



## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV

Fransiska Saveriana Ndek<sup>1</sup>, Fransiskus Aloysius Tini<sup>2</sup>, Kristanti Afriliana Dhey<sup>3</sup>,  
Yosefina Uge Lawe<sup>4</sup>, Theresia Loda<sup>5</sup>

<sup>12345</sup>Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Citra Bakti Ngada

Penulis Korespondensi: [susanfransiska3861@gmail.com](mailto:susanfransiska3861@gmail.com)

### Keywords:

First keyword  
Second keyword  
Third keyword  
Fourth keyword  
Fifth keyword

**Abstract** This research aims to develop learning media based on local wisdom in learning natural and social sciences (IPAS). This learning media is expected to increase students' understanding of IPAS material while introducing and preserving local wisdom. The research method used in this research is Research and Development (R&D). Product development is carried out in three main stages, namely analysis, design and development. The research results show that the learning media developed is effective for use in science and science learning. This media received a positive response from students and teachers, and was able to increase student motivation and learning outcomes. The implementation of local wisdom in this learning media also received appreciation because it was able to enrich students' knowledge about local wisdom. Thus, the development of learning media based on local wisdom can be used as an innovative and contextual alternative learning media in science and science learning.

### Kata kunci:

Kata kunci pertama  
Kata kunci kedua  
Kata kunci ketiga  
Kata kunci keempat  
Kata kunci kelima

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS sekaligus memperkenalkan dan melestarikan kearifan lokal. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Pengembangan produk dilakukan pada tiga tahap utama, yaitu analisis, desain dan development. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS. Media ini mendapatkan respon positif dari siswa dan guru, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Implementasi kearifan lokal dalam media pembelajaran ini juga mendapatkan apresiasi karena mampu memperkaya pengetahuan siswa mengenai kearifan lokal. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual dalam pembelajaran IPAS.

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu dari unsur-unsur yang mempengaruhi kualitas pelaksanaan pendidikan. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran disertai dengan penggunaan metode pembelajaran yang relevan, akan menghasilkan kualitas pelaksanaan pendidikan yang baik pula. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik di dalam proses pembelajaran, (Yanto, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk membantu peserta didik memahami materi yang diberikan. Salah satunya adalah materi dalam pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS merupakan gabungan dua mata pelajaran yakni mata pelajaran IPA dan IPS. Menurut Wijayanti, dkk (2023). IPAS merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk

membangun literasi sains. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran wajib yang harus diajarkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar pada kurikulum merdeka. Pada mata pelajaran IPAS terdapat dua mata pelajaran IPA dan IPS. Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri serta lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS (Dirniyanti, dkk., 2023). Dalam pembelajaran IPAS terdiri dari berbagai model pembelajaran, diantaranya model pembelajaran IPAS yang berorientasi pada integrasi nilai-nilai kearifan lokal (Local Wisdom) suatu masyarakat ke dalam materi pembelajaran IPAS (Abdullah & Uslan, 2023).

Kearifan lokal merupakan buah atau hasil dari masyarakat/ etnis tertentu melalui pengalaman mereka dan belum tentu dialami oleh masyarakat lain (Tabun, 2024). Kearifan lokal melekat sangat kuat pada masyarakat/ etnis tertentu, karena nilai kearifan lokal teruji dan melalui proses panjang, bahkan usianya hampir menyamai keberadaan sebuah masyarakat atau etnis tertentu (Rahmi, 2023). Menurut Mulyani, (2020) menyatakan kearifan lokal yang mengabungkan kedalam proses pembelajaran sebagai sumber belajar dapat menciptakan peserta didik yang peduli terhadap warisan budaya. Dengan bertujuan agar potensi intelektual yang dimiliki, disesuaikan dengan kecerdasan emosional, sosial, dan spiritual yang sangat dibutuhkan peserta didik untuk berkompetisi (Dhiku,2023).

Kearifan lokal perlu diintegrasikan dalam dunia pendidikan, baik dalam bentuk model dan media pembelajaran yang nantinya dapat digunakan siswa untuk belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sekaligus mencapai tujuan pendidikan nasional (Kua, 2024). Selain itu, kearifan lokal penting untuk siswa tetap dekat dengan sekolah dan bagi guru untuk terlibat dengan sebagian besar peserta didik (Rianto & Subroto, 2020). Harapannya adalah dengan menerapkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat membantu guru pada mata pembelajaran ipas dalam membelajarkan peserta didiknya (Annisha, 2023).

