

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Ruwatan Rambut Gimbal untuk Pembelajaran Ilustrasi dan Penguatan Pendidikan Karakter di SMP

Savitri Wukirasih Milandari*

IAHN Gde Pudja Mataram, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.70115/semesta.v4i2.671>

Article Info	Abstract
Article History Received: May 29, 2026 Accepted: June 29, 2026 Published: July 10, 2026	<i>The tradition of ruwat rambut gimbal is a local wisdom of the Dieng community that contains character values and has the potential to be used as a culture-based learning resource. This study aims to develop interactive multimedia based on the ruwat rambut gimbal tradition for illustration learning for grade VIII junior high school students by integrating the values of Strengthening Character Education (PPK). The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The results showed that multimedia integrates religious values, independence, mutual cooperation, responsibility, social care, and environmental care. The validation results obtained a percentage of 91.11% from material experts and 95.78% from media experts with a very feasible category. The trial on 32 students obtained a percentage of 94.04% with a very feasible category, indicating that multimedia is able to support illustration learning while introducing local culture and character values. The developed interactive multimedia is suitable for use as a local culture-based Arts and Culture learning medium.</i>
Keywords character values , Interactive Multimedia, Illustration Learning, Ruwat Rambut Gimbal Tradition	
Informasi Artikel	Abstrak
Kata kunci Multimedia Interaktif, Pendidikan Karakter, Pembelajaran Ilustrasi, Ruwat Rambut Gimbal	Tradisi ruwat rambut gimbal merupakan kearifan lokal masyarakat Dieng yang mengandung nilai-nilai karakter dan berpotensi dimanfaatkan sebagai sumber belajar berbasis budaya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif berbasis tradisi ruwat rambut gimbal untuk pembelajaran ilustrasi peserta didik kelas VIII SMP dengan mengintegrasikan nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia mengintegrasikan nilai religius, mandiri, gotong royong, tanggung jawab, peduli sosial, dan peduli lingkungan. Hasil validasi memperoleh persentase 91,11% dari ahli materi dan 95,78% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Uji coba terhadap 32 peserta didik memperoleh persentase 94,04% dengan kategori sangat layak, menunjukkan bahwa multimedia mampu mendukung pembelajaran ilustrasi sekaligus mengenalkan budaya lokal dan nilai-nilai karakter. Multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Seni Budaya berbasis budaya lokal.
Corresponding Author Savitri Wukirasih Milandari IAHN Gde Pudja Mataram, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia *E-mail: swmilandari@iahn-gdepudja.ac.id	
 This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.	

Copyright ©2026 Savitri Wukirasih Milandari

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki kompetensi akademik, tetapi juga mampu memahami, menghargai, dan melestarikan nilai-nilai budaya bangsa. Di tengah arus globalisasi, pendidikan memiliki peran strategis sebagai sarana pewarisan budaya kepada generasi muda agar identitas budaya lokal tetap terjaga. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Ayat 1 No. 16 menyatakan

“Pendidikan berbasis masyarakat adalah penyelenggara pendidikan berdasarkan kekhasan agama, sosial, budaya, aspirasi, dan potensi masyarakat sebagai perwujudan pendidikan dari, oleh, dan untuk masyarakat”.

Penyelenggaraan pendidikan tidak dapat dipisahkan dari karakteristik sosial, budaya, serta potensi masyarakat setempat. Dengan demikian, pendidikan dan kebudayaan merupakan dua unsur yang saling berkaitan, sehingga nilai-nilai budaya lokal dapat dijadikan sebagai sumber belajar dalam proses pendidikan. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai-nilai budaya dan karakter. Sejalan dengan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 Pasal 1 Ayat 1 tentang Penguatan Pendidikan Karakter bahwa

“Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi oleh hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).”

