

**PENGENALAN BAJU ADAT TRADISIONAL INDONESIA
MELALUI MEDIA GAMIFIKASI FILTER TIKTOK UNTUK
SISWA SEKOLAH DASAR
(STUDI KASUS: SDN 2 PARAKANLIMA)**

SKRIPSI

Taufik Bima Maulana

20210040121



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI**

2025

**PENGENALAN BAJU ADAT TRADISIONAL INDONESIA
MELALUI MEDIA GAMIFIKASI FILTER TIKTOK UNTUK
SISWA SEKOLAH DASAR
(STUDI KASUS: SDN 2 PARAKANLIMA)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh Seminar

Gelar Sarjana Teknik Informatika

Taufik Bima Maulana

20210040121



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI**

2025

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PENGENALAN BAJU ADAT TRADISIONAL INDONESIA
MELALUI MEDIA GAMIFIKASI FILTER TIKTOK UNTUK
SISWA SEKOLAH DASAR (STUDI KASUS: SDN 2
PARAKANLIMA)

NAMA : TAUFIK BIMA MAULANA

NIM 20210040121

”Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah dijelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka penulis bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 12 Agustus 2025

Taufik Bima Maulana

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PENGENALAN BAJU ADAT TRADISIONAL INDONESIA
MELALUI MEDIA GAMIFIKASI FILTER TIKTOK UNTUK
SISWA SEKOLAH DASAR (STUDI KASUS: SDN 2
PARAKANLIMA)

NAMA : TAUFIK BIMA MAULANA

NIM 20210040121

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 12 Agustus 2025 Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Sukabumi, 12 Agustus 2025

Pembimbing I

Muhammad Ikhsan Thohir, M.Kom
NIDN . 041504932



Pembimbing II

Dhita Diana Dewi, M.Stat
NIDN . 0416079801

Ketua Penguji

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Alun Sujjada, S.Kom., M. T
NIDN . 0718108001

Ir. Somantri, S.T, M.Kom
NIDN . 0419128801

PLH Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Ir. Paikun S.T.,IPM., Asean Eng
NIDN. 0402037401

ABSTRAK

Warisan budaya Indonesia yang kaya, salah satunya tercermin dalam keberagaman baju adat dari berbagai daerah, perlu dikenalkan sejak dini kepada generasi muda. Namun, rendahnya minat siswa sekolah dasar terhadap materi budaya menjadi tantangan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa filter kuis berbasis gamifikasi di TikTok dengan memanfaatkan platform Effect House. Sebagai sarana edukatif dalam mengenalkan baju adat tradisional Indonesia Kepada siswa sekolah dasar. Peneleitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data utama berupa gambar baju adat dikumpulkan dari sumber terpercaya, lalu diintegrasikan ke dalam filter *AR* dengan soal kuis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap budaya lokal. Respon siswa sangat positif karena media ini disampaikan melalui platform yang akrab dan menarik. Filter kuis ini juga memberikan alternatif inovatif bagi guru dalam menyampaikan materi muatan lokal secara modern. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut dengan penambahan fitur seperti level kesulitan, animasi 3D, dan sistem skor otomatis.

Kata Kunci: baju adat, gamifikasi, TikTok, *Effect House*, media pembelajaran interaktif, budaya Indonesia.

ABSTRACT

Indonesia's rich cultural heritage, reflected in the diversity of traditional clothing from various regions, needs to be introduced to the younger generation from an early age. However, elementary school students' low interest in cultural materials presents a challenge in learning. This research aims to develop an interactive learning medium in the form of a gamification-based quiz filter on TikTok, utilizing the Effect House platform. This tool serves as an educational tool to introduce traditional Indonesian clothing to elementary school students. This research employed a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Primary data, in the form of images of traditional clothing, were collected from reliable sources and then integrated into an AR filter with interactive quiz questions. The results showed that this medium effectively increased students' understanding and interest in local culture. Student responses were very positive because the media was delivered through a familiar and engaging platform. This quiz filter also provides an innovative alternative for teachers in delivering local content in a modern way. This research recommends further development with the addition of features such as difficulty levels, 3D animation, and an automatic scoring system.

