

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK INTERAKTIF* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL KEDIRI PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA SISWA
KELAS V DI SDN LIRBOYO 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD UN PGRI Kediri



OLEH :

ANGGI PUSPITA NINGSIH

22.14.06.0151

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi oleh:

ANGGI PUSPITA NINGSIH

NPM: 22.14.06.0151

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK INTERAKTIF* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL KEDIRI PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA SISWA
KELAS V DI SDN LIRBOYO 1**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 25 Juni 2026

Pembimbing I



Nurita Primasatya, M.Pd
NIDN. 0722039001

Pembimbing II



Wahyudi, M.Sn
NIDN. 0705069001

Skripsi oleh:

ANGGI PUSPITA NINGSIH

NPM: 22.14.06.0151

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN
LOKAL KEDIRI PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS V
DI SDN LIRBOYO 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 17 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

7. Ketua : Nurita Primasatya, M.Pd.
8. Penguji 1 : Kharisma Eka Putri, M.Pd.
9. Penguji 2 : Wahyudi, M.Sn



Mengetahui,

Dekan FKIP



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Anggi Puspita Ningsih
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl.lahir : Kediri/ 12 November 2003
NPM : 22.14.06.0151
Fak/Jur/Prodi : FKIP/SI 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, 17 Juli 2026

Yang Menyatakan



ANGGI PUSPITA NINGSIH

NPM: 22.14.06.0151

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(QS. Al-Baqarah [2]: 286)

"Tidak semua perjalanan harus mudah untuk menjadi indah; terkadang Allah memanjangkan jalan agar hamba-Nya bertumbuh sebelum sampai pada tujuan."

(QS. Al-Insyirah [94]: 5–6)

"Mekar tidak pernah saling mendahului; setiap bunga memiliki musimnya sendiri. Begitu pula setiap mimpi, ia datang pada waktu yang telah dipersiapkan. "

(Rando Kim)

"Skripsi ini bukan tentang siapa yang paling pintar, melainkan tentang siapa yang memilih untuk tidak berhenti di tengah jalan."

"Semua pertempuran, dimenangkan dalam doa."

(Penulis)

RINGKASAN

Anggi Puspita Ningsih, Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Kediri untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Siswa pada Materi Keberagaman Budaya Kelas V SDN Lirboyo 1, SKRIPSI, PGSD, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: E-Book Interaktif, Literasi Budaya, Keberagaman Budaya, Pengembangan Media.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi budaya siswa kelas V SDN Lirboyo 1 pada materi keberagaman budaya. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan belum memahami budaya lokal secara optimal. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran digital yang mendukung pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa. Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mendeskripsikan kevalidan media e-book interaktif berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V di SDN Lirboyo 1 2) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media e-book interaktif berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V di SDN Lirboyo 1 3) Untuk mendeskripsikan keefektifan media e-book interaktif berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V di SDN Lirboyo 1

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan menggunakan instrumen berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru, angket respon siswa, serta tes kemampuan literasi budaya siswa berupa pretest dan posttest.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Media pembelajaran E-Book Interaktif berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 87% dan ahli media sebesar 97%, sehingga memperoleh rata-rata 92% dengan kategori sangat valid. (2) Media pembelajaran E-Book Interaktif berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil angket respon guru sebesar 98%, respon siswa pada uji coba terbatas sebesar 96,6%, dan respon siswa pada uji coba luas sebesar 100%, sehingga media dinyatakan sangat praktis digunakan. (3) Media pembelajaran E-Book Interaktif berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan sangat efektif. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji coba terbatas yang memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,93 dan uji coba luas sebesar 0,85 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media efektif meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas V sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

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

Skripsi dengan judul “ PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK INTERAKTIF* BERBASIS KEARIFAN LOKAL KEDIRI PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS V DI SDN LIRBOYO 1” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Cinta pertama dan pintu surgaku, Ayah dan Ibu tercinta, yang menjadi alasan terbesar di balik setiap langkah dan perjuangan ini. Terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah berkurang, doa yang tak pernah putus, pengorbanan yang tak pernah terhitung, serta dukungan yang selalu menguatkan di setiap keadaan. Kalian adalah rumah tempat kembali, sumber kekuatan, dan penyemangat terbesar dalam hidup penulis. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Ayah dan Ibu, serta menjadikan setiap usaha dan pengorbanan kalian sebagai amal kebaikan yang berlipat ganda.
2. Kakak penulis, Pandu Wiratama yang selalu memberikan dukungan, semangat, perhatian, serta menjadi tempat berbagi dalam setiap proses kehidupan. Terima kasih atas segala motivasi yang telah diberikan.
3. Seluruh keluarga dan saudara, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, serta dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan ini dengan baik.
4. Dr. Zainal Arifin, M.Pd., selaku rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas sehingga penulis dapat menempuh dan menyelesaikan pendidikan di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

5. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan dukungan serta kebijakan yang menunjang proses perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Bagus Amirul Mukmin., Selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang senantiasa memberikan arahan, motivasi, dan pelayanan akademik selama masa studi penulis.
7. Dosen pembimbing ibu Nurita Primasatya, M.Pd. dan Bapak Wahyudi, M.Sn., yang dengan penuh kesabaran dan keikhlasan telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan ilmu, motivasi, kritik, dan saran yang membangun selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktu, perhatian, dan dedikasi yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini dengan baik. Semoga segala kebaikan dan ilmu yang telah diberikan menjadi amal jariyah serta senantiasa mendapat keberkahan dan balasan terbaik dari Allah SWT.
8. Kepada seluruh Dosen PGSD, yang dengan penuh dedikasi telah membimbing, mendidik, dan membagikan ilmu serta pengalaman yang sangat berharga bagi penulis.
9. Kepada seluruh Guru di SDN Lirboyo 1, yang telah memberikan izin, bantuan, dukungan, serta kerja sama yang baik selama proses penelitian sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan lancar.
10. Sahabat, Maria Setella Laetitia, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Terima kasih atas setiap doa, dukungan, motivasi, canda tawa, serta kesediaan untuk selalu hadir dalam setiap proses, baik di saat mudah maupun sulit. Kehadiranmu telah memberikan banyak warna sehingga penulis mampu melewati berbagai tantangan selama menempuh pendidikan. Semoga persahabatan ini senantiasa terjaga dan Allah SWT selalu melimpahkan kebahagiaan, kesehatan, serta kesuksesan untuk setiap langkahmu.
11. Teman seperjuangan yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan akademik ini. Terima kasih atas kerja sama, diskusi, saling membantu, berbagi ilmu, serta semangat yang diberikan selama

menjalani perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi. Semoga setiap perjuangan yang telah kita lalui bersama menjadi langkah awal menuju kesuksesan dan masa depan yang penuh keberkahan.

12. Kepada seluruh penghuni kelas C Angkatan 22, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan yang penuh cerita, pembelajaran, dan kenangan selama masa perkuliahan. Kebersamaan, canda tawa, kerja sama, serta semangat yang telah dibagikan menjadi pengalaman berharga yang akan selalu dikenang. Semoga tali silaturahmi tetap terjaga dan semoga kita semua diberikan kemudahan dalam meraih impian, kesuksesan, serta keberkahan di setiap langkah kehidupan.
13. Kepada diri sendiri, terima kasih karena telah bertahan sejauh ini. Terima kasih telah memilih bangkit di setiap jatuh, tetap berjalan di tengah lelah, dan terus percaya bahwa setiap proses memiliki waktunya sendiri untuk berbuah. Tidak semua perjalanan harus mudah untuk menjadi indah, dan tidak semua luka harus terlihat untuk disebut perjuangan. Hari ini, skripsi ini menjadi saksi bahwa kamu berhasil melewati versi tersulit dari dirimu sendiri. Semoga langkah-langkah berikutnya selalu dipenuhi keberanian, keberkahan, dan kebahagiaan yang telah Allah SWT siapkan pada waktu terbaik-Nya.

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, 28 Juni 2026



ANGGI PUSPITA NINGSIH

22.14.06.0151

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
RINGKASAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori	10
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	34
C. Kerangka Berpikir.....	41
BAB III.....	42
METODE PENELITIAN	42
A. Model / Pendekatan Pengembangan	42
B. Prosedur Pengembangan	43
C. Desain Pengembangan	48
D. Tempat dan Waktu Perancangan	50
E. Instrumen Penelitian.....	51
F. Teknik Pengumpulan Data	60
G. Teknik Analisis Data.....	62
H. Metode, Uji coba, Validasi Produk.....	67