Pendidikan berbasis budaya menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter melalui pemanfaatan potensi budaya lokal sebagai sumber belajar. Melalui pendidikan berbasis budaya, peserta didik diharapkan mampu mengenali, memahami, dan mengembangkan nilai-nilai luhur yang hidup dalam masyarakat. Nilai-nilai budaya tersebut pada dasarnya merupakan bagian dari kearifan lokal yang hidup dan berkembang dalam masyarakat.. Nilai-nilai budaya tersebut pada dasarnya merupakan bagian dari kearifan lokal yang hidup dan berkembang dalam masyarakat. Kearifan lokal (local wisdom) merupakan pandangan hidup, ilmu pengetahuan, serta berbagai strategi kehidupan yang diwujudkan dalam aktivitas masyarakat setempat untuk menjawab berbagai permasalahan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Saihu, 2019:63). Salah satu bentuk kearifan lokal yang masih lestari hingga saat ini adalah tradisi ruwat rambut gimbal masyarakat Dieng. Tradisi tersebut diwariskan secara turun-temurun dan tidak hanya memiliki makna simbolik serta spiritual, tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya, sosial, dan karakter yang merefleksikan hubungan manusia dengan alam, masyarakat, dan Sang Pencipta (Albizzia & Safitri, 2025:346). Oleh karena itu, integrasi budaya lokal ke dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk memperkuat pendidikan karakter sekaligus menjaga keberlangsungan warisan budaya daerah.

Ruwat rambut gimbal menjadi salah satu warisan budaya lokal yang masih lestari hingga saat ini di Dataran Tinggi Dieng, Jawa Tengah. Fenomena anak berambut gimbal menciptakan salah satu tradisi, yakni ritual ruwatan rambut gimbal. Ruwatan rambut gimbal

adalah upacara pemotongan/mencukur rambut pada anak-anak berambut gimbal (gembel) yang dilakukan oleh masyarakat di daerah Dataran Tinggi Dieng, Jawa Tengah (Maida & Suryaman, 2023: 43). Tradisi ini merupakan ritual adat yang dilakukan terhadap anak-anak berambut gimbal melalui serangkaian prosesi yang sarat dengan nilai religius, sosial, gotong royong, tanggung jawab, penghormatan kepada leluhur, dan rasa syukur. Nilai-nilai tersebut memiliki potensi untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran sebagai bagian dari penguatan karakter peserta didik. Namun demikian, pemanfaatan tradisi ruwat rambut gimbal sebagai sumber belajar di sekolah masih relatif terbatas. Pada mata pelajaran Seni Budaya, khususnya materi ilustrasi, peserta didik dituntut tidak hanya menguasai keterampilan menggambar, tetapi juga mampu mengomunikasikan gagasan, peristiwa, maupun nilai-nilai budaya melalui karya visual. Ilustrasi menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan budaya lokal karena mampu menggabungkan unsur visual dengan pesan edukatif. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Pagarra, dkk (2022:48) Fungsi umum media grafis adalah untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Sedangkan fungsi khususnya adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Oleh sebab itu, pengintegrasian tradisi ruwat rambut gimbal ke dalam materi ilustrasi diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap budaya daerah sekaligus mengembangkan kreativitas mereka.

Seiring perkembangan teknologi, penggunaan multimedia interaktif menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar. Multimedia interaktif mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, dan video sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan penggunaan media konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Suryanti, dkk (2021) mengembangkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran melalui tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi yang meliputi perancangan antarmuka, navigasi, materi, dan evaluasi. Multimedia yang dirancang berkonsep pada warna yang ceria dan menggunakan background gambar yang disusun sesuai minat siswa. Gambar yang digunakan yaitu karakter siswa dan alam dengan harapan mampu menarik minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan multimedia yang dirancang mendapat nilai 87% dari kuesioner sebanyak 37 peserta dan dikategorikan sangat setuju dengan adanya multimedia dapat membantu proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Rohmah & Tegeh (2022) yaitu pengembangan multimedia interaktif model Hannafin dan Peck, yang dilakukan dengan menganalisis kebutuhan fasilitas pembelajaran dan karakteristik peserta didik untuk mengetahui materi dan bahan ajar yang akan digunakan. Hasil penelitian multimedia dikategori layak berdasarkan validasi ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media, serta uji coba kepada peserta didik sehingga dinilai efektif mendukung proses pembelajaran. Meskipun demikian, kedua penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan multimedia interaktif untuk penyampaian materi pembelajaran secara umum dan belum mengintegrasikan budaya lokal sebagai sumber belajar maupun nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter. Padahal, integrasi budaya lokal ke dalam multimedia