Keywords: *traditional clothing, gamification, TikTok, Effect House, interactive learning media, Indonesian culture.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengenalan Baju Adat Tradisional Indonesia Melalui Gamifikasi Filter TikTok Untuk Siswa Sekolah Dasar Di SDN 2 PARAKANLIMA” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada program studi Teknik Informatika di Universitas Nusa Putra.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Kurniawan, ST., M.Si., MM selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi.
2. Bapak Anggi Pradifta Junfithrana, S.Pd., M.T selaku Wakil Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Bapak Ir. Somantri, S.T, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Bapak Muhammad Ikhsan Thohir, M.Kom dan Ibu Dhita Diana Dewi, M.Stat selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dukungan, ilmu, serta motivasi yang sangat berarti dalam proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala bantuan dan ketulusan yang diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT.
5. Keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, semangat, serta dukungan moril dan materil yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Kehadiran mereka menjadi sumber kekuatan dan inspirasi yang luar biasa dalam setiap langkah yang penulis jalani
6. Rekan-rekan seperjuangan dari kelas Teknik Informatika 21E, atas kebersamaan, kerja sama, canda tawa, serta semangat yang senantiasa dibagikan selama masa studi. Persahabatan dan dukungan kalian telah menjadi bagian tak terlupakan dalam perjalanan akademis penulis.

Sebagai penutup, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Aamiin Ya Rabbal'Alamin

Sukabumi, Agustus 2025

Penulis



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, kami yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Taufik Bima Maulana

NIM : 20210040121

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PENGENALAN BAJU ADAT TRADISIONAL INDONESIA MELALUI GAMIFIKASI FILTER TIKTOK UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI SDN 2 PARAKANLIMA”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : Agustus 2025

Yang Menyatakan,

Taufik Bima Maulana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN PENULIS.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	15
PENDAHULUAN	15
I.1 Latar Belakang.....	15
I.2 Rumusan Masalah.....	17
I.3 Batasan Masalah	17
I.4 Tujuan Penelitian	18
I.5 Manfaat Penelitian	18
I.6 Sistematika Penelitian.....	18
BAB II.....	20
TINJAUAN PUSTAKA	20
2.1 Penelitian Terkait.....	20
2.2 Landasan Teori	23
2.2.1 Profil Lembaga Penelitian.....	23
2.2.2 Baju Adat Tradisional Indonesia	24
2.2.3 Media Pembelajaran.....	24
2.2.4 Pembelajaran Interaktif	25
2.2.5 <i>Augmented Reality</i>	25
2.2.6 <i>Effect House</i> dan Filter Tiktok	26
2.2.7 Tiktok sebagai Media Edukasi.....	27
2.2.8 Pengenalan Budaya Lokal di Sekolah Dasar.....	28
2.2.9 Gamifikasi	29

2.3	<i>Head Tracking</i> dalam konteks Interaktif Belajar	29
2.4	Kerangka Berfikir	29
BAB III		33
METODOLOGI PENELITIAN.....		33
3.1	Tahapan Penelitian.....	33
3.1.1	Identifikasi Masalah	33
3.1.2	Studi Literatur.....	34
3.1.3	Analisis Kebutuhan	34
3.1.4	Pengembangan Filter di Effect House	35
3.1.5	Uji Coba Terbatas.....	35
3.1.6	Evaluasi Efektivitas Media.....	35
3.1.7	Analisis Data Hasil Penelitian	35
3.2	Metode Penelitian	36
3.3	Jenis dan pendekatan Penelitian	36
3.4	Subjek dan Objek Penelitian.....	36
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.5.1	Observasi	37
3.5.2	Wawancara	38
3.5.3	Studi Pustaka	38
3.6	Teknik Pengambilan Sampel	38
3.7	Analisis Kebutuhan Sistem.....	39
3.8	Metode Pengujian	40
3.9	Proses Pengenalan Objek Kepala (<i>Head Tracking</i>).....	41
BAB IV		42
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		42
4.1	Dataset	42
4.2	Perancangan Media.....	44
4.3	Pengembangan Media.....	46
4.3.1	Pemilihan Baju Adat.....	47
4.3.2	Skenario Kuis	48
4.4	Implementasi.....	48
4.4.1	Hasil Uji Coba Media.....	50
4.4.2	Interaksi Siswa dengan Filter kuis TikTok.....	51
4.5	Hasil.....	52
4.6	<i>Usability Testing</i>	53

