

**BALINESE FOLKLORE WEAR: PENGENALAN CERITA RAKYAT BALI  
PADA ANAK USIA DINI MELALUI INOVASI T-SHIRT BERBASIS QR  
CODE GUNA MEMPERTAHANKAN BUDAYA LOKAL DI ERA  
GLOBALISASI**

**I Komang Mardika<sup>1</sup>, Ni Made Yuli<sup>1</sup>, Ni Luh Putu Lina Kartika Putri<sup>1</sup>, I  
Wayan Madiya<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Siswa SMA Negeri Bali Mandara, Jalan Raya Air Sanih, Kubutambahan, Buleleng, Bali, 81172,

Telp/Fax: 085738432485, e-mail: [komangmardika21045@smanbalimandara.sch.id](mailto:komangmardika21045@smanbalimandara.sch.id)

<sup>2</sup>Guru Pengajar SMA Negeri Bali Mandara, Jalan Raya Air Sanih, Kubutambahan, Buleleng, Bali,

81172, Telp/Fax: 081236326265, e-mail: [iwmadiya@gmail.com](mailto:iwmadiya@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh krisis seni dan budaya di Indonesia, terutama pada anak usia dini, disebabkan oleh penggunaan teknologi yang tidak bijak. Anak-anak cenderung lebih suka bermain *gadget* daripada membaca buku cerita langsung, hal ini menyebabkan kurangnya pengetahuan terhadap seni dan budaya lokal seperti cerita rakyat Bali. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan desain dan mekanisme *Balinese Folklore Wear*, 2) Menganalisis dampak inovasi *Balinese Folklore Wear*, dan 3) Mendeskripsikan kelayakan penerapan *Balinese Folklore Wear*. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan model *ADDIE*, dilaksanakan di SMA Negeri Bali Mandara. Subjek penelitian adalah dampak dan efektivitas *Balinese Folklore Wear*, sementara objek penelitian adalah *Balinese Folklore Wear*. Data diolah secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan mekanisme penerapan *Balinese Folklore Wear* melibatkan desain baju dengan *QR Code*, yang memberikan akses ke video edukatif tentang cerita rakyat Bali. Inovasi ini memiliki dampak positif, membantu mengatasi kurangnya pengetahuan anak usia dini terhadap cerita rakyat dan mendukung penanaman budi pekerti. Media yang menarik ini diminati oleh anak-anak dan dianggap sangat membantu. Berdasarkan uji kelayakan, inovasi ini layak diimplementasikan, diharapkan dapat maksimal membantu masyarakat dalam memperkenalkan seni dan budaya.

**Kata Kunci:** Cerita Rakyat Bali, *T-Shirt*, *QR Code*

***BALINESE FOLKLORE WEAR: PENGENALAN CERITA RAKYAT BALI PADA ANAK USIA DINI MELALUI INOVASI T-SHIRT BERBASIS QR CODE GUNA MEMPERTAHANKAN BUDAYA LOKAL DI ERA GLOBALISASI***

**I Komang Mardika<sup>1</sup>, Ni Made Yuli<sup>1</sup>, Ni Luh Putu Lina Kartika Putri<sup>1</sup>, I**

**Wayan Madiya<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Siswa SMA Negeri Bali Mandara, Jalan Raya Air Sanih, Kubutambahan, Buleleng, Bali, 81172,

Telp/Fax: 085738432485, e-mail: [komangmardika21045@smnbalimandara.sch.id](mailto:komangmardika21045@smnbalimandara.sch.id)

<sup>2</sup>Guru Pengajar SMA Negeri Bali Mandara, Jalan Raya Air Sanih, Kubutambahan, Buleleng, Bali,

81172, Telp/Fax: 081236326265, e-mail: [iwmadiya@gmail.com](mailto:iwmadiya@gmail.com)

