

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL ANYAMAN BAMBURU PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS VI SEKOLAH DASAR

Dandy Haryanto Putra¹, Arfilia Wijayanti², Riris Setyo Sundari³

DOI : 10.26877/jwp.v5i2.23685

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal kriya anyam pada materi persendian manusia, guna meningkatkan pemahaman siswa sekaligus melestarikan seni lokal Indonesia. Media dikembangkan dengan bantuan Canva sebagai *platform* desain visual yang menarik, dipadukan dengan kriya anyam sebagai alat peraga konkret. Penelitian menggunakan metode R&D model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data diperoleh melalui validasi ahli materi, ahli media, guru kelas, serta uji coba siswa. Instrumen berupa angket penilaian kelayakan media, angket respon guru, dan kuesioner siswa. Hasil validasi ahli materi menunjukkan kelayakan 95%, ahli media 98%, guru kelas 95%, dan respon siswa 90%, dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba menunjukkan media ini efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi persendian manusia dan memperoleh respon positif karena media dinilai interaktif dan mudah dipahami. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis kearifan lokal ini layak digunakan dalam pembelajaran dan diharapkan menjadi referensi bagi pengembangan media digital inovatif lainnya.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, Canva, persendian pada manusia.

Abstract

This study aims to develop interactive learning media based on local wisdom of weaving crafts on the subject of human joints, in order to improve students' understanding while preserving local Indonesian art. The media was developed with the help of Canva as an attractive visual design platform, combined with weaving crafts as concrete teaching aids. The study used the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) R&D method. Data were obtained through validation by material experts, media experts, class teachers, and student trials. The instruments were in the form of a media feasibility assessment questionnaire, a teacher response questionnaire, and a student questionnaire. The results of the material expert validation showed 95% feasibility, 98% from media experts, 95% from class teachers, and 90% from student responses, with a very feasible category. The trial results showed that this media was effective in improving students' understanding of the subject of human joints and received positive responses because the media was considered interactive and easy to understand. Thus, this local wisdom-based learning media is suitable for use in learning and is expected to be a reference for the development of other innovative digital media.

Keyword: development, learning media, Canva, joints in humans.

Received 3 Juli 2025
Approved 21 Juli 2025
Published 20 Agustus 2025

Putra, D. H., Wijayanti, A., & Sundari, R. S.
(2025). Pengembangan Media Pembelajaran
Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Anyaman
Bambu Pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar.
Jurnal Wawasan Pendidikan, 5(2), 947-956



Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Kota Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ dandyhputra@gmail.com

² ririssetyo@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) bertujuan membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah yang mendasar, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta meningkatkan rasa ingin tahu terhadap alam semesta dan fenomena di sekitarnya. Pembelajaran ini mencakup berbagai bidang seperti biologi, fisika, kimia, dan ilmu bumi (Wahyuni, 2022: 118). Pemberdayaan kemampuan berpikir tingkat tinggi, khususnya dalam pembelajaran IPA merupakan salah satu ciri dari pembelajaran abad 21 (Wijayanti, 2022: 131). Pesatnya perkembangan sains dan teknologi dan informasi, menuntut manusia untuk semakin kritis dan kreatif dalam menyesuaikan diri dalam segala aspek kehidupan. Aspek pendidikan salah satunya, merupakan aspek yang sangat menentukan maju mundurnya suatu kehidupan yang semakin ketat persaingannya (Wijayanti, 2017: 30).

Media Interaktif, beragam tergantung pada lingkup aplikasi serta perkembangan teknologi multimedia itu sendiri. Multimedia tidak hanya memiliki makna antara teks dan grafik sederhana saja, tetapi juga dilengkapi dengan suara, animasi, video, dan interaksi. Sambil mendengarkan penjelasan dapat melihat gambar, animasi maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks (Sutopo, 2008: 2).