BAB IV	69
HASIL DAN PEMBAHASAN	69
A. DATA PRODUK HASIL PENGEMBANGAN	69
B. DATA UJI COBA.....	87
C. ANALISIS DATA	97
D. REVISI PRODUK	99
E. KAJIAN PRODUK AKHIR	101
BAB V.....	107
KESIMPULAN DAN SARAN	107
A. Kesimpulan	107
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	23
Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	30
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	50
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian.....	52
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Observasi.....	52
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Guru.....	53
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	54
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	56
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	57
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	58
Tabel 3.9 Kisi-kisi Pre-test dan Post-test siswa.....	58
Tabel 3.10 Rubrik Literasi Budaya Siswa.....	59
Tabel 3.11 Kisi-kisi Angket Respon siswa.....	60
Tabel 3.12 Kriteria kevalidan.....	64
Tabel 3.13 Kriteria kepraktisan.....	65
Tabel 3.14 Kriteria N-Gain.....	67
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi.....	82
Tabel 4.2 Hasil validasi ahli media.....	84
Tabel 4.3 Hasil angket respon siswa uji terbatas.....	88
Tabel 4.4 Hasil pre-test dan post-test siswa.....	90
Tabel 4.5 Hasil angket respon guru.....	92
Tabel 4.6 Hasil angket respon siswa uji luas.....	93

Tabel 4.7 Hasil pre-test dan post-test siswa luas.....	95
Tabel 4.8 Hasil analisis kevalidan.....	97
Tabel 4.9 Hasil analisis kepraktisan.....	98
Tabel 4.10 Revisi ahli materi	100
Tabel 4.11 Revisi ahli media.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ladrangan Siman.....	25
Gambar 2.2 Larung Sesaji.....	25
Gambar 2.3 Tradisi kebur ubalan.....	25
Gambar 2.4 Tradisi mendhem golekan.....	25
Gambar 2.5 Jaranan Jawa.....	26
Gambar 2.6 Wayang Krucil.....	26
Gambar 2.7 Wayang Jemblung	26
Gambar 2.8 Rumah Jawa.....	27
Gambar 2.9 Keris.....	28
Gambar 2.10 Baju khas kab kediri.....	28
Gambar 2.11 Baju khas kota kediri.....	28
Gambar 2.12 Tahu takwa.....	29
Gambar 2.13 Getuk Pisang.....	29
Gambar 2.14 Candi Surowono.....	29
Gambar 2.15 Candi tegowangi.....	29
Gambar 2.16 Situs Tondowongso.....	30
Gambar 2.17 Goa Selomangkleng.....	30
Gambar 2.18 Situs Paradah dan kwak.....	30
Gambar 2.19 Arca totok kerot.....	30
Gambar 2.20 Candi Adan-adan.....	30
Gambar 2.21 Candi semen.....	30
Gambar 3.1 Model Penelitian ADDIE.....	43

Gambar 4.1 Desain gambar pembuka.....	73
Gambar 4.2 Desain bagian menu.....	74
Gambar 4.3 Desain bagian penggunaan media.....	74
Gambar 4.4 Desain bagian materi	75
Gambar 4.5 Desain bagian video.....	75
Gambar 4.6 Desain bagian kuis.....	76
Gambar 4.7 Desain bagian profil.....	76
Gambar 4.8 Menambahkan soal cerita.....	77
Gambar 4.9 Menambahkan pertanyaan dan jawaban.....	77
Gambar 4.10 Waktu pengerjaan kuis.....	77
Gambar 4.11 Judul dan deskripsi kuis.....	78
Gambar 4.12 kuis sudah siap.....	78
Gambar 4.13 membuat pertanyaan dan jawaban di educaplay.....	78
Gambar 4.14 Mengatur waktu pengerjaan.....	79
Gambar 4.15 menambahkan judul dan langkah-langkah.....	79
Gambar 4.16 LKPD sudah siap.....	79
Gambar 4.17 Menambahkan interaksi di hyzine.....	80
Gambar 4.18 Menambahkan suara	80
Gambar 4.19 Menambahkan file video.....	80
Gambar 4.20 Menambahkan link.....	81
Gambar 4.21 Produk e-book	81
Gambar 4.22 Komentar dan saran ahli media.....	85
Gambar 4.23 Qr-code e-book.....	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Kegiatan Observasi	116
Lampiran 2 Hasil Observasi.....	117
Lampiran 3 Hasil wawancara	119
Lampiran 4 Rekap Angket siswa	120
Lampiran 5 Surat permohonan ahli materi	124
Lampiran 6 Surat permohonan ahli media	125
Lampiran 7 Hasil validasi ahli materi	126
Lampiran 8 Hasil validasi ahli media	129
Lampiran 9 Surat izin penelitian	132
Lampiran 10 Dokumentasi pengimplementasian uji terbatas	133
Lampiran 11 Dokumentasi pengimplementasian uji luas.....	136
Lampiran 12 Surat pemanfaatan produk	166
Lampiran 13 Sk melakukan penelitian di SD	168
Lampiran 14 Perangkat pembelajaran	169
Lampiran 15 Lembar pengajuan judul	196
Lampiran 16 Lembar bimbingan	198
Lampiran 17 Bebas Plagiasi	199