***ABSTRACT***

This research is motivated by the arts and culture crisis in Indonesia, especially in early childhood, caused by the unwise use of technology. Children tend to prefer playing with gadgets rather than reading story books directly, causing a lack of knowledge of local art and culture such as Balinese folklore. The objectives of this research are: 1) Describe the design and mechanism of Balinese Folklore Wear, 2) Analyze the impact of Balinese Folklore Wear innovation, and 3) Describe the feasibility of implementing Balinese Folklore Wear. The research used a Research and Development approach with the ADDIE model, carried out at Bali Mandara State High School. The research subject is the impact and effectiveness of Balinese Folklore Wear, while the research object is Balinese Folklore Wear. Data was processed descriptively qualitatively. The research results show that the mechanism for implementing Balinese Folklore Wear involves designing clothes with a QR Code, which provides access to educational videos about Balinese folklore. This innovation has a positive impact, helping to overcome young children's lack of knowledge of folklore and supporting the cultivation of good character. This interesting media is popular with children and is considered very helpful. Based on the feasibility test, this innovation is feasible to implement, it is hoped that it can maximally help the community in introducing arts and culture.

**Keywords:** Balinese Folklore, T-Shirt, QR Code

## PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi ini, kemajuan teknologi telah mengubah paradigma pendidikan dan gaya hidup anak-anak, menyelaraskan tantangan baru dalam melestarikan budaya lokal. Indonesia, sebagai negara yang kaya akan keberagaman budaya, menghadapi tugas penting untuk menjaga dan memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal, terutama melalui upaya pembelajaran pada anak-anak usia dini. Indonesia dengan keberagaman budayanya menampilkan warisan adat melalui seni seperti kesenian daerah dan upacara adat. Keindahan seni di berbagai pulau mencakup seni rupa, musik, tari, dan sastra (Budiartawan., dkk 2022). Sastra, sebagai bagian tak terpisahkan, adalah warisan tak ternilai yang membawa nilai-nilai positif, etika, dan norma kesusilaan dari nenek moyang. Cerita rakyat, sebagai wujud sastra, terutama mencerminkan nilai-nilai etika dan moral, berperan sebagai akses ke kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Keberagaman seni dan sastra di Indonesia tidak hanya memperkaya budaya, tetapi juga menyimpan pesan-pesan mendalam yang memiliki relevansi bagi generasi berikutnya.

Bali menjadi tempat berlangsungnya cerita-cerita zaman dahulu, dikenal sebagai cerita rakyat Bali (Bhirawan., dkk). Setiap wilayah pulau ini memberikan latar belakang bagi pemandangan alam yang mengagumkan, sementara warisan cerita rakyatnya menjadi penghubung antara masa lalu dan masa kini. Warisan budaya ini tidak hanya meningkatkan daya tarik Bali, tetapi juga merangkum nilai-nilai dan kebijaksanaan lokal yang diwariskan melalui narasi yang terus hidup dan berkembang. Cerita rakyat Bali memiliki peran sentral sebagai sarana yang membuka wawasan terhadap keberagaman budaya, menjadikan pulau ini sebagai destinasi yang tak terlupakan (Susila., dkk).

Pemanfaatan cerita rakyat sebagai alat pembelajaran bagi anak tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter anak-anak Indonesia dengan memasukkan nilai-nilai budaya lokal. Proses penanaman karakter melalui cerita rakyat terbukti sangat efektif karena cerita tersebut hidup dan berkembang di tengah masyarakat, dan rasa ingin tahu alami anak-anak mendorong mereka untuk memahami dan mempelajari isi cerita rakyat, yang pada akhirnya membentuk karakter yang positif (Bella., dkk 2020).

Namun, di era globalisasi seperti saat ini dapat menimbulkan perubahan pola hidup masyarakat yang lebih modern. Minat anak terhadap cerita rakyat mengalami penurunan, seiring dengan penurunan minat membaca secara umum.

