

**RANCANG BANGUN MEDIA *EDU PLAY* SEBAGAI PENGENALAN  
KEBUDAYAAN LOKAL JAWA BARAT UNTUK ANAK**

(Penelitian *Educational Design Research* untuk Pengembangan Media *Game*  
Berbasis Android di POS PAUD Mekar Jaya)

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana pada  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



oleh:  
Siti Fadhilatun Nisa  
NIM 1901606

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI CIBIRU  
BANDUNG  
2023**

**RANCANG BANGUN MEDIA *EDU PLAY* SEBAGAI PENGENALAN  
KEBUDAYAAN LOKAL JAWA BARAT UNTUK ANAK**

Oleh:  
Siti Fadhilatun Nisa  
NIM 1901606

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru  
Pendidikan Anak Usia Dini

**© Siti Fadhilatun Nisa 2023  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Juli 2023**

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

# LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SITI FADHILATUN NISA  
NIM 1901606

RANCANG BANGUN MEDIA *EDU PLAY* SEBAGAI PENGENALAN  
KEBUDAYAAN LOKAL JAWA BARAT UNTUK ANAK


disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



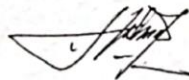
Dr. Hj. Tuti Istianti, M.Pd.  
NIP 196302251988032001

Pembimbing II



Moh. Helmi Ismail, S.Sn., M.Pd.  
NIP 198012212006041005

Mengetahui  
Ketua Program Studi PGPAUD



Prof. Dr. Hj. Leli Halimah, M.Pd.  
NIP 195909011984032001

## ABSTRAK

### RANCANG BANGUN MEDIA *EDU PLAY* SEBAGAI PENGENALAN KEBUDAYAAN LOKAL JAWA BARAT UNTUK ANAK

Oleh:

Siti Fadhilatun Nisa

Negara Indonesia memiliki keragaman dan keunikan budaya yang tidak dimiliki oleh negara lain. Keberagaman yang muncul dari bangsa Indonesia menghasilkan budaya lokal yang tumbuh di setiap lapisan masyarakat contohnya seperti budaya lokal Jawa Barat. Namun generasi muda yang akan menjadi penerus bangsa terlihat tidak memiliki minat terhadap budaya yang ada di Indonesia dan juga daerahnya sendiri. Sebagian besar dari mereka lebih tertarik dengan budaya luar sehingga mulai lunturlah budaya yang ada. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah memperkenalkan budaya lokal Jawa Barat kepada anak usia dini dengan pengemasan materi yang sederhana dan cara yang menarik disertai dengan hasil uji validasi dari ahli media dan materi sehingga diperoleh hasil kelayakan media. Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan media pengenalan kebudayaan lokal Jawa Barat untuk anak usia dini melalui media *Edu Play* yang dikemas dengan berbagai tema. Penelitian ini menggunakan metode *Educational Design Research* dengan melibatkan kepala sekolah, guru, orang tua, dan anak usia dini. Proses pengumpulan data dari penelitian ini meliputi wawancara, studi dokumentasi, dan *rating scale* untuk memvalidasi kelayakan media *Edu Play*. Data yang dikumpulkan kemudian diproses secara kuantitatif melalui presentase *rating scale* dan kualitatif melalui reduksi data, penyajian data hingga penarikan kesimpulan. Hasil akhir penelitian yang didapatkan yaitu berupa hasil akhir prototipe media *Edu Play* sebagai media kebudayaan lokal Jawa Barat untuk anak usia dini yang telah teruji validasi kelayakannya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *Edu Play* telah sesuai dengan karakteristik media pembelajaran untuk anak usia dini serta kebutuhan guru dalam mengenalkan kebudayaan lokal Jawa Barat pada anak usia dini.