BAB V.....	26
PENUTUP	26
5.1 Kesimpulan	26
5.2 Saran	26
DAFTAR PUSTAKA	28
LAMPIRAN	35
RIWAYAT HIDUP	41



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	20
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Lunak	39
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras	40
Tabel 4. 1 Dataset	42
Tabel 4. 2 Daftar Pertanyaan kepada Responden	53
Tabel 4. 3 Hasil jawaban responden.....	54
Tabel 4. 4 Interval Interpretasi	55
Tabel 4. 5 Hasil keseluruhan	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir	31
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian.....	33
Gambar 4. 1 Deskripsi Baju Adat.....	49
Gambar 4. 2 Uji coba media.....	50
Gambar 4. 3 Interaksi siswa dengan Filter	51
Gambar 4. 4 Hasil.....	52
Gambar 4. 5 Diagram Batang	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Gambar Uji Coba Media	35
Lampiran 2. 1 Kuesioner Usability Testing	36



BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Salah satu aspek kekayaan warisan budaya Indonesia adalah keragaman pakaian adat khas daerah. Lebih dari sekedar pakaian, pakaian adat merepresentasikan sejarah, filosofi, dan identitas suatu daerah. Namun, generasi muda terutama siswa sekolah dasar semakin kurang mengenal dan menyadari pentingnya pakaian adat Indonesia seiring berjalannya waktu dan semakin banyaknya budaya asing yang diperkenalkan[1]. Permasalahan ini semakin nyata karena pembelajaran muatan lokal budaya di sekolah dasar sering kali masih disampaikan dengan metode konvensional seperti ceramah dan membaca buku, sehingga membuat siswa cepat merasa bosan[2]. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa rendahnya minat siswa terhadap budaya lokal dipengaruhi oleh keterbatasan inovasi media pembelajaran yang digunakan guru[3]. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi pembelajaran yang interaktif sangat dibutuhkan untuk membantu siswa lebih mengenal baju adat Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami[4].

Di era digital saat ini, media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. TikTok sebagai salah satu platform populer memungkinkan penggunaannya untuk membuat dan berbagai konten kreatif secara singkat, visual, dan interaktif. Pemilihan TikTok dalam penelitian ini dilandasi oleh kenyataan bahwa siswa sekolah dasar saat ini termasuk generasi digital yang sangat akrab dengan media sosial. Dengan memanfaatkan platform yang sudah dikenal luas, proses pengenalan baju adat dapat berlangsung lebih efektif karena siswa tidak perlu beradaptasi dengan media baru. Selain itu, TikTok menyediakan fitur *Effect House* yang memungkinkan pengembangan filter berbasis *Augmented Reality* dan gamifikasi. Pendekatan ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menitik beratkan

keaktivitas, kolaborasi, dan interaktivitas[5]. Penelitian di Indonesia juga membuktikan bahwa pemanfaatan media sosial, khususnya TikTok dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa karena sifatnya yang sesuai dengan karakteristik generasi muda[6]. Selain itu, penelitian mendukung potensi TikTok sebagai media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan karakter pelajar[7].

