

# Desain Website Interaktif Sastra Daerah “Go’et” untuk Anak Sekolah Dasar Inpres Cunca Lawir Manggarai

Fransiskus Xaverius Advenagung Faran<sup>1\*</sup>, I Wayan Swandi<sup>2</sup>, Ni Luh Sustiawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain, Program Magister, Institut Seni Indonesia Bali  
Jl. Nusa Indah, Sumerta, Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

[sefrifaran0212@gmail.com](mailto:sefrifaran0212@gmail.com)

*Go’et* merupakan salah satu bentuk sastra lisan tradisional yang dapat menjadi media efektif dalam mendidik karakter masyarakat Manggarai, karena mengandung nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Melalui *go’et*, generasi muda dapat belajar tentang kearifan lokal, etika, serta penghargaan terhadap tradisi. Namun, dalam perkembangan zaman yang serba modern, *go’et* semakin jarang dikuasai dan dipahami oleh generasi muda akibat minimnya pewarisan budaya secara langsung. Oleh karena itu, penting untuk memperkenalkan dan mengajarkan *go’et* sejak dini, khususnya melalui pendidikan formal, agar warisan budaya ini tetap lestari serta mampu membentuk karakter dan identitas generasi penerus bangsa. Berangkat dari permasalahan tersebut, saat ini *go’et* telah dijadikan salah satu pokok bahasan dalam mata pelajaran muatan lokal di tingkat sekolah dasar. SD Inpres Cunca Lawir menjadi salah satu sekolah yang mengintegrasikan *go’et* ke dalam pembelajaran muatan lokal. Namun, dalam pelaksanaannya di kelas, pembahasan mengenai topik *go’et* masih menghadapi kendala, khususnya dalam hal keterbatasan fasilitas pendukung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran agar materi *go’et* dapat disampaikan secara lebih efektif dan menarik bagi siswa. Anjuran pemerintah terkait pembelajaran digital menjadi solusi untuk mengangkat topik *go’et* secara digital. Media pembelajaran dirancang menggunakan pendekatan ADDIE dan metode penciptaan S.P. Gustami, sehingga dapat menghasilkan website interaktif sastra daerah Manggarai *go’et*. Website interaktif dipilih karena memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif, dan website ini dilengkapi fitur materi, kamus istilah, dan kuis untuk mendorong interaksi aktif siswa.

**Kata kunci:** *Go’et, Sekolah Dasar, Sastra Daerah, Website Interaktif*

*Go’et* is a form of traditional oral literature that can be an effective medium for educating the Manggarai people, as it contains moral, social, and cultural values that are closely related to everyday life. Through *go’et*, the younger generation can learn about local wisdom, ethics, and respect for tradition. However, in this modern era, *go’et* is increasingly rarely mastered and understood by the younger generation due to the lack of direct cultural inheritance. Therefore, it is important to introduce and teach *go’et* from an early age, especially through formal education, so that this cultural heritage remains preserved and is able to shape the character and identity of the nation’s future generations. Addressing this issue, *go’et* has now been incorporated as a core topic in local curriculum subjects at the elementary school level. SD Inpres Cunca Lawir is one of the schools integrating *go’et* into local curriculum learning. However, in classroom implementation, discussions on *go’et* still face challenges, particularly regarding limited supporting facilities. Therefore, innovative learning media are needed to support the learning process so that *go’et* material can be presented more effectively and engagingly to students. The government’s recommendations regarding digital learning provide a solution for addressing the *go’et* topic digitally. The learning media were designed using the ADDIE approach and S.P. Gustami’s creation method, resulting in an interactive website for Manggarai *go’et* regional literature. An interactive website was chosen because it allows students to engage actively, and the website is equipped with features such as learning materials, a glossary of terms, and quizzes to encourage active student interaction.