**Kata Kunci:** Kebudayaan Lokal Jawa Barat, Media Pembelajaran, *Edu Play*

## **ABSTRACT**

### ***DESIGN EDU PLAY MEDIA AS AN INTRODUCTION TO WEST JAVA LOCAL CULTURE FOR CHILDREN***

By:  
Siti Fadhilatun Nisa

*Indonesia has a diversity and uniqueness of culture that is not owned by other countries. The diversity that emerges from the Indonesian nation produces local cultures that grow in every layer of society, for example, the local culture of West Java. However, the younger generation who will be the successor of the nation seems to have no interest in the culture that exists in Indonesia and also its own region. Most of them are more interested in outside culture so that the existing culture begins to fade. Therefore, the purpose of this research is to introduce the local culture of West Java to early childhood with simple material packaging and interesting ways accompanied by the results of validation tests from media and material experts so as to obtain media feasibility results. Based on this, the researcher intends to develop media for the introduction of West Java local culture for early childhood through Edu Play media which is packaged with various themes. This research uses the Educational Design Research method involving school principals, teachers, parents, and early childhood. The data collection process of this research includes interviews, documentation studies, and rating scales to validate the feasibility of Edu Play media. The data collected was then processed quantitatively through rating scale percentage and qualitatively through data reduction, data presentation to conclusion drawing. The final result of the research obtained is the final result of the Edu Play media prototype as a medium for West Java local culture for early childhood that has been tested for feasibility validation. The results of this study indicate that Edu Play media is in accordance with the characteristics of learning media for early childhood and the needs of teachers in introducing West Java local culture to early childhood.*

**Keywords:** *West Java Local Culture, Learning Media, Edu Play*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Organisasi Penulisan .....	5
<b>BAB II</b> .....	<b>7</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Konsep Pengenalan Kebudayaan Lokal Jawa Barat untuk Anak Usia Dini .....	7
2.2 Konsep Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini.....	13
2.3 <i>Edu Play</i> sebagai Media Aplikasi <i>Game</i> Pengenalan Kebudayaan Lokal Jawa Barat untuk Anak Usia Dini .....	20
2.4 Penelitian yang Relevan .....	24
<b>BAB III</b> .....	<b>27</b>
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>27</b>
3.1 Desain Penelitian .....	27
3.2 Pengambilan Sampel dan Lokasi Penelitian .....	29
3.3 Pengumpulan Data.....	29
3.4 Analisis Data .....	35
3.5 Isu Etik.....	38
<b>BAB IV</b> .....	<b>41</b>
<b>TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>41</b>
4.1 Temuan .....	41
4.1.1 Pengembangan Media <i>Edu Play</i> untuk Pengenalan Kebudayaan Daerah Jawa Barat pada Anak Usia Dini.....	41
4.1.2 Uji Validasi Media <i>Edu Play</i> untuk Pengenalan Kebudayaan Daerah Jawa Barat pada Anak Usia Dini.....	55
4.1.3 Hasil Akhir Prototipe Media <i>Edu Play</i> untuk Pengenalan Kebudayaan Daerah Jawa Barat pada Anak Usia Dini.....	62
4.2 Pembahasan .....	64
4.2.1 Desain dan Pengembangan Media <i>Edu Play</i> untuk Pengenalan Kebudayaan Daerah Jawa Barat pada Anak Usia Dini.....	64