pembelajaran berpotensi memperkuat pendidikan karakter sekaligus meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap warisan budaya daerah.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan multimedia interaktif berbasis tradisi ruwat rambut gimbal sebagai media pembelajaran ilustrasi bagi peserta didik kelas VIII SMP. Multimedia yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi ilustrasi secara interaktif, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam setiap tahapan prosesi ruwatan rambut gimbal sebagai implementasi Penguatan Pendidikan Karakter. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi nilai-nilai karakter dalam tradisi ruwat rambut gimbal serta mengembangkan multimedia interaktif berbasis budaya lokal yang layak digunakan sebagai media pembelajaran menggambar ilustrasi pada jenjang SMP kelas VIII mata pelajaran Seni Budaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap *analysis* dilakukan identifikasi nilai-nilai karakter dalam tradisi ruwat rambut gimbal serta analisis kebutuhan pembelajaran ilustrasi kelas VIII SMP melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber. Tahap *design* menghasilkan rancangan multimedia interaktif yang meliputi penyusunan struktur materi, flowchart, storyboard, desain antarmuka, navigasi, penyajian ilustrasi prosesi ruwat rambut gimbal, integrasi nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter, serta instrumen evaluasi pembelajaran. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan rancangan menjadi multimedia interaktif berbasis Android menggunakan Articulate Storyline, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru Seni Budaya. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba kepada siswa jenjang SMP kelas VIII sebanyak 32 siswa untuk mengetahui kelayakan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran ilustrasi. Tahap *evaluation* dilakukan berdasarkan hasil validasi dan uji coba sebagai dasar penyempurnaan produk. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui perhitungan skor rata-rata dan persentase berdasarkan skala Likert lima tingkat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tradisi ruwat rambut gimbal merupakan ritual adat masyarakat Dieng yang dilakukan sebagai prosesi pemotongan rambut gimbal pada anak-anak yang dipercaya memiliki rambut gimbal yang tumbuh secara alami. Berdasarkan kepercayaan masyarakat setempat, rambut gimbal tersebut merupakan titipan Tumenggung Kiai Kolodete, tokoh yang diyakini sebagai leluhur Dieng, sehingga pemotongannya tidak dapat dilakukan secara sembarangan, melainkan harus melalui prosesi ruwatan sesuai ketentuan adat (Wawancara dengan Sumarsono, 23 November 2020). Pelaksanaan ruwatan dilakukan atas keinginan anak yang berambut gimbal dengan memenuhi permintaan khusus (bebono) sebagai syarat sakral sebelum prosesi pemotongan rambut dilaksanakan oleh pemangku adat. Bebono atau Bebanten dalam Bahasa Jawa Krama berarti permintaan yang diinginkan oleh anak rambut gimbal yang harus dipenuhi

dan dipercayai merupakan permintaan makhluk gaib yang bersemayam pada diri anak rambut gimbal (Febriyanto, Riawati, & Gunawan, 2017:5). Ritual ini bertujuan memohon keselamatan, perlindungan, dan keberkahan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sekaligus menjadi bentuk pelestarian nilai-nilai budaya dan kearifan lokal masyarakat Dieng.



Gambar 1. Rambut gimbal yang tumbuh alami
Sumber: Indonesiakaya.com 2026



Gambar 2. Pemotongan rambut gimbal
Sumber: Mongabay 2019

Kearifan lokal yang hidup dalam masyarakat tidak hanya merepresentasikan identitas budaya, tetapi juga mengandung nilai-nilai yang dapat diinternalisasikan dalam proses pendidikan. Hal tersebut sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal Pasal 6 ayat (4) huruf b ditegaskan bahwa

“Pendekatan berbasis masyarakat dilakukan dengan melibatkan dan memberdayakan potensi lingkungan sebagai sumber belajar seperti keberadaan dan dukungan pegiat seni dan budaya, tokoh masyarakat, alumni, dunia usaha, dan dunia industri.”