**Keywords:** *Go’et, Elementary School, Regional Literature, Interactive Website*

## PENDAHULUAN

Sastra daerah memiliki kedudukan yang sangat penting di masyarakat. Selain sebagai warisan budaya yang perlu dilestarikan, sastra daerah juga berperan sebagai media atau bahan ajar untuk membentuk karakter masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penanaman nilai-nilai sastra daerah dilakukan sejak dini melalui pendidikan di sekolah. Salah satu contoh sastra daerah di Indonesia adalah *go'et*, yakni sastra lisan yang lahir dan berkembang di wilayah Manggarai. *Go'et* merupakan bagian dari warisan budaya yang kaya akan nilai-nilai lokal, mencerminkan kearifan masyarakat setempat, serta berperan penting dalam pewarisan norma, etika, dan identitas budaya kepada generasi muda. *Go'et* memiliki nilai-nilai mendidik yang dapat membentuk karakter masyarakat Manggarai dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai luhur, moral, spiritual, sosial hingga pendidikan tertanam pada setiap ungkapan *go'et* (Jama, 2021).

Sekolah Dasar Impres Cunca Lawir merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang berada di bawah naungan pemerintah kabupaten Manggarai yang terletak di pusat kota Ruteng. sebagai sekolah yang tumbuh dan berkembang di daerah atau lingkungan budaya Manggarai, Sekolah Dasar Impres Cunca Lawir mengangkat topik bahasan budaya dalam pelajaran Muatan Lokal yaitu *go'et*. Dengan mempelajari dan memahami *go'et* sejak dini, nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya dapat ditanamkan lebih awal. Saat ini, tidak semua masyarakat Manggarai memahami *go'et* secara mendalam; pemahaman tersebut umumnya hanya dimiliki oleh tokoh-tokoh tertentu seperti tetua adat, juru bicara, atau *tongka* (Sulastri, 2010). Dalam proses pembelajaran sastra daerah *go'et*, SD Inpres Cunca Lawir menghadapi kendala berupa kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Hal ini menjadi tantangan tersendiri, terutama karena sekolah tersebut menerapkan Kurikulum Merdeka yang menuntut siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang bersifat interaktif, yang dapat diatasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi (Ruswan et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan lebih menarik bagi siswa. Hal ini penting mengingat pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa kurang aktif karena proses pembelajaran lebih terfokus pada guru sebagai penyampai materi. Oleh karena itu, media pembelajaran sastra daerah *go'et* yang dirancang dengan memanfaatkan teknologi sejalan dengan harapan dan rencana kerja Sekolah Dasar Inpres Cunca Lawir, sebagaimana disampaikan oleh kepala sekolah, Ibu Veronika Prisca Apriari Kepe, S.Pd.

Media Pembelajaran digital merupakan istilah yang menggambarkan kombinasi dari mata pelajaran, teknologi, dan strategi yang digunakan untuk membantu guru dan siswa belajar (Hendra et al., 2023). Agar materi dapat dipelajari secara lebih efisien dan menarik, media pembelajaran yang dirancang dikemas dalam bentuk website interaktif. Website interaktif merupakan salah satu jenis website yang merupakan pengembangan dari website dinamis, dengan website interaktif maka terjadi komunikasi dua arah antar pengguna dan sistem atau sesama pengguna (Hagiographa & Insanudin, 2016). Website interaktif dipilih karena dapat digunakan secara efisien dan fleksibel melalui *smartphone* maupun komputer, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Website ini menyajikan berbagai menu seperti materi, kuis, dan kamus yang dapat digunakan secara bebas oleh siswa selama proses pembelajaran. Menurut teori Beird, bahwa penciptaan atau desain website penting untuk memperhatikan unsur visual (UI) dan pengalaman pengguna yang mudah (UX)

hal ini sejalan dengan dua aspek yang penting untuk diperhatikan dalam desain website yaitu estetika dan *usability* (Abdurahman Sidik, 2019), sehingga unsur desain tidak terlepas dari penelitian ini.

