

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* BERBASIS KEARIFAN LOKAL
KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI
MEMBANDINGKAN JENIS-JENIS SEGITIGA PADA SISWA KELAS V
SDN MRICAN 2**

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

YUANA AYU AZHARI

NPM: 22.1.40.60.171

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

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

YUANA AYU AZHARI
NPM: 22.1.40.60.171

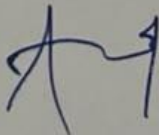
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS KEARIFAN LOKAL
KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI
MEMBANDINGKAN JENIS-JENIS SEGITIGA PADA SISWA KELAS V
SDN MRICAN 2**

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

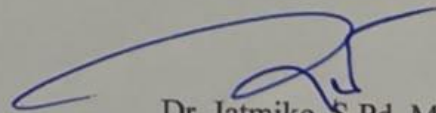
Tanggal: 15 Juli 2026

Pembimbing I



Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.
NIDN. 0724077901

Pembimbing II



Dr. Jatmiko, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0718068701

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

YUANA AYU AZHARI

NPM : 2214060171

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS KEARIFAN LOKAL
KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI
MEMBANDINGKAN JENIS-JENIS SEGITIGA PADA SISWA KELAS V
SND MRICAN 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

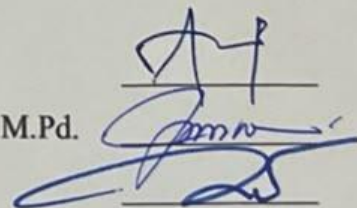
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 15 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, S.Pd, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Jatmiko, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN.0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuana Ayu Azhari

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl.lahir : Tulungagung/ 05 Juni

NPM : 2214060171

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,

Yang Menyatakan



NPM. 2214060171

MOTTO:

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS. AL Insyirah: 5-6)

حَسْبُنَا اللَّهُ وَنِعْمَ الْوَكِيلُ نِعْمَ الْمَوْلَى وَنِعْمَ النَّصِيرُ

"Cukuplah Allah menjadi penolong kami, dan Allah adalah sebaik-baiknya pelindung."

PERSEMBAHAN

Saya persembahkan karya ini kepada

1. Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kelancaran, serta kesehatan, dan kekuatan kepada penulis, selama pengerjaan skripsi ini.
2. Cinta pertama saya, Ayah tercinta Alm. Bapak Suyoso. Dengan penuh cinta dan kerinduan, penulis mengucapkan terima kasih kepada almarhum ayah tercinta. Sosok yang telah mengajarkan arti kerja keras, keteguhan, dan keikhlasan dalam menjalani kehidupan. Meskipun ayah telah berpulang sebelum penulis menyelesaikan skripsi ini, doa, kasih sayang dan kenangan indah bersama ayah selalu menjadi penyemangat dalam setiap langkah. Karya ini penulis persembahkan sebagai bentuk cinta, rasa hormat, dan terima kasih yang tak terhingga. Semoga Allah SWT menempatkan ayah di surga-Nya yang terbaik.
3. Untuk ibu tercinta, terima kasih atas cinta, doa, dan pengorbanan yang tak pernah berhenti mengalir. Terimakasih karena selalu mengingatkanku untuk melaksanakan sholat, mengajarkanku untuk tetap dekat dengan Allah SWT, dan menjadi pengingat ketika aku mulai lelah atau kehilangan arah. Setiap nasihat dan doa yang ibu panjatkan menjadi kekuatan terbesar dalam perjalanan hidupku. Karya ini kupersembahkan sebagai ungkapan cinta, hormat, dan terima kasih yang tak akan pernah cukup untuk membalas semua kebaikanmu. Semoga Allah SWT selalu melindungi, menyehatkan, dan membahagiakan ibu
4. Terimakasih kepada Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Dr. Jatmiko, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing saya dengan sabar, memberikan pengalaman dalam penulisan skripsi ini.
5. Kepada seluruh dosen UNP Kediri yang telah memberikan ilmu yang luar biasa bermanfaat dan berharga dalam perjalanan untuk menempuh gelar saya.
6. Untuk kakak dan adik tercinta, terima kasih atas segala doa, dukungan, semangat, dan kasih sayang yang selalu kalian berikan;

7. Teruntuk Zakia, Della, Eliana, Septa, terimakasih sudah memberi semangat dan menemani penulis dari sekolah sampai saat ini;
8. Kepada pemilik NRP: 1725107040044569, terimakasih sudah hadir dalam kehidupan penulis. Sudah menemani penulis untuk berproses dan bersedia mendengarkan cerita tentang penulisan skripsi ini. Terima kasih atas pengertian dan dukungannya selama ini
9. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini;
10. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Yuana Ayu Azhari, terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan diri sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusi yang selalu berusaha dan tidak lelah mencoba.