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama untuk mengembangkan karakter dan keterampilan pada setiap individu. Pendidikan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik untuk terus belajar dan berkembang. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan siswa dalam membentuk kemampuan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan. Pendidikan yang baik menempatkan siswa sebagai pusat (*student center learning*) pada saat proses pembelajaran. Sehingga siswa aktif didalam proses pembelajaran dan guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung dan mendorong siswa dalam pemahaman terutama pada literasi. Firmansyah & Jiwandono (2022) menyatakan pembelajaran dengan pendekatan *student center learning* merupakan model yang menitikberatkan pada peran aktif siswa sebagai pusat kegiatan belajar, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Pendekatan ini bertujuan untuk menumbuhkan minat, meningkatkan motivasi, serta mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi individu yang aktif, kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab. Pendidikan yang berkualitas tidak lagi hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membangun kemampuan berfikir kritis, kreatif, dan adaptif dalam menghadapi perkembangan teknologi dan perubahan sosial yang cepat.

Pendidikan pada saat ini tidak dapat dipisahkan dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam penggunaan teknologi saat ini sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Teknologi telah menjadi salah satu hal yang penting dalam proses mengajar, baik sebagai media pembelajaran, sumber informasi, maupun sarana untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Teknologi

memungkinkan terciptanya pembelajaran lebih fleksibel, interaktif, dan menarik sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. Menurut Maritsa *et al.* (2021) Keberadaan teknologi saat ini dianggap sangat berperan dalam kehidupan manusia sebagai alat bantu dalam bidang pendidikan. Guru dapat menggunakan teknologi sebagai sarana belajar atau perantara dalam mengajarkan pengetahuan kepada siswa melalui berbagai aplikasi, seperti *Zoom*, *Google Classroom*, *Google Meet*, atau melalui grup *WhatsApp*. Selain itu, dengan adanya teknologi, siswa dapat belajar secara mandiri, mengeksplorasi informasi lebih luas, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital, komunikasi, dan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan secara langsung di SDN Lirboyo 1 pada tanggal 13 April 2026, diketahui bahwa dari 28 siswa kelas V terdapat 19 siswa (67,86%) menunjukkan minat yang rendah pada materi keberagaman budaya. Kondisi ini muncul karena kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga belum sepenuhnya mampu memvisualisasikan kearifan lokal secara menarik, sehingga diperlukan inovasi media baru. Pemanfaatan buku teks yang minim ilustrasi berwarna belum mampu menarik perhatian siswa secara maksimal. Ketergantungan pada media yang bersifat statis ini cenderung membuat siswa kurang termotivasi untuk membaca, yang pada akhirnya mempengaruhi capaian kemampuan literasi mereka. Dikarenakan kurangnya penggunaan media sehingga banyak siswa yang kurang mengetahui secara luas terhadap materi pelajaran terutama pada materi keberagaman budaya. Siswa kurang mengetahui dan kurang paham dikarenakan kurangnya penjelasan yang lebih detail dan contoh gambar atau animasi pada materi tersebut. Hal tersebut ditemui pada saat observasi ada beberapa siswa yang bertanya melalui buku teks yang terdapat gambar "*Dakon*" tetapi beberapa siswa tidak mengetahui nama permainan tersebut.

Hasil wawancara dengan guru kelas V mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi lebih diminati siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan. Tingginya minat siswa terhadap teknologi dan tampilan visual yang menarik belum sejalan dengan media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas, sehingga proses pembelajaran belum memberikan pengalaman belajar yang maksimal dan bermakna bagi siswa.

Hasil angket juga menunjukkan bahwa dari 28 siswa, sebanyak 19 siswa atau sebesar 67,86 % masih mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, dimana nilai rata-rata yang diperoleh hanya mencapai 62 dan masih berada di bawah KKTP yang telah ditetapkan sekolah. Rendahnya pencapaian tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan belum interaktif sehingga siswa kurang berminat serta mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Melihat permasalahan yang telah dipaparkan diatas tentunya dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Terdapat berbagai cara untuk menyelesaikan masalah ini, salah satunya adalah dengan menciptakan alat pembelajaran yang sesuai dengan sifat dan kebutuhan para siswa. Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dipilih untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal . *E-Book* interaktif adalah jenis buku digital yang tidak hanya menampilkan informasi dalam bentuk teks dan gambar, tetapi juga memungkinkan pembaca untuk berinteraksi secara langsung dengan isi buku tersebut (Syafani 2023). Interaktivitas dalam e-book ini dapat berupa tombol yang bisa diklik untuk membuka informasi tambahan, tautan yang mengarahkan ke sumber lain, kuis atau latihan soal yang bisa langsung dijawab di dalam buku, hingga

