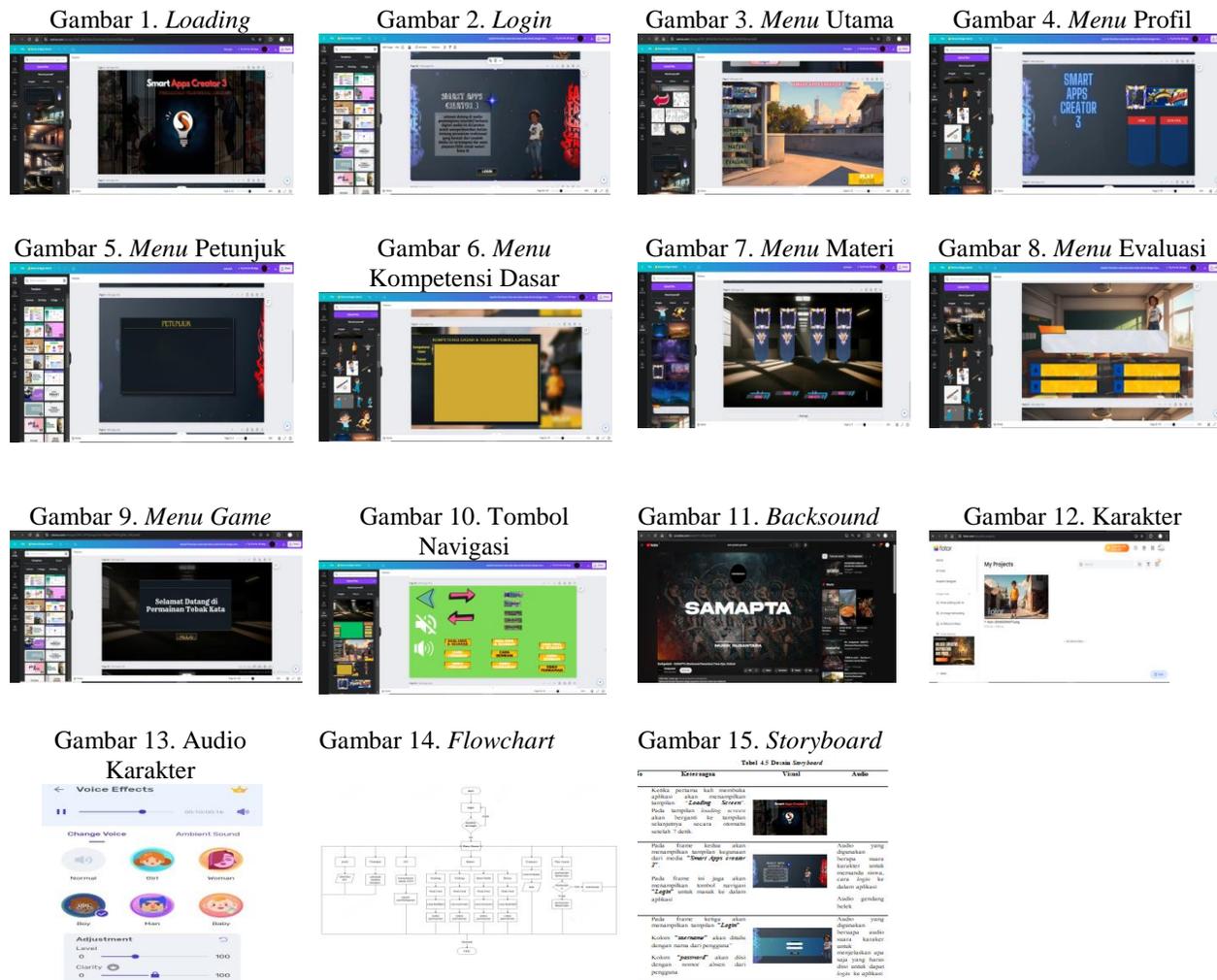
Tabel 6. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar
3.1 Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.
4.1. Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain ini merupakan kelanjutan dari tahap analisis. Pada tahap desain dalam pembuatan media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3* membutuhkan beberapa hal seperti pengumpulan bahan, untuk penumpulan bahan menggunakan

aplikasi tambahan seperti *Canva*, *Youtube*, *Voice Changer* dan *website* seperti *mixkit* dan *fotor*. Selain itu juga dalam tahap desain ini, diperlukan *flowchart* dan *storyboard*. Hasil dari tahap desain media interaktif ini adalah sebagai berikut.



Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini akan dilakukan pengembangan berdasarkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Tahap Pengembangan media *smart apps creator 3* meliputi: (1) Menggunakan basis proyek dengan format *android phone* dengan tampilan *horizontal* dengan *width: 1080* dan *height: 1920*; (2) Membuat tampilan *loading* dengan memasukkan *background* pada *start page*; (3) Membuat tampilan *login* dengan memasukkan *background*, interaksi tombol *login*, fitur *username* dan *password*, serta konfirmasi "Iya" atau "Tidak"; (4) Membuat *menu* utama dengan memasukkan *background* dan menambahkan interaksi pada setiap *menu* (profil, kompetensi dasar, materi, evaluasi, dan *game*); (5) Membuat *menu* profil dengan memasukkan *background*, *textinput*, dan interaksi tombol navigasi kembali; (6) Membuat *menu* petunjuk dengan *insert background*, memasukkan semua tombol navigasi yang terdapat di media,

dan interaksi kembali ke *menu* utama; (7) Membuat tampilan *menu* kompetensi dasar dengan memasukan *background*, kompetensi dasar, dan tombol navigasi kembali; (8) Membuat *menu* materi dengan cara *insert background*, memasukan karakter dan memberikan interaksi pada gambar karakter, didalam *menu* materi akan menampilkan asal-usul permainan, cara bermain dan video permainan; (9) Membuat tampilan *menu* evaluasi, *insert background*, masukan soal evaluasi, memberikan interaksi skor benar dan salah; (10) Membuat *menu game* dengan interaksi pada huruf jawaban dan dan efek suara; (11) Menambahkan audio *background* dengan serta menambahkan tombol interaksi audio *on* dan audio *off*; (12) Menambahkan efek audio pada tombol navigasi, sehingga setiap tombol memiliki efek pada suara saat diklik. Adapun tampilan pada saat media dikembangkan yaitu sebagai berikut.

Gambar 16. Menentukan Basis Projek Media Interaktif



Gambar 17. Pembuatan Tampilan Loading



Gambar 18. Pembuatan Tampilan Login



Gambar 19. Pembuatan Tampilan Menu Utama



Gambar 20. Pembuatan Menu Profil



Gambar 21. Pembuatan Menu Petunjuk



Gambar 22. Menu Kompetensi Dasar



Gambar 23. Membuat Tampilan Menu Materi



Gambar 24. Membuat Menu Evaluasi



Gambar 25. Pembuatan Menu Game



Gambar 26. Menambahkan Efek Audio Tombol Navigasi



Setelah melakukan pengembangan terhadap media tahap selanjutnya itu melakukan validasi ahli media dan validasi ahli materi. Tujuan dilakukannya validasi dalam penelitian ini yaitu untuk menilai kelayakan dari produk yang telah dikembangkan Berikut hasil dari validasi

ahli media dan validasi materi, yang masing-masing dilakukan oleh dua validator ahli media dan ahli materi.

Tabel 7. Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Komponen Multimedia Interaktif	36	40	90%	Sangat Valid
2.	Pengorganisasian Tampilan	37	40	92%	Sangat Valid
3.	Keinteraktifan	15	16	93%	Sangat Valid
4.	Penilaian Secara Keseluruhan	30	32	93%	Sangat Valid
Jumlah		118	128	92%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui hasil penilaian ahli media pada pengembangan media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3* dengan jumlah skor 118 dari skor maksimal 128 atau dengan dengan persentase sebesar 92% maka berdasarkan hasil validasi media yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3* termasuk kedalam kategori sangat valid berdasarkan hasil uji validasi ahli media. Yang berarti telah memenuhi aspek-aspek penilaian mulai komponen multimedia interaktif, pengorganisasian tampilan, keinteraktifan, dan penilaian secara keseluruhan.

Tabel 8. Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Aspek Materi	45	48	93%	Sangat Valid
2.	Aspek Penyajian	39	40	97%	Sangat Valid
3.	Bahasa	21	24	87%	Sangat Valid
Jumlah		105	112	93%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 8 dapat diketahui hasil penilaian ahli materi pada media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3* dengan jumlah skor hasil sebesar 105 dari skor maksimal 112 atau dengan persentase sebesar 93% Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3* termasuk kategori sangat valid menurut ahli materi. Penilaian sangat valid dari ahli materi menunjukkan bahwa materi tentang permainan tradisional Lombok yang disajikan dalam media pembelajaran sudah akurat dan sesuai berdasarkan aspek materi, aspek penyajian dan bahasa.