Abstrak

Yuana Ayu Azhari Pengembangan Media Puzzle Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Membandingkan Jenis-jenis Segitiga Pada Siswa Kelas V SDN Mrican 2, Skripsi, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: media puzzle, kearifan lokal Kediri, jenis-jenis segitiga

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil pembelajaran matematika terutama pada materi membandingkan jenis-jenis segitiga di kelas V SDN Mrican 2 yang masih menggunakan metode ceramah tanpa media pembelajaran, permasalahan tersebut berdampak pada menurunnya antusias belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dari 28 siswa kelas V yang mengikuti ulangan harian mata pelajaran matematika khususnya materi membandingkan jenis-jenis segitiga hanya 10 siswa yang mendapat nilai diatas KKTP dan 18 siswa lainnya masih mendapat nilai dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni: (1) Untuk mengetahui kevalidan Media Puzzle Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Membandingkan Jenis-jenis Segitiga Pada Kelas V SDN Mrican 2. (2) Untuk mengetahui kepraktisan Media Puzzle Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Membandingkan Jenis-jenis Segitiga Pada Kelas V SDN Mrican 2. (3) Untuk mengetahui keefektifan Media Puzzle Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Membandingkan Jenis-jenis Segitiga Pada Kelas V SDN Mrican

Media puzzle merupakan media pembelajaran yang membantu siswa belajar melalui aktivitas menyusun potongan gambar, sedangkan kearifan lokal merupakan nilai atau budaya daerah yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran agar lebih kontekstual. Metode pengembangan menggunakan R&D, dengan menggunakan model pengembangan 4D, yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Penyebaran (*Disseminate*).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Kevalidan diperoleh dari hasil penilaian validator media sebesar 86%, penilaian validator materi sebesar 96%, berdasarkan hasil ahli media dan ahli materi produk dapat dikatakan valid; (2) Kepraktisan di peroleh dari angket respon guru 96%, respon siswa 92%. Dari hasil tersebut produk dapat dikatakan sangat praktis; (3) Keefektifan diperoleh dari uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji coba terbatas menunjukkan presentase N-Gain sebesar 57,04% dengan kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle berbasis kearifan lokal Kediri mampu memberikan peningkatan hasil belajar siswa pada materi membandingkan jenis-jenis segitiga. Begitu pula pada uji coba luas menunjukkan presentase N-Gain sebesar 66,39% dengan kategori sedang dan cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat di selesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Membandingkan Jenis-jenis Segitiga Pada Siswa Kelas V SDN Mrican 2” ini di tulis 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. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I;
5. Dr. Jatmiko, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II;
6. Pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri,

YUANA AYU AZHARI

NPM. 2214060171

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori	10
1. Teori Belajar.....	10
2. Media Pembelajaran.....	11
3. Kearifan Lokal	15
4. Materi Membandingkan Jenis-jenis segitiga.....	17
5. Puzzle Sebagai Media Pembelajaran	20
6. Hasil belajar	24
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	26
C. Kerangka Berpikir.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Model pengembangan	39
B. Prosedur Pengembangan	43
1. <i>Define</i> (pendefinisian).....	43
2. <i>Design</i> (perancangan).....	44