Berdasarkan ketentuan tersebut, tradisi ruwat rambut gimbal sebagai salah satu bentuk kearifan lokal masyarakat Dieng memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar berbasis budaya. Selanjutnya, penelitian ini mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang terkandung pada setiap tahapan prosesi ruwat rambut gimbal dengan mengacu pada nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter sebagaimana diatur dalam Permendikbud Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 Pasal 2 Ayat (1) tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal, bahwa:

"PPK dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab."

Berdasarkan kerangka Penguatan Pendidikan Karakter tersebut, analisis dilakukan terhadap setiap tahapan prosesi ruwat rambut gimbal untuk mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Hasil identifikasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai karakter dalam tahapan tradisi ruwat rambut gimbal

Tahapan	Nilai Karakter	Keterangan
Persiapan upacara ruwat rambut gimbal (<i>Rewang</i>).	Gotong royong	Tahapan persiapan upacara memperlihatkan sikap saling bahu membahu antar warga sekitar. Bergotong royong demi mensukseskan acara ruwat rambut gimbal yang akan diselenggarakan.
	Peduli Sosial	Sikap gotong royong tahapan awal persiapan upacara ruwat rambut gimbal juga mencerminkan sikap peduli sosial, yaitu sikap saling peduli terhadap sesama masyarakat yang akan mengadakan acara-acara besar setempat.
Lokasi Tradisi dilaksanakannya Tradisi Ruwat Rambut Gimbal	Peduli Lingkungan Bertanggung jawab	Prosesi tradisi ruwat rambut gimbal dilakukan pada tempat-tempat sakral yang selalu dijaga kelestariannya.
<i>Mengarak</i> anak rambut gimbal	Nilai-nilai religius	Busana yang dikenakan berwarna putih dari kepala sampai kaki, sebagai bentuk berserah diri kepada Tuhan Yang Maha Esa. Mengikuti upacara ruwat adalah sebagai bentuk ikhtiar anak-anak yang memiliki rambut gimbal.
<i>Menjamasi</i> anak rambut gimbal	Bertanggung jawab	Pada tahap <i>jaman</i> , air yang digunakan adalah air yang diambil langsung dari 7 mata air yang terdapat di Dieng. Mata air tersebut juga dijaga dengan baik agar kelestariannya terjaga dan tetap suci.
	Peduli lingkungan	Tujuan menjamasi anak yang akan diruwat sebelum dicukur yaitu sebagai bentuk membersihkan diri sebelum akan dibersihkan atau dicukur.
	Nilai-nilai religius	Tujuan menjamasi anak yang akan diruwat sebelum dicukur yaitu sebagai bentuk membersihkan diri sebelum akan dibersihkan atau dicukur.
Pemotongan rambut gimbal	Bertanggung jawab	Tumpeng robyong yang bermakna gunung, dimana kita sebagai manusia tidak menebang pohon sembarangan dan harus bertanggung jawab dengan apa yang akan kita lakukan, yaitu contohnya dengan melakukan reboisasi.
	Nilai-nilai religius	Bentuk Ingkung yang hadir dalam proses pemotongan rambut gimbal menunjukkan sikap menyembah hanya kepada Tuhan Yang Maha Esa.
	mandiri	Jajanan pasar memiliki petunjuk bahwa dalam menjalankan kehidupan kelak anak yang telah

		diruwat tidak tersesat, berani, serta percaya diri dalam menggapai cita-cita dan impian mereka.
Melarungkan rambut yang telah diruwat	Peduli lingkungan Bertanggung jawab	Setelah rambut dicukur, rambut gimbal kemudian dimasukkan ke dalam kendi tanah liat dan dilarungkan ke aliran sungai yang mengarah ke selatan. Maka demi mensukseskan acara sakral tersebut perlunya sikap menjaga lingkungan dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitar. Oleh karena itu dalam proses melarungkan rambut yang telah dicukur mencerminkan sikap peduli lingkungan dan bertanggung jawab.