## METODE PENCIPTAAN

Pendekatan yang digunakan dalam penciptaan ini adalah model yang dikembangkan oleh Branch dalam pengembangan website, yaitu *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, yang merupakan akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Sugiyono, 2022). Model ADDIE dikombinasikan dengan metode penciptaan yang dikembangkan oleh S. P. Gustami, yang terdiri atas tiga tahap dengan enam langkah sistematis. Tahap pertama, yakni eksplorasi, meliputi dua langkah penting: identifikasi permasalahan dan perumusan solusi sebagai upaya pemecahan permasalahan yang telah diidentifikasi. Selanjutnya, tahap perancangan mencakup proses penggalan serta pengembangan ide atau gagasan, yang kemudian diimplementasikan ke dalam rancangan konkret. Tahap akhir, yaitu perwujudan, mencakup dua langkah esensial: proses realisasi karya sesuai rancangan yang telah disusun, serta pelaksanaan uji coba terhadap karya untuk mengevaluasi efektivitas, kualitas, dan kesesuaiannya dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, integrasi model ADDIE dan metode penciptaan S. P. Gustami memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur dalam proses pengembangan karya (Ningtyas & Sidiyawati, 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Ekspolrasi (Analysis)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Muatan Lokal dan Kepala SD Inpres Cunca Lawir, diperoleh hasil sebagai berikut:

Menurut guru mata pelajaran Muatan Lokal, Ibu Yosefina Santi, S.Pd., Gr.

“*Go’et* merupakan seni sastra daerah Manggarai yang sangat penting untuk dilestarikan dan ditanamkan sejak dini, agar siswa terbiasa mengenalnya dan mampu membawa nilai-nilai tersebut hingga dewasa. Pandangan ini sejalan dengan harapan serta anjuran dari Pemerintah Kabupaten Manggarai, sehingga SD Inpres Cunca Lawir menetapkan *go’et* sebagai salah satu topik utama dalam pembelajaran Muatan Lokal. Namun demikian, ketersediaan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan media pembelajaran untuk topik *go’et* masih tergolong terbatas. Selain itu, topik *go’et* dipilih oleh SD Inpres Cunca Lawir karena rendahnya penggunaan bahasa daerah Manggarai oleh siswa, yang berdampak pada menurunnya minat dan pemahaman terhadap sastra tersebut. Oleh karena itu, diperlukan inovasi untuk meningkatkan minat belajar sekaligus melestarikan budaya Manggarai (wawancara, 10 Maret 2024)”

Menurut Kepala Sekolah SD Inpres Cunca Lawir, Ibu Veronika Prisca Apriari Kepe, S.Pd.

“Proses pembelajaran Muatan Lokal, khususnya *go’et*, selama ini belum menggunakan media digital, sehingga pembelajaran masih bersifat konvensional dan berdampak pada menurunnya minat belajar siswa. Ibu Veronika menjelaskan bahwa sekolah memiliki program pengembangan media pembelajaran sastra daerah untuk semester mendatang. Proses pengembangan tersebut sudah didukung fasilitas internet di sekolah,

meskipun perangkat yang digunakan masih berupa smartphone milik siswa secara pribadi. Oleh karena itu, menurutnya, penelitian ini sangat membantu dalam mendukung program tersebut (wawancara, 10 Maret 2024)”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh solusi bahwa perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sejalan dengan anjuran Pemerintah Republik Indonesia yang mendorong penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran untuk mengasah kemampuan dan kreativitas siswa di bidang teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dinilai mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Salmah et al., 2023), sehingga media pembelajaran *go'et* dikembangkan berbasis website interaktif.

## Perancangan (*Design*)

### 1. Wireframe

*Wireframe* merupakan kerangka dasar dalam perancangan website interaktif yang berfokus pada penataan navigasi sebelum masuk pada tahapan desain visual. **Gambar 1** menunjukkan salah satu contoh *wireframe* dalam perancangan website interaktif sastra daerah *go'et* Manggarai. Penataan navigasi berupa tombol dan ikon perintah dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan website tersebut.



