

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “OMAH BASKARA”
BERBASIS *LOCAL WISDOM* PADA MATERI IPAS KEBERAGAMAN
BUDAYA (JAWA TIMUR) KELAS IV SDN MRICAN 1 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH:

RIZKI FARISTA SARI

NPM: 2214060025

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi Oleh:

RIZKI FARISTA SARI

NPM: 2214060025

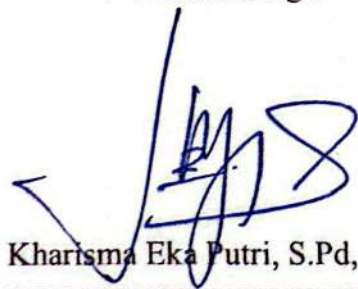
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “OMAH BASKARA”
BERBASIS *LOCAL WISDOM* PADA MATERI IPAS KEBERAGAMAN
BUDAYA (JAWA TIMUR) KELAS IV SDN MRICAN 1 KOTA KEDIRI**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 22 - Juni - 2026

Pembimbing I



Kharisma Eka Putri, S.Pd, M.Pd.

NIDN. 0719109101

Pembimbing II



Dr. Sulistiono, M.Si.

NIDN. 0007076801

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

RIZKI FARISTA SARI

NPM: 2214060025

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “OMAH BASKARA”
BERBASIS *LOCAL WISDOM* PADA MATERI IPAS KEBERAGAMAN
BUDAYA (JAWA TIMUR) KELAS IV SDN MRICAN 1 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 21 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|-----------------------------------|
| 1. Ketua | : Kharisma Eka Putri, S.Pd. M.Pd. |
| 2. Penguji I | : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Dr. Sulistiono, M.Si. |

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN.0024086901

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rizki Farista Sari

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tanggal lahir : Jombang, 23 Juli 2004

NPM : 2214060025

Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2026

Yang Menyatakan



RIZKI FARISTA SARI

NPM: 2214060025

MOTTO

“Sebuah mimpi tidak dibangun oleh keberanian yang besar melainkan dibangun oleh langkah-langkah kecil yang tetap dipilih meski hati dipenuhi keraguan.”

(Penulis)

“Tidak semua perjalanan harus berjalan dengan cepat yang terpenting adalah ketika kita tidak kehilangan arah.”

(Fiersa Besari)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala Rahmat, kasih sayang, hidayah serta kekuatan yang senantiasa mengiringi setiap langkah penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Setiap proses yang dilalui, setiap tantangan yang dihadapi serta setiap pembelajaran yang diperoleh telah menjadi bagian dari perjalanan berharga untuk membentuk mimpi penulis untuk terus bertumbuh dan tidak berhenti memperjuangkan mimpi. Dengan penuh rasa syukur, hormat dan kasih yang tulus penulis mempersembahkan karya sederhana ini kepada mereka yang telah menjadi sumber doa, dukungan dan semangat dalam setiap langkah perjalanan ini

1. **Allah SWT**, dengan penuh rasa syukur serta wujud terima kasih atas segala rahmat, hidayah dan pertolongan-Mu yang senantiasa menyertai setiap langkah penulis hingga sampai pada titik ini.
2. Diriku sendiri, **Rizki Farista Sari** terimakasih telah menjadi kuat dalam setiap proses yang dijalani meskipun pada setiap kegagalan sering diiringi dengan tangis. Terimakasih karena sudah berjanji untuk terus melangkah kedepan dengan penuh harapan.
3. Ayahku tercinta, Ayah **Subari** yang selalu mengusahakan putri kecilnya tanpa mengenal lelah, sosok yang penuh keteguhan. Pengorbanan, doa, dukungan dan setiap pengorbanan yang diberikan menjadi bukti cinta yang tidak pernah berkurang serta menjadi kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus melangkah.
4. Ibuku tersayang, Ibu **Puji Astutik** terimakasih atas setiap doa yang tidak pernah putus, perhatian yang tidak pernah berkurang dan pengorbanan yang selalu diberikan serta menjadi orang yang selalu menguatkan ketika penulis merasa lemah dan selalu percaya bahwa penulis mampu menyelesaikan setiap proses yang dijalani.
5. Adikku, **Risko Galeh Dewangga** yang sudah banyak mengajarkan hal-hal sederhana namun bermakna, kehadiran yang selalu menjadi warna tersendiri dalam perjalanan hidup penulis.

6. Keluarga tercinta Kakek **Seman**, Nenek **Rosidah**, Alm Kakek **Rantimo** dan Alm Nenek **Kastini**, doa dan kasih sayang kalian selalu hidup dalam setiap langkah ini.
7. Kepada **Sena Pratama Putra**, terimakasih telah menemani perjalanan penulis bertumbuh sejak masa putih abu-abu hingga akhirnya sampai di titik ini. Terimakasih karena selalu percaya pada penulis bahkan ketika penulis sendiri hampir kehilangan keyakinan. Terimakasih telah mengingatkan bahwa setiap langkah kecil selalu berarti. Semoga segala hal baik selalu menyertai di setiap langkahmu sebagaimana kamu telah menjadi salah satu hal baik dalam perjalanan penulis hingga hari ini.
8. Geng Anak Cantik, **Dianjar Duwi Ringgiani**, **Wahyu Aulia Putri** dan **Afrischa Novia Soviany** sahabat sejak mahasiswa baru yang telah membersamai penulis hingga empat tahun ini, kehadiran kalian menjadi tempat berbagi tawa, ceria dan semangat di setiap proses yang dilalui bersama hingga pada akhirnya berada pada titik yang berharga ini.

RINGKASAN

Rizki Farista Sari: Pengembangan Media Pembelajaran “Omah Baskara” Berbasis *Local Wisdom* Pada Materi IPAS Keberagaman Budaya (Jawa Timur) Kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata Kunci: Omah Baskara, *Local Wisdom*, Materi keberagaman Budaya.