Selain alasan teknologis dan karakteristik media, penggunaan TikTok berbasis gamifikasi juga didukung dari sisi *pedagogis*. Gamifikasi dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta daya ingat siswa karena mereka belajar sambil bermain. Media kuis digital interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar[8]. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kontekstual dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, serta meningkatkan keterlibatan siswa[9]. Oleh karena itu, penggunaan filter kuis berbasis TikTok menjadi alternatif media yang tepat untuk memperkenalkan baju adat Indonesia kepada siswa sekolah dasar secara lebih efektif dan menarik[10].

SDN 2 Parakanlima, salah satu lembaga pendidikan utama di Indonesia, berperan penting dalam menumbuhkan nilai-nilai budaya pada anak-anak sejak usia dini. Untuk mempromosikan pengajaran konten budaya lokal Indonesia di sekolah, teknologi seperti kuis filter berbasis Gamifikasi dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang kreatif[11]. Penelitian ini juga mendukung implementasi kurikulum merdeka, yang sama-sama menekankan pentingnya penguatan profil pelajar melalui pengenalan budaya lokal. Dalam kurikulum merdeka, proyek penguatan profil pelajar memberikan ruang bagi sekolah untuk mengenalkan budaya daerah secara kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan zaman[7]. Dengan demikian, melalui inovasi berupa filter kuis TikTok, materi baju adat dapat disampaikan secara modern dan menyenangkan, sekaligus selaras dengan visi pembelajaran abad ke-21 dan tuntutan kurikulum merdeka[12].

I.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan filter kuis TikTok yang memperkenalkan busana adat Indonesia menggunakan *Effect House*?
2. Seberapa jauh filter kuis TikTok membantu siswa SDN 2 Parakanlima mempelajari lebih lanjut tentang busana adat Indonesia?
3. Seberapa efektif penggunaan filter kuis TikTok sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan budaya lokal kepada siswa sekolah dasar?

I.3 Batasan Masalah

Untuk memastikan penelitian ini fokus dan terarah, beberapa batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang proses perancangan, pembuatan, dan penerapan filter quiz berbasis Gamifikasi di platform TikTok sebagai media pembelajaran.
2. Materi yang disampaikan dalam filter quiz dibatasi pada pengenalan baju adat tradisional dari beberapa provinsi di Indonesia, tidak mencakup seluruh aspek kebudayaan daerah.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas VI di SDN 2 Parakanlima sebagai target pengguna media filter kuis.
4. Penilaian efektivitas media pembelajaran ini dilakukan melalui observasi, kuisioner, dan wawancara sederhana, tanpa menggunakan uji statistik yang kompleks.
5. Penelitian tidak membahas aspek teknis mendalam dari pemrograman *Effect House*, melainkan fokus pada penggunaan fitur-fitur dasar untuk keperluan edukatif.
6. Materi dalam filter kuis dibatasi pada sembilan jenis baju adat tradisional dari berbagai provinsi di Indonesia yang dipilih secara representatif geografis dan visual yang mudah dikenali oleh siswa sekolah dasar.

I.4 Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan mengembangkan filter kuis berbasis Gamifikasi di TikTok sebagai media pembelajaran yang interaktif.
2. Untuk memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman siswa SDN 2 Parakanlima terhadap baju adat tradisional Indonesia melalui media filter kuis.
3. Untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas filter kuis dalam membantu proses pembelajaran budaya Indonesia di tingkat sekolah dasar.

I.5 Manfaat Penelitian

Adapun untuk beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa: Menambah pengetahuan dan minat siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia melalui media pembelajaran yang menarik dan sesuai perkembangan zaman.
2. Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam proses pengenalan budaya daerah di sekolah dasar.
3. Bagi Sekolah: Mendorong pemanfaatan teknologi digital dan media sosial dalam mendukung kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi acuan dan dasar pengembangan penelitian sejenis yang menggabungkan teknologi *AR* dan edukasi budaya.