**Gambar 1.** *Wireframe* Website Interaktif *Go'et*  
(Sumber: Faran, 2025)

### 2. Materi *Go'et*

Materi yang digunakan adalah materi yang membahas *go'et* seperti pengertian *go'et*, struktur *go'et*, penggolongan *go'et*, hingga kumpulan *go'et* yang dikemas pada fitur kamus.

### 3. Asset Visual

*Asset visual* berkaitan dengan tampilan *user interface* pada website interaktif. *User interface* adalah tampilan visual pada website interaktif, dengan tampilan visual yang baik dapat membantu pengguna untuk menggunakan website (Auliazmi et al., 2021).

#### a. Background

Konsep *background* yang digunakan adalah latar belakang rumah Desa Adat Wae Rebo yang menjadi salah satu kampung peninggalan bersejarah daerah

Manggarai yang masih asli. Penggunaan latar belakang desa adat ini untuk memperkuat kesan budaya Manggarai.



**Gambar 2.** *Background* Rumah Desa Adat Wae Rebo  
(Sumber: Faran, 2025)

### **b. Karakter**

Karakter yang digunakan adalah karakter siswa dengan ekspresi riang gembira. Dengan karakter riang dapat menggambarkan semangat dalam belajar.



**Gambar 3.** Siswa Dengan Karakter Riang Gembira  
(Sumber: Faran, 2025)

### **c. Asset Property**

*Asset property* berkaitan dengan unsur pelengkap seperti icon dan button sebagai navigasi pada website interaktif.



**Gambar 4.** Asset Property Icon Home  
(Sumber: Faran, 2025)

#### d. Warna

Warna merupakan elemen penting yang dapat memengaruhi daya tarik dan respons emosional pengguna (Fajar Paksi, 2021), oleh karena itu, dalam penelitian ini, warna menjadi unsur krusial dalam perancangan website interaktif. Warna-warna cerah dipilih untuk meningkatkan semangat dan kenyamanan belajar siswa. Selain itu, format warna yang digunakan adalah format digital RGB.



**Gambar 5.** Palet Warna  
(Sumber: Faran, 2025)

#### e. Tipografi

Tipografi berkaitan dengan pemilihan hingga penataan huruf. Dalam penelitian ini font yang digunakan adalah font dengan jenis dekoratif dan *font Serif*, hal ini dikarenakan media yang diciptakan adalah media digital.



**Gambar 6.** Tipografi  
(Sumber: Faran, 2025)

## f. Mockup

*Mockup* adalah representasi visual dari desain tampilan sebuah website interaktif, mockup memiliki tampilan yang lebih lengkap dari wireframe, unsur-unsur desain dituangkan pada bagian ini sehingga memberikan kesan visual yang nyata dari sebuah website interaktif yang akan dirancang. **Gambar 7** merupakan *mockup* menu utama dari website interaktif *go'et* manggarai. Pada menu utama terdapat beberapa pilihan menu yang akan mengantar pengguna sesuai kebutuhannya seperti materi, quis dan kamus.



**Gambar 7.** *Mockup* Menu Home Website Interaktif *Go'et*  
(Sumber: Faran, 2025)

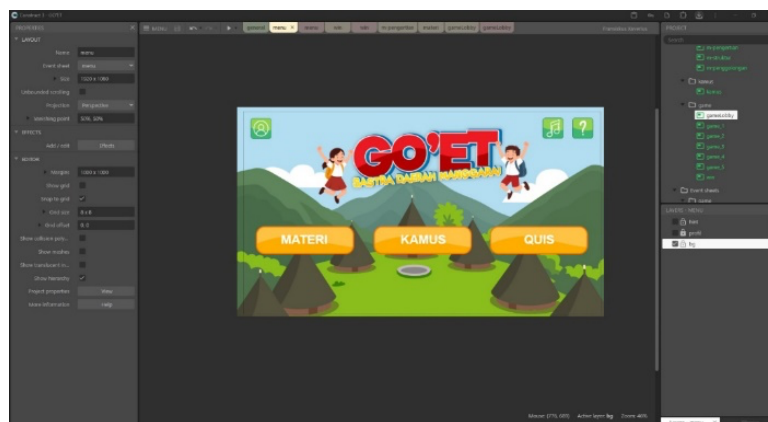
## Perwujudan (Development & Implementation)

### 1. Development

Tahap *development* dikerjakan menggunakan software construct3 yaitu software pengembangan berbasis HTML5. HTML5 merupakan pengembangan bahasa HTML yang lebih maju dengan makna semantik yang lebih kaya, mengubah HTML dari bahasa markup sederhana menjadi platform canggih yang penuh fitur dan antarmuka interaktif (Syafri et al., 2018).