Penelitian ini dilatar belakangi penggunaan media yang belum sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam pembelajaran IPAS Keberagaman Budaya di kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri. Hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket menunjukkan peserta didik merasa bosan ketika belajar materi keberagaman budaya, guru belum menggunakan media pembelajaran yang cocok, peserta didik kurang dapat memahami materi keberagaman budaya, peserta didik ingin diselipkan permainan ketika pembelajaran dan peserta didik kesulitan memahami materi keberagaman budaya Jawa Timur. Berdasarkan hal tersebut diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif berupa pengembangan media pembelajaran “Omah Baskara” berbasis *Local Wisdom* yang dapat mendukung pembelajaran peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (RnD) menggunakan model ADDIE (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi) dan (5) *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah 30 peserta didik kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan tes hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran “Omah Baskara” berbasis *Local Wisdom* menghasilkan media pembelajaran yang didesain secara menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hasil validasi berdasarkan rata-rata penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli praktisi mendapatkan skor atau persentase 96,54% dikategorikan “Sangat Valid”. Hasil kepraktisan berdasarkan penilaian dari angket respon guru, angket respon peserta didik dan angket respon observer mendapatkan skor atau persentase berturut 100%, 94,12% dan 100% dikategorikan “Sangat Praktis”. Hasil uji keefektifan berdasarkan ketuntasan klasikal mendapatkan skor atau persentase 95,8% dan N-Gain *score* mendapatkan *mean* sebesar 0,7840 dikategorikan “Tinggi” dan N-Gain persen mendapatkan *mean* sebesar 78,4006% dikategorikan “Efektif”.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “Omah Baskara” berbasis *Local Wisdom* pada materi IPAS Keberagaman Budaya (Jawa Timur) dinyatakan sangat valid, sangat praktis dan efektif. Hal ini menunjukkan media pembelajaran “Omah Baskara” berbasis *Local Wisdom* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran “Omah Baskara” Berbasis *Local Wisdom* Pada Materi IPAS Keberagaman Budaya (Jawa Timur) Kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor UN PGRI Kediri Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dekan FKIP Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd yang senantiasa memberikan dukungan kepada mahasiswa.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Bapak Bagus Amirul Mukmin, M. Pd yang telah memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi.
4. Dosen Pembimbing I Ibu Kharisma Eka Putri, S.Pd, M.Pd yang memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
5. Dosen Pembimbing II Bapak Dr. Sulistiono, M.Si yang memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
6. Bapak/Ibu dosen serta karyawan UN PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama proses pengerjaan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu guru dan staff karyawan SDN Mrican 1 Kota Kediri yang telah membantu memberikan informasi dan waktu saat proses penelitian
8. Peserta didik kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri yang telah membantu dalam proses penelitian.
9. Orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa dan dukungan hingga saat ini.
10. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini. Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 21 Juli 2026



RIZKI FARISTA SARI

NPM: 2214060025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Fungsi Media Pembelajaran	11
3. Manfaat media pembelajaran	11
4. Jenis-jenis media pembelajaran.....	12
5. Teori <i>The Psychology of The Child</i> Jean Piaget and Barbel Inhelder...	15
6. Teori <i>Cognitive Theory of Multimedia Learning</i>	16
7. Teori <i>Dual Coding Theory</i>	16
8. Teori <i>Place-Based Education</i>	17
9. Media Pembelajaran “Omah Baskara” Berbasis <i>Local Wisdom</i>	17
10. <i>Local Wisdom</i>	20
11. Keberagaman Budaya Jawa Timur.....	21

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	30
C. Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Model/ Pendekatan Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	34
C. Desain Pengembangan	35
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	35
2. <i>Design</i> (Desain).....	35
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	36
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	36
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	37
D. Tempat dan Waktu Perancangan	37
E. Instrumen Penelitian.....	38
1. Lembar Analisis Kebutuhan.....	38
2. Lembar Validitas	40
3. Angket Respon	42
4. Kisi-Kisi Tes Belajar	44
F. Teknik Pengumpulan Data	45
G. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	51
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	51
2. <i>Design</i> (Desain).....	55
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	58
B. Data Uji Coba	64
1. Uji Coba Terbatas.....	64
2. Uji Coba Luas	66
C. Analisis Data	71
1. Data Validitas	71
2. Data Kepraktisan.....	73
3. Data Keefektifan	75
D. Revisi Produk	77
1. Saran Dari Ahli Media	77
2. Saran Dari Ahli Materi	78

E. Kajian Produk Akhir	79
1. Deskripsi Produk.....	79
2. Kelayakan Produk	80
3. Keunggulan Produk.....	80
4. Keterbatasan Produk	80
5. Potensi Implementasi dan Pengembangan Lanjutan.....	81
BAB V PENUTUP	82
A. Simpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian 2025 dan 2026	38
Tabel 3. 2 Lembar Pedoman Observasi.....	39
Tabel 3. 3 Lembar Pedoman Wawancara	39
Tabel 3. 4 Lembar Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	40
Tabel 3. 5 Lembar Validitas Ahli Media	41
Tabel 3. 6 Lembar Validitas Ahli Materi	41
Tabel 3. 7 Lembar Validitas Ahli Praktisi	42
Tabel 3. 8 Angket Respon Guru	43
Tabel 3. 9 Angket Respon Peserta Didik.....	43
Tabel 3. 10 Angket Respon Observer.....	44
Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest	44
Tabel 3. 12 Validitas Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Praktisi	46
Tabel 3. 13 Kriteria Validitas.....	47
Tabel 3. 14 Kepraktisan Guru dan Kepraktisan Observer.....	48
Tabel 3. 15 Kepraktisan Peserta Didik	48
Tabel 3. 16 Kriteria Kepraktisan Guru, Peserta Didik dan Observer.....	49
Tabel 3. 17 Interpretasi N-Gain.....	50
Tabel 3. 18 Kriteria Keefektifan.....	50
Tabel 4. 1 Lembar Hasil Observasi	52
Tabel 4. 2 Lembar Hasil Wawancara Guru	53
Tabel 4. 3 Tabel Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	54
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media.....	61
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Praktisi.....	63
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Guru.....	67
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Peserta Didik	68
Tabel 4. 9 Angket Respon Observer Rekan Sejawat.....	69
Tabel 4. 10 Tes Hasil Belajar pada Uji Coba Luas.....	70
Tabel 4. 11 Rata-rata Tes Hasil Belajar pada Uji Coba Luas	70
Tabel 4. 12 Ketuntasan Klasikal.....	71