Pengertian kearifan lokal secara etimologi, kearifan lokal (*local wisdom*) terdiri dari dua kata, yakni kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Sebutan lain untuk kearifan lokal diantaranya adalah kebijakan setempat (*local wisdom*), pengetahuan setempat (*local knowledge*) dan kecerdasan setempat (*local genius*). Sedangkan menurut Chaipar menjelaskan bahwa kearifan lokal adalah tatanan hidup yang diwarisi dari satu generasi ke generasi lain dalam bentuk agama, budaya, atau adat istiadat yang umum dalam sistem sosial masyarakat (Chaiphar, 2013: 17). Kearifan lokal dapat dipandang sebagai identitas bangsa, terlebih dalam konteks Indonesia yang memungkinkan kearifan lokal bertransformasi secara lintas budaya yang pada akhirnya melahirkan nilai budaya nasional. Dari pendapat para ahli di atas, dapat diambil benang merah bahwa kearifan lokal merupakan gagasan yang timbul dan berkembang secara terus-menerus di dalam sebuah masyarakat berupa adat istiadat, nilai, tata aturan/norma, budaya, bahasa, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari.

Pendidikan berbasis kearifan lokal, kearifan lokal dalam hal ini juga dapat disebut dengan keunggulan lokal, *local genius* atau *local wisdom*, seperti yang dikatakan oleh Kemendikbud bahwa Istilah *local wisdom*, *local genius*, kearifan Lokal, yang kemudian disebut keunggulan lokal (Prasetyo, 2013: 3). Kearifan lokal dapat dimasukkan ke dalam

pendidikan sebagai salah satu usaha untuk melestarikan budaya lokal yang terdapat pada suatu daerah. Berbagai macam kesenian tumbuh dan berkembang dan membaaur dengan kehidupan masyarakat Jawa, baik di daerah pesisir maupun di pegunungan (Sundari, 2021: 113). Pendidikan seni juga berfungsi secara multikultural, yang mengandung makna. Pendidikan seni menumbuh kembangkan kesadaran kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan mancanegara (Sundari, 2016: 62).

Tujuan pendidikan berbasis kearifan lokal pendidikan berbasis kearifan lokal tentu memiliki tujuan yang bersifat positif bagi peserta didik, seperti dikatanakan oleh (Pingge, 2017) yang menyebutkan beberapa tujuan pendidikan berbasis kearifan lokal yaitu Agar siswa mengetahui keunggulan lokal daerah tempat tinggal, memahami berbagai aspek yang berhubungan dengan kearifan lokal tersebut. Pembelajaran yang dilakukan dirasa biasa saja atau terkesan kurang menarik bagi siswa, kurangnya inovasi dalam pemilihan media dan model pembelajaran menjadi beberapa faktor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran (Wijayanti, 2023: 5212). Mampu mengolah sumber daya, terlibat dalam pelayanan/jasa atau kegiatan lain yang berkaitan dengan keunggulan, sehingga memperoleh penghasilan sekaligus melestarikan budaya, tradisi, dan sumber daya yang menjadi unggulan daerah, serta mampu bersaing secara nasional dan global. Siswa diharapkan mencintai tanah kelahirannya, percaya diri menghadapi masa depan, dan bercita-cita mengembangkan potensi lokal, sehingga daerahnya bisa berkembang pesat seiring dengan tuntutan era globalisasi dan informasi.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Tlogosari Wetan 01, diketahui bahwa dari lima media konkret yang tersedia di sekolah tersebut, seperti kerangka manusia, media konkret berbentuk tangan, alat peraga konkret berbentuk tulang sendi, dan model bentuk-bentuk alat gerak, semuanya belum memanfaatkan unsur kearifan lokal dalam pengembangannya. Media-media tersebut umumnya hanya berfungsi sebagai alat bantu visual yang bersifat statis, tanpa adanya unsur interaktivitas berbasis teknologi ataupun muatan lokal yang relevan dengan budaya sekitar. Sementara itu, meskipun di sekolah tersebut telah tersedia beberapa media pembelajaran interaktif, belum seluruh alat peraga yang digunakan bersifat interaktif, khususnya dalam hal integrasi antara media konkret dengan teknologi digital.