I.6 Sistematika Penelitian

Memberikan gambaran secara garis besar, dalam hal ini dijelaskan isi dari masing-masing bab dari tugas akhir ini. Sistematika penulisan dalam pembuatan laporan ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan tentang PENGENALAN BAJU ADAT TRADISIONAL INDONESIA MELALUI GAMIFIKASI FILTER TIKTOK UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI SDN 2 PARAKANLIMA.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat teori-teori yang relevan dengan penelitian, seperti teori media pembelajaran, *augmented reality*, *Effect House*, TikTok sebagai media edukasi, serta pengenalan budaya Indonesia. Selain itu, disajikan juga hasil penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, termasuk jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil pembahasan yang dilakukan selama penelitian

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran





BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat di simpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran berupa filter kuis berbasis gamifikasi di TikTok yang dikembangkan memperoleh penilaian positif dari responden, dengan nilai indeks persentase rata-rata sebesar 84% yang berada pada kategori “Sangat Setuju”. Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat diterima sebagai sarana pendukung dalam pengenalan baju adat tradisional Indonesia ditingkat sekolah dasar.
2. Aspek visual, kejelasan gambar baju adat, serta kemudahan penggunaan filter mendapatkan penilaian relatif tinggi, sehingga media ini dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih responsif terhadap pendekatan visual dan interaktif.
3. Media ini juga memberikan alternatif baru bagi guru dalam menyampaikan materi muatan lokal, khususnya tentang budaya daerah, dengan pendekatan yang lebih modern, menarik, dan relevan dengan generasi digital.

5.2 Saran

1. Untuk Pengguna (Guru dan Siswa):
Media ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif sarana pendukung dalam pembelajaran muatan lokal. Namun, penggunaanya perlu dipadukan dengan metode konvensional agar siswa tetap memperoleh pemahaman yang utuh dari berbagai sumber belajar.
2. Untuk Pengembang Selanjutnya:
Disarankan menambahkan variasi konten baju adat dari lebih banyak daerah di Indonesia agar cakupan materi semakin representatif dan mencerminkan keragaman budaya nasional.
3. Untuk Sekolah dan Instansi Terkait:

Dukungan sarana dan prasarana, terutama ketersediaan perangkat serta akses internet, menjadi faktor penting agar media berbasis teknologi ini dapat dimanfaatkan secara lebih optimal dalam lingkungan pendidikan dasar.

4. Untuk Peneliti Lain:

Diperlukan uji coba dengan jumlah responden yang lebih besar dan latar belakang yang lebih beragam. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif mengenai penerimaan, kegunaan, dan kualitas media.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Saragih, "PENGENALAN MOTIF BATIK PEKALONGAN BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN".
- [2] K. Alan Mursalin, D. Haerudin, and H. Santosa Nugraha, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Dongeng," *Edukasiana J. Inov. Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 539–549, 2025, [Online]. Available: <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1311>
- [3] B. Lokal, "Media pembelajaran," vol. 10, 2025.
- [4] R. Susanti, S. Suhartini, and A. Ariansyah, "Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Baju Adat Dan Tari Daerah Untuk Anak Sekolah Dasar (Studi Kasus : SDN 16 Belimbing)," *J. Minfo Polgan*, vol. 12, no. 2, pp. 1749–1753, 2023, doi: 10.33395/jmp.v12i2.12981.
- [5] A. Putri and Minsih, "Penggunaan Media Sosial TikTok Sebagai Sarana Pembelajaran dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 13, no. 3, pp. 2835–2846, 2024, [Online]. Available: <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/694>
- [6] D. A. Bujuri, M. Sari, T. Handayani, and A. D. Saputra, "Penggunaan media sosial dalam pembelajaran: analisis dampak penggunaan media Tiktok terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 2, p. 112, 2023, doi: 10.30659/pendas.10.2.112-127.
- [7] I. R. Julianto, "Potensi Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Berintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *J. Metamorf.*, vol. 11, no. 1, pp. 71–82, 2023, doi: 10.46244/metamorfosa.v11i1.2065.
- [8] P. Page, S. Rahmah, and F. Tirtoni, "Implementasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Gamifikasi Berbasis Kuis Digital dalam Meningkatkan Literasi