animasi dan video yang dapat diputar untuk menjelaskan materi tertentu. Menurut Syafani (2023) *e-book* interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa karena menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan responsif. Misalnya, dalam *e-book* materi keberagaman budaya, pembaca bisa menonton video tarian tradisional Kediri, atau menjawab kuis tentang upacara adat yang akan langsung menampilkan skor dan umpan balik. Bahkan, beberapa *e-book* interaktif memungkinkan pembaca menggeser, menyeret, atau menyusun elemen dalam tampilan untuk menyelesaikan tugas atau bermain game edukatif. Semua fitur ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pembaca, mempermudah pemahaman materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta tidak monoton seperti membaca buku biasa. Dari segi isi, *e-book* ini memuat materi yang berkaitan dengan kearifan lokal di Kediri, Sehingga siswa dapat lebih memahami budaya yang ada didaerahnya sambil belajar.

Pengembangan *e-book interaktif* berbasis kearifan lokal menjadi salah satu solusi yang dapat menggabungkan keunggulan teknologi digital dengan kekayaan budaya lokal. *E-book interaktif* berbasis kearifan lokal dapat menyajikan keberagaman yang ada di Kediri yaitu seperti tradisi dan upacara adat (bersih desa, grebeg suro, dan megengan), Kesenian daerah (seperti jaranan dan wayang kulit), Kuliner tradisional khas Kediri (tahu kuning, nasi pecel, getuk pisang), Bahasa daerah, Candi dan Situs Bersejarah (seperti candi tegowangi, candi surawana, dan Goa Selomangkleng). Dengan ini siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan akademik, tetapi juga pembentukan karakter dan kecintaan terhadap budaya bangsa. *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal merupakan media pembelajaran digital yang mengintegrasikan unsur budaya daerah sebagai konten pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara lebih efektif. Nur Asia *et al.* (2025) Penggunaan media *e-book* interaktif yang dilengkapi dengan unsur-unsur kearifan lokal diharapkan

mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat penguasaan atau pemahaman materi, serta menanamkan nilai-nilai luhur yang ada dalam budaya setempat. Penggunaan e-book interaktif berbasis kearifan lokal merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa sekolah dasar.

Literasi budaya merupakan kemampuan seseorang untuk memahami, menghargai, serta berinteraksi secara efektif dengan berbagai unsur kebudayaan sebagai identitas bangsa dan masyarakat (Labudasari & Rohmah, 2021). Pada jenjang sekolah dasar, kemampuan literasi budaya sangat penting karena menjadi dasar bagi siswa dalam mengenali kearifan lokal serta keragaman tradisi di lingkungan sekitarnya, sehingga membantu siswa mengembangkan sikap toleransi, empati, dan kepekaan sosial dalam proses pembelajaran

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kemampuan literasi budaya perlu diukur dan ditingkatkan terutama pada siswa sekolah dasar karena kemampuan ini menjadi dasar bagi siswa dalam memahami berbagai nilai kearifan lokal serta dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan interaksi sosial di kehidupan sehari-hari. Pengukuran literasi budaya dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal siswa terhadap keragaman budaya serta untuk melihat perkembangan sikap menghargai perbedaan setelah mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, peningkatan literasi budaya juga diperlukan agar siswa mampu menyaring informasi terkait identitas bangsa secara kritis serta mampu menggunakan pengetahuan tersebut secara tepat untuk memecahkan masalah sosial secara logis dan penuh toleransi. Wijaya & Suardiasa (2023) menjelaskan bahwa penguatan literasi budaya pada siswa sekolah dasar sangat penting dilakukan karena kemampuan tersebut menjadi dasar dalam memahami keberagaman masyarakat serta membantu siswa dalam mengembangkan kecerdasan emosional dan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi perbedaan di kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran berupa e-book interaktif dipilih karena memiliki beberapa kelebihan. Menurut Kulsum *et al.* (2025) Kelebihan utama e-book interaktif adalah meningkatkan pemahaman siswa. *E-book* interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa dengan menyajikan materi secara menarik dan interaktif melalui teks, gambar, audio dan video. Siswa dapat mengakses *e-book* kapan saja dan dimana saja, memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Dukungan untuk gaya belajar beragam dengan adanya elemen multimedia, *e-book* interaktif mendukung berbagai gaya belajar siswa, baik visual maupun auditori. Selain itu Menurut Susanthi *et al.* (2026) *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal memiliki beberapa manfaat penting yaitu Meningkatkan minat belajar siswa, karena disajikan dalam format digital yang menarik dan mudah diakses. Menanamkan nilai-nilai budaya lokal, sehingga siswa tidak tercerabut dari akar budaya mereka. Mendukung pembelajaran kontekstual, dengan mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa di lingkungan mereka.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada pengembangan e-book interaktif berbasis kearifan lokal Kediri yang mengintegrasikan unsur budaya daerah ke dalam fitur digital seperti audio, video, dan kuis. Selain itu, penelitian ini secara khusus menargetkan peningkatan literasi budaya siswa sekolah dasar, bukan hanya literasi membaca atau digital, serta menghadirkan model pembelajaran kontekstual yang dapat diterapkan sesuai karakteristik budaya lokal.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang telah dilakukan di SDN Lirboyo 1 dan analisis penelitian terdahulu yang relevan tentunya tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang valid, praktis, efektif. Sedangkan manfaat penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilihat dari media pembelajaran yang dikembangkan dapat mengaktifkan siswa pada saat proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa,

membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, dan memudahkan siswa untuk memahami materi. Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK INTERAKTIF* BERBASIS KEARIFAN LOKAL KEDIRI PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERSI BUDAYA SISWA KELAS V DI SDN LIRBOYO 1”** sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan diatas.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan batasan masalah agar penelitian lebih terfokus dan tidak menyimpang dengan tujuan penelitian, berikut batasan-batasan masalah yang ditetapkan penulis:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media e-book interaktif berbasis kearifan lokal.
2. Objek penelitian ini dilakukan di SDN Lirboyo 1 dengan jumlah subjek sebanyak 28 siswa kelas V.
3. Penelitian hanya difokuskan pada wilayah Kediri Provinsi Jawa Timur
4. Pembahasan materi keberagaman budaya yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Keberagaman yang ada di Kediri yaitu seperti suku daerah, bahasa daerah, tradisi dan upacara adat (larung sesaji, kebur ubalan, dan mendhem golek), kesenian daerah (seperti jaranan dan wayang), rumah adat, senjata, pakaian daerah, kuliner tradisional khas Kediri, Budaya (seperti candi dan situs bersejarah)

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media e-book interaktif berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman budaya untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas V di SDN Lirboyo 1?

2. Bagaimana kepraktisan media e-book interaktif berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman budaya untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas V di SDN Lirboyo 1?
3. Bagaimana keefektifan media e-book interaktif berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman budaya untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas V di SDN Lirboyo 1?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media e-book interaktif berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman budaya untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas V di SDN Lirboyo 1
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media e-book interaktif berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman budaya untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas V di SDN Lirboyo 1
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media e-book interaktif berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman budaya untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas V di SDN Lirboyo 1

E. Manfaat Penelitian

1) Teoritis

Hasil dari studi ini bertujuan untuk memberikan sumbangan dalam peningkatan media pembelajaran yang berbentuk e-book interaktif.

2) Praktis :

a) Bagi siswa

- 1) Menyediakan pengalaman langsung untuk para pelajar
- 2) Mendukung pemahaman dalam menguasai keterampilan
- 3) Mendorong semangat dan ketertarikan siswa dalam membaca informasi mengenai keberagaman budaya

b) Bagi guru

- 1) Dapat membangun komunikasi dalam pembelajaran antara guru dan siswa sehingga akan menjadi pembelajaran yang bermakna
- 2) Memberikan alternatif media pembelajaran tanpa terbatas ruang dan waktu. Mengembangkan e-book interaktif sebagai media pembelajaran

c) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan positif dalam pembelajaran disekolah. Terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman siswa. Serta dapat digunakan sebagai acuan untuk perkembangan pembelajaran dimasa yang akan datang.