Lebih jauh, belum ditemukan adanya alat peraga konkret yang memadukan unsur kearifan lokal dan teknologi digital secara interaktif, seperti barcode yang memuat penjelasan materi. Pada umumnya, alat peraga yang tersedia di sekolah-sekolah dasar tersebut berasal dari bantuan pemerintah atau pembelian langsung dari pihak sekolah, yang cenderung bersifat konvensional dan tidak memuat nilai kearifan lokal. Oleh karena itu, inovasi pengembangan media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti ini berfokus pada pembuatan alat peraga konkret berbasis kearifan lokal berupa wayang dengan kriya anyam bambu, yang dilengkapi fitur interaktif berupa *barcode*. Melalui *barcode* ini, siswa dapat mengakses penjelasan digital mengenai materi sendi pada manusia dalam pembelajaran IPAS kelas VI. Media ini juga dirancang agar dapat digerakkan, khususnya pada bagian tangan dan kaki wayang untuk menirukan pergerakan alat gerak manusia sebagaimana alat peraga umumnya.

Hasil temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa penggunaan media berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Fitriani, 2021). Selain itu, penelitian oleh Sari (2022) juga

menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif berbasis teknologi, seperti *barcode* atau *QR code*, mampu meningkatkan pemahaman siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini mencoba mengembangkan media yang belum terpenuhi, yaitu belum adanya alat peraga konkret berbasis kearifan lokal yang interaktif dan terintegrasi dengan teknologi sederhana seperti *barcode* dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) dengan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal anyaman bambu pada materi sendi manusia mata pelajaran IPAS kelas VI SD.

1. *Analyze*(Analisis)
Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan di SDN Tlogosari Wetan 01 Semarang, yaitu belum tersedianya media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan kearifan lokal.
2. *Design*(Perancangan)
Perancangan media pembelajaran dilakukan melalui pembuatan desain alat peraga interaktif berupa wayang kriya anyam bambu yang dilengkapi barcode untuk penjelasan materi.
3. *Develop*(Pengembangan)
Produk dikembangkan dan divalidasi oleh dosen ahli dan guru praktisi melalui angket validasi materi dan media berbasis skala Likert (skor 1-5).
4. *Implement*(Implementasi)
Uji coba lapangan dilaksanakan pada April 2025 di SDN Tlogosari Wetan 01 Semarang dengan melibatkan guru dan peserta didik kelas VI. Data diperoleh dari angket respon guru dan siswa.
5. *Evaluate*(Evaluasi)
Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi dan uji coba, menggunakan data kualitatif dari angket skala Likert. Penilaian mencakup aspek kevalidan materi, media, dan respon pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan (*Analysis*)
Ditemukan media pembelajaran yang digunakan sebelumnya kurang interaktif hanya berupa *Powerpoint*. Diperlukan media yang lebih menarik, kreatif, dan berbasis kearifan lokal. Analisis materi yang dikembangkan adalah persendian pada manusia.

Tabel analisis kebutuhan

| Media yang sudah ada | Interaktif | Kearifan Lokal |
|----------------------|------------|----------------|
| Kerangka manusia | ✓ | ✗ |

| Media yang sudah ada | Interaktif | Kearifan Lokal |
|---|------------|----------------|
| Media berbentuk tangan | ✗ | ✗ |
| Alat peraga konkrit bentuk tulang sendi | ✗ | ✗ |
| Bentuk-bentuk alat gerak | ✗ | ✗ |

2. Perancangan Media (*Design*)

Desain ini disusun dalam bentuk *storyline* guna memberikan gambaran alur media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berikut rancangan desain media yang dibuat:

Tabel *storyline*

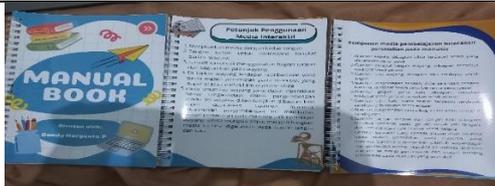
| Halaman/Menu | Isi Konten/Fitur | Keterangan |
|-----------------------------|--|------------------------------------|
| Halaman Awal | Judul Materi, Gambar Visual, Tombol “Mulai” | Desain menarik berbasis Canva |
| Menu Utama | Pilihan Menu: Materi, Capaian, Tujuan, ATP, Quiz, Profil | Navigasi sederhana & interaktif |
| Materi Pembelajaran | Pengertian Sendi, Jenis-Jenis Sendi, Penyakit pada Sendi | Bergambar, sederhana, interaktif |
| Capaian Pembelajaran | Indikator capaian pembelajaran | Sesuai kurikulum IPAS |
| Tujuan Pembelajaran | Tujuan spesifik pembelajaran persendian | Kontekstual, jelas |
| Alur Tujuan | Penjabaran langkah pembelajaran (ATP) | Sistematis |
| Quiz | Evaluasi pemahaman (pilihan ganda, gambar interaktif) | Mengukur pemahaman peserta didik |
| Profil Penyusun | Nama penyusun, deskripsi media | Informasi pembuat media |
| QR Code | Akses cepat ke Canva | Dihubungkan ke semua menu |
| Alat Peraga Wayang | Kriya anyam berbentuk wayang | Digunakan saat praktik menjelaskan |