#### a. Desain Antarmuka (*User Interface*)

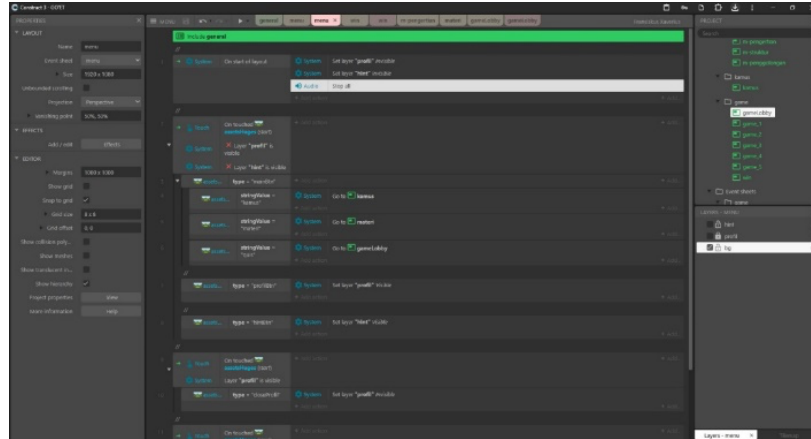
Desain antar muka dalam proses produksi merupakan langkah yang dilakukan untuk menyatukan segala sesuatu elemen desain yang telah disiapkan sebelumnya menjadi satu kesatuan untuk sesuai dengan mockup yang telah disiapkan.



**Gambar 8.** Proses Desain UI  
(Sumber: Khoirullah, 2025)

## b. Menambahkan Fitur Interaktif

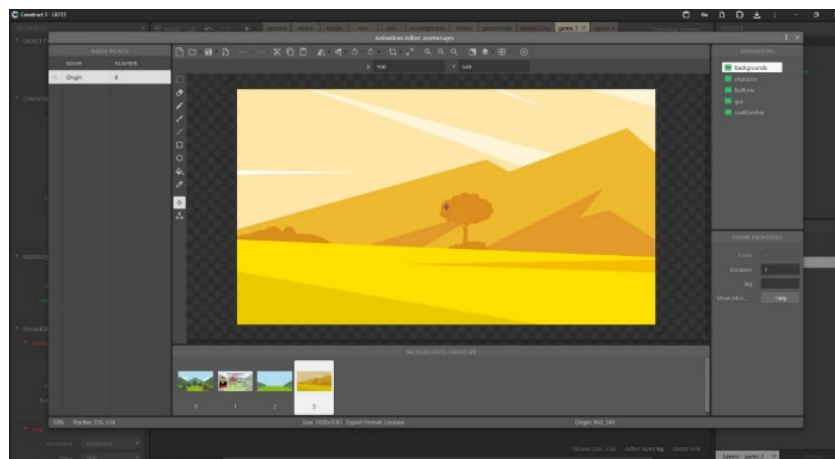
Fitur interaktif dilakukan untuk mengaktifkan navigasi seperti tombol untuk mengakses menu, mengaktifkan fitur *scroll*, hingga audio. Menggunakan *Construct 3* fitur interaktif tidak perlu diaktifkan dengan menggunakan atau menulis code, tapi menggunakan *event sheet* atau logika.