Pada tahap ini juga dilakukan revisi dari produk yang telah dikembangkan berdasarkan saran dan kritik dari ahli media dan ahli materi. Adapun saran dan kritik dari ahli media yaitu: (1) karakter didesain dengan budaya di desa sasak; (2) petunjuk jika ingin keluar dari aplikasi; (4) gambar dievaluasi masih terlalu kecil; (4) tulisan di kompetensi dasar masih terlalu kecil; (5) intro pada video terlalu lama; (6) gambar yang terdapat pada pemilihan materi terlalu kecil; (7) isi pada materi lebih baik bisa di *scroll* sehingga mempermudah penggunaan. Sedangkan untuk saran dan masukan dari ahli materi yaitu: (1) menambahkan bahasa sasak pada bagian materi; (2)

penjelasan terkait cara bermain pada video permainan kurang jelas. Berikut merupakan hasil dari revisi produk berdasarkan saran dan kritik dari validator ahli media dan materi.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah meda interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3* sudah dikembangkan dan juga sudah direvisi berdasarkan saran dan kritik dari ahli media dan ahli materi tahap selanjutnya yaitu melakukan implementasi terhadap produk media yang telah dihasilkan. Tahap implementasi ini akan melibatkan peserta didik kelas III SDN Sintung Timur yang berjumlah 32 orang. Kegiatan implementasi ini akan dilakukan dengan dua kali uji coba yaitu uji coba kelompok kecil yang akan melibatkan 10 orang dan uji coba kelompok besar yang akan melibatkan 32 orang. Berikut hasil dari uji coba kelompok kecil uji coba kelompok besar.

Tabel 9. Hasil Respon Uji Coba Kelompok Kecil Per Aspek

No.	Aspek Penilaian		Hasil Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Komponen Interaktif	Multimedia	79	80	98%	Sangat Praktis
2.	Pengorganisasian Tampilan		80	80	100%	Sangat Praktis
3.	Penyajian Materi		111	120	92%	Sangat Praktis
4.	Penilaian Secara Keseluruhan		77	80	96%	Sangat Praktis
	Jumlah		347	360	96%	Sangat Praktis

Tabel 10. Hasil Respon Uji Coba Kelompok Besar Per Aspek

No.	Aspek Penilaian		Hasil Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Komponen Interaktif	Multimedia	255	256	99%	Sangat Praktis
2.	Pengorganisasian Tampilan		255	256	99%	Sangat Praktis
3.	Penyajian Materi		370	384	96%	Sangat Praktis
4.	Penilaian	Secara Keseluruhan	249	256	97%	Sangat Praktis
	Jumlah		1.129	1.152	98%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 9 hasil respon peserta didik uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase 96% dengan kategori sangat praktis. sedangkan tabel 10 menunjukkan hasil respon peserta didik berdasarkan persentase 98% dengan kategori sangat praktis, selain respon dari peserta didik dalam penelitian ini juga akan melakukan respon kepada guru, yang melibatkan guru PJOK dan guru wali kelas SDN Sintung Timur berikut merupakan hasil yang didapatkan peneliti dari respon guru terhadap produk media yang telah dikembangkan.