3. <i>Develop</i> (pengembangan).....	44
4. <i>Disseminate</i> (penyebarluasan)	45
C. Desain Pengembangan	46
D. Tempat dan Waktu Perancangan	47
E. Instrumen Penelitian.....	48
F. Teknik Pengumpulan Data	50
G. Teknik Analisis Data	58
H. Metode, Uji coba, dan Validasi Produk.....	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	65
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	65
B. Data Uji Coba.....	73
C. Analisis Data	77
D. Revisi Produk.....	86
E. Kajian Produk	88
BAB V PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3. 1 Waktu Pelaksanaan Penelitian	47
Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Materi	53
Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Media	54
Tabel 3. 4 Lembar Angket Respon Guru.....	56
Tabel 3. 5 Lembar Angket Respon Siswa	57
Tabel 3. 6 Pedoman Penelitian Lembar Kevalidan	59
Tabel 3. 7 Pedoman Penelitian Lembar Kepraktisan	60
Tabel 3. 8 Kategori Efektivitas N-Gain.....	61
Tabel 3. 9 Kriteria Skor N-Gain	61
Tabel 4. 1 Rancangan Awal Media	71
Tabel 4. 2 Hasil Uji Kevalidan	73
Tabel 4. 3 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Uji Terbatas	74
Tabel 4. 4 Hasil Uji Coba Terbatas (Respon Siswa)	75
Tabel 4. 5 Hasil Kepraktisan (Respon Guru Uji Terbatas).....	76
Tabel 4. 6 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Uji Luas	77
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi	78
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Media.....	79
Tabel 4. 9 Hasil Uji Kepraktisan Siswa Terbatas	80
Tabel 4. 10 Uji Kepraktisan (Respon Guru Uji Terbatas)	81
Tabel 4. 11 Hasil N-Gain Uji Terbatas	82
Tabel 4. 12 Kategori hasil N-Gain Uji Terbatas.....	83
Tabel 4. 13 Hasil N-Gain Uji Luas.....	84
Tabel 4. 14 Kategori hasil N-Gain Uji Luas	85
Tabel 4. 15 Hasil Revisi Media Puzzle Berbasis Kearifan Lokal Kediri	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Segitiga Sama Sisi	18
Gambar 2. 2 Segitiga Sama Kaki	18
Gambar 2. 3 Segitiga Sembarang	19
Gambar 2. 4 Segitiga Lancip	19
Gambar 2. 5 Segitiga Siku-siku	20
Gambar 2. 6 Segitiga Tumpul	20
Gambar 3. 1 Tahapan 4D	41
Gambar 3. 2 Desain Awal	47
Gambar 4. 1 Diagram Kategori N-Gain Uji Coba Terbatas	83
Gambar 4. 2 Diagram Kategori N-Gain Uji Coba Luas	85
Gambar 4. 3 Komentar dan Saran ahli Materi	86
Gambar 4. 4 Komentar dan Saran Ahli Media	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	103
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan	105
Lampiran 3 Lampiran Surat Izin Melakukan Penelitian	107
Lampiran 4 Surat Telah Melakukan Penelitian	108
Lampiran 5 Lampiran Surat Pemanfaatan Produk	109
Lampiran 6 Angket Validasi Ahli Media.....	110
Lampiran 7 Angket Validasi Materi	113
Lampiran 8 Angket Respon Guru	116
Lampiran 9 Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	118
Lampiran 10 Soal Pretest	120
Lampiran 11 Soal Posttest.....	122
Lampiran 12 Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas	124
Lampiran 13 Hasil Pretest dan Posttest Terbatas	125
Lampiran 14 Hasil Pretest dan Posttest Luas	126
Lampiran 15 Hasil N-Gain Uji Terbatas	127
Lampiran 16 Hasil N-Gain Uji Luas	128
Lampiran 17 Perangkat Pembelajaran	129
Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian	143
Lampiran 19 Permohonan Validasi Instrumen Penelitian Ahli Media.....	144
Lampiran 20 Permohonan Validasi Instrumen Penelitian Ahli Materi	145
Lampiran 21 Bukti Bebas Plagiasi.....	146

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu cara untuk meningkatkan martabat seseorang adalah pendidikan. Proses ini berlangsung lama dan terus berlanjut sepanjang hidup (Sanga & Wangdra, 2023). Pendidikan juga merupakan komponen yang sangat penting di era modern ada tiga cara untuk mendapatkan pendidikan, yang mencakup formal, nonformal dan informal. Pendidikan formal dilaksanakan melalui lembaga pendidikan yang tersusun dan bertahap, seperti sekolah. Pendidikan non formal dilaksanakan dilingkungan Masyarakat melalui berbagai kegiatan pembelajaran diluar pendidikan formal. Sementara itu, pendidikan informal berlangsung secara alami dalam lingkungan keluarga melalui proses pembelajaran sehari-hari (Syaadah et al., 2022). Pembelajaran bukan hanya terjadi di sekolah saja, tetapi bisa terjadi sepanjang hidup dan di mana saja. Menurut Masgumelar et al, (2021) belajar bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun, selama ada kesempatan dan keinginan. Dengan mempertimbangkan berbagai pendapat bahwa pendidikan adalah proses yang berlangsung sepanjang hayat dan berperan penting dalam meningkatkan kualitas serta martabat manusia. Pendidikan dapat dipelajari melalui jalur formal, nonformal, dan informal, dan proses pembelajaran dapat terjadi dimanapun dan kapanpun.

Matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang sangat penting dalam bidang pendidikan. Matematika mempelajari berbagai konsep serta prinsip yang berkaitan dengan besaran, bentuk, struktur, dan ruang. Pembelajaran matematika dapat diberikan sejak jenjang dasar atau usia dini melalui pengenalan konsep-konsep sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan, kemudian berkembang ke materi yang lebih kompleks seperti aljabar dan geometri (Guritno & Huda, 2023). Matematika merupakan ilmu dengan kebenaran yang objektif dan berperan penting dalam mengembangkan keterampilan kemampuan pemecahan masalah dan pemikiran kritis. Matematika memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena berhubungan erat dengan kemampuan logika, ketelitian,

serta pemecahan masalah. Mata pelajaran ini juga menjadi dasar bagi berbagai bidang ilmu lainnya, sehingga sangat penting untuk diperoleh setiap siswa dari sekolah dasar hingga sekolah menengah (Samosir, 2022). Dengan demikian, matematika dapat dianggap sebagai salah satu bidang ilmu yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena mempelajari berbagai konsep, mulai dari yang sederhana hingga yang lebih kompleks. Selain itu, matematika juga membantu kemampuan untuk berpikir kritis yang lebih baik, ketelitian, penalaran logis, serta keterampilan dalam memecahkan masalah yang sangat diperlukan oleh peserta didik.

Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar masih sering ditemukan berbagai permasalahan yang dapat memengaruhi proses maupun hasil belajar siswa. Salah satu kendala yang sering muncul adalah sudut pandang siswa tentang matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan sehingga mereka tidak tertarik untuk belajar (Fitriana, 2021). Selain itu, banyak siswa kesulitan memahami konsep matematika karena materi yang diberikan sangat abstrak. Ini terjadi karena kecerdasan kognitif siswa di sekolah dasar masih dalam tahap awal. Permasalahan lainnya yaitu proses pembelajaran yang masih berfokus pada ceramah, membuat siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif (Noviani, 2025). Salah satu alasan mengapa pembelajaran matematika tidak menarik adalah kurangnya variasi metode dan media pembelajaran. Keterbatasan media yang mampu membantu memvisualisasikan konsep matematika turut menjadi hambatan dalam proses pendidikan. Pada akhirnya, situasi ini berdampak pada rendahnya pemahaman serta hasil belajar siswa (Ganing, 2022).

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah untuk membantu siswa memahami konsep dasar matematika serta mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah dengan berpikir logis, kritis, dan sistematis (Lestari, 2022). Diharapkan melalui pembelajaran matematika, siswa dapat menerapkan konsep dan keterampilan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran matematika bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bernalar, ketelitian, dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan masalah.

matematika yang beragam. Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran sangat penting. Media ini dapat membantu guru membuat pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Mereka juga dapat membantu siswa melihat konsep matematika yang abstrak menjadi lebih nyata. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Ini juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran matematika dan hasil belajar mereka.