Nilai-nilai karakter yang telah diidentifikasi pada setiap tahapan prosesi ruwat rambut gimbal selanjutnya diimplementasikan ke dalam multimedia interaktif sebagai materi pembelajaran seni rupa. Implementasi dilakukan dengan mengintegrasikan setiap tahapan prosesi beserta nilai karakter yang terkandung ke dalam struktur materi, ilustrasi, animasi, narasi, dan latihan sehingga peserta didik tidak hanya mempelajari proses ruwatan sebagai bagian dari budaya lokal, tetapi juga memahami nilai karakter yang terkandung di dalamnya.

Tahap analisis pada model ADDIE dilakukan melalui studi pustaka dan studi lapangan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbasis tradisi ruwat rambut gimbal. Berdasarkan hasil analisis tersebut, materi multimedia disusun mengacu pada kompetensi pembelajaran Seni Rupa kelas VIII yang berlaku pada saat penelitian dilaksanakan, meliputi materi pengertian ilustrasi, jenis-jenis ilustrasi, teknik menggambar ilustrasi, serta praktik menggambar ilustrasi bertema tradisi ruwat rambut gimbal yang diintegrasikan dengan nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).

Tabel 2. Susunan materi di dalam multimedia interaktif ruwat rambut gimbal

No	Materi	Keterangan
1	Pengertian ilustrasi	Berisi tentang materi pengertian menggambar ilustrasi. Materi ini sebagai pengenalan awal tentang apa itu gambar ilustrasi.
2	Jenis-jenis ilustrasi	Berisi tentang materi jenis-jenis gambar ilustrasi dan masing-masing contoh yang bisa mereka temui di kehidupan sehari-hari.
3	Teknik Menggambar Ilustrasi	Berisi tentang materi teknik kering dan teknik basah dalam menggambar ilustrasi.
4	Tahapan dan prosesi ruwat rambut gimbal	Berisi tentang tradisi ruwat rambut gimbal. Materi berupa tinjauan sejarah singkat tradisi ruwat rambut gimbal, tahapan dari awal sampai rambut gimbal di larungkan, hingga makna-makna pada setiap prosesnya.

Perumusan materi multimedia dilakukan berdasarkan kompetensi pembelajaran Seni Rupa kelas VIII serta hasil analisis kebutuhan peserta didik. Materi dirancang untuk mendukung pencapaian kompetensi dalam memahami konsep ilustrasi, mengenali jenis dan teknik menggambar ilustrasi, memahami tahapan serta makna tradisi ruwat rambut gimbal, dan

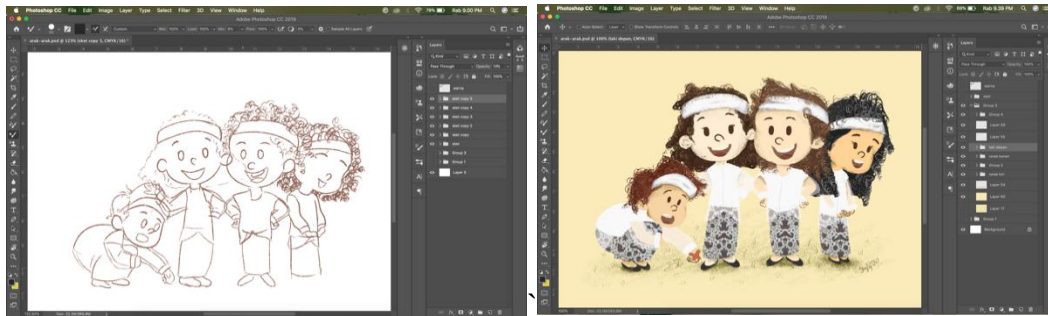
menghasilkan karya ilustrasi bertema tradisi ruwat rambut gimbal. Penyusunan materi juga mengintegrasikan nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang diidentifikasi pada setiap tahapan prosesi ruwat rambut gimbal.