Tabel 11. Hasil Respon Guru Per Aspek

No.	Aspek Penilaian		Hasil Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Kelayakan Isi		32	32	100%	Sangat Praktis
2.	Bahasa		7	8	87,5%	Sangat Praktis
3.	Visualisasi		16	16	100%	Sangat Praktis
4.	Soal Evaluasi		15	16	93%	Sangat Praktis
	Jumlah		70	72	97%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 11 menunjukkan bahwa respon guru terhadap pengembangan media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3* mendapatkan hasil yang sangat baik, dengan persentase 97% dengan kategori sangat praktis.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah melakukan implementasi dan mendapatkan respon dari responden, maka selanjutnya yaitu melakukan evaluasi akhir untuk menyempurnakan hasil pengembangan media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3*. Sehingga pada tahap ini tidak dilakukan revisi akhir, karena produk yang sudah diterapkan mendapatkan kategori sangat praktis sehingga tidak diperlukannya evaluasi akhir dari pengembangan media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3*. Untuk kritik dan saran yang terdapat pada angket dari respon guru dan juga siswa tidak dicantumkan oleh pada angket. Sehingga untuk evaluasi akhir dari pengembangan media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3* sudah dikatakan sempurna dan tidak dilakukan perbaikan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk dapat menciptakan suatu media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat dari peserta didik dalam mengenal dan memahami permainan tradisional Lombok dengan menciptakan suatu aplikasi melalui *smart apps creator 3* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini didasari karena pada zaman sekarang permainan tradisional Lombok sudah jarang dimainkan karena tergeser oleh permainan modern yang lebih disukai oleh anak-anak zaman sekarang (Muliadi & Asyari, 2024). Perubahan minat anak-anak dalam memainkan permainan tradisional ke permainan modern dapat terjadi karena anak usia dini telah bersentuhan dengan teknologi sehingga permainan tradisional ditinggalkan oleh anak-anak zaman sekarang (Rustan dkk., 2020). Selain itu, perkembangan teknologi juga berdampak terhadap gaya hidup dalam melakukan aktivitas fisik, anak-anak kini lebih memilih memainkan permainan berbasis teknologi seperti *game online* dibandingkan dengan permainan tradisional (Taroreh & Satria, 2020).

Mengacu pada permasalahan awal dimana siswa kelas III SDN Sintung Timur, lebih tertarik memainkan *smartphone* yang digunakan untuk bermain *game* dan juga menonton video dari pada memainkan permainan tradisional Lombok. Permainan yang berbasis teknologi menyebabkan permainan tradisional mulai terlupakan oleh anak-anak bahkan tidak sedikit anak-anak tidak mengenal permainan tradisional (Saputra, 2017). Untuk menarik perhatian siswa dalam memahami dan mengenal permainan tradisional Lombok dibutuhkan media pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam penyampaiannya. Pada saat ini, siswa cenderung lebih membutuhkan suatu media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, sehingga akan menciptakan pembelajaran yang menarik dan berkualitas (Trinaldi dkk., 2022). Melalui pendidikan dapat menjadi peran sentral dalam menanamkan pemahaman akan kekayaan nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional (Anatasya dkk., 2023).

Upaya dalam mengaktualisasikan keseruan dan kemenarikan permainan tradisional Lombok dapat diintegrasikan melalui pembelajaran PJOK dengan menggunakan media interaktif *smart apps creator 3* pada kurikulum 2013 kelas III yang mengacu pada muatan pembelajaran PJOK kelas III pada tema 5 permainan tradisional, subtema 2 olahraga tradisional. Isi dari media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3*, berisikan empat jenis permainan tradisional Lombok yaitu permainan Kideng, permainan Berau,

permainan Bawi Ketik dan permainan Kudung. Masing-masing dari materi tersebut menjelaskan asal-usul dari permainan, cara bermain dan video permainan. Selain itu juga dalam produk media interaktif yang dikembangkan akan memadukan tampilan seperti layaknya *game online* yang mereka gemari, hal ini bertujuan untuk menarik minat dari peserta didik dalam memahami jenis-jenis permainan tradisional Lombok. Sehingga di dalam media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3* akan terdapat berbagai macam fitur seperti layaknya tampilan yang terdapat dalam *game online*.

Hasil dari pengembangan produk media tersebut akan divalidasi. Tujuan dari validasi yaitu untuk menilai tingkat kelayakan dari media yang telah dikembangkan sebelum digunakan pada tahap pengembangan selanjutnya (Surahman & Surjono, 2017). Setelah dilakukan validasi tahap selanjutnya itu akan diuji cobakan kepada peserta didik yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart app creator 3*, setelah melakukan uji coba produk akan dilakukan revisi tahap akhir berdasarkan saran dan masukan dari respon peserta didik dan guru. Dari hasil pengembangan produk menunjukkan bahwa tidak perlu dilakukan revisi akhir karena respon dari peserta didik dan guru menunjukkan media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart app creator 3* sangat praktis untuk digunakan. Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mahuda et al. (2021) dimana produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *smart apps creator 3* layak digunakan tanpa dilakukan revisi.