- Budaya pada Siswa Sekolah Dasar,” vol. 10, no. 2, pp. 160–171, 2025.
- [9] F. Rahmi Hayati, Asrul Karim, Yessi Kartika, “Belajar Asyik Dan Bermakna: Integrasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah Dasar,” vol. 10, pp. 1–23, 2025.
- [10] B. Dan, B. Di, I. Pada, S. Dasar, and W. O. Nurfadilah, “MAHASISWA DAN AKADEMISI Volume 1 Nomor 1 e-ISSN : xxxx – xxxx Optimalisasi Augmented Reality (AR) Dalam Pembelajaran IPS Untuk Mengembangkan Pemahaman Konsep Keanekaragaman Suku,” vol. 1, pp. 2–3.
- [11] I. F. Musyaffa and B. Isdaryanti, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI KEBUDAYAAN INDONESIA (SI BUDI) BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR Irsyad,” *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 09, no. 02, pp. 2507–2522, 2024.
- [12] N. S. Ramdani, H. Nugraha, and A. Hadiapurwa, “Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring,” *Akademika*, vol. 10, no. 02, pp. 425–436, 2021, doi: 10.34005/akademika.v10i02.1406.
- [13] Y. A. Tapola, M. H. Koniyo, and I. R. Padiku, “Penerapan Filter Tiktok Untuk Pengenalan Mata Kuliah Desain Dan Pengelolaan Jaringan,” *J. Syst. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, p. 2, 2024.
- [14] D. J. P. S. U. I, “3 1,2,3,” vol. 7, pp. 1–10, 2018.
- [15] J. B. Gultom, “English Language Education Study Program Students’ Perceptions of Using the English Quiz Filter Feature on Instagram for English Language Learning,” vol. 9, no. 2, 2024.
- [16] M. F. Arisa, “Pembelajaran Project Based Learning Memanfaatkan Aplikasi TikTok untuk Meningkatkan Kreativitas Rias Wajah Dasar Korektif,” *J. Simki Pedagog.*, vol. 6, no. 2, pp. 350–359, 2023, doi: 10.29407/jsp.v6i2.293.

- [17] F. W. Hidayati, D. Jhoansyah, R. Deni, and M. Danial, "Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Di Indonesia," *J. Indones. Sos. Sains*, vol. 2, no. 2, pp. 230–240, 2021.
- [18] R. M. Sihotang, Y. A. Allesandro, R. A. Sirait, and P. W. Alam, "Produksi Filter Interaktif Tiktok HapHap MIGI Sebagai Media Edukasi Visual Pendukung Transmedia Animasi," *Kontribusi J. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 30–43, 2025, doi: 10.53624/kontribusi.v6i1.671.
- [19] L. C. Zhahira and I. R. Mutiaz, "Game Edukasi 'Infected Bananas!' melalui TikTok BRIN sebagai Media Pengenalan Riset bagi Remaja," *J. Communio J. Jur. Ilmu Komun.*, vol. 12, no. 2, pp. 175–187, 2023, doi: 10.35508/jikom.v12i2.9194.
- [20] A. D. Duka and E. A. U. Malahina, "Media Pembelajaran Kampung Raja Prailiu Kabupaten Sumba Timur Berbasis Augmented Reality," *J. Manajemen Inform. Jayakarta*, vol. 5, no. 1, p. 61, 2025, doi: 10.52362/jmijayakarta.v5i1.1783.
- [21] M. Hulinggi and N. Mohamad, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok pada Materi Pengetahuan Dasar Geografi," *Ideas J. Pendidikan, Sos. dan Budaya*, vol. 8, no. 3, p. 913, 2022, doi: 10.32884/ideas.v8i3.899.
- [22] "viewer."
- [23] Jingga Pramesti Pujianingsih, Khusnul Khotimah, Rahma Putri Wibowot, and Seillamitha Octaviona Lorenza, "Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *J. Pendidikan, Bhs. dan Budaya*, vol. 3, no. 1, pp. 69–76, 2024, doi: 10.55606/jpbb.v3i1.2713.
- [24] M. S. Nooviar, V. I. Wahyuni, and S. Deviv, "Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 3, pp. 2865–2872, 2024, doi: 10.31004/edukatif.v6i4.6992.