4.2.2 Uji Validasi Media <i>Edu Play</i> untuk Pengenalan Kebudayaan Daerah Jawa Barat pada Anak Usia Dini.....	66
4.2.3 Hasil Akhir Prototipe Media <i>Edu Play</i> untuk Pengenalan Kebudayaan Daerah Jawa Barat pada Anak Usia Dini.....	67
<b>BAB V.....</b>	<b>69</b>
<b>SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>69</b>
5.1 Simpulan .....	69
5.2 Implikasi .....	70
5.3 Rekomendasi .....	70
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Deskripsi Pengumpulan Data.....	29
Tabel 3.2 Instrumen Capaian Pengenalan Kebudayaan Anak Usia Dini.....	30
Tabel 3.3 Interpretasi Skor Uji Coba Penggunaan Media Edu Play .....	31
Tabel 3.4 Instrumen Identifikasi Kebutuhan Media .....	31
Tabel 3.5 Instrumen Uji Validasi Kelayakan Media Edu Play .....	32
Tabel 3.6 Interpretasi Skor Uji Validasi Materi dan Media Edu Play .....	34
Tabel 3.7 Instrumen Uji Validasi Kelayakan Materi Edu Play .....	34
Tabel 3.8 Interpretasi Skor Uji Validasi Materi dan Media Edu Play.....	35
Tabel 3.9 Skoring Berdasarkan Skala Likert .....	37
Tabel 3.10 Interpretasi Skor Uji Validasi Materi dan Media Edu Play .....	38
Tabel 3.11 Interpretasi Skor Uji Coba Penggunaan Media Edu Play .....	38
Tabel 4. 1 Kesesuaian Materi Pengenalan Kebudayaan Lokal Jawa Barat .....	44
Tabel 4. 2 Storyboard Rancangan Media.....	45
Tabel 4. 3 Strategi Pembelajaran Menggunakan Media Edu Play.....	54
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validasi Kelayakan Materi Edu Play oleh Ahli Materi.....	56
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validasi Kelayakan Media Edu Play oleh Ahli Media .....	57
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validasi Kelayakan Media oleh Kepala Sekolah .....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Pengenalan Kebudayaan Jawa Barat .....	24
Gambar 3.1 Desain Siklus Sistematis EDR (Akker et al., 2013) .....	27
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian (Dokumentasi Pribadi) .....	28
Gambar 3.3 Tahapan Teknik Analisis Miles & Huberman .....	36
Gambar 4.1 Proses Identifikasi Masalah (Dokumentasi Pribadi) .....	42
Gambar 4.2 Aplikasi Canva .....	46
Gambar 4.3 Aplikasi Unity .....	46
Gambar 4.4 Icon Identitas Aplikasi Edu Play .....	47
Gambar 4.5 Menu Awal Aplikasi Edu Play .....	47
Gambar 4.6 Alasan Mengapa Harus Belajar Kebudayaan .....	47
Gambar 4.7 Menu Utama Aplikasi Edu Play .....	48
Gambar 4.8 Petunjuk Cara Bermain Aplikasi Edu Play .....	48
Gambar 4.9 Menu Pilihan Tema Baju Adat pada Aplikasi Canva .....	49
Gambar 4.10 Proses Desain Puzzle Baju Adat Jawa Barat pada Aplikasi Canva .....	49
Gambar 4.11 Desain Materi Baju Adat Jawa Barat pada Aplikasi Canva .....	49
Gambar 4.12 Desain Quiz Materi Baju Adat Jawa Barat pada Aplikasi Canva .....	50
Gambar 4.13 Proses Desain Puzzle Kaulinan Barudak pada Aplikasi Canva .....	50
Gambar 4.14 Proses Desain Materi Kaulinan Barudak pada Aplikasi Canva .....	50
Gambar 4.15 Desain Quiz Kaulinan Barudak pada Aplikasi Canva .....	51
Gambar 4.16 Desain Puzzle Makanan Tradisional pada Aplikasi Canva .....	51
Gambar 4.17 Desain Materi Makanan Tradisional pada Aplikasi Canva .....	51
Gambar 4.18 Desain Quiz Makanan Tradisional pada Aplikasi Canva .....	52
Gambar 4.19 Desain Puzzle Alat Musik pada Aplikasi Canva .....	52
Gambar 4.20 Desain Materi Alat Musik pada Aplikasi Canva .....	52
Gambar 4.21 Desain Quiz Alat Musik pada Aplikasi Canva .....	53
Gambar 4.22 Proses Coding Pembuatan Edu Play pada Aplikasi Unity .....	53
Gambar 4.23 Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Media Edu Play Hari Kedua .....	61
Gambar 4.24 Hasil Akhir Icon pada Media Aplikasi Edu Play .....	63
Gambar 4.25 Hasil Akhir Menu Utama pada Media Aplikasi Edu Play .....	63
Gambar 4.26 Hasil Akhir Menu Pilihan pada Media Aplikasi Edu Play .....	63
Gambar 4.27 Hasil Akhir Puzzle Makanan Tradisional .....	63
Gambar 4.28 Hasil Akhir Materi Makanan Tradisional .....	64
Gambar 4.29 Hasil Akhir Quiz Kaulinan Barudak .....	64
Gambar 4.30 Hasil Akhir Desain Keluar Aplikasi pada Media Edu Play .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Pengangkatan Dosen Pembimbing .....	73
Lampiran 2 Surat Permohonan Uji Ahli .....	75
Lampiran 3 Hasil Rating Scale Uji Validasi .....	77
Lampiran 4 Dokumentasi Proses Revisi Desain dan Pengembangan Media .....	97
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian .....	99
Lampiran 6 Surat Persetujuan Penelitian dari Sekolah .....	100
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan Wawancara .....	100
Lampiran 8 Transkrip Wawancara bersama Kepala Sekolah dan Guru .....	102
Lampiran 9 Data Capaian Pengenalan Kebudayaan pada Anak Tanpa Media....	105
Lampiran 10 Hasil Observasi Uji Coba Media Edu Play .....	113
Lampiran 11 Buku Bimbingan Skripsi .....	128
Lampiran 12 Form Perbaikan Skripsi .....	129