Multimedia interaktif disusun berdasarkan konsep produksi grafis dan audio sebagai dasar pengembangan multimedia interaktif. Pengembangan diawali dengan penyusunan layout berdasarkan gagasan hasil brainstorming yang kemudian didigitalisasikan menggunakan *Adobe Photoshop CC 2019*. Rancangan grafis meliputi pembuatan sketsa, pewarnaan, dan penyempurnaan detail menggunakan pen tablet. Selanjutnya, seluruh aset yang telah disusun dipersiapkan untuk diintegrasikan ke dalam multimedia interaktif berdasarkan flowchart dan storyboard menggunakan *Unity 2020.3.5f1* dan *Visual Studio Community 2019*. Tahapan perancangan konten multimedia interaktif tersebut ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Proses sketsa menggunakan *Adobe Photoshop CC 2019*
Sumber: Dokumen Pribadi

Pengembangan multimedia interaktif disusun secara bertahap. Tahap awal diawali dengan pembuatan sketsa sebagai dasar pengembangan tampilan antarmuka multimedia. Sketsa yang telah dirancang selanjutnya dikembangkan menjadi desain berwarna menggunakan *Adobe Photoshop CC 2019*. Teks, gambar, dan audio yang akan digunakan dipilih berdasarkan hasil analisis kebutuhan serta materi yang telah disusun. Selain itu, disusun pula latar belakang, tombol navigasi, dan tampilan setiap menu sebagai komponen antarmuka multimedia. Selanjutnya, seluruh aset grafis dan audio dipersiapkan untuk diintegrasikan ke dalam multimedia interaktif menggunakan *Unity 2020.3.5f1* dan *Visual Studio Community 2019* sesuai dengan flowchart dan storyboard.



Gambar 4. Tahap pewarnaan menggunakan *Adobe Photoshop CC 2019*
Sumber: Dokumen Pribadi

Konten grafis dan audio merupakan komponen penting dalam perancangan multimedia interaktif. Perancangan kedua komponen tersebut disusun secara sistematis sesuai dengan kebutuhan materi, tujuan pembelajaran, serta rancangan antarmuka yang telah ditetapkan pada tahap desain. Konten yang dirancang meliputi aset grafis dan audio yang akan diintegrasikan ke dalam multimedia interaktif. Rincian rancangan konten grafis dan audio disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Desain Konten Grafis dan Audio Multimedia Interaktif

No	Jenis Konten	Hasil
1.	Grafis	1) Tampilan ikon multimedia interaktif 2) Tampilan latar pembuka 3) Tampilan menu utama 4) Tampilan menu pada multimedia interaktif 5) Tampilan isi 6) Tampilan tombol navigasi 7) Tampilan tombol materi 8) Tampilan contoh ilustrasi
2.	Audio	1) Musik pembuka 2) Musik latar multimedia 3) Suara tombol

Setelah rancangan konten disusun, proses pengembangan diarahkan berdasarkan prosedur model ADDIE dengan mengacu pada flowchart dan storyboard yang telah dirancang. Penyusunan storyboard dilakukan sebagai acuan dalam pengembangan setiap tampilan, navigasi, dan penyajian materi sehingga alur multimedia dirancang secara sistematis. Desain tampilan multimedia interaktif yang memuat struktur navigasi, penyajian materi, serta elemen visual pendukung pembelajaran. Materi mengenai tradisi ruwat rambut gimbal disajikan secara bertahap sesuai dengan urutan prosesi pelaksanaannya agar peserta didik memperoleh pemahaman yang sistematis terhadap setiap tahapan ritual beserta nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Salah satu tampilan materi yang menampilkan tahapan jamasan sebagai bagian dari prosesi ruwat rambut gimbal disajikan pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Multimedia Interaktif
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. Tampilan Multimedia Interaktif
Sumber: Dokumen Pribadi

Multimedia interaktif disusun fitur evaluasi untuk mengukur pencapaian pembelajaran peserta didik pada aspek pengetahuan dan keterampilan. Evaluasi pengetahuan disajikan dalam bentuk soal pilihan ganda yang memuat materi ilustrasi, dengan sistem penilaian yang menampilkan skor secara otomatis setelah seluruh soal selesai dikerjakan. Selain itu, multimedia juga memuat evaluasi keterampilan berupa tugas praktik menggambar ilustrasi bertema tradisi ruwat rambut gimbal sebagai bentuk penerapan konsep yang telah dipelajari. Tampilan evaluasi pengetahuan dan tugas praktik disajikan pada Gambar 5 dan Gambar 6. Multimedia interaktif yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi untuk menilai kelayakan isi materi dan aspek pembelajaran. Penilaian yang dilakukan dengan Ahli Materi dilakukan untuk mengetahui kekurangan susunan materi yang terdapat di dalam multimedia interaktif ruwat rambut gimbal. Ahli Materi dalam pengembangan multimedia ruwat rambut gimbal yang ditunjuk adalah Drs. Iswahyudi, M.Hum, selaku dosen Pendidikan

Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen skala Likert lima tingkat. Hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah skor	Skor rata-rata
1.	Isi materi	27	4,5
2.	Pembelajaran	55	4,6
Jumlah keseluruhan		82	
Rata-rata keseluruhan		4,6	
Presentase keseluruhan		91,11%	
Kriteria kualitas keseluruhan		Sangat Layak	

Setelah dilakukan validasi materi, multimedia interaktif selanjutnya divalidasi oleh ahli media untuk mengetahui kelayakan media dari aspek pembelajaran, materi, serta antarmuka dan navigasi. Validasi media dilakukan oleh Drs. Iswahyudi, M.Hum, selaku dosen Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi media dilakukan untuk mengetahui kekurangan dari produk yang telah dikembangkan sebagai acuan dalam merevisi produk. Selain itu, penilaian ahli media juga digunakan untuk mengkaji dan menilai apakah media yang telah dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen skala Likert lima tingkat. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Jumlah skor	Skor rata-rata
1.	Pembelajaran	23	4,6
2.	Materi	24	4,8
3.	Antarmuka dan navigasi	44	4,89
Jumlah keseluruhan		91	
Rata-rata keseluruhan		4,78	
Presentase keseluruhan		95,78%	
Kriteria kualitas keseluruhan		Sangat Layak	

Hasil validasi menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 4,6 dengan persentase kelayakan 91,11%, sedangkan validasi ahli media memperoleh skor rata-rata sebesar 4,78 dengan persentase kelayakan 95,78%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif telah memiliki kesesuaian isi materi, aspek pembelajaran, serta kualitas antarmuka dan navigasi yang baik, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran ilustrasi pada peserta didik kelas VIII SMP.

Setelah dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, multimedia interaktif selanjutnya diujicobakan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakan dan respons pengguna terhadap media yang dikembangkan. Multimedia interaktif diuji dengan menggunakan skala Linkert dengan 5 skala jawaban, yaitu sangat layak, layak, cukup, kurang layak, dan tidak layak. Tahap pengujian dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran dari penyampaian materi dan aspek media. Jumlah responden yang akan

digunakan adalah sebanyak 32 responden. Kuesioner ditujukan kepada siswa jenjang SMP kelas VIII.

Tabel 6. Hasil pernyataan siswa

No	Deskripsi	Nilai	
		Jumlah skor	Rata-rata
1	Tampilan multimedia menarik	151	8,88
2	Gambar yang disajikan menarik	152	8,94
3	Multimedia interaktif mudah digunakan	149	8,76
4	Materi yang disajikan menarik	153	9
5	Materi yang disajikan mudah dipahami	147	8,64
6	Letak teks, gambar, animasi, dan tombol teratur sehingga mempermudah saya belajar	150	8,82
7	Desain background menarik dan tidak mengganggu pembacaan teks atau gambar	152	8,94
8	Komposisi warna sesuai dan tidak mengganggu pembacaan teks atau gambar	151	8,88
9	Gambar pada materi jelas dan mendukung saya dalam berkarya ilustrasi	150	8,82
10	Gambar pada multimedia mendukung saya untuk belajar	149	8,76
11	Musik latar membuat saya lebih berminat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam belajar	142	8,35
12	Jenis huruf dan ukurannya sesuai sehingga mudah dibaca	151	8,88
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	152	8,94
14	Penyajian materi menggambar ilustrasi dengan cara seperti ini, membuat saya memahami materi pelajaran menggambar ilustrasi	147	8,64
15	Saya senang belajar menggunakan multimedia interaktif	154	9,05
16	Saya ingin belajar menggunakan multimedia interaktif lagi	153	9
17	Multimedia interaktif memudahkan/membantu saya belajar dari rumah	155	9,11
Jumlah keseluruhan		2558	
Rata-rata keseluruhan		4,70	
Presentase keseluruhan		94,044%	
Kriteria kualitas keseluruhan		Sangat Layak	