Pemilihan budaya atau kearifan lokal Kediri sebagai unsur dalam media pembelajaran sebagai simbol perwujudan nilai budaya dan sejarah masyarakat setempat, yang membantu membentuk karakter dan identitas masyarakat Kediri. Selain itu, wilayah Kediri juga memiliki kekayaan kearifan lokal lain seperti batik dan tenun ikat khas Kediri, kuliner tradisional, serta legenda dan cerita rakyat yang telah diwariskan secara turun-temurun. Dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal Kediri ke dalam media puzzle, siswa tidak hanya belajar mengenai konsep matematika, yaitu membandingkan jenis-jenis segitiga, tetapi juga secara tidak langsung dikenalkan dan diajak untuk mencintai serta melestarikan budaya daerahnya sendiri sejak dini. Pendekatan kontekstual berbasis kearifan lokal ini juga diharapkan dapat membuat pembelajaran terasa lebih dekat, bermakna, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Menurut Nurhaolida et al., (2022) , pelajaran matematika khususnya materi yang berkaitan dengan membandingkan jenis-jenis segitiga, memainkan peran penting dalam membangun kemampuan untuk berlogika dan analisis siswa. Pelajaran geometri membantu siswa belajar mengklasifikasikan dan menganalisis secara sistematis bentuk-bentuk bangun datar. Ketika siswa melihat bentuk atap rumah, rambu lalu lintas, atau kerangka layang-layang yang sering berbentuk segitiga, mereka belajar lebih banyak tentang segitiga dalam kehidupan sehari-hari. Di wilayah Kediri, konsep segitiga dapat ditemukan pada bentuk atap rumah tradisional Jawa (atap limasan dan kampung) yang memiliki rangka segitiga sebagai

penopang utama agar bangunan kuat dan seimbang. Dengan demikian pembelajaran membandingkan jenis-jenis segitiga tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika, tetapi juga menumbuhkan kepekaan siswa terhadap bentuk di sekitarnya dan mempersiapkan siswa menghadapi situasi nyata (A. Afifah & Dewi, 2022).

Hasil pra- penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Mrican 2 Kota Kediri pada tanggal 10 April 2025 menunjukkan bahwa siswa kelas V menunjukkan pemahaman tentang materi yang berkaitan dengan perbandingan jenis segitiga dalam mata pelajaran matematika. Selain itu, ada siswa yang tidak terlalu aktif selama pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan guru menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi. Untuk materi yang membandingkan jenis segitiga, diperlukan media visual yang kuat. Media ini harus menarik perhatian siswa agar ada keterlibatan siswa dalam pelajaran. Siswa juga memiliki hasil belajar yang buruk dalam matematika, terutama dalam membandingkan jenis segitiga. Dari 28 siswa kelas V yang mengikuti ulangan matematika harian materi membandingkan jenis-jenis segitiga, hanya 10 yang mencapai nilai di atas KKTP, dan 18 siswa lainnya masih berada di bawah KKTP.

Hasil observasi wawancara dengan guru kelas V di SDN Mrican 2 Kota Kediri menunjukkan bahwa guru menghadapi sejumlah masalah, terutama terkait dengan proses pembelajaran. Di antara masalah tersebut adalah bahwa siswa belum paham materi tentang membandingkan jenis-jenis segitiga siswa, mereka kurang memperhatikan penjelasan guru, dan mereka tidak memiliki media pembelajaran yang memadai, khususnya berkaitan dengan materi tentang membandingkan jenis-jenis segitiga. Ini menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan metode hafalan dan menjelaskan topik sesuai dengan LKS, dan siswa hanya mencatat apa yang dituliskan di papan tulis. Akibatnya pelajaran menjadi tidak menarik dan siswa menjadi bosan, dan tidak ada interaksi antara guru dan siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa materi membandingkan jenis segitiga belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat

mendorong minat siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan sekaligus meningkatkan hasil belajar mereka.

Dengan mempertimbangkan masalah di atas, pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk pengajaran matematika. Peneliti menggunakan alat pembelajaran puzzle yang menarik untuk menemukan solusinya. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui perbandingan jenis segitiga. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Ini dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar (Julyananda et al., 2022). Berbagai penelitian telah meneliti penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Ahsani, (2022) menemukan bahwa siswa di sekolah dasar memperoleh hasil belajar yang lebih baik karena adanya media puzzle dalam pembelajaran. Penemuan ini didukung oleh Ula, (2026), bahwa siswa di sekolah dasar mencapai hasil belajar yang lebih baik sebagai hasil dari penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran.