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, A. (2018). Pengenalan lambang dan rumusan pancasila melalui program pembiasaan menyanyikan lagu garuda pancasila pada anak taman kanak-kanak kelompok A. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 14(26), 120–126. <https://doi.org/10.36456/bp.vol14.no26.a1676>
- Agustin, N. W., Susandi, A., & Muhammad, D. H. (2021). Permainan tradisional sebagai sarana mengembangkan kemampuan fisik motorik anak dan nilai-nilai pendidikan islam di PAUD Kamboja Probolinggo. *Falasifa: Jurnal Studi Keislaman*, 12(02), 33-44.
- Agustina, C. (2015). Aplikasi game pendidikan berbasis android untuk memperkenalkan pakaian adat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 1(1), 1-8.
- Akker, J. van den, Bannan, B., Kelly, A. E., Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research*. In T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*. Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO). <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). Implementasi multimedia interaktif pada paud Nurul Hikmah sebagai media pembelajaran. *Jurnal Idealis*, 1(5), 393–400.
- Audie, N. (2019). *Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. 586-596.
- Aulia, N. A. Z. (2020). Permainan tradisional pukang dari Provinsi Lampung dan pembentukan karakter bersahabat pada peserta didik MI/SD di Indonesia. *Ibtidai'y Datokarama: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 29-40.
- Azhari. (2015). Peran media pendidikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa arab siswa madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 43-60. DOI: <http://dx.doi.org/10.22373/jid.v16il.586>
- Badan Pusat Statistik. (2015). *Mengulik Data Suku di Indonesia*. <https://www.bps.go.id/news/2015/11/18/127/mengulik-data-suku-di-indonesia.html>
- Bourdieu, P. (1996). *Distinction: a social critique of the judgement of taste*. Harvard University Press.
- Creswell, J. (2013). *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif dan mixed*. Pustaka Pelajar.
- Damayanti, S. N., & Tiaraningrum, F. H. (2023). Pengenalan permainan tradisional untuk melestarikan budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–44.