Berdasarkan hasil kuesioner dari 32 responden mendapatkan nilai sebesar 94,044% sangat setuju dengan adanya multimedia interaktif dapat membantu proses pembelajaran ilustrasi serta mengenalkan budaya yang mencerminkan pendidikan karakter dengan mudah.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif berbasis budaya lokal dengan mengangkat tradisi ruwat rambut gimbal sebagai media pembelajaran ilustrasi bagi peserta didik kelas VIII SMP. Multimedia dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui tahapan analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil analisis menunjukkan bahwa tradisi ruwat rambut gimbal mengandung nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), meliputi religius, mandiri, gotong royong, tanggung jawab, peduli sosial, dan peduli lingkungan, yang selanjutnya diintegrasikan ke dalam materi, ilustrasi, navigasi, serta evaluasi pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa multimedia memperoleh persentase kelayakan sebesar 91,11% dari ahli materi dan 95,78% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba kepada 32 peserta didik kelas VIII SMP memperoleh persentase 94,04% dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu proses pembelajaran ilustrasi sekaligus mengenalkan budaya lokal dan nilai-nilai karakter kepada peserta didik. Oleh karena itu, multimedia interaktif berbasis tradisi ruwat rambut gimbal layak digunakan sebagai media pembelajaran Seni Budaya serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis budaya lokal untuk mendukung pelestarian budaya dan implementasi Penguatan Pendidikan Karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Albizzia, O., & Safitri, W. (2025). Tradisi Ruwatan Rambut Gembel di Dieng Kulon Kecamatan Batur Kabupaten Banjarnegara Provinsi Jawa Tengah. *TheJournalish: Social and Government*, 6(3), 344–350. <https://doi.org/10.55314/tsg.v6i3.1029>.
- Al Maida, K., & Suryaman, M. (2023). Tradisi Ruwatan Rambut Gimbal di Dieng: Sebuah Kajian Semiotika Roland Barthes. *Jurnal Semiotika*, 17(1), 41–53. <https://doi.org/10.30813/s:jk.v17i1.3961>
- Febriyanto, A., Riawanti, S., & Gunawan, B. (2017). Mitos Rambut Gimbal: Identitas Budaya dan Komodifikasi di Dataran Tinggi Dieng. *Jurnal UMBARA: Indonesian Journal of Anthropology*. 2(1)
- Indonesia Kaya. (n.d.). Menyelisik fenomena anak-anak berambut gimbal di Dieng. Retrieved July 10, 2026, from <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/anak-anak-rambut-gimbal-di-dieng-titipan-kyai-kolo-dete/>
- Mongabay Indonesia. (2019). Mengikuti ritual pemotongan rambut gimbal di Dieng, ini ceritanya. Retrieved July 10, 2026, from <https://mongabay.co.id/2019/08/11/mengikuti-ritual-pemotongan-rambut-gimbal-di-dieng-ini-ceritanya/>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Presiden Republik Indonesia. (2003). Undang-undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Presiden Republik Indonesia. (2017). Peraturan Presiden Republik Indonesia, nomor 87 tahun 2017, tentang Penguatan Pendidikan Karakter
- Presiden Republik Indonesia. (2018). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, nomor 20, tahun 2018, tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal.

- Presiden Republik Indonesia. (2021). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57, Tahun 2021, tentang Standar Nasional Pendidikan
- Rohmah, R., Tegeh, I. M. (2022). Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PAI. Jurnal Edutech Undiksa, 10(2), 215-224. DOI: <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.43365>
- Saihu. (2019). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal (Studi di Jembrana Bali). Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam, 8(1), 69–90. <https://doi.org/10.30868/ei.v8i01.364>
- Suryanti, A., Putra, I. N. A. S., Nurrahman. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, 11(2), 147-156. DOI: https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651