- [25] B. N. Astini, I. Rachmayani, and S. U. Saleh, "Identifikasi Penggunaan Pakaian Adat Melalui Pembelajaran Muatan Lokal di PAUD Kecamatan Sekarbela Kota Mataram," *J. Usia Dini*, vol. 9, no. 2, p. 73, 2023, doi: 10.24114/jud.v9i2.52400.
- [26] A. Oktaviani, R. S. Dewi, and R. Juwandi, "Analisis Modifikasi Budaya dalam Perspektif Krisis Identitas Etnis Betawi," *J. Adat dan Budaya Indones.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–12, 2024, doi: 10.23887/jabi.v6i1.62400.
- [27] M. Harahap and L. M. Siregar, "Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran," *Educational*, no. January, pp. 2–3, 2021, doi: 10.13140/RG.2.2.19282.86721.
- [28] A. Yuniarti, T. Titin, F. Safarini, I. Rahmadia, and S. Putri, "Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran," *JUTECH J. Educ. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 84–95, 2023, doi: 10.31932/jutech.v4i2.2920.
- [29] M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *J. Kwangsan*, vol. 1, no. 2, p. 95, 2013, doi: 10.31800/jtpk.v1n2.p95--105.
- [30] Siti Aisyah, Ayu Fitriya Ramadani, Anggita Eka Wulandari, and Choli Astutik, "Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar," *J. Sade. Publ. Ilmu Pendidikan, pembelajaran dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 1, pp. 388–401, 2025, doi: 10.61132/sadewa.v3i1.1565.
- [31] H. Suryaningsih and Z. Septikasari, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar di SD Negeri Jumeneng Lor," *J. PGSD Indones.*, vol. 10, pp. 58–65, 2024.
- [32] Y. T. Samiha, "Interaktif dalam Pembelajaran IPS," *JIP J. Ilm. PGMI*, vol. 3, no. 1, pp. 89–97, 2017, doi: 10.19109/jip.v3i1.1383.
- [33] F. Fitriyana, H. Pradananta, U. Salmah, and E. Supriana, "The Practicality of

- Interactive Multimedia Based on Scientific Approach in Pascal's Law Material for High School Students," *Phys. Educ. Res. J.*, vol. 6, no. 2, pp. 85–90, 2024, doi: 10.21580/perj.2024.6.2.22594.
- [34] R. Priscilia, B, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pakaian Adat Dalam Bentuk Boneka Tangan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 6, pp. 121–131, 2015.
- [35] A. D. Putra and H. Salsabila, "Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan," *Inov. Kurikulum*, vol. 18, no. 2, pp. 231–241, 2021, doi: 10.17509/jik.v18i2.36282.
- [36] 홍종욱, "3월 1일의 밤은 대한민국의 봄이었다 — 권보드래, 3월 1일의 밤: 폭력의 세기에 꾸는 평화의 꿈? (돌베개, 2019) —," *Concept Commun.*, vol. null, no. 23, pp. 301–316, 2019, doi: 10.15797/concom.2019..23.009.
- [37] M. Billingham, A. Clark, and G. Lee, "A survey of augmented reality," *Found. Trends Human-Computer Interact.*, vol. 8, no. 2–3, pp. 73–272, 2014, doi: 10.1561/11000000049.
- [38] N. Alfitriani, W. A. Maula, and A. Hadiapurwa, "Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi," *J. Penelit. Pendidik.*, vol. 38, no. 1, pp. 30–38, 2021, doi: 10.15294/jpp.v38i1.30698.
- [39] S. P. Collins *et al.*, "No Title 濟無No Title No Title No Title," vol. 10, no. 2, pp. 1792–1803, 2021.
- [40] W. , Rodiana and K. Adi, SariYogi, "Perkembangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Semin. Nas. Sains Lingkung. dan Pendidik. Ke-VI*, no. 12 Oktober 2019, pp. 6–13, 2020.
- [41] M. Renaldi, *Potensi Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 KotaParepare*. 2024.