Berdasarkan data analisis kebutuhan terhadap siswa/I kelas IV SDI Malanua didapatkan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran yang sangat terbatas dan tidak selalu menggunakan media pembelajaran. Hasil dari wawancara terhadap wali kelas IV SDI Malanua, dalam pembelajaran IPAS sendiri, materi Keberagaman Budaya, siswa kurang antusias, kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan media berupa buku paket IPAS. Menurut Meilana dan Aslan (2022), berdasarkan data di atas dan fakta penelitian terdahulu menemukan banyak guru masih menggunakan materi seperti buku teks, dan LKS yang disediakan pemerintah dan hasil penerbit yang tidak tepat pada lingkungan tempat siswa dalam belajar. Keadaan ini menjadi sulitnya peserta didik dalam belajar memahami materi yang disajikan dan harus dikuasainya. Bahan ajar yang tersedia secara komersial tidak sesuai dengan faktor yang terdapat dalam budaya jenis lokal (Dahlioni, 2015). Dengan demikian, guru dituntut untuk melakukan selaulu melakukan inovasi dalam pembelajaran, termasuk pada pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa/i nya. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran adalah video interaktif.

Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tewrsebut dengan penggunaanya (Prastowo, 2014). Pengertian lain

dijelaskan oleh Niswa, (2012), bahwa video interaktif berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program autorun, sehingga dengan CD interaksi siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi. Di dalam video interaktif, terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Yasa, dkk;(2017), bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran video interaktif layak dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa kelas IV SDI Malanua. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni dalam penelitian ini, dikembangkan media pembelajaran video interaktif dengan memanfaatkan kearifan lokal di sekitar. Sehingga tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan rancangan bangun dari media pembelajaran video interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS dan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran video interaktif berbasis kearifan lokal

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development ( R&D) yaitu upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran di kelas, dan bukan untuk menguji teori ( Sukmadinata, 2015). Tahap-tahap utama pada metode R&D dijadikan pedoman dalam penelitian dan pengembangan ini. Pengembangan produk dilakukan pada tiga tahap utama, yaitu analysis, desain dan development, hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu dan tenaga. Pada tahap pertama adalah tahap analisis dilakukan studi pendahuluan dengan mengumpulkan informasi terkait dengan analisis konsep dan analisis kebutuhan penggunaan video interaktif konteks budaya lokal. Selanjutnya, dilakukan perancangan produk dan pengembangan serta uji coba produk yang telah dikembangkan. Subjek pada penelitian ini adalah ahli, guru, dan siswa. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, serta studi dokumentasi hasil penelitian. Data yang dikumpulkan adalah data kualitatif terkait penggunaan media dalam proses pembelajaran serta pentingnya penggunaan video interaktif berbasis konteks kearifan lokal terhadap guru dan siswa di SDI Malanua, Kecamatan Golewa, Kabupaten Ngada.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran video interaktif berbasis kearifan lokal yang digunakan dalam pembelajaran IPAS, siswa kelas IV SDI Malanua. Tahap awal pengembangan media pembelajaran ini dimulai dengan menganalisis kebutuhan dengan adanya media pembelajaran berbasis kearifan lokal dan kebutuhan kemahiran dan peralatan dalam mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video

interaktif pembelajaran berbasis kearifan lokal. Analisis pengembangan media ini, dilakukan dengan beberapa tahap diantaranya:

### 1) Analisi Kebutuhan

Analisis kebutuhan atau tujuan penelitian dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai masalah mendasar yang dijadikan tujuan dikembangkannya multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal. Hasil analisis yang dilakukan meliputi studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka dengan mempelajari jurnal atau laporan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal. Studi lapangan dilakukan dengan melihat secara langsung dan wawancara dengan guru kelas IV SDI Malanusa maupun siswa. Permasalahan yang didapatkan adalah kurangnya motivasi siswa berkaitan dengan kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan analisis studi pustaka dan studi lapangan maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran berbasis kearifan lokal.

### 2) Analisis Perencanaan

Analisis perencanaan dan kebutuhan dilakukan untuk mengetahui pengetahuan dan kemahiran sasaran yang diperlukan dalam menjalankan video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Sasaran utama yaitu guru dalam menggunakan video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Dari hasil wawancara menyatakan bahwa pengetahuan dan kemahiran guru sudah sesuai dan memenuhi kriteria yang dibutuhkan untuk menjalankan video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal, sehingga pada penerapan media dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Kemudian analisis perencanaan kebutuhan dilakukan untuk mengetahui peralatan yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran. Alat yang dibutuhkan adalah laptop dan proyektor untuk menampilkan media di dalam kelas. Analisis keperluan menunjukkan kebutuhan materi yang disajikan dalam bentuk video. Kebutuhan materi termasuk data-data dan informasi mengenai kearifan lokal yang di hubungkan dengan materi yang akan diajarkan dalam pembelajaran IPAS.