3. Pengembangan Media (*Development*)

- Media dibuat dengan Canva (*interaktif, hyperlink, suara, gambar, video*)
- Media konkrit: wayang kriya anyam berbahan bambu dan di tempel *QR Code*

- Manual book lengkap (alat, bahan, cara pembuatan, dan materi persendian manusia)

Tabel media yang sudah jadi

| Gambar | Keterangan |
|--|--|
|  | Media dibuat dengan Canva (<i>interaktif, hyperlink, suara, gambar</i>) |
|  | <i>QR Code</i> untuk akses masuk ke Canva |
|  | Media konkrit: wayang kriya anyam berbahan bambu dan di tempel <i>QR Code</i> |
|  | Manual book lengkap (alat, bahan, cara pembuatan, dan materi persendian manusia) |

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan tahap implementasi media pembelajaran yang sebelumnya telah melewati proses validasi oleh validator ahli media dan ahli materi. Proses validasi dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi isi materi, desain tampilan, keterbacaan, kejelasan instruksi, serta kebermanfaatannya bagi peserta didik. Setelah melalui proses validasi, peneliti menerima berbagai saran dan masukan dari para validator, seperti penyempurnaan pada tata letak barcode, penambahan informasi visual pada bagian sendi wayang, serta perbaikan teknis agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Semua saran tersebut kemudian diakomodasi oleh peneliti guna meningkatkan kualitas media pembelajaran agar lebih efektif ketika diimplementasikan.

Setelah revisi selesai, media pembelajaran diimplementasikan pada peserta didik kelas VI SDN Tlogosari Wetan 01 Kota Semarang yang berjumlah 28 siswa. Proses uji coba dilaksanakan dalam satu pertemuan pembelajaran. Pada pertemuan di kelas, guru memperkenalkan media pembelajaran berbantuan Canva yang terintegrasi dengan *barcode* pada alat peraga konkret berupa wayang kriya anyam bambu. Guru memberikan arahan kepada siswa tentang bagaimana cara menggunakan media, mulai dari memindai *barcode* hingga mengakses materi pembelajaran yang tersimpan didalamnya.

Selama proses uji coba berlangsung, siswa tampak antusias dan tertarik dengan media yang digunakan karena selain berbentuk alat peraga konkret yang dapat digerakkan,

media ini juga memberikan pengalaman belajar baru melalui integrasi teknologi sederhana. Peserta didik secara aktif berinteraksi dengan alat peraga, memindai barcode yang ditempel di bagian tubuh wayang, kemudian membaca atau menonton penjelasan materi mengenai persendian manusia melalui perangkat mereka. Pada pembelajaran difokuskan pada penerapan kuis interaktif yang terdapat di akhir media. Melalui kuis ini, siswa mengerjakan soal sebagai bentuk evaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Guru kemudian merekap hasil evaluasi tersebut untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan media pembelajaran ini dalam membantu siswa memahami materi. Proses ini berjalan dengan lancar dan mendapat respon positif dari peserta didik yang merasa pembelajaran lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan mudah dipahami karena langsung mempraktikkan materi melalui alat peraga konkret.