Hasil studi oleh *Central Connecticut State* pada tahun 2016 menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara dalam daftar *Most Literate Nations in the World*. Penurunan minat baca anak tidak hanya disebabkan oleh rendahnya minat membaca secara umum, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kemajuan teknologi dan popularitas permainan digital. Berdasarkan survei BPS, 90,27% anak Indonesia memilih menonton TV dan YouTube setelah sekolah, sedangkan hanya 18,94% yang memilih untuk membaca. Kemunculan permainan digital, seperti gawai dan video game, menyebabkan banyak anak Indonesia kecanduan, mengurangi minat baca mereka, dan berdampak pada kurangnya interaksi sosial yang diperlukan untuk membangun karakter diri anak-anak, bahkan menyebabkan apatisme pada beberapa kasus.

Perkembangan teknologi saat ini telah mengubah cara pembelajaran dan gaya hidup anak-anak. Sejak usia dini, mereka sudah akrab dengan penggunaan *gadget*. Meskipun banyak aplikasi yang dibuat untuk mendukung pembelajaran, namun aplikasi yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal, terutama dari Bali, masih terbatas. Oleh karena itu, melalui penelitian ini, upaya dilakukan untuk

menggabungkan kemajuan teknologi dengan kecenderungan anak-anak terhadap teknologi, dengan mengemas nilai-nilai kearifan lokal dalam sebuah inovasi baju yang dilengkapi dengan cerita rakyat Bali yang diharapkan nantinya dapat mengedukasi anak usia dini secara langsung. Baju *Balinese Folklore Wear* adalah sebuah baju yang berisi tentang ilustrasi cerita rakyat Bali dan dilengkapi dengan *QR code* yang Dimana para konsumen dapat mengakses cerita rakyat Bali secara lengkap berupa video animasi.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain dan mekanisme dari *Balinese Folklore Wear*?
2. Bagaimana dampak yang dihasilkan dari inovasi *Balinese Folklore Wear*?
3. Bagaimana kelayakan penerapan yang dihasilkan dari *Balinese Folklore Wear*?

Adapun tujuan penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan desain dan mekanisme dari *Balinese Folklore Wear*
2. Menganalisis dampak yang dihasilkan dari inovasi *Balinese Folklore Wear*
3. Mendeskripsikan kelayakan penerapan yang dihasilkan oleh *Balinese Folklore Wear*

Manfaat dari dilakukannya penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu: Manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah mampu untuk memperkenalkan cerita rakyat Bali dengan inovasi baju berbasis *QR Code* agar menarik generasi milenial. Manfaat praktis penelitian ini adalah: (1) Bagi peneliti, mampu untuk memadukan anantara kemajuan teknologi agar cerita rakyat Bali dapat dilestarikan. (2) Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman bagi peneliti untuk menerapkan

pengetahuan terhadap masalah yang di hadapi secara nyata ataupun untuk dikembangkan lebih luas lagi. (3) Anak sejak dini dapat mengetahui manfaat dari adanya cerita rakyat Bali melalui inovasi baju berbasis *QR Code*.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*.

### **Kerangka Konsep**

Diagram alir dari penelitian ini berakar pada permasalahan sosial yang mengemuka, yaitu kurangnya pemahaman anak-anak usia dini terhadap cerita rakyat yang merupakan bagian integral dari warisan budaya Bali. Di tengah era globalisasi, masyarakat cenderung beralih ke gaya hidup modern, menyebabkan penurunan minat terhadap kebudayaan lokal. Fenomena ini diperparah oleh kemajuan teknologi yang tidak selalu dimanfaatkan secara bijak, terutama oleh anak-anak usia dini yang lebih tertarik bermain gadget daripada menggali pengetahuan melalui membaca buku cerita secara langsung. Pentingnya mengatasi masalah ini terletak pada fakta bahwa ketidakpahaman anak-anak terhadap seni dan budaya lokal, seperti cerita rakyat Bali, dapat memiliki dampak negatif pada kearifan lokal, khususnya di Bali. Oleh karena itu, konsep ini mengusulkan pengembangan media pembelajaran inovatif dalam bentuk T-shirt berbasis QR code. Media ini akan memuat video animasi yang mempresentasikan cerita rakyat Bali, memberikan aksesibilitas yang menarik dan modern bagi anak-anak usia dini.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dari 21 November-25 Desember 2023, yang berlangsung selama 1 bulan yang bertempat di SMA Negeri Bali Mandara.