Media Puzzle dipilih karena selain menjadi permainan yang menyenangkan, puzzle dapat melatih kemampuan kognitif dan pemecahan masalah, selain itu dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus. Media puzzle ini bersifat konkret sehingga sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Media puzzle juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan, serta mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif serta membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran melalui visualisasi dan memberikan pengalaman belajar langsung. Media puzzle berbasis kearifan lokal Kediri memiliki keunggulan dibandingkan puzzle pada umumnya. Salah satu kelebihanannya yaitu adanya integrasi antara materi pembelajaran matematika dengan unsur kearifan lokal Kediri, Candi Surowono, Candi Tegowangi, rumah adat, serta makanan khas daerah Kediri. Kearifan lokal yang dimasukkan dapat dipelajari dalam pelajaran matematika, selain belajar matematika siswa dapat belajar tentang budaya dan kekayaan daerahnya.

Selain itu, media puzzle ini dirancang secara kontekstual dan menarik sehingga menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk belajar. Kegiatan menyusun puzzle juga melibatkan aktivitas belajar yang aktif yang membantu siswa belajar berpikir logis dan teliti, serta bekerja sama satu sama lain. Puzzle berbasis kearifan lokal Kediri berbeda dari puzzle biasa dalam hal isi dan tujuan penggunaannya. Puzzle biasanya digunakan sebagai permainan atau hiburan dan tidak terhubung dengan materi pembelajaran tertentu. Puzzle berbasis kearifan lokal Kediri, di sisi lain, dimaksudkan untuk mengajar dengan menggabungkan materi matematika, khususnya materi membandingkan jenis segitiga, dengan gambar. Oleh karena itu, media ini tidak hanya berfungsi sebagai permainan edukatif, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar dan menanamkan kecintaan mereka terhadap budaya lokal.

Peneliti berupaya untuk mengembangkan alat pembelajaran berbentuk puzzle sebagai solusi untuk masalah yang dihadapi siswa saat mempelajari materi matematika materi membandingkan jenis segitiga. Pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran puzzle belum digunakan dalam pembelajaran di SDN Mrican 2 hingga saat ini, jadi peneliti akan menerapkan media tersebut pada siswa kelas V. Penelitian ini diberi judul "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Membandingkan Jenis-jenis Segitiga Pada Siswa Kelas V SDN Mrican 2" sebagai tanggapan atas fakta bahwa media pembelajaran puzzle belum digunakan dalam pembelajaran hingga saat ini.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan yang telah disampaikan dalam latar belakang, terdapat beberapa keterbatasan yang dimiliki peneliti dalam fokus penelitian ini.

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media puzzle yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal Kediri.

2. Materi yang dibahas dalam penelitian ini terbatas pada materi membandingkan jenis-jenis segitiga sesuai dengan kurikulum kelas V SD.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V Mrican 2.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan pada rumusan masalah penelitian ini adalah.

1. Bagaimana kevalidan Media Puzzle Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Membandingkan Jenis-Jenis Segitiga Pada Siswa Kelas V SDN Mrican 2.
2. Bagaimana Media Puzzle Berbasis Kearifan Lokal Kediri kepraktisan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Membandingkan Jenis-Jenis Segitiga Pada Siswa Kelas V SDN Mrican 2.
3. Bagaimana keefektifan Media Puzzle Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Membandingkan Jenis-Jenis Segitiga Pada Siswa Kelas V SDN Mrican 2.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan dari pengembangan ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan Media Puzzle Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Membandingkan Jenis-jenis Segitiga Pada Siswa Kelas V SDN Mrican 2.
2. Untuk mengetahui kepraktisan Media Puzzle Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Membandingkan Jenis-jenis Segitiga Pada Siswa Kelas V SDN Mrican 2.
3. Untuk mengetahui keefektifan Media Puzzle Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Membandingkan Jenis-jenis Segitiga Pada Siswa Kelas V SDN Mrican 2.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis tentang penggunaan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi membandingkan jenis-jenis segitiga, khususnya untuk siswa kelas V SDN Mrican 2 yang menggunakan puzzle yang didasarkan pada kearifan lokal Kediri. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi penelitian pendidikan yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari pengembangan media puzzle berbasis kearifan lokal yaitu mengubah materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan kurang menarik menjadi lebih menyenangkan serta mampu menarik perhatian siswa, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan manfaat nyata bagi siswa, terutama dalam hal meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang berkaitan dengan perbandingan jenis segitiga. Konsep segitiga dapat disampaikan secara visual dan konkret melalui media ini, dan menyusun puzzle secara langsung adalah kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penggunaan puzzle berbasis kearifan lokal sejak usia dini juga dapat menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal dan memperkuat identitas lokal.