Tabel 4. 13 Uji N-Gain.....	71
-----------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3. 1 Desain Model ADDIE	35
Gambar 4. 1 Tampilan Depan Media	56
Gambar 4. 2 Tampilan Belakang Media Jika di Buka.....	56
Gambar 4. 3 Tampilan Sisi Kanan Media	57
Gambar 4. 4 Tampilan Sisi Kiri Media	57
Gambar 4. 5 Tampilan Sisi Belakang Media.....	58
Gambar 4. 6 Tampilan Depan Media	59
Gambar 4. 7 Tampilan Sisi Kanan Media	59
Gambar 4. 8 Tampilan Sisi Kiri Media	60
Gambar 4. 9 Tampilan Sisi Belakang Media.....	60
Gambar 4. 10 Tampilan Sisi Tengah dan Identitas Media	61
Gambar 4. 11 Tepi Atas Sebelum di Revisi	77
Gambar 4. 12 Tepi Atas Sesudah di Revisi.....	77
Gambar 4. 13 Belum Ada Nama Media Sebelum di Revisi.....	78
Gambar 4. 14 Terdapat Nama Media Sesudah di Revisi.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	92
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Analisis Kebutuhan	94
Lampiran 3 Lembar Hasil Observasi Analisis Kebutuhan	95
Lampiran 4 Lembar Hasil Wawancara Guru Analisis Kebutuhan	96
Lampiran 5 Lembar Hasil Angket Peserta Didik Analisis Kebutuhan.....	98
Lampiran 6 Perangkat Pembelajaran	99
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Media	155
Lampiran 8 Hasil Validasi Media.....	156
Lampiran 9 Surat Permohonan Validasi Materi	159
Lampiran 10 Hasil Validasi Materi	160
Lampiran 11 Surat Permohonan Validasi Praktisi.....	163
Lampiran 12 Hasil Validasi Praktisi.....	164
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian Pengembangan Media.....	168
Lampiran 14 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik Uji Coba Terbatas.....	169
Lampiran 15 Hasil Pretest Peserta Didik Uji Coba Terbatas	175
Lampiran 16 Hasil Posttest Peserta Didik Uji Coba Terbatas.....	178
Lampiran 17 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas	181
Lampiran 18 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas.....	184
Lampiran 19 Hasil Lembar Kerja peserta Didik Uji Coba Luas.....	186
Lampiran 20 Hasil Pretest Peserta Didik Uji Coba Luas	192
Lampiran 21 Hasil Posttest Peserta Didik Uji Coba Luas	195
Lampiran 22 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Luas.....	198
Lampiran 23 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Luas.....	201
Lampiran 24 Hasil Angket Respon Observer Teman Sejawat Uji Coba Luas....	202
Lampiran 25 Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Terbatas Hari Pertama	205
Lampiran 26 Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Terbatas Hari Kedua	206
Lampiran 27 Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Luas Hari Pertama	207
Lampiran 28 Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Luas Hari Kedua.....	208
Lampiran 29 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	209
Lampiran 30 Surat Pemanfaatan Produk.....	210

Lampiran 31 Berita Acara	212
Lampiran 32 Lembar Hasil Plagiasi.....	214
Lampiran 33 Lembar Bebas Plagiasi	215
Lampiran 34 Surat Undangan Ketua Penguji.....	216
Lampiran 35 Surat Undangan Penguji 1	217
Lampiran 36 Surat Undangan Penguji 2	218
Lampiran 37 Lembar Revisi Ujian Skripsi	219
Lampiran 38 Lembar Revisi Ketua Penguji.....	220
Lampiran 39 Lembar Revisi Penguji 1	221
Lampiran 40 Lembar Revisi Penguji 2	222
Lampiran 41 Berita Acara Ujian Skripsi.....	223

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu keadaan dimana seseorang sebagai pendidik menjalankan tugas sebagai pengajar dan peserta didik sebagai subjek yang dapat menerima informasi, dalam hal ini seorang pengajar diwajibkan untuk dapat mencontohkan sesuatu hal yang baik dalam hal pembelajaran, bimbingan untuk dapat memberikan arahan etika dan akhlak serta menyelidiki wawasan peserta didik (Pristiwanti dkk., 2022). Pada pendidikan didalamnya terdapat kegiatan pembelajaran yang merupakan hal utama yang paling penting, didalamnya berisikan suatu kejadian yang melibatkan guru dan peserta didik yang menjalin hubungan timbal balik ketika pembelajaran, memiliki tujuan yang sama agar dapat menggapai hal yang diinginkan (Junaedi Ifan, 2019).

Proses pembelajaran merupakan suatu hal yang diusahakan oleh guru untuk dapat menciptakan suatu kegiatan belajar yang dapat menumbuhkan hal yang ada di dalam diri peserta didik, ketika proses pembelajaran muncul suatu hal yang dapat menjadikan seorang pendidik dan peserta didik dapat menjalin komunikasi, keduanya memiliki peranan yang berbeda yaitu seorang guru sebagai seseorang yang menyampaikan informasi sedangkan peserta didik sebagai penerima informasi, kegiatan ini dapat dianggap berhasil jika keduanya berlangsung secara baik, maka dapat dikatakan seorang guru mampu menyampaikan informasi secara baik kepada peserta didik dan peserta didik dapat menerima informasi dengan baik (Saifulloh, 2020). Kegiatan pembelajaran menentukan, memastikan dan meningkatkan agar seorang pendidik dapat mengajarkan pembelajaran kepada peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung, mencapai hasil yang diinginkan dan yang telah ditetapkan. Hal yang diinginkan adalah peserta didik mendapatkan nilai di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebagaimana yang telah ditentukan. Hal penting lainnya yaitu seorang pendidik dapat menyiapkan perangkat sebelum mengajar.