### **Sumber Data**

Sumber data pada penelitian ini adalah menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder. Pengambilan sumber data primer dilakukan dengan cara penyebaran angket dan penilaian terhadap *Balinese Folklore Wear*. Penyebaran angket ini dilakukan kepada 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 50 sampel anak-anak secara acak di daerah Kubutambahan. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari kegiatan studi literatur melalui publikasi jurnal-jurnal ilmiah.

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini adalah *Balinese Folklore Wear* serta subjek dalam penelitian ini adalah dampak serta efektifitas penerapan dari inovasi *Balinese Folklore Wear* sebagai media pengenalan cerita rakyat bali kepada anak usia dini.

### **Metode Pemerolehan Data**

Data diperoleh berdasarkan 1) Studi Kepustakaan, untuk mendapatkan teori dan konsep dalam studi kepustakaan dari *Balinese Folklore Wear*, 2) Angket berupa angket validasi pakar ahli media dan materi, serta penyebaran kuesioner kepada orangtua, guru dan anak-anak untuk mengumpulkan data tentang minat baca anakanak 3) Wawancara dengan beberapa responden untuk mendapatkan pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi minat baca anak dan tantangan terhadap inovasi *Balinese Folklore Wear*.

## **Prosedur Pengembangan**

Pembahasan mengenai setiap tahapan pada model ADDIE yang digunakan yaitu sebagai berikut.

### **Tahap *Analysis* (Analisis)**

Analisis dilakukan untuk meningkatkan minat baca anak-anak melalui pemanfaatan teknologi dengan menggabungkan nilai-nilai kearifan lokal, khususnya dari cerita rakyat Bali. Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada anak-anak yang mengalami penurunan minat baca anak, dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kemajuan teknologi dan popularitas permainan digital.

### **Tahap *Design* (Perancangan)**

Berdasarkan hasil analisis selanjutnya dilakukan tahap perancangan *Balinese Folklore Wear* yang berisi ilustrasi cerita rakyat Bali dan dilengkapi dengan *QR Code*.

### **Tahap *Development* (Pengembangan)**

Pada tahap ini *Balinese Folklore Wear* mulai dikembangkan sesuai hasil dari tahap analisis dan perancangan.

### **Tahap *Implementation* (implementasi)**

Pada tahap ini merupakan tahap uji coba terbatas yang dilakukan secara sederhana dengan uji coba kepada 50 anak-anak yang berada di daerah Kubutambahan tersebut. *Balinese Folklore Wear* ini dikatakan praktis jika hasil penilaian praktikalitas telah mencapai kategori baik/praktis.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Tahap Analysis (Analisis)

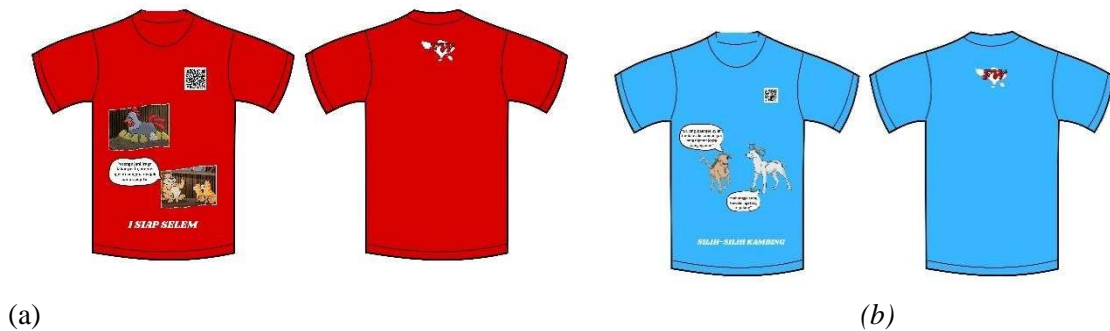
Tahap ini merupakan tahap awal dalam mengembangkan *Balinese Folklore Wear*, dimana peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis karakteristik anak-anak usia dini. Analisis dilakukan untuk mengetahui pemahaman mendalam terhadap masalah dan tantangan yang dihadapi oleh anak-anak usia dini dalam menurunnya minat baca. Dari hasil analisis kebutuhan berdasarkan apa yang ditemukan dilapangan, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi anak-anak untuk lebih baik dalam meningkatkan minat baca. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan *Balinese Folklore Wear* berbasis *QR Code*.