b. Bagi Guru

Menurut penelitian ini, guru dapat melakukan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan efektif. Media puzzle yang didasarkan pada kearifan lokal memberi guru opsi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar dan budaya lokal. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran karena kegiatan

menyusun puzzle dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Sekolah sebagai lembaga pendidikan mendapatkan manfaat praktis dari penelitian ini dalam upaya mereka untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Selain itu, penelitian ini memberikan sekolah kesempatan untuk mengembangkan budaya belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, yang dapat berdampak positif pada citra dan reputasi sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini membantu mereka mengembangkan kemampuan mereka untuk merancang dan menerapkan pendekatan baru untuk pembelajaran. Mereka mendapatkan pengalaman dalam memasukkan elemen budaya lokal ke dalam pembelajaran matematika melalui pembuatan puzzle berbasis kearifan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An-Nisa*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>
- Achmad F. (2024). Media Pembelajaran PAI: Definisi, Sejarah, Ragam dan Model Pengembangan. *Idarotuna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.29313/idarotuna.v1i1.3780>
- Afifah, A., & Dewi, P. A. (2022). The Development of E-Comic Media to Improve Student's Understanding of Mathematical Concepts. *Jurnal Axioma : Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 7(1), 24–34.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Development Of Interactive Larning Media In Indonesian Learning Class III Elementary School. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Aisyah, S. (2022). *Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam*. 2(2), 105–112.
- Amelia, D., & Rusman, R. (2022). Sintesis Indikator Lingkungan Belajar Konstruktivis sebagai Instrumen Evaluasi Implementasi Kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5794–5803. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3203>
- Ardianti, Y., & Nugraha, A. W. (2025). Pengembangan Assessment Quiz Berbasis Quizizz Materi Sinonim dan Antonim Bahasa Indonesia Kelas V SDN 3 Pulosari. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 4(3), 1–11. <https://doi.org/10.57218/jupenji.vol4.iss3.1730>
- Asrawi, S. H., & Astutik, H. S. (2026). Efektivitas Media Puzzle Manipulatif dalam Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Siswa Sekolah Dasar pada Materi Bangun Datar : *Systematic Literature Review*. 6, 997–1012.
- Aufa, N. (2024). Pengembangan komik digital interaktif berbasis audiovisual pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas vi sdn 09 pagi duren tiga jakarta. *Jurnal Riset Ilmiah. Jurnal Riset Ilmiah*, 1(01), 15–18.
- Azmi, S., Sripatmi, Junaidi, & Wahidaturrahmi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Classpoint pada Materi Matematika SMP. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 6, 384.
- Dhema, M., Cholily, Y. M., & Rahardjanto, A. (2025). Tracing local wisdom in the integration of ethnomathematics in vocational high school mathematics education: A Scopus systematic review. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 8(2), 472–485. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v8i2.28208>
- Fakhru Ahsani, E. L., & Ariyanti, M. Y. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika

- Siswa Kelas 5 Pasuruhan Lor. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 60–69. <https://doi.org/10.24929/alpen.v6i2.151>
- Guritno, S., & Huda, S. N. (2023). Tinjauan Literatur : Game Edukasi Petualangan Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Automata*, 4(2), Guritno, S., Huda, S. N. (2023). Tinjauan Litera.
- Hutasoit, E. A., & Dkk. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 173276 HUTA SOIT PARDOMUAN T.A 2023/2024. *Inovasi Sekolah Dasar*, 1(4).
- Iksal. (2024). Indonesian Journal of Education (INJOE). *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 4(1), 761–774.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Julizal, J. (2024). Metode Research and Development (R&D) Pelayanan Pengantar Masyarakat. *Jurnal Riset Manajemen Dan Keuangan*, 8(April), 1–16. <https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/remik/article/view/13898>
- Julyananda, M. A., Yulianti, T., & Pasha, D. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Demonstrasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 366–375. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2416>
- Hartri, D. L. H. (2023). Kemampuan Generalisasi Matematis Siswa SMP pada Materi Segiempat dan Segitiga. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 3082–3092.
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>
- Lestari, S., & Winanto, A. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry dan Problem Based Learning terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9967–9978. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4203>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Nasser, R. (2022). Desain Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Desktop. *Dewantara Journal of Technology*, 3(1), 37–41. <https://doi.org/10.59563/djtech.v3i1.148>
- Nilawati, Riswan, & Oktavia, L. (2022). Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Akademika*, 15(1), 70–75. <https://doi.org/10.53564/akademika.v15i1.845>
- Nugraha, I. B. S., Ashari, A., & Suyoto, S. (2024). Pengembangan Multimedia