Perangkat pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menjalankan kegiatan pembelajaran yang melibatkan seorang pendidik dan peserta didik, perangkat yang digunakan untuk mengajar oleh seorang guru adalah alat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di ruang kelas (Tanjung & Nababah, 2018). Proses pembelajaran dibuat untuk menciptakan pembelajaran yang mengarah pada standar isi, lalu untuk menyusun rencana pembelajaran seorang guru tentunya harus menyusun modul ajar, bahan ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), soal evaluasi, kisi-kisi penilaian dan media pembelajaran (Desita dkk., 2022). Seorang pendidik merancang media pembelajaran harus cocok dengan karakteristik peserta didik dan mendukung. Media pembelajaran berguna untuk membantu guru memudahkan menyampaikan materi. Media pembelajaran yang nantinya digunakan guru harus disesuaikan dengan kepribadian peserta didik serta media pembelajaran yang sesuai akan dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik secara optimal (Harahap dkk., 2026).

Kenyataan yang ada di lapangan berdasarkan dari hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket ada beberapa hal telah didapatkan yaitu yang pertama pada hasil observasi yang telah dilakukan di kelas ketika proses pembelajaran mata pelajaran IPAS materi keberagaman budaya peserta didik bosan dan tidak bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dikarenakan pada saat itu guru sebagai pendidik masih belum memanfaatkan media pembelajaran yang cocok, guru menyampaikan materi dengan media pembelajaran video dari *YouTube* yang diputar di depan kelas menggunakan proyektor. Walaupun media pembelajaran dari *YouTube* dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran yang langsung dapat digunakan tetapi kenyataan di kelas peserta didik hanya fokus pada awal ditayarkannya video paling lama peserta didik menyimak 15 menit, selanjutnya ketika peserta didik mulai bosan mereka akan berbicara dengan teman yang ada didekatnya dan ada juga yang tidak menyimak sama sekali. Padahal video dari *YouTube* yang ditampilkan itu berdurasi sekitar 35 menit. Media pembelajaran video dari *YouTube* tersebut termasuk belum sesuai dengan kepribadian peserta didik karena peserta didik tampak kesulitan ketika berkonsentrasi.

Hasil wawancara dengan guru kelas 4 SDN Mrican 1 Kota Kediri yaitu Ibu Endra S, Pd menyatakan bahwa memang peserta didik kesulitan untuk fokus ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang materinya terlalu banyak lalu peserta didik juga ingin diselipkan kegiatan belajar sambil bermain agar tidak bosan karena peserta didik kelas IV mudah bosan, media pembelajaran yang diinginkan peserta didik adalah media pembelajaran yang dimana ketika sudah selesai digunakan untuk menjelaskan materi, media pembelajaran masih dapat digunakan untuk bermain sambil belajar materi yang sudah diajarkan. Permasalahan lain yang dialami peserta didik yaitu menolak untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru mengenai materi yang telah dijelaskan.

Ketiga hasil angket yang diisi peserta didik kelas IV 73,3% menyatakan bahwa mata pelajaran IPAS materi keberagaman budaya khususnya Jawa Timur adalah materi yang sulit, meskipun materi keberagaman budaya sudah pernah diajarkan, tetapi peserta didik belum pernah diajarkan secara spesifik mengenai keberagaman budaya Jawa Timur. Peserta didik sulit untuk mengerti materi keberagaman budaya yang diajarkan guru karena peserta didik juga merasa bosan ketika pembelajaran hanya menggunakan video dari *YouTube* lalu peserta didik ingin media pembelajaran konkret dirancang langsung dan didalamnya berisi permainan yang bisa digunakan untuk tantangan sebagai bentuk memperdalam materi khususnya materi keberagaman budaya di Jawa Timur.

Proses pembelajaran merupakan hal yang penting, situasi yang menyenangkan bagi peserta didik ketika merasakan hal baru yang menjadikan semangat dalam belajar, dari permasalahan yang telah di jabarkan diatas tadi maka diketahui bahwa permasalahannya yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang mengandung kebudayaan lokal berdampingan dengan daerah peserta didik, seharusnya jika media pembelajaran yang digunakan dalam materi keberagaman budaya dihubungkan langsung dengan apa yang ada disekitar peserta didik maka akan membuat poin unggul pada media pembelajaran tersebut tidak hanya itu peserta didik juga cepat mudah mengerti materi tentang keberagaman budaya. Media pembelajaran yang mengandung *Local Wisdom* dapat digunakan sebagai alat

bantu ketika mengajarkan materi keberagaman budaya. Media pembelajaran *Local Wisdom* biasa dianggap media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Media pembelajaran berbasis *Local Wisdom* (kearifan lokal) dapat dimanfaatkan dalam belajar materi keberagaman budaya karena *Local Wisdom* memiliki sifat penuh kearifan, bernilai baik, tertata dan masyarakat selalu mengikuti, *Local Wisdom* terbentuk karena didalamnya berisi berbagai budaya yang ada dimasyarakat setempat, tidak hanya itu melalui *Local Wisdom* semua hal yang ada di zaman dahulu tentang kebudayaan dapat diketahui dan dapat digunakan untuk pegangan hidup (Hidayat, 2021).