#### Tahap Design (Desain)

Tahap desain merupakan tahap perancangan media pembelajaran interaktif yang berbentuk *QR Code* yang digunakan untuk menayangkan cerita rakyat Bali. Perancangan media, meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan.

##### 1. Pembuatan Desain

Inovasi baju berbasis *QR Code* menayangkan secara keseluruhan cerita rakyat Bali yang akan dibuat. Desain *Balinese Folklore Wear*, Animasi cerita rakyat Bali *QR Code* dan desain dari baju sebagai berikut.



**Gambar 1** a) Desain *Balinese folklore Wear* yang berisi cerita rakyat Bali berjudul *I Siap Selem*;  
 b) Desain *Balinese folklore Wear* yang berisi cerita rakyat Bali berjudul *Silih-silih Kambing*  
*Sumber: Dokumentasi Pribadi*

## Perancangan Materi

Materi yang telah dipilih untuk dikembangkan dalam QR Code memiliki signifikansi besar dalam membantu pemahaman Bahasa pada anak-anak. Materi ini mencakup berbagai aspek, termasuk pengenalan cerita rakyat Bali berjudul "*Siap Selem*" dan "*Silih-silih Kambing*". Semua konten ini didesain dengan sederhana, memastikan kemudahan pemahaman bagi anak-anak dan berkontribusi pada peningkatan pengetahuan anak usia dini sekaligus memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal.

## Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini meliputi proses pembuatan *Balinese Folklore Wear* serta proses kelayakan oleh ahli materi dan ahli media.

### 1. Membuat Produk Media Balinese Folklore wear

Media *Balinese Folklore Wear* ini dibuat yang diawali dengan mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat baju. Bahan baku utama berupa baju kaos polos, bahan sablon yang berkualitas (cat, spons, dll), tali rami, packaing, kartu ucapan, stiker dan double tape. Teknik yang digunakan dalam pembuatan baju *Balinese Folklore Wear* ini yaitu teknik penyablonan alur

dari pembuatan produk ini yaitu 1) menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat desain dengan salah satu cerita rakyat Bali yang dipilih untuk dibuatkan desain pada baju. 2) membuat *QR Code* yang di dalamnya membuat video animasi yang unik, kreatif, menarik, dan tentunya mudah dipahami oleh anak-anak. 3) siapkan kaos untuk di sablon, 4) setelah proses penyablonan selesai, baju langsung dikemas dan siap untuk digunakan. Produk ini dibentuk untuk didesain sedemikian rupa agar dapat menarik para konsumen terutama anak-anak yang berusia 3 sampai 12 tahun.



**Gambar 2** a) Pembuatan Desain *Balinese Folklore Wear*; b) Pembuatan Video Cerita Rakyat Bali; c) Penyablonan; d) Pengemasan; e) Produk *Balinese Folklore Wear*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