- [42] R. Sulistyaningrum and S. U. Hasanah, "Implementasi Media Sosial Tik Tok Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah Pahonjean Dengan Perbantuan Aplikasi Canva Dan Capcut," *J. Educ.*, vol. 7, no. 1, pp. 6416–6424, 2024, doi: 10.31004/joe.v7i1.7283.
- [43] R. Wirawan, A. Nurul Faizah, S. Komputer, S. Bina Adinata Bulukumba, and S. Informasi, "Implementasi Augmented Reality 3 Dimensi Pada Pembelajaran Matematika Di Sdn 134 Kalumpang," *Jtriste*, vol. 8, no. 2, pp. 32–40, 2021.
- [44] F. H. Ahnaf and D. A. Rosyidah, "Analisis Tiktok sebagai Media Pembelajaran Berbasis Micro Learning pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *J. Penelit. Inov.*, vol. 5, no. 2, pp. 1751–1758, 2025.
- [45] Fitri Fajriani, Nabila Nur Aprilia, Izhar Harahap, and Sri Mulyeni, "Penggunaan Media Sosial Tiktok dalam Proses Pembelajaran," *Mutiara J. Penelit. dan Karya Ilm.*, vol. 3, no. 1, pp. 96–104, 2024, doi: 10.59059/mutiara.v3i1.1962.
- [46] J. Acel *et al.*, "1* , 2 , 3," vol. 02, no. 03, pp. 831–840, 2025.
- [47] N. M. Y. Wiratni, "Integrasi Budaya Lokal Dalam Muatan Sikap Pembelajaran Anak Kelas Tinggi Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku," *J. Imiah Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 1, no. c, pp. 208–218, 2017, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/11986>
- [48] A. F. Haris, M. N. C. Wiryana, B. Rahman, I. Djafar, M. O. Kadang, and S. R. Arifin, "Perancangan Game Edukasi Pengenalan Pakaian Adat Nusantara (CULTURZONE) Menggunakan Multimedia Development Life Cycle," *J. Animat. Games Stud.*, vol. 10, no. 1, pp. 61–72, 2024, doi: 10.24821/jags.v10i1.9633.
- [49] O. J. Nwobodo, K. Wereszczynski, and K. Cyran, "A review on tracking head movement in augmented reality systems," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 225, no. August 2024, pp. 4344–4353, 2023, doi: 10.1016/j.procs.2023.10.431.

- [50] M. Saefudin, E. Suharini, and H. T. Atmaja, "Pegembangan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Budaya Di Indonesia Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Didakt. J. Ilm. PGSD FKIP Univ. Mandiri*, vol. 10, 2024.
- [51] Andi Rustandi and Rismayanti, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda," *J. Fasikom*, vol. 11, no. 2, pp. 57–60, 2021, doi: 10.37859/jf.v11i2.2546.
- [52] I. N. Rachmawati, "Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara," *Jurnal Keperawatan Indonesia* 11 (1): 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>. *J. Keperawatan Indones.*, vol. 11, no. 1, pp. 35–40, 2007.



LAMPIRAN