Kondisi yang telah dipaparkan diatas ada perbedaan antara harapan dan kenyataan. Harapannya proses belajar melangkah dalam hal yang baik dengan terjadinya hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik ketika proses pembelajaran dan tertatanya perangkat pembelajaran sebelum mengajar dengan disusun sesuai kepribadian peserta didik dan mendapatkan hasil belajar secara maksimal. Tetapi kenyataan yang ada di kelas tidak sepenuhnya berjalan dengan lancar peserta didik terasa bosan ketika mempelajari materi keberagaman budaya dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru berupa video dari *YouTube* belum dapat berjalan secara maksimal, peserta didik kesulitan untuk fokus, ingin belajar sambil bermain, kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya meskipun guru telah mengajarkan keberagaman budaya. Permasalahan yang dihadapi dapat diselesaikan dengan baik jika semuanya dapat dipersiapkan secara matang.

Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan di atas terdapat kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran dengan media yang pernah digunakan sebelumnya. Media yang digunakan sebelumnya berupa video dari *YouTube* belum mengintegrasikan materi keberagaman budaya dengan kearifan lokal yang ada di lingkungan peserta didik serta belum dilengkapi pembelajaran yang interaktif melalui kegiatan bermain dan menyelidiki keberagaman budaya secara langsung. Kondisi lain juga menunjukkan bahwa belum terdapat media pembelajaran yang mengintegrasikan media konkret berbentuk rumah adat yang didalamnya berisikan materi dan permainan berbasis *Local Wisdom* Jawa Timur untuk materi keberagaman budaya Jawa Timur kelas IV sekolah dasar, oleh

karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Local Wisdom* yang tidak hanya memuat materi tetapi dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Melihat permasalahan yang ada maka solusi yang digunakan adalah merancang media pembelajaran konkret yang dapat disentuh langsung oleh peserta didik yaitu media pembelajaran “Omah Baskara”. Media pembelajaran “Omah Baskara” berbentuk seperti rumah joglo khas daerah Jawa Timur. Media pembelajaran “Omah Baskara” berisikan tentang kearifan lokal (*Local Wisdom*) Provinsi Jawa Timur yaitu mencakup tentang sejarah Jawa Timur, pakaian adat, tarian daerah, rumah adat, seni pertunjukkan, suku, bahasa, senjata tradisional dan makanan khas.

Media pembelajaran “Omah Baskara” nantinya dapat dibuka pada bagian sisi kanan, kiri dan belakang. Setiap sisi berisikan materi dan game yang berbeda. Sisi kanan berisikan materi pakaian adat, tarian daerah, seni pertunjukkan dan suku. Sisi kiri berisikan materi makanan khas, bahasa, rumah adat dan senjata tradisional sedangkan pada sisi belakang terdapat sejarah Jawa Timur yang dilengkapi dengan *storyboard* cerita sejarah Jawa Timur dan *sound* mini digunakan peserta didik untuk melakukan permainan berupa cari kata terakhir yang didengarkan siswa dengan cara *sound* dimatikan lalu peserta didik berlomba untuk menjadi yang tercepat dengan cara mengangkat tangan perwakilan satu kelompok untuk dapat maju menunjukkan kalimat yang terakhir kali didengar pada *storyboard* diberikan waktu 10 detik jika tidak bisa ganti perwakilan kelompok lain dan juga bisa digunakan peserta didik untuk bermain membaca berantai dengan cara maju kedepan menunjukkan kalimat yang terakhir kali didengar pada *storyboard* terdapat juga kotak unfla dan kotak unhelp untuk bermain pada sisi kanan dan kiri media pembelajaran “Omah Baskara”. Cara bermainnya mengambil undian pada kotak unfla kemudian dibuka terdapat nomornya untuk dapat mengambil *flashcard* sesuai nomor yang terdapat pada undian lalu membaca soal pada *flashcard* dan menempelkannya sesuai jawaban yang ada di sisi kanan dan kiri media pembelajaran “Omah Baskara” jika tidak bisa menjawab mengambil undian pada kotak unhelp disitu terdapat kartu pertolongan.

Solusi yang telah diberikan dalam penelitian ini memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maulidya & Kurniawati. (2022) mengembangkan media pembelajaran TURBA (miniatur budaya) berupa miniatur rumah adat berukuran kecil berpotensi menyulitkan peserta didik dalam mengamati media secara jelas terutama bagi peserta didik yang berada pada bangku paling belakang ketika media ditampilkan di depan kelas selain itu, media TURBA (miniatur budaya) hanya menampilkan miniatur rumah tanpa dilengkapi informasi yang mendukung. Berbeda dengan media pembelajaran “Omah Baskara” berbasis *Local Wisdom* tidak hanya memuat bentuk rumah adat yang berukuran besar tetapi juga didalamnya dilengkapi miniatur, gambar, suara dan permainan yang menunjukkan *Local Wisdom* atau kearifan lokal Jawa Timur. Penelitian dilakukan Sembiring dkk. (2025) mengembangkan media *Smart Box* dirancang dalam bentuk kotak, konsep tersebut memberikan inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran “Omah Baskara” berbasis *Local Wisdom* dikembangkan dengan desain unik menyerupai rumah adat joglo yang dapat dibuka pada bagian sisi kanan, kiri dan belakang.