d) Bagi peneliti

Dapat memperkaya pengalaman, memperluas wawasan, dan meningkatkan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran e-book interaktif yang diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- 2023, Kasmiati et al. 2021. "No Title 濟無 No Title No Title No Title." 32(3):167–86.
- Ali, Amna, Sheyvilda Dea Fenica, Welsa Aini, dan Akhmad Faisal Hidayat. 2025. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." 3(1):1–6.
- Amani, Shofi, dan Lailla Hidayatul Amin. n.d. "ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK MUHAMMADIYAH 1 KECAMATAN WEDI KABUPATEN KLATEN."
- Angraini, Febri, Asri Fauzi, Muhammad Sobri, dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 2024. "Pengembangan Media Video Animasi Sasambo Berorientasi Pada Pemahaman Literasi Budaya Peserta Didik." *Journal of Classroom Action Research* 6(3):629–36. [http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index_____](http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index).
- Chaeruman, Uwes Anis. 2015. "Evaluasi media pembelajaran." 0–15.
- Daryanes, Febblina, Mauliza Ashari, Desi Maryani, Siska Indriawati, Sintya Afridayanti, Irda Sayuti, dan Deci Ririen. 2024. "Dasar Dengan Metode One Day One Story Melalui." 8(4):6–8.
- Dzikraa Febry Fauzie, Komariah Komariah, dan Yayang Furi Furnamasari. 2023. "Pengembangan E-Book Interaktif Anti Korupsi Melalui Kegiatan P5 Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1(4):01–18. doi:10.55606/jubpi.v1i4.1961.
- Elsa Kaniawati, Meisya Edlina Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, dan Usep Setiawan. 2023. "Evaluasi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1(2):18–32. doi:10.55606/jsr.v1i2.954.

- Faiz, Aiman, Prabawati Nurhabibah, dan Mitia Arizka Wardani. 2022. "Jurnal basicedu." 6(4):7352–59.
- Firmansyah, Asep, dan Nahnu Robid Jiwandono. 2022. "Kecenderungan Guru dalam Menerapkan Pendekatan Student Centre Learning dan Teacher Centre Learning dalam Pembelajaran." *Jurnal Guru Indonesia* 2(1):33–39. doi:10.51817/jgi.v2i1.229.
- Harahap, Septiana Lestari, IGA Mas Triadnyani, dan Ida Bagus Jelantik. 2024. "Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa Vol 1 No 6 Tahun 2024." *Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa* 1(6).
- Hardoyo, Adityo B., Imam Santosa, dan Irfansyah. 2014. "Urgensi Pengenalan Senjata Tradisional Keris Untuk Anak Sekolah Dasar Melalui Media Internet." *Kreatif: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 2(2):83–88.
- Hidayah, Hana Humaira, Universitas Siliwangi, Kota Tasikmalaya, Luthfitra Pramata Aurelia, Universitas Siliwangi, Kota Tasikmalaya, Universitas Siliwangi, dan Kota Tasikmalaya. 2025. "E-BOOK INTERAKTIF PEMAHAMAN BACAAN PADA SISWA SMA." 3(4).
- Kustandi, Cecep, Muhammad Farhan, Asfara Zianadezdha, Azahra Kurnia Fitri, dan Nabilla Agustia L. 2021. "Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran." *Akademika* 10(02):291–99. doi:10.34005/akademika.v10i02.1402.
- Labudasari, S., dan N. Rohmah. 2019. *Literasi dan Karakter*.
- Lokal, Kearifan, Kuliner Tradisional, Bali Pada, Siswa Kelas, dan I. I. I. Sd. 2026. "3 1,2,3." 11:95–107.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, dan Muhammad Azhar Ma'shum. 2021. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18(2):91–100. doi:10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.

- Media, Proyek, Kebudayaan Direktorat, Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan, dan Dan Kebudayaan. 2011. "Jawa- Madura." 1–23.
- Mikraj, A. L., dan Khamila Husna. 2023. "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." 4(1):981–90.
- Munawwarah. n.d. *KARAKTERISTIK E-BOOK INTERAKTIF KIMIA MATEMATIKA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN BOOKCREATOR*.
<https://jom.uin-suska.ac.id/index.php/JNSL>.
- Myrela, Angel Ceria, dan Nanang Khuzaini. 2024. "Analisis Kemampuan Siswa Kelas Xi Dalam Menyelesaikan Soal Literasi Numerasi Materi Turunan." *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 10(2):132–43.
 doi:10.47662/pedagogi.v10i2.749.
- Nailatil Karomah, Fahrin, Zulfikar Januarga Ramli, dan odi Mas. 2024. "PERAN DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR." 15(2).
<https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>.
- Nur Asia, Munirah, dan Tarman. 2025. "Pengembangan E-book Berbasis Kearifan Lokal Budaya Makassar untuk Mendukung Literasi Baca Siswa Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14(3):4777–86.
 doi:10.58230/27454312.2366.
- Nusantara, Dharma Acariya, Jurnal Pendidikan, Budaya Vol, dan Okpatrioka Stkip Arrahmaniyah. 2023. "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." 1(1).
- Permana, Belva S., Lutfia A. Hazizah, dan Yusuf Tri Herlambang. 2024. "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi." *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* 4(1):19–28.
- Pujiatna, Tri. 2021. "Kearifan Lokal sebagai Penunjang Pendidikan Literasi

Budaya.” *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Pascasarjana Universitas Negeri Semarang* 343–46. <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/>.