- Daulae. (2019). Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menuju peningkatan kualitas pembelajaran. *In Forum Paedagogik*, 10(1). <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v1i1.1778>
- Depdiknas (2007). *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Depdiknas.
- Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Dewi, T. K. S. (2011). Kearifan lokal makanan tradisional: rekonstruksi naskah Jawa dan fungsinya dalam masyarakat. *Manuskripta*, 1(1), 161-182.
- Eem Kurniasih. (2013). Media digital pada anak usia dini. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 90.
- Fitriyani, A., Suryadi, K., & Syam, S. (2015). Peran keluarga dalam mengembangkan nilai budaya Sunda. *Sosietas*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/sosietas.v5i2.1521>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran TK*. Yayasan Kita Menulis.
- Hartanto, S. B. O. (2019). *Pembangunan aplikasi permainan pengenalan baju adat Indonesia* (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
- Hatzigianni. (2018). Transforming early childhood experiences with digital technologies. *Global Studies of Childhood*, 8(2), 173-183. <http://doi.org/10.1177/2043610617734987>
- <https://dukcapil.kemendagri.go.id/berita/baca/1033/rilis-data-kemendagri-jumlah-penduduk-jabar-terbanyak-kaltara-tersedikit>
- Jamaludin. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Junaedi, A. A., Lubis, N. H., & Sofianto, K. (2017). Kesenian sisingaan Subang: suatu tinjauan historis. *Patanjala*, 9(2), 181–196.
- Kurniawan, A. J., & Hermawan, C. (2019). Rancang bangun aplikasi game edukasi pengenalan budaya indonesia berbasis android. *Jurnal Penelitian Dosen Fikom (UNDA)*, 10(2).
- Liliweri, A. (2019). *Pengantar studi kebudayaan*. Nusamedia.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Pembelajaran di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Mahdayeni, M., Alhaddad, M. R., & Saleh, A. S. (2019). Manusia dan kebudayaan (manusia dan sejarah kebudayaan, manusia dalam keanekaragaman budaya dan peradaban, manusia dan sumber penghidupan). *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 154–165.

<https://doi.org/10.30603/tjmpi.v7i2.1125>

Maran, Rafael. (2007). *Manusia dan kebudayaan dalam perspektif ilmu budaya dasar*. Rineka Cipta.

Miles, M. B., Huberman, M. A., & Saldana, J. (2013). *Qualitative Data Analysis*. SAGE Publications. DOI: <https://doi.org/10.7748/ns.30.25.33.s40>

Munif, A. (2018). Potret masyarakat multikultural di Indonesia. *Journal of Multicultural of Islamic Education*, 2(1), 1–10. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/ims/article/view/1219>

Nada, S., Ekaprasetya, A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Menumbuhkan jiwa nasionalisme generasi millennial di era globalisasi melalui pancasila. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7853–7858. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2256>

Nieveen, N., & Folmer, E. (2013). Educational Design Research Educational Design Research. *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*, 1–206. <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>

Normah, Rifai, B., Vambudi, S., & Maulana, R. (2022). Analisa sentimen perkembangan vtuber dengan metode support vector machine berbasis SMOTE. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 8(2), 174–180. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>

Nugraha, A. (2015). Angklung tradisional Sunda: Intangible, cultural heritage of humanity, penerapannya dan pengkontribusiannya terhadap angklung Indonesia. *Jurnal Awi Laras*, 2(1), 1–23.

Nurdiyanti, S. (2019). Implementasi media visual dan audiovisual terhadap pembelajaran anak usia dini di era revolusi industri 4 . 0. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 647.

Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Iskandar, I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Pane, B., Najoran, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang bangun aplikasi game edukasi ragam budaya indonesia. *I2*(1).

Permana K, M. T., & Lubis, R. (2021). Game edukasi petualangan budi dan aya sebagai media pembelajaran budaya jawa barat. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 10(1), 9–18. <https://doi.org/10.34010/komputa.v10i1.6530>

Pratiwi, E. (2019). *Bali*, 629–636. <https://e proceeding.undwi.ac.id/index.php/inobali/article/download/228/212>

Pradono, J., Soerachman, R., Kusumawardani, N., Kasnodiharjo. (2018). *Panduan penelitian dan pelaporan penelitian kualitatif*. Balitbangkes.