### 3) Desain Pengembangan Media

Tahap desain bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut. Perangkat media yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini, yaitu perangkat laptop dan *Handphone (HP)*.

**Gambar 1. Desain Pengembangan Media**





Berdasarkan gambar diatas, bagian awal media terdiri dari cover pembuka, materi, kelas, judul materi dan topik yang di bahas. Kemudian sebelum membahas materi terdapat tujuan pembelajaran dari materi tersebut. Materi ajar berisi materi yang disesuaikan dengan kriteria produk dengan memperhatikan kelayakan dari aspek isi materi, kebahasaan dan penyajian. Bagian akhir media terdiri dari profil pembuat media dan ucapan terima kasih.

#### 4) Penerapan Media (Development)

Penerapan media dilakukan melalui diskusi dan juga observasi bersama guru kelas IV selaku wali kelas. Penerapan media pembelajaran ini pun , menggunakan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kearifan lokal disekitar berupa rumah adat Bajawa dan lambang nenek moyang orang Bajawa yakni Ngadhu dan Bhaga.



**Gambar 2. Implementasi kearifan lokal dalam media**

Ngadhu dan Bhaga merupakan simbol atau lambang nenek moyang orang Bajawa, tujuan rumah adat dan simbol ini adalah mengaitkan materi pembelajaran berupa bagian tubuh tumbuhan dengan kearifan lokal sekitar. Hasil perbaikan dari diskusi adalah mengaitkan bagian tubuh tumbuhan lainnya dengan kearifan lokal sekitar.

#### 5) Evaluasi Media

Kelayakan video interaktif dilakukan dengan melakukan validasi ahli. Uji validasi dilakukan oleh guru-guru yang merupakan wali kelas yang menjalankan proses pembelajaran. Hasil validasi, media pembelajaran video interaktif memperoleh tanggapan dan masukan yang baik.

**Tabel 1. Data Responden Guru**

No	Pernyataan	Responden	Presentase
1	Kesesuaian media dengan materi Guru pembelajaran		Baik
2	Efektivitas pengimplementasian media Guru		Baik
3	Ketercapaian penerapan media Guru pembelajaran dengan tujuan pembelajaran		Baik
4	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	Guru	Baik

Berdasarkan hasil penilaian guru sebagai responden di atas terhadap pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal secara keseluruhan dikategorikan sangat layak. Hal ini dikarenakan, video interaktif sangat menarik, dengan perpaduan animasi yang bagus dan menarik, video interaktif juga dapat dijalankan sesuai dengan pilihan dan yang terpenting dalam video pembelajaran interaktif ini terdapat interaksi yang baik antara media dengan siswa, serta kalimatnya sudah sesuai dengan siswa Sekolah Dasar dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil tersebut maka video interaktif ini dapat digunakan sebagai pengantar guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dan sebagai alternatif media pembelajaran yang membantu proses belajar siswa secara mandiri.

Penggunaan video interaktif dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam menyerap informasi secara cepat dan efisien, serta mempermudah siswa mendapatkan pengetahuan yang sulit diperoleh melalui pengalaman langsung (Riani, 2015). Sebagian besar dari penggunaan multimedia interaktif oleh guru didapatkan dengan cara beragam yaitu disediakan di sekolah, guru mengunduh dari internet, dan guru membuat sendiri, namun sebagian besar dari guru memilih untuk mengunduh melalui internet karena lebih mudah untuk mendapatkannya dan tidak memerlukan banyak waktu.

#### **Pembahasan**

Media pembelajaran kearifan lokal ini merupakan inovasi pembelajaran sebagai pembelajaran yang utuh dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pembelajaran menggunakan media interaktif merupakan salah satu unsur penunjang pembelajaran agar

tecipta pembelajaran yang efektif. Hal ini senada dengan pendapat (Dewi, dkk, 2014), media animasi pembelajaran merupakan salah satu jenis media audio visual yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Lebih lanjut penelitian yang dilakukan oleh (Khotimah, dkk, 2020), didapati bahwa media gambar dirasa lebih efektif digunakan dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan anak sekarang lebih suka menonton film animasi yang lucu dan menarik dengan gambar yang bervariasi.