**Gambar 9.** Proses Menambahkan Fitur Interaktif  
(Sumber: Khoirullah, 2025)

## c. Menambah halaman

Website interaktif merupakan salah satu sistem *multi page* atau memiliki banyak halaman sesuai kebutuhan pengguna sehingga dalam penciptaan ini terdapat beberapa halaman sesuai fungsinya masing-masing serta sesuai *scene* urutan yang telah dirancang. Untuk menghubungkan layout dilakukan pada tahapan fitur interaktif.

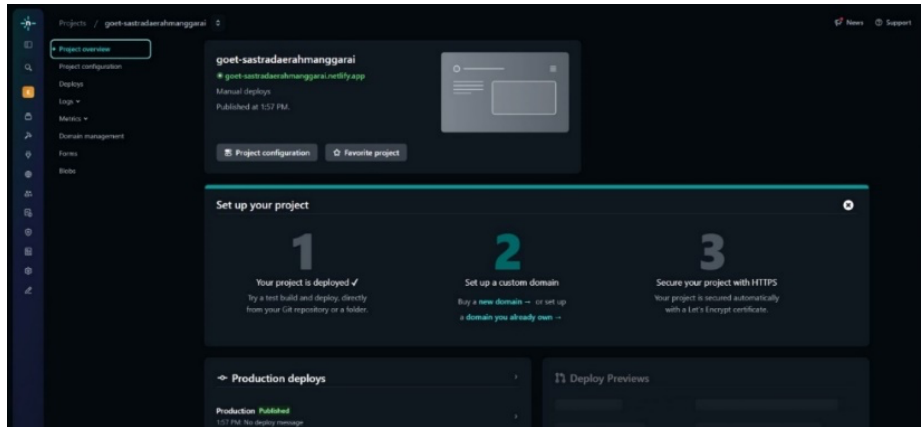


**Gambar 10.** Proses Menambahkan Halaman  
(Sumber: Khoirullah, 2025)

## d. Hosting

*Hosting* merupakan jasa layanan internet yang digunakan sebagai server dari website interaktif yang dirancang agar dapat diakses secara luas (Kurniansyah & Sinurat, 2020). Gambar 11 merupakan proses hosting website interaktif *go'et* pada layanan *netlify.app*.





**Gambar 11.** Proses *Hosting*  
(Sumber: Khoirullah, 2025)

## 2. Implementation

### a. Presentasi Media

Tahapan implementasi dimulai dengan presentasi melalui poster yang berisi informasi dan *barcode* dari website interaktif sastra daerah *go'et* agar dalam mempermudah dalam mengakses website. Poster dikemas dalam format *file pdf* dan *jpg* dengan ukuran yaitu A4.



**Gambar 12.** Poster Website Interaktif *Go'et*  
(Sumber: Faran, 2025)

## **b. Pengujian Media**

### **Ahli Media (Website)**

Pengujian ahli website dilakukan oleh Bapak Ketut Jaya Atmajaya, S.Kom., M.Kom. (Dosen sekaligus tim pengembang website atau sistem informasi kampus Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia) dengan bidang keahlian yaitu website. Berdasarkan hasil uji coba, media website memperoleh skor 44 dengan persentase 88%, yang termasuk dalam klasifikasi baik dengan kategori sedikit revisi. Adapun revisi yang dilakukan mengacu pada saran dan masukan dari ahli, yakni penyesuaian ukuran font pada form input nama dan kelas agar tidak melebihi form field, serta penggunaan warna font yang lebih gelap pada tampilan skor untuk meningkatkan keterbacaan nama dan kelas.

### **Ahli Media (Desain)**

Pengujian oleh ahli desain dilakukan secara langsung oleh Bapak Dr. I Ketut Sutarwiyasa, S.Sn., M.Si. (dosen di Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia), yang memiliki keahlian di bidang desain. Berdasarkan hasil uji coba oleh ahli media desain, diperoleh skor 30 dengan persentase 85%, yang termasuk dalam klasifikasi baik dengan kategori sedikit revisi. Adapun revisi yang dilakukan mengacu pada saran dan masukan dari ahli, yaitu pemilihan jenis huruf pada materi yang lebih mudah dibaca oleh siswa sekolah dasar.