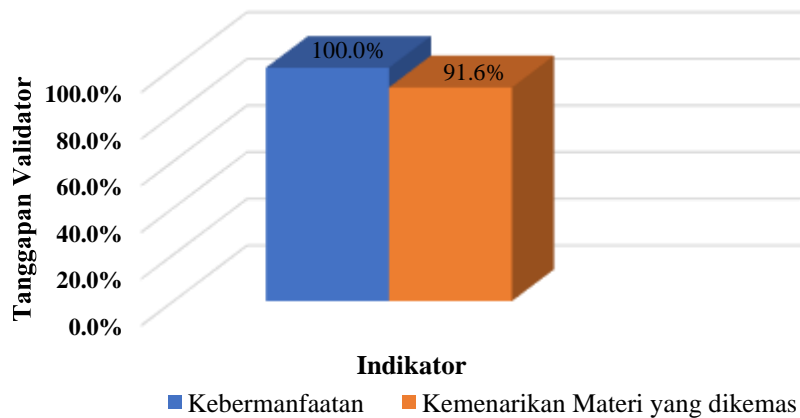
## 2. Uji Validasi

Proses pengujian kelayakan penerapan dari media *Balinese Folklore Wear* divalidasi oleh ahli beberapa dibidangnya yaitu guru Bahasa bali dan ahli desain grafis. Dari ahli tersebut didapatkan hasil sebagai berikut.

### a. Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang validator dalam penelitian ini adalah I Gusti Bagus Weda Sanjaya S.Pd. B selaku guru pengampu mata Pelajaran Bahasa Bali di SMA Negeri Bali Mandara Adapun data hasil Lembar uji ahli materi disajikan pada Gambar 3.

### Hasil Validasi Ahli Materi



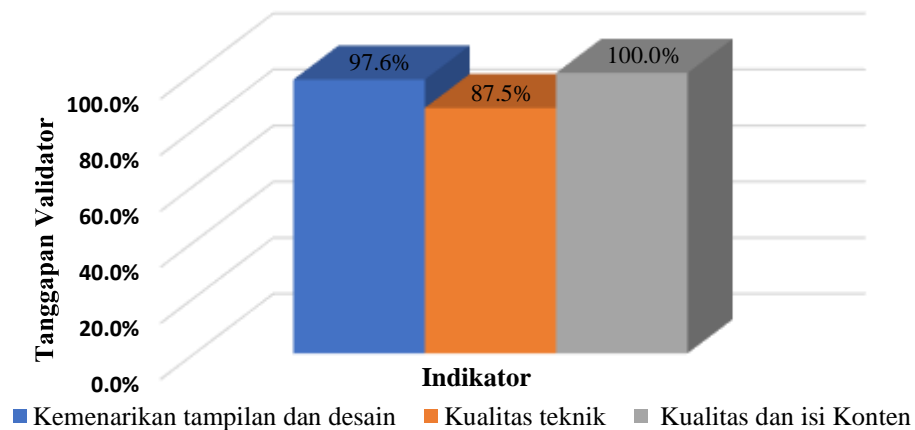
**Gambar 3** Grafik Hasil Validasi Uji Ahli Materi

Berdasarkan hasil uji coba ahli materi pada Gambar 3, dapat diinterpretasikan bahwa skor Kebermanfaatan dari cerita rakyat Bali sebesar 100%, dan kemenarikan materi yang dikemas 91,6%. Nilai tersebut mengacu pada Skala Likert “Sangat Layak”. Artinya ahli materi menyatakan *Balinese Folklore Wear: Pengenalan Cerita Rakyat Bali Pada Anak Usia Dini Melalui Inovasi T-Shirt Berbasis Qr Code* Guna Mempertahankan Budaya Lokal di Era Globalisasi “Sangat Layak” diimplementasikan secara luas.

#### **b. Validasi Ahli Media**

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah I Gede Bintang Arya Budaya, S.Kom.,M.Kom. selaku dosen sekaligus Manager Inkubator Bisnis Institus dan Bisnis di Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali. Adapun data hasil uji ahli media disajikan pada Gambar 4.

#### **Hasil Validasi Ahli Media**



**Gambar 4.4** Grafik Hasil Validasi Uji Ahli Media

Berdasarkan hasil uji coba ahli media pada Gambar 4, dapat diinterpretasikan bahwa skor Kemenarikan tampilan dan desain sebesar 97,6%, Kualitas teknik 87,5%, dan Kualitas serta isi konten sebesar 100%. Nilai tersebut mengacu pada Skala Likert “Sangat Layak”. Artinya ahli media menyatakan *Balinese Folklore Wear: Pengenalan Cerita Rakyat Bali Pada Anak Usia Dini Melalui Inovasi T-Shirt Berbasis Qr Code Guna Mempertahankan Budaya Lokal di Era Globalisasi* “Sangat Layak” digunakan dan diaplikasikan secara luas.