- Interaktif Pada Pembelajaran Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Education and Government Wiyata*, 2(3), 226–238. <https://doi.org/10.71128/e-gov.v2i3.121>
- Nurhaolida, N., Hayati, L., Wulandari, N. P., & Azmi, S. (2022). Analisis Tingkat Berpikir Siswa Berdasarkan Teori Van Hiele Materi Segi Empat dan Segitiga Ditinjau dari Gaya Kognitif. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 4(1), 34–45. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v4i1.23024>
- Nurrubi, H. M., Nurfadilah, V. A., & Latip, A. (2022). Kearifan Lokal: Perspektif Etnosains dan Kaitannya dengan Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 16(2), 623. <https://doi.org/10.52434/jpu.v16i2.2022>
- Okpatrioka. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). *Alfabeta*, 9(2), 724.
- Pratiwi, J. (2023). PENGGUNAAN Media pembelajaran berupa audio visual untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam jiipsi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia V. *IIPSI : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3, 202–207.
- Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Ramadhani, G. S., Marsisae, N., & Farhurohman, O. (2025). Peran Media Puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 7(2), 151–159. <https://doi.org/10.30599/9kt23e75>
- Ramadhani Lubis, R., & Cynthia Yusnita, N. (2023). *Licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License Journal of Elementary School Education Development of Media Puzzle Using Game Based Learning Approach to Improve Learning Outcomes Student Mathematics in Elementary School*. 1(4), 188–194.
- Roman Ongka Wijaya1, M. S. (2024). *Integrasi kearifan lokal dalam pengelolaan sda berkelanjutan di indonesia* integration of local wisdom in sustainable natural resources management in indonesia. 5(5), 3588–3602.
- Putri. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Media Pembelajaran Di Dunia Pendidikan. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 89–98. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.426>
- Rusdinal, M. (2021). *Self-effi cacy , learning motivation , learning environment and its eff ect on online learning outcomes*. 6(2), 143–151.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5(September), 84–90. <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Sari, F., Harahap, W., Mazaly, M. R., & Fitri, Y. (2026). *Eksplorasi Hubungan Sudut dan Panjang pada Segitiga Khusus dengan Bantuan GeoGebra*. 4(3),

20293–20298.

- Sari, I. K., Isdaryanti, B., & Ellianawati, E. (2022). The Development of Local Wisdom-Based Blended Learning Programs to Improve Students' Learning Outcomes and Communication Skills. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 12(1), 336–347. <https://doi.org/10.23960/jpp.v12.i1.202226>
- Syaadah, R. H., Ary, M. A. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2022). Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 125–131. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/pema>
- Tsaabitah, A. A., Segara, N. B., Prasetya, S. P., & Setyawan, K. G. (2023). Pengembangan Media Maket Gunungapi Untuk Pembelajaran Mitigasi Bencana dalam Pendidikan IPS. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 3(3), 1–9. <https://doi.org/10.26740/penips.v3i3.55408>
- Ula, J. J., & Kusmaharti, D. (2026). Efektivitas penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas 1 sekolah dasar. 10(1), 110–121.
- Ulfainna, N., & dkk. (2025). Efektivitas Media Puzzle dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 1–7.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widiatmaka, P. (2022). Strategi Menjaga Eksistensi Kearifan Lokal sebagai Identitas Nasional di Era Disrupsi. *Pancasila: Jurnal Keindonesiaan*, 2(2), 136–148. <https://doi.org/10.52738/pjk.v2i2.84>
- Widiyaningrum, N., Mufarochah, S., & Wulandari, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Paud Tunas Dharma Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 42–53.
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>
- Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., Putri, S., Biologi, P., Tanjungpura, U., & Artikel, I. (2023). Pengembangan Media konvensional dan media digital. 4, 84–95.
- Yusiana, U., & Prasetya, S. P. (2022). Pengembangan Media E-comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(1), 23–33. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/44636%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>