Puspitasari, Ana, dan Lusya Rakhmawati. 2013. “Pengembangan E-book Interaktif Pada Mata Kuliah Elektronika Digital.” *Jurnal Pendidikan teknik elektro* 2(2):537–43.

Puspitoningrum, E., & Rahmayanti, D. .. 2018. “Bahan Ajar Pacelathon Undha Usuk Basa Jawa.” *Bahan Ajar Pacelathon Undha Usuk Basa Jawa Sebagai Penguatan Karakter Tata Krama Berbicara Siswa Dalam Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Daerah* 4(1):21–34. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara/article/view/5841>.

Raharjo, I. .. 2018. “Fungsi dan Bentuk Pertunjukan Kesenian Jemblung Sebagai Hasil Komodifikasi Budaya Panji Asmarabangun di Kediri.” *Prosiding Seminar Antar Bangsa-Seni, Budaya, dan Desain* 54–63. [http://repository.unpkediri.ac.id/190/%0Ahttp://repository.unpkediri.ac.id/190/3/FUNGSI-DAN-BENTUK-PERTUNJUKAN-KESANIAN-JEMBLUNG](http://repository.unpkediri.ac.id/190/%0Ahttp://repository.unpkediri.ac.id/190/3/FUNGSI-DAN-BENTUK-PERTUNJUKAN-KESANIAN-JEMBLUNG.pdf).pdf.

Rifka Alkhilyatul Ma’rifat, I Made Suraharta, Iryanto Irvan Jaya. 2024. “No Title 濟無No Title No Title No Title.” 2:306–12.

saimanbiokipas,+3.+14-21.+Hafsah. n.d.

Saleh, M. S., Syahrudin, M. S. Saleh, I. Azis, dan Sahabuddin. 2023. “Media Pembelajaran.” <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.

Sitepu, Ekalias Noka. 2021. “, E. N. (2021). PROSIDING PENDIDIKAN DASAR URL: <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index> MPSitepuedia Pembelajaran Berbasis Digital. URL:

- <https://Journal.Mahesacenter.Org/Index.Php/Ppd/Index>, 1, 242–248.
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195RO>.” URL:
<https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index> 1:242–48.
 doi:10.34007/ppd.v1i1.195.
- Sugianto, Tony. 2023. “TANDA: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra, Volume 03 No. 06 Tahun (2023).” 03(06):13–16.
- Sukarelawa, Moh Irma, M. Pd, Kus Toni, M. Indratno, Si Pd, Musvita Suci, S. Ayu, dan M. P. H. Km. 2024. *N-Gain vs Stacking*.
- Syafani, Shania Ramadhani. 2023. “Penerapan E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam.” *Journal of Education and Humanities* 1(2):16–22.
- Syafira, Putri, Syely Novaliza, Rena Sulistianingsih, Tanti Indah Restaryy, dan Vina Lasha. 2024. “Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar Evaluation of the Use of Interactive Learning Media i n Increasing Students ’ Interest in Learning in Elementary Schools.” (76).
- Wicaksana, Arif, dan Tahar Rachman. 2018. “Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewarganegaraan.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 3(1):10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.
- Widiatmoko, Sigit, Heru Budiono, Nara Setya Wiratama, dan Gusti Garnis Sasmita. 2023. “K Kajian Deskripsi Semiotika Pada Pakaian Khas Kediri.” *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran* 8(1):81–97. doi:10.29407/pn.v8i1.18861.
- Widyaningrum, Deviyanti, Erwin Putera Permana, dan Ita Kurnia. 2024. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Aksara Jawa Kelas III SDN 2 Bandung Prambon.” 554–59.
- Wijaya, I. Nyoman Wahyu Esa, dan I. Nyoman Suardiasa. 2023. “Pendampingan

Peningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa SD Negeri Fatupisa.”
Kelimutu Journal of Community Service 3(1):47–52.
doi:10.35508/kjcs.v3i1.11303.

Zayrin, Afifah Aulia, Hayatun Nupus, Khalista Khansa Maizia, dan Siska Marsela.
2025. “Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan
Relibilitas Instrumen Penelitian).” 780–89.