### **Tahap *Implementation* (Implementasi)**

Pada tahap implementasi dilakukan dengan cara menyebarkan produk akhir yang telah divalidasi oleh ahli di uji cobakan kepada anak usia dini di. Pada saat uji coba, anak-anak diberikan penjelasan mengenai *QR Code* yang berisi cerita rakyat Bali yang akan ditonton. Peneliti memperkenalkan diri dan menjelaskan tujuan dari kegiatan yang akan dilakukan. Adapun hasil dokumentasi tahap ini adalah sebagai berikut.



**Gambar 4.5** a) Mengscan *QR Code* Yang Terdapat di Baju; b) Menonton Cerita Rakyat Bali Yang Terdapat di *QR Code*

*Sumber:* Dokumentasi Pribadi

### **Pembahasan Mekanisme Dari Balinese Folklore Wear**

Penelitian ini difokuskan untuk mengeksplorasi bagaimana suatu *interface* dibuat sehingga memungkinkan untuk terjadinya penggabungan/perpindahan yang tak terlihat. Desain baju yang dilengkapi dengan *QR Code* nantinya akan menjadi media digunakan sebagai media maker yang akan dipergunakan saat scan guna menampilkan video yang telah dibuat. Kode ini adalah barcode dua dimensi yang bisa memberikan beragam jenis informasi secara langsung. Untuk membukannya, dibutuhkan scan atau pemindaian dengan smartphone. Di bagian *QR Code* pada baju *Balinese Folklore Wear* disajikan sebuah video edukatif mengenai cerita yang ada di desain baju. Pengembangan inovasi *Balinese Folklore Wear* ini dibantu dengan peranti *MYWEBAR*. Dalam penggunaan peranti ini ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan yaitu sebagai contoh analisis, perancangan, implementasi, dan uji coba. Pada tahap pengujian ini inovasi ini siap digunakan.

## **Dampak yang dihasilkan Dari Balinese Folklore Wear**

*Balinese Folklore Wear* memiliki peran penting dalam mendukung proses penanaman budi pekerti yang luhur terkait dengan etika kepada anak atau generasi penerus bangsa untuk memahami bagaimana sikap dan perilaku dalam kehidupan. *Balinese Folklore Wear* menuangkan cerita rakyat Bali yang di mana terdapat berbagai jenis cerita rakyat Bali yang sesuai dengan desain baju, sehingga mereka bisa memahami cerita rakyat Bali. Selain itu, Dengan adanya *QR Code* pada baju, *Balinese Folklore Wear* dapat mengintegrasikan teknologi modern ke dalam pembelajaran sehingga membantu anak-anak usia dini dapat dijadikan model pembelajaran terbaru sehingga mereka tidak cepat bosan. Penggabungan antara obyek nyata dengan dunia virtual memberikan dampak yang sangat berkesan dan bermakna secara konstektual. *Balinese Folklore Wear* memungkinkan pengguna melihat obyek nyata secara virtual, obyek yang sekiranya cocok dimasukkan dalam penampilan *Balinese Folklore Wear* berupa gambar, video, model 3D, suara, maupun animasi. Lebih menariknya, obyek-obyek virtual ini dianggap hidup oleh pengguna karena penampilan nyata dalam media virtual tersebut. Pengguna teknologi *Balinese Folklore Wear* dapat membantu anak usia dini dalam meningkatkan motivasi dalam pembelajaran serta pemahaman anak usia dini dalam penguasaan bahasa akan lebih cepat.