- Validator: 3 ahli (media & materi)
- Responden: Guru Kelas VI (1 guru) & 28 siswa

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tabel Hasil Validasi Media

| Validator | Persentase | Kategori |
|------------------|------------|--------------|
| 1 | 100% | Sangat Layak |
| 2 | 94% | Sangat Layak |
| 3 | 100% | Sangat Layak |
| Rata-rata | 98% | Sangat Layak |

Tabel Hasil Validasi Materi

| Validator | Persentase | Kategori |
|------------------|------------|--------------|
| 1 | 87% | Layak |
| 2 | 98% | Sangat Layak |
| 3 | 100% | Sangat Layak |
| Rata-rata | 95% | Sangat Layak |

Tabel Hasil Angket Respon Guru

| Skor Total | Skor Ideal | Persentase | Kategori |
|------------|------------|------------|--------------|
| 95 | 100 | 95% | Sangat Layak |

Tabel Hasil Angket Respon Siswa (28 Siswa)

| Pertanyaan | Ya | Tidak |
|--|----|-------|
| Suka dengan penyampaian guru | 28 | 0 |
| Pernah melihat media berbentuk wayang sebelumnya | 0 | 28 |
| Suka jika guru menggunakan media | 20 | 8 |
| Kesulitan memahami materi | 4 | 24 |
| Materi mudah diterima | 25 | 3 |
| Media membantu memahami materi | 24 | 4 |
| Pernah menggunakan media berbasis kearifan lokal | 0 | 28 |
| Suka media berbentuk pewayangan | 24 | 4 |
| Suka media dengan unsur gerakan | 23 | 5 |
| Suka media kriya anyam berbentuk wayang | 28 | 0 |

Berdasarkan hasil penelitian, respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbantuan Canva dan media alat peraga konkret berbentuk wayang berbasis kearifan lokal menunjukkan hasil yang sangat positif. Melalui *barcode* yang ditempel diwayang, siswa dapat mengakses materi secara mandiri dengan bantuan teknologi sederhana yang memanfaatkan perangkat mereka. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa, karena media pembelajaran tidak lagi bersifat konvensional dan monoton.

Inovasi pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar baru yang lebih interaktif bagi peserta didik. Sebelumnya, pembelajaran lebih didominasi oleh metode ceramah atau penjelasan lisan dari guru, sehingga membuat siswa cenderung pasif. Dengan adanya media alat peraga konkret yang dapat digerakkan (bagian tangan dan kaki pada wayang) dan dipadukan dengan materi digital yang interaktif, siswa menjadi lebih aktif, lebih mudah memahami materi, dan lebih antusias mengikuti pembelajaran. Media ini berhasil menarik perhatian siswa, sekaligus memfasilitasi mereka dalam memvisualisasikan konsep sendi pada manusia secara konkret melalui alat peraga wayang kriya anyam bambu.

Diakhir sesi pembelajaran, media ini juga dilengkapi dengan kuis interaktif yang memungkinkan siswa untuk secara langsung menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Kehadiran kuis ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memberikan umpan balik langsung bagi siswa maupun guru terkait keberhasilan pemahaman konsep. Melalui kuis ini, siswa merasa tertantang dan lebih percaya diri karena dapat mengetahui sejauh mana mereka memahami materi yang diajarkan.

SIMPULAN

Karakteristik pengembangan media pembelajaran dikembangkan melalui canva yang interaktif dengan perpaduan media alat peraga yang konkrit berbentuk wayang menggunakan kriya anyam bambu. Pada pengembangan dilakukan menggunakan metode ADDIE, yang dapat dijelaskan melalui analisis, analisis yang dilakukan berbentuk tabel yang berisi 5 media konkrit persendian pada manusia yang sudah ada di sekolah dasar. *Design* atau desain yang dilakukan merancang media yang dibuat melalui storyboard. *Development* atau pengembangan pada tahapan ini mengembangkan media yang sudah dirancang melalui storyboard dengan memasukkan unsur kearifan lokal didalam media. *Implementation* pada tahapan ini media yang sudah dikembangkan kemudian diuji dari kevalidan media dan kevalidan materi dari para ahli media dan ahli materi. *Evaluation* pada tahapan ini dilakukan evaluasi media untuk mengetahui kevalidan, kelayakan, serta respon guru dan respon siswa setelah adanya uji coba ke peserta didik. Media yang sudah dibuat memiliki ciri khas yaitu berbasis kearifan lokal anyaman bambu untuk alat peraga konkrit dan media ini dapat di akses melalui *scanbarcode* serta terdapat manual book.