Penelitian yang dilakukan Astra. (2018) dan Nufus dkk. (2022) mengembangkan media pembelajaran *Pop-Up Book* berukuran relatif kecil digunakan pada pembelajaran dengan jumlah peserta didik yang cukup banyak, meskipun demikian penelitian tersebut memberikan inspirasi dalam penyajian visual media oleh karena itu pada pengembangan media pembelajaran “Omah Baskara” berbasis *Local Wisdom* beberapa objek yang sulit direalisasikan dalam bentuk miniatur kayu akan disajikan melalui gambar yang didesain menarik dan dilapisi triplek agar tetap kokoh mengadaptasi konsep visual dari media pembelajaran *Pop-Up Book*. Penelitian yang dilakukan Julianti dkk. (2024) dan Chusnah dkk. (2023) mengembangkan media pembelajaran *Pop-Up Book* dalam penerapannya peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok untuk mengamati media secara bergantian. Strategi tersebut dinilai efektif karena dapat mengoptimalkan waktu pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media pembelajaran “Omah Baskara” berbasis *Local Wisdom* juga dirancang digunakan secara berkelompok untuk mengamati setiap sisi media

secara bergantian. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran “Omah Baskara” berbasis *Local Wisdom* berbentuk rumah joglo yang mengintegrasikan nilai-nilai *Local Wisdom* Jawa Timur dalam materi keberagaman budaya melalui miniatur, gambar, *storyboard*, *flashcard*, *sound mini*, permainan dan aktivitas pembelajaran secara berkelompok. Integrasi berbagai komponen tersebut menjadikan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi tetapi juga memberikan pembelajaran yang konkret, interaktif dan kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dibandingkan dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada penelitian sebelumnya.

Penelitian ini memiliki signifikansi yang tinggi untuk dilaksanakan karena media pembelajaran berpengaruh besar ketika kegiatan pembelajaran yang dijalani oleh peserta didik untuk memahami sesuatu, terutama terkait dengan keberagaman budaya terutama daerah Jawa Timur. Selama ini, media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS tentang keberagaman budaya belum mampu menarik minat siswa dalam memahami materinya dan belum mencakup wilayah yang dekat dengan lingkungan siswa, khususnya budaya lokal tentunya sangat dekat dengan kehidupan peserta didik, padahal materi keberagaman budaya dapat dikaitkan langsung dengan daerah tempat tinggal peserta didik dan sangat rugi jika proses belajar mengajar yang dilakukan tidak dimaksimalkan. Maka dari ini penelitian ini mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran “Omah Baskara” Berbasis *Local Wisdom* Pada Materi IPAS Keberagaman Budaya (Jawa Timur) Kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri”.

B. Batasan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dipaparkan maka selanjutnya batasan masalah penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV di SDN Mrican 1 Kota Kediri pada semester 2 tahun ajaran 2025/2026.
2. Materi pokok keberagaman budaya daerah Jawa Timur.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah model PBL (*Problem Based Learning*).

4. Pelaksanaan proses belajar dilaksanakan 2 x pertemuan dengan waktu 2x35 menit.
5. Ketuntasan hasil belajar peserta didik diukur dalam aspek kognitif.

C. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang sudah dipaparkan maka selanjutnya rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana desain media pembelajaran “Omah Baskara” berbasis *Local Wisdom* pada materi IPAS Keberagaman Budaya (Jawa Timur) kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran “Omah Baskara” berbasis *Local Wisdom* pada materi IPAS Keberagaman Budaya (Jawa Timur) kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran “Omah Baskara” berbasis *Local Wisdom* pada materi IPAS Keberagaman Budaya (Jawa Timur) kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran “Omah Baskara” berbasis *Local Wisdom* pada materi IPAS Keberagaman Budaya (Jawa Timur) kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang sudah dipaparkan maka selanjutnya tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk menguji desain media pembelajaran “Omah Baskara” berbasis *Local Wisdom* pada materi IPAS Keberagaman Budaya (Jawa Timur) kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri.
2. Untuk menguji validitas media pembelajaran “Omah Baskara” berbasis *Local Wisdom* pada materi IPAS Keberagaman Budaya (Jawa Timur) kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri.
3. Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran “Omah Baskara” berbasis *Local Wisdom* pada materi IPAS Keberagaman Budaya (Jawa Timur) kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri.

4. Untuk menguji keefektifan media pembelajaran “Omah Baskara” berbasis *Local Wisdom* pada materi IPAS Keberagaman Budaya (Jawa Timur) kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri.

E. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian yang sudah dipaparkan maka selanjutnya manfaat penelitian ini yaitu:

1. Teoritis

Dari penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi IPAS tentang keberagaman budaya terutama daerah Jawa Timur dengan memanfaatkan media pembelajaran “Omah Baskara” yang berakar pada *Local Wisdom* (kearifan lokal). Semoga media pembelajaran ini dapat memberikan ide tambahan sebagai sumber informasi dalam kegiatan penelitian serta sebagai dasar untuk menginspirasi ide-ide dalam meneruskan pengembangan riset yang lebih relevan di masa mendatang.

2. Praktis

a. Bagi peserta didik

Dapat memaksimalkan tujuan pembelajaran peserta didik dan bisa digunakan untuk memahami materi keberagaman budaya terutama daerah Jawa Timur dalam pelajaran IPAS.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan pedoman oleh guru agar peserta didik dapat mencapai peningkatan hasil belajar yang konsisten serta sebagai opsi bagi guru saat ingin menciptakan media pembelajaran baru.

c. Bagi sekolah

Penelitian yang sudah dilakukan diharapkan dapat menjadi kontribusi positif dalam proses belajar IPAS tentang keberagaman budaya terutama daerah Jawa Timur dan penelitian dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, T., Ruhyanto, A., & Yanti, R. A. E. (2022). Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Tipe Cooperative Script Terhadap Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 3(2), 348–357. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v3i2.6166>
- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inovasi Industri Kreatif. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 1, 292–301. <https://doi.org/https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/68>
- Artawan, P., Efriani, A., Wahyudi, I., Ariyani, D., Gugule, H., Salem, V. E. ., Messakh, J. J., Djerubu, D., Aprima, D., Hasibuan, L. R., Nuryanti, L., Rohmani, Mesra, R., & Santie, Y. D. A. (2023). *Media Pembelajaran*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Askar, Auliah, A., & Hardin. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quick Response (Qr) Code Pada Materi Pokok Senyawa Hidrokarbon. *ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia)*, 5(April), 28–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.35580/chemedu.v5i1.48295>
- Astra, R. (2018). *Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran IPS Kelas III Sekolah Dasar*. <https://repository.unja.ac.id/4560/1/RINI.pdf>
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Widiya, P. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709.
- Bully, S. (2020). Perbedaan Suku Bangsa dan Solidaritas Sosial Masyarakat Kelurahan Bakunase II Kecamatan Kota Raja Kota Kupang. *Gatra Nusantara: Jurnal Politik, Hukum, Sosial Budaya dan Pendidikan*, 18(1), 85–96.
- Chusnah, C., Alfi, C., Niam, F., & Rofiah, S. (2023). Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Jawa Timur Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Nasionalis (Kelas IV SDI Tanjungsari). *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 7(1), 93–106.