## **Pengujian Terhadap Kelayakan Balinese Folklore Wear**

Menurut dari hasil analisis validasi ahli materi sebelumnya yang memberikan penilaian dari dua aspek penilaian yang terdiri dari aspek kebermanfaatan dengan persentase yang didapatkan 100%, yang kedua aspek kemenarikan materi yang dikemas dengan persentase 91.6% sehingga diperoleh nilai keseluruhan sebesar 78 dari 80 nilai maksimal dengan persentase 97,5 yang

merupakan nilai rentangan “sangat layak”. Menurut hasil analisis ahli media menilai bahwa *Balinese Folklore Wear* sangat layak untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran cerita rakyat Bali kepada anak-anak usia dini. Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pengenalan kearifan lokal cerita rakyat Bali melalui baju kaos yang dilengkapi dengan *QR Code*.

## **Simpulan dan Saran**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam bab sebelumnya dapat disimpulkan hal sebagai berikut.

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *QR Code* pada *Balinese Folklore Wear* memberikan kontribusi signifikan terhadap penggabungan antara tradisi budaya dan teknologi modern. Hal ini membuka peluang baru dalam penggunaan teknologi untuk melestarikan dan mengajarkan nilai-nilai budaya kepada generasi muda.



2. *Balinese Folklore Wear* tidak hanya berfungsi sebagai pakaian dengan desain yang menggambarkan cerita rakyat Bali, tetapi juga memiliki dampak positif dalam pendidikan anak-anak. Melalui *QR Code*, *Balinese Folklore Wear* dapat menjadi alat pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan teknologi modern.
3. Hasil pengujian kelayakan menunjukkan bahwa *Balinese Folklore Wear* mendapatkan penilaian sangat positif dari ahli materi dan ahli media. Dengan persentase kelayakan mencapai 97,5%, *Balinese Folklore Wear* dianggap "sangat layak" sebagai media pembelajaran cerita rakyat Bali bagi anak-anak usia dini.

### **Saran**

Merujuk pada kendala-kendala yang ditemukan dalam proses penelitian ini, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Perlu pertimbangan untuk memperluas konten *Balinese Folklore Wear*, termasuk opsi informasi tambahan atau materi edukatif lainnya untuk meningkatkan keberagaman pengalaman pembelajaran.
2. Sarankan kerjasama dengan institusi pendidikan untuk menguji efektivitas *Balinese Folklore Wear* di lingkungan pendidikan yang lebih luas dan menyesuaikannya dengan kebutuhan kurikulum.

3. Selain *QR Code*, pertimbangkan pengembangan platform digital interaktif, seperti aplikasi seluler, untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dan menjadikan *Balinese Folklore Wear* lebih dari sekadar pakaian, tetapi juga alat pembelajaran berbasis teknologi yang komprehensif.

### *References*

- Bhirawan, I. D., Wibawa, A. P., & Sarjani, N. P. (2018). Perancangan Buku Cerita Bergambar Dewa Berkepala Gajah Sebagai Cerita Rakyat Bali Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. 10.
- Budiartawan, N. J., Kesiman, M. W., & Darmawiguna, I. M. (2022). PENGEMBANGAN GAME CERITA RAKYAT BALI. 48.
- Asnawi. (2020). 9599Kategori dan Fungsi Sosial Teks Cerita Rakyat Masyarakat Banjar Hulu:sebagai Pengukuh Warisan Kebudayaan Lokal Bangsa. *Jurnal Sastra Indonesia* , 213.
- Harfidz Ali fAlfatihah, I. F. (2021). Sistem Presensi dan Sertifikasi Elektronik Memanfaatkan QR Code Menggunakan Algoritma. *Jurnal Informatika*, 73.
- I Gusti Gede Raka Wiradarma, . I. (2017). Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Balinese Story “I Gede Basur”. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 31.
- Novi Wahyu Anggraeni, d. R. (2022). Perancangan T-Shirt Perjuangan Pemberontakan Peta dan Operasi Trisula DiBlitar. *Jurnal sains dan seni*, 77.

Pertiwi, B. C., Apsari, D., & Wahab, a. (2020). PERANCANGAN BUKU CERITA BERILUSTRASI TENTANG CERITA RAKYAT. 3.