KESIMPULAN

Media interaktif permainan tradisional Lombok berbasis *smart apps creator 3*. Pengembangan media ini menggunakan tampilan seperti *game online* yang didalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti tampilan tampilan *loading*, *login*, *menu* utama yang terdiri dari *menu* profil, *menu* petunjuk, *menu* kompetensi dasar, *menu* materi, *menu* evaluasi, hingga *menu* *game*, serta penambahan audio *background* dan efek suara pada tombol navigasi. Hasil pengembangan yang telah dilakukan dinilai sangat valid berdasarkan ahli media dan ahli materi. Tingkat kevalidan media 92% dengan kategori sangat valid dan kevalidan materi 93% dengan kategori sangat valid. Sedangkan untuk implementasi dari dari produk untuk uji kepraktisan kelompok kecil mendapatkan persentase 96% dengan kategori sangat praktis, untuk uji coba kelompok besar mendapatkan persentase 98% dengan kategori sangat praktis dan respon guru mendapatkan persentase 97% dengan kategori sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, I. M., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2023). Bertahan dalam Modernisasi: Upaya Mempertahankan Nilai-Nilai Budaya Melalui Pengenalan Permainan Tradisional. (*JOUMI*):*Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(2)
- Anatasya, E., Rafifah, T., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Implementasi Pendidikan Berbasis Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(3), 6063–6072. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1372>
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2022). *Provinsi Individu yang Menguasai atau Memiliki Telepon Menurut Kelompok Umur*. Agustus 28, 2023. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTIyMiMy/proporsi-individu-yang-menguasai-memiliki-telepon-genggam-menurut-kelompok-umur--persen-.html>

- Fajrin, O. R. (2015). Hubungan Tingkat Penggunaan Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Idea Societa*, 2(6), 1–33.
- Febrianti, E. Wahyuningtyas, N. Ratnawati, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif “Scriber” Untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(2)
- Firdaus, M. B., Budiman, E., & Anshori, M. F. (2020). Evaluasi Skema Panduan Game Berbasis Motion Graphic Animation pada Esports Bergenre Multiplayer Online Battle Arena. *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (JURTI)*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.30872/jurti.v4i1.4515>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Jaiz, M., Vebrianto, R., Zulhidah, Z., & Berlian, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* pada Pembelajaran Tematik SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2625–2636. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2428>
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Husein, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1). 1-15
- Muliadi, E., & Asyari, A. (2024). Menggali Kearifan Lokal: Pendidikan Nilai dalam Permainan Tradisional Suku Sasak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 129–140. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1922>
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>
- Rahayu, N. S., & Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 2.
- Rahman, A., Simatupang, N., & Sinulingga, A. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Gerak Manipulatif pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 7(2), 27. <https://doi.org/10.24114/jpor.v7i2.31238>
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Rizona, F., Herliawati, H., Latifin, K., Septiawati, D., Astridina, L., Sari, U. M., & Fadhilah, N. F. (2020). Distribusi Karakteristik Faktor Penyebab Obesitas Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Keperawatan Sriwijaya*, 7(1), 54–58. <https://doi.org/10.32539/JKS.v7i1.12247>
- Riduwan. (2015). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Rustan, E., Munawir, A., Agatis, J., & Palopo, K. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional pada Generasi Digital Natives di Luwu Raya dan Pengintegrasinya ke Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 1(1).

- Surahman, E., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan Adaptive *Mobile Learning* pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses *Blended Learning*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 26. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.9723>
- Subekti, D. R., Wiguno, L. T. H., & Kurniawan, A. W. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Seni Bela Diri Pencak Silat Berbasis Aplikasi *Smart Application Creator* untuk Guru KKG PJOK Sekolah Dasar Kelas IV. *Sport Science and Health*, 3(7), 508–518. <https://doi.org/10.17977/um062v3i72021p508-518>
- Susanti, E., Nurhamidah, D., & Faznur, L. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android *Smart Apps Creator* pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (1 st ed.). Bandung: Alfabeta
- Taroreh, B. S., & Satria, M. H. (2020). Implementasi Permainan CBA pada Pembelajaran Atletik Sebagai Solusi Alternatif Melestarikan Permainan Tradisional di Sumatera Selatan. *Curere*, 4(1).
- Trinaldi, A., Bambang, S. E. M., Afriani, M., & Rahma, F. A. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. *Jurnal Basicedu*, 6(6).
- Utsman, A. F., Ni'mah, R., & Rohana, R. (2018). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 di RA Al Fattah Pacing Parengan Tuban. *Al Ulya : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 132–141. <https://doi.org/10.36840/ulya.v3i2.156>