### **Ahli Materi**

Pengujian materi dilakukan secara langsung oleh Ibu Yosefina Santi, S.Pd., Gr (guru SD Inpres Cunca Lawir), yang merupakan pengampu mata pelajaran Muatan Lokal sekaligus narasumber dalam proses penciptaan media ini. Pengujian dilakukan secara daring melalui *google form*. Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh skor 25 dengan persentase 100%, yang termasuk dalam klasifikasi sangat baik dengan kategori tidak perlu direvisi. Adapun masukan yang diberikan menyatakan bahwa media pembelajaran ini sangat sesuai dengan kebutuhan siswa, karena tampilan yang menarik serta penyajian materi dengan bahasa yang mudah dipahami, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

### **Uji Coba Perorangan**

Uji perorangan dilakukan terhadap tiga orang siswa kelas V SD Inpres Cunca Lawir yang dipilih berdasarkan kategori kemampuan belajar, yaitu baik, cukup, dan kurang. Uji coba dilaksanakan secara daring melalui *zoom meeting*, dengan instrumen evaluasi berupa angket yang disebarakan menggunakan *google form*. Hasil analisis data dari uji coba kelompok kecil memperoleh hasil yaitu responden 1 memperoleh total skor 33 dengan persentase 94%. Responden 2 memperoleh total skor 32 dengan persentase 91%. Responden 3 memperoleh total skor 33 dengan persentase 94%. Adapun rata-rata persentase tingkat pencapaian yaitu  $279 : 3 = 93\%$ . Berdasarkan tabel konversi tingkat pencapaian 93% termasuk dalam kualifikasi sangat baik dengan kategori tidak perlu direvisi.

### **Uji Coba Kelompok Kecil**

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap sembilan orang siswa kelas V SD Inpres Cunca Lawir yang dipilih berdasarkan kategori tiga orang siswa kemampuan baik, tiga orang siswa kemampuan cukup, dan tiga orang siswa kemampuan kurang. Uji coba dilaksanakan secara daring melalui *zoom meeting*, dengan instrumen evaluasi berupa angket yang disebarakan menggunakan *google form*. Hasil analisis data dari uji coba kelompok kecil memperoleh hasil yaitu responden 1 memperoleh total skor 35 dengan persentase 100%. Responden 2 memperoleh total skor 31 dengan persentase 88%. Responden 3 memperoleh total skor 32 dengan persentase 91%.

Responden 4 memperoleh total skor 33 dengan persentase 94%. Responden 5 memperoleh total skor 31 dengan persentase 88%. Responden 6 memperoleh total skor 34 dengan persentase 97%. Responden 7 memperoleh total skor 34 dengan persentase 97%. Responden 8 memperoleh total skor 35 dengan persentase 100%. Responden 9 memperoleh total skor 34 dengan persentase 97%. Adapun rata-rata persentase adalah sebagai berikut  $852 : 9 = 94,6\%$ . Berdasarkan data tabel konversi skor 94,6% termasuk kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi.

### Evaluation

Evaluasi merupakan tahap yang dilakukan untuk menyempurnakan website interaktif sastra daerah *go'et* berdasarkan masukan yang diperoleh selama proses uji coba. Berdasarkan hasil uji media website, terdapat beberapa revisi yang dilakukan, antara lain penyesuaian ukuran font pada form input nama dan kelas agar teks tidak melebihi form field, serta penggantian warna font pada tampilan skor menjadi warna hitam, yang sebelumnya berwarna kuning, untuk meningkatkan keterbacaan. Selain itu, revisi juga dilakukan berdasarkan arahan dari ahli desain, yaitu penggantian jenis font agar lebih mudah dibaca oleh siswa; perubahan dilakukan dari font arial menjadi font dekoratif lilita one.