Kevalidan media pembelajaran digital berbasis canva interaktif untuk materi persendian pada manusia telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan nilai validasi media 98% serta validasi materi 95% dengan kriteria “sangat layak digunakan”. Respon guru dan siswa terhadap media. Respon guru terhadap media dapat diketahui memperoleh hasil 95%. Berdasarkan hasil ini, media pembelajaran tersebut dinyatakan valid dan sangat layak digunakan untuk pembelajaran di kelas. Sedangkan respon siswa terhadap media yang sudah dibuat peserta didik menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami isi materi saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal anyaman bambu pada materi IPAS persendian pada manusia untuk kelas VI sekolah dasar, dapat dilihat dari hasil respon siswa mendapatkan persentase 90%.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaiphar, W., Sakolnakorn, T. P. N., & Naipinit, A. (2013). Local wisdom in the environmental management of a community: analysis of local knowledge in Tha Pong Village, Thailand. *Journal of Sustainable Development*, 6(8), 16.
- Fitriani, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 112-120.
- Khusniati, M. (2012). Pendidikan karakter melalui pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2).
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan lokal dalam perspektif budaya Kota Semarang. *Gema keadilan*, 5 (1), 16-31.
- Prasetyo, A., & Pusari, R. W. (2013). Pengembangan model pembelajaran inovatif melalui pendekatan in house training berbasis kearifan budaya lokal. *SAAT INI WEBSITE PAUDIA TELAH BERMIGRASI KE* (<https://journal2.upgris.ac.id/index.php/paudia>), 2(1 mei).
- Prasetyo, O., & Kumalasari, D. (2021). Nilai-Nilai Tradisi Peusijuek Sebagai Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal: Indonesia. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(3), 359-

365.

- Pingge, H. D. (2017). Kearifan lokal dan penerapannya di sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 1(2).
- Sari, D. P. (2022). Pemanfaatan QR Code dalam Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 35-42.
- Siregar, V. M. M., Sugara, H., & Siregar, I. M. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pendataan Barang Pada PT. Serdang Hulu. *Jurnal Computech & Bisnis (e-journal)*, 12(2), 111-117.
- Sugiyono, T., Sulistyorini, S., & Rusilowati, A. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran ipa bervisi sets dengan metode outdoor learning untuk menanamkan nilai karakter bangsa. *Journal of Primary Education*, 6(1), 8-20.
- Sugiyono, A. (2018). Buku Ajar Perencanaan Tata Letak Fasilitas (PTLF).
- Sundari, R. S. (2016). Pengembangan kepribadian dalam pembelajaran seni tari di sekolah. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 10(1), 61-66.
- Sundari, R. S. (2021). Eksotisme Ragam Gerak Tari Dalam Kesenian Barongan Kusumojoyo Demak Sebagai Kesenian Pesisir. *Jurnal Seni Tari*, 10(2), 112-119.
- Sutopo, H. (2008). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. *Tersedia: http://www.topazart.info/teks_teaching/mat/flash/tutorialBahanAjarMultimedia.Pdf*.
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Penerbit Andi.
- Wahyuni, R., Edriani, D., Sari, F., & Irfani, H. (2022). Work engagement, komitmen organisasi dan pengembangan sdm terhadap kinerja karyawan generasi milenial. *Jurnal Ekobistek*, 118-123.
- Wahyuni, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(3), 118-127.
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *pembelajaran IPA di sekolah dasar*. Deepublish.
- Wijayanti, A., & Sulianto, J. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Media Wordwall Di Kelas III Sdn Wonotingal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5211-5233.
- Wijayanti, A., & Basyar, M. A. K. (2017). Pengembangan E-portofolio Tematik-Terpadu Berbasis Web Blog untuk Menanamkan Karakter Kritis dan Kreatif melalui Pembelajaran IPA. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 7(1), 30-39.
- Wijayanti, A., Wiyanto, W., Ridlo, S., Parmin, P., Rusilowati, A., & Cahyono, E. (2022, September). Evaluasi perkuliahan pembelajaran IPA SD dengan project based learning menggunakan model Countenance Stake. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 5, No. 1, pp. 130-136).
- Wafiqni, N., & Nurani, S. (2018). Model pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 10(2), 255-270.