Siti Fadhilatun Nisa, 2023

**RANCANG BANGUN MEDIA EDU PLAY SEBAGAI PENGENALAN KEBUDAYAAN LOKAL JAWA BARAT UNTUK ANAK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

[https://repository.badankebijakan.kemkes.go.id/id/eprint/3508/1/Buku\\_Paduan%20Penelitian%20dan%20Pelaporan%20Penelitian%20Kualitatif.pdf](https://repository.badankebijakan.kemkes.go.id/id/eprint/3508/1/Buku_Paduan%20Penelitian%20dan%20Pelaporan%20Penelitian%20Kualitatif.pdf)

- Pusat Penguatan Karakter. (2020). *Capaian satu tahun kolaborasi dengan tokoh penggerak dalam mewujudkan profil pancasila*. PUSPEKA
- Rahma, F. I. (2019). Media pembelajaran. *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99. <http://ejournal.kopertais4.or.id>
- Ramlan, L. (2013). Jaipongan: Genre tari generasi ketiga dalam perkembangan seni pertunjukan tari Sunda. *Resital*, 14(1), 41–55.
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Riyani, I. (2019). *Pengaruh penggunaan alat peraga roda putar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD negeri 56 Kota Bengkulu* (Doctoral Dissertation, IAIN Bengkulu).
- Rizkiyani, F., & Sari, D. Y. (2022). Pengenalan budaya sunda pada anak usia dini: sebuah narrative review. *Al-Tsaqafa : Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, 19(1), 32–45. <https://doi.org/10.15575/al-tsaqafa.v19i1.18292>
- Rohani. (2019). Diktat media pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Rosana, E. (2017). Dinamisasi kebudayaan dalam realitas sosial. *Jurnal Al-Aadyan*, 9, 20–21.
- Sanaky. (2009). *Media pembelajaran*. Safiria Insania Press.
- Sahar, S. (2015). *Pengantar antropologi: integrasi ilmu dan agama*. Cara Baca.
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Pembuatan game edukasi pengenalan kebudayaan Indonesia menggunakan metode game development life cycle (GDLC) berbasis android. *Journal Automation Computer Information System*, 2( 1), 66–73.
- Soekanto. (2012). *Sosiologi suatu pengantar*. Rajawali Pers.
- Subroto, L. H. (2022). *Suku Sunda: asal-usul, ciri khas, dan budaya*. <https://www.kompas.com/stori/read/2022/02/12/110100779/suku-sunda-asal-usul-ciri-khas-dan-budaya?page=all#:~:text=KOMPAS.com%20%2D%20Suku%20Sunda%20adalah,mencapai%20hampir%2037%20juta%20jiwa>.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.
- Suharjanto, G. (2014). Konsep arsitektur tradisional Sunda masa lalu dan masa kini. *ComTech*, 5(1), 505–521.
- Sutiyono, S. (2018). Reformulasi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan untuk menguatkan nasionalisme warga negara muda di wilayah perbatasan.

*Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 1.  
<https://doi.org/10.25273/citizenship.v6i1.1824>

Syukri. (2021). Peran media pembelajaran untuk anak usia dini. *Al Abyadh*, 4(1), 16–23.

Utami, L. O., Utami, I. S., Sarumpaet, N. (2017). Penerapan metode problem solving dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(2), 175-180.  
<https://doi.org/10.22460/ts.v.3i2p1175-180.649>

Utomo, H., Tanzaha, I., Arifin, J., & Noegroho, S. (2021). Profil Anak Indonesia 2021. In A. P. Bungsu & I. Lukitasari (Eds.), *Profil Anak Indonesia. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA)*. <https://www.kemenpppa.go.id>

Zharandont, P. (2015). Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia. *Jurnal Ergonomi Patricia Z*, 1(1), 6.