### SIMPULAN

Sastra daerah *go'et* merupakan bagian penting dari warisan budaya Manggarai yang perlu dilestarikan dan diajarkan sejak dini. Untuk mendukung proses pembelajaran *go'et*, SD Inpres Cunca Lawir membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, salah satunya berupa media berbasis website interaktif. Oleh karena itu, dalam penelitian ini telah dirancang dan dikembangkan media pembelajaran berbasis website interaktif untuk *go'et*.

Berdasarkan hasil uji coba, media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui berbagai tahap validasi, baik oleh ahli maupun oleh pengguna. Uji coba oleh ahli media (website) memperoleh skor 44 dengan persentase 88%, termasuk kategori baik dengan sedikit revisi. Uji coba oleh ahli desain memperoleh skor 30 dengan persentase 85%, juga termasuk kategori baik dengan sedikit revisi. Uji coba oleh ahli materi, yaitu guru mata pelajaran Muatan Lokal, memperoleh skor 25 dengan persentase 100%, termasuk kategori sangat baik dengan tidak perlu direvisi.

Selain itu, uji coba perorangan yang melibatkan tiga siswa dengan tingkat kemampuan berbeda (baik, cukup, dan kurang), menghasilkan total skor 279, dengan tingkat pencapaian sebesar 93%, termasuk kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi. Uji coba kelompok kecil yang melibatkan sembilan siswa dari berbagai tingkat kemampuan memperoleh total skor 852, dengan tingkat pencapaian sebesar 94,6%, yang juga masuk dalam kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis website interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran sastra daerah *go'et* di SD Inpres Cunca Lawir. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat, pemahaman, serta keterlibatan siswa dalam pelestarian sastra daerah sejak usia dini.

### DAFTAR RUJUKAN

Abdurahman Sidik. (2019). Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Prespektif Desain. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciur>

- beco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\_SISTEM\_PEMBETUNGAN\_TERPUSAT\_STRATEGI\_MELESTARI
- Auliazmi, R., Rudiyanto, G., & Utomo, R. D. W. (2021). KAJIAN ESTETIKA VISUAL INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI RUANGGURU AESTHETIC STUDIES OF VISUAL INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF THE RUANGGURU APPLICATION. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 4(1). <https://doi.org/10.25105/jsrr.v4i1.9968>
- Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Hagiographa, H., & Insanudin, E. (2016). Perancangan Aplikasi T-EDU (Telkom University Education) Berbasis Web Interaktif. *Universitas Telkom Bandung*.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media_pembelajaran_berbasis_digital.pdf)
- Jama, K. B. (2021). KAJIAN EKOFEMINISME DALAM ESTETIKA SASTRA GOET PAKI ATA KARYA YOSEPH NGADUT. *Jurnal Lazuardi*, 4(1). <https://doi.org/10.53441/jl.vol4.iss1.52>
- Kurniansyah, M. I., & Sinurat, S. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Server Hosting dan Domain Terbaik untuk WEB Server Menerapkan Metode VIKOR. *JSON (Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika)*, 2(1).
- Ningtyas, N. W., & Sidiyawati, L. (2023). Legenda Desa Jatikerto sebagai Inspirasi Kreasi Penciptaan Motif Batik Tulis untuk Busana Wanita. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(7). <https://doi.org/10.17977/um064v3i72023p1061-1080>
- Ruswan, A., Sholihah Rosmana, P., Husna, M., Nurhikmah, I., Irsalina, S., Azahra, R., & Faqih, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8.
- Salmah, S., Affan, S., & Fuadi, A. (2023). Analisis Manfaat Teknologi dan Informasi dalam Mendukung Kemajuan Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital di MTs Nurul Islam Dusun IX Desa Suka Maju Tanjung Pura. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 2(1). <https://doi.org/10.56832/edu.v2i1.189>
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. Alfabeta.
- Sulastri, M. (2010). Go'et (Ungkapan Tradisional) dalam Bahasa Manggarai : Tinjauan Makna dan Fungsi.
- Syafrizal, A., Andika, R., & Panggabean, A. P. (2018). Perancangan Game Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan HTML 5 Berbasis Multimedia Interaktif. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 6.