https://doi.org/https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.623

- Desita, C. A., Rindayati, E., & Damariswara, R. (2022). Kesulitan Calon Pendidik dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 18–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.104>
- Destrinelli, Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan Media Konkret Pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313–333. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6754>
- Dwisa, S. O. M., Maryono, & Sholeh, M. (2022). Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Kelas V SDN 078/I Teluk Ketapang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 1036–1045.
- Eliyantika, Witono, A. hari, & Jiwandono, I. S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(September), 1315–1326. <https://doi.org/DOI:10.29303/jipp.v7i3.749>
- Fatoni, A. (2020). Memaknai Kekerasan Orang Madura di Perantauan: Studi Sosial Keberagaman Masyarakat Madura di Semampir Jawa Timur. *Jurnal Multikultural & Multireligius*, 19(1), 115–131. <https://doi.org/https://doi.org/10.32488/harmoni.v19i1.402>
- Fauzan, M. H. S. Al, Abrar, F. R., Listiana, I., Hafbi, N., Bahar, S., & Alfaruq, F. A. (2025). Menganalisis Makna Simbolik Baju Adat Pesa'an Madura Jawa Timur. *Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa dan Budaya Visual*, 5(1), 86–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/qualia.51.10>
- Febrianti, F. A., Rokhmaniyah, Salimi, M., & Asy'ari, L. (2024). Analisis Kebutuhan Buku Digital Berbasis Etnomatik untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan. *Social, Humanities, and Education Studies*, 7(3), 694–703. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91643>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Haifa, S., Hanika, & Darmini, M. (2025). Pengembangan Media Smart Box untuk

- Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Materi Tradisi dan Budaya di Kelas III SDN 1 Lemahabang. *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(2), 711–722. [https://doi.org/Haifa, S., Hanika, & Darmini, M. \(2025\). Pengembangan Media Smart Box untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Materi Tradisi dan Budaya di Kelas III SDN 1 Lemahabang. JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, 6\(2\), 711–722.](https://doi.org/Haifa, S., Hanika, & Darmini, M. (2025). Pengembangan Media Smart Box untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Materi Tradisi dan Budaya di Kelas III SDN 1 Lemahabang. JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, 6(2), 711–722.)
- Harahap, S., Nainggolan, Z., Yusmiarn, & Amir, A. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran dan Tipe Kepribadian Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 9(2), 65–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/mathedu.v9i2.8160>
- Herlina, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>
- Hidayat, S. (2021). Implikasi dan Konsekwensi Nilai-Nilai Local Wisdom (Kearifan Lokal) dalam Kepemimpinan di Era Globalisasi. *JIP (Jurnal Inovasi Penelitian)*, 1(10), 2113–2122. [https://doi.org/Hidayat, S. \(2021\). Implikasi dan Konsekuensi Nilai-Nilai Local Wisdom \(Kearifan Lokal\) Dalam Kepemimpinan Di Era Globalisasi. JIP:Jurnal Inovasi Penelitian, 1\(10\), 2113–2122.](https://doi.org/Hidayat, S. (2021). Implikasi dan Konsekuensi Nilai-Nilai Local Wisdom (Kearifan Lokal) Dalam Kepemimpinan Di Era Globalisasi. JIP:Jurnal Inovasi Penelitian, 1(10), 2113–2122.)
- Husein, W. M. (2022). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Teknologi Informasi di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v3i1.1800>
- Husna, K., & Supriyadi. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Julianti, D., Yurdayanti, & Arrosyad, M. I. (2024). Pengembangan Media pembelajaran Pop-Up Book Keberagaman Budaya Indonesia pada Pelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JBES (Jurnal Basic Education Skills)*, 2(3), 246–256. <https://doi.org/10.35438/jbes.v2i3.91>
- Junaedi Ifan. (2019). Proses Pembelajaran Yang Efektif. *Jisamar (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3(2), 19–25.

<https://doi.org/https://www.journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/86>

- Khamidah, A., & Yulia, N. K. T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Dalam Pembelajaran Bahasa Melalui Tema Binatang Untuk Anak Usia 4-5 Tahun di RA Bahrul Ulum Sawahan Turen-Malang. *Juraliansi : Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, 3(1), 8–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.35897/juraliansi.v3i1.754>
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345>
- Maharani, D., Salsabila, T., Fauziah, N. N., Tinedung, H. F., & Yusnaldi, E. (2024). Konsep Dasar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*, 8(6), 118–123.
- Mahmudah, U., Ulwiyah, S., Fatimah, S., & Hamid, A. (2021). Transformasi Karakter Anak Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Melalui Tarian Tradisional: Pendekatan Bootstrap. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(108–118). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.51598>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(2), 1–10.
- Maulidya, L., & Kurniawati, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Turbaya (Miniatur Budaya) Rumah Adat Tematik Tema 7 Indahnya Keberagaman Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 69–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.2>
- Mayer, R. E. (2024). The Past , Present , and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mufidah, L., & Habibi, M. W. (2022). Validitas Media Pembelajaran Berbasis Web pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas VIII di SMP. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 4(1), 57–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.21580/bioeduca.v4i1.10851>
- Muhajat, R. Y., Marzoan, & Sukarto. (2026). Penerapan Strategi Scaffolding Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SDN 2 Bentek Tahun Pelajaran 2025.

- Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(04), 228–234.
<https://doi.org/https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13999>
- Munawir, Khoriiadah, N., & Arzeki, S. (2025). Analisis Profesionalisme Guru Dalam Implementasi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwijaya Indria*, 13(2), 168–178.
<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/ddi.v13i2.101101>
- Munir, F. F. K., Wijayanti, A., & Prasetyo, S. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi IPAS Berbasis STEAM Untuk Menumbuhkan Kemandirian Siswa. *Cerdas Mendidik*, 3(2), 105–117. <https://doi.org/10.26877/cm.v3i2.20655>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Nasihah, S. A., & Utami, R. P. (2024). Validitas dan Kepraktisan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Berbasis TEM-PJBL Pada Materi Invertebrata di Kelas X SMA dengan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inkredibel*, 1(2), 116–123.
- Ningrum, R. K., Suanto, E., & Hutapea, N. M. (2024). Development of Learning Media Assisted by iSpring Suite with Discovery Learning Model to Facilitate Mathematical Understanding Ability. *Journal of Educational Sciences*, 8(3), 325–335.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31258/jes.8.3.p.325-335>
- Ningsih, S. D., Nugroho, A. S., & Subayani, N. W. (2022). Pengembangan Pop-Up Book Budaya Jawa Timur Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02(01), 149–155. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.105>
- Ningtyas, Y. D. (2025). *Pengaruh Model Kontekstual Dengan Media benda Konkret Terhadap Prestasi Belajar IPAS*. 1–88. <https://repositori.unimma.ac.id/id/eprint/4989>
- Nufus, M., Purbaningrum, T. K., & Prahastini, K. (2022). Penerapan Media Pop-Up Book pada Pembelajaran Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SDN Cipete 3. *DIDAKTIS 7: Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 676–689.
<http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2409%0Ahttp://proc>

eedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/download/2409/2230

- Nurhanifah, D., & Muslimin, A. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Penggokan Alangan Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran PKN SD. *Consilium Journal: Journal Education and Counseling*, 4(2), 159–171. <https://doi.org/https://doi.org/10.36841/consilium.v4i2.4634>
- Paivio, A. (1986). *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. New York: Oxford University Press.
- Pebriyenni, A. S. M., Desfitri, E., Yulisna, R., Azkiya, H., YUza, A., & Rosyid, F. E. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Keragaman Budaya Nasional Berbasis Multimedia Interaktif: Respon Guru dan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu pada Implementasi Kurikulum Merdeka*. 8(2), 329–347. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14692](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14692)
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1972). *The Psychology Of The Child*. Basic Book.
- Pradiani, N. P. W. Y., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1456–1469. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1503>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 7911–7915. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Rahmadilla, H., & Kholidya, C. F. (2025). Penggunaan Media Benda Konkret dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pengurangan pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN Punggul I. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 14(11), 1–7.
- Rahmatih, A. N., Maulyda, M. A., & Syazali, M. (2020). Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(2), 151–156. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i2.1663>
- Ratminingsih. (2016). Efektivitas Media Audio Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Kreasi Di Kelas Lima Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 27–38. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8292>

- Safira, C. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(1), 23–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>
- Saifulloh, A. M. (2020). Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar di Masa Pandemi Covid-19. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 285–311. <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v3i2.638>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Santika, L. N., & Aliyah, F. N. (2026). Instructional Material Development Models In Arabic Language Learning: A Comparative Study. *Education and Social Humanities Conference*, 62(1), 736–742.
- Sembiring, J. B., Pa, R. H. B., & Tarigan, J. E. (2025). Pengembangan Media Smart Box pada Mata Pelajaran IPAS Materi Keberagaman Budaya di Kelas IV SD Negeri 101856 Gunung Rintih T.A 2024/2025. *Prosiding Seminar Nasional*, 4, 28.1-28.14.
- Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2), 198–203. <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>
- Siregar, H. T., Tarigan, J. E., & Tarigan, H. Y. (2022). Perbaikan Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Media Konkret Pada Materi Jenis-Jenis Daun Di Kelas Iv Sd Negeri 068007 Medan Tuntungan. *Jurnal Curere*, 6(1), 77–86. <https://doi.org/10.36764/jc.v6i1.720>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (RnD)* (R. Risdiantoro (ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sobel, D. (2004). *Place-Based Education: Connecting Classrooms & Communities*. The Orion Society.

- Soedarsono, R. M. (2002). *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Gadjah Mada University Press.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Susanti, M. R., Rifngatulfaizah, Fadhila, K. H., & Khoiri, A. (2025). Upaya Guru Dalam Pemanfaatan Makanan Tradisional Sebagai Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal Di RA Masyitoh Singkir. *JIEEC: Journal of Islamic Education for Early Childhood*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.8862>
- Suwardi, T. s, Djati, T. A. T., Kasdi, A., Ismiatun, D., & Faqih, U. (2022). *Riwayat Hari Jadi Provinsi Jawa Timur*.
- Tanjung, H. S., & Nababah, S. A. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Se-Kuala Nagan Raya Aceh. *Genta Mulia*, 9(2), 56–70. <https://doi.org/https://repository.bbg.ac.id/handle/735>
- Turahmah, F., Febrini, D., & Walid, A. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengembangan*, 04(01), 74–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.55273/karangan.v4i1.161>
- Wulandari, A., & Yuliandari, R. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Lingkaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar. *JEID (Journal of Education Integration and Development)*, 3(1), 2023. <https://doi.org/https://doi.org/10.55868/jeid.v3i1.158>
- Zebua, C. M. G., Waruwu, L., Halawa, N., & Zega, I. (2026). Peningkatan Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Pada Siswa Kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara. *Jurnal Bastra*, 11(3), 1575–1581. <https://doi.org/https://doi.org/10.36709/bastra.v11i3.2711>
- Zulkifli, A., & Rahmawati, I. (2020). Eksplorasi Rumah Adat Joglo pada Materi Geometri di Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah dasar*, 08(03), 591–600.