Penerapan media pembelajaran interaktif kearifan lokal dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam mengenal budaya setempat, karena penyampaiannya melalui media pembelajaran yang interaktif dimana peserta didik lebih menikmati dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat manual. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sularso, 2016) menyebutkan bahwa proses pendidikan dengan menjadikan kearifan lokal penting untuk direalisasikan sebab kearifan lokal sudah mulai terabaikan terlihat dari perilaku kehidupan sehari-hari yang tidak mewujudkan nilai-nilai kearifan lokal dan lokalitas tergerus oleh tatanan gaya hidup yang di dalamnya mengandung nilai pragmatiskapitalistik. Fauziyah (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran supaya tidak monoton dan membosankan bisa diselengi games, kuis, atau materi pembelajaran yang dimuat seperti vlog. Dengan demikian media pembelajaran yang digunakan berbasis kearifan lokal dan berupa video interaktif dapat lebih mengenalkan budaya lokal pada anak. Penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran video interaktif sejalan dengan penelitian yang dilakukan dengan hasil penilaian kelayakan dari ahli materi 'sangat layak' yaitu dengan presentasi 81% (Wardani & Sofyan, 2018). Presentasi hasil kelayakan dari ahli media 96%. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini relevan dengan hasil analisis angket studi pendahuluan peserta didik yang menunjukkan bahwa 90% peserta didik menginginkan adanya media pembelajaran yang dapat melibatkan mereka secara langsung dan sebanyak 80% peserta didik akan termotivasi jika belajar menggunakan video pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Kebaharuan dalam penelitian ini yaitu penelitian ini tidak hanya meneliti mengenai media pembelajarannya, namun juga menggunakan variabel kearifan lokalnya.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa produk akhir penelitian ini berupa video pembelajaran interaktif, pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS kelas IV SDI Malanusa disarankan lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan pada anak, Semangat peserta didik sebagai modal awal dalam mengikuti seluruh proses pembelajaran, sarana dan prasarana yang memadai. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar, motivasi serta semangat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif dengan materi yang dikaitkan dengan kearifan lokal disekitar, agar peserta didik mampu menanamkan nilai-nilai kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan simpulan yang diuraikan tersebut peneliti memberikan saran agar produk tersebut dapat dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS dengan topik yang lain.

### **Saran**

Sebagai seorang pendidik perlu melakukan inovasi pembelajaran yang mengangkat nilai kearifan lokal dalam pembelajaran. Pendidik dituntut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Pembelajaran berbasis budaya lokal untuk kedepannya dapat dilaksanakan disetiap proses pembelajaran. Mengingat pembahasan penelitian yang menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran berbasis budaya lokal ini tidak hanya untuk pengetahuan anak saja, melainkan juga mengenai pemahaman dan kepedulian tenaga pendidik, maka bagi peneliti yang tertarik untuk mengkaji mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kepedulian pendidik. Pengembangan media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal mampu menyajikan pengetahuan yang bersifat kelokalan serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sehingga mampu meningkatkan minat, kreativitas dan hasil yang dicapai oleh peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, N. & Uslan. (2023). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tanaman Faloak (*Sterculia Quadrifida* R.Br) Terhadap Literasi Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Oeba 3 Kota Kupang. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamora*, 4(1), 489-494  
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.911>
- Annisha, D. (2023). Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Potensi Lokal Sebagai Upaya Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan Siswa Pendekar: *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 396-405.  
<https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.361>
- Dahliani. (2015). *Local Wisdom In Built Enviroment In Globalization Era International Journal Of Education And Research* , 3(6), 157-166.
- Darniyanti, Y., Rahmayati, I., & Filahanasari, E. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Canva Mata Pelajaran IPAS Untuk Mendukung Merdeka Belajar KELAS IV DI Sekolah Dasar . *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1507-1517.
- Dewi, N. M. O., Wirya, N., Asril, N. M., & Psi, S. (2014). Penerapan Metode Bermain Balok Cruissenare Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Udia Dini Undiksha*, 2(1) <https://doi.org/10.23887/paud.v2i1.2982>
- Dhiku, D. D., Laksana, D. N. L., & Wau, M. P. (2023). Studi Kelayakan Konten Dan Desain Bahan Ajar Multilingual Berbasis Konten Dan Konteks Budaya Lokal Etnis Ngada Untuk Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1). 368-375  
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.813>
- Fauziyah, N. (2020). Dampak Covid 19 Terhadap Efektivitas Pembelajaran dari Pendidikan Islam. *Al-Mau'izhoh*, 2(2) 1-11.  
<https://doi.org/10.31004-edukatif.v2i1.89>
- Khotimah, S.H., Sunariati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan mMedia Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676.  
<https://doi.org/10310041/obsesi.v5i1.683>
- Kua, M. Y., dkk., (2024). Pendampingan Guru IPA SMP Dalam Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 5(1), 73-84.  
<https://doi.org/10.38048/jailcb.vsi1.2934>
- Meilana, S. F., & Aslan, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5605-5613.



- Mufidah, L., & Muslim, A. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Berbasis Culturally Responsive Teaching Dalam Pembelajaran Ips Di Kelas IV SD Negeri Tambaksogra 2: Penelitian Research And Development ( R & D). *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 949-963. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2946>
- Mulyani, S. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Kearifan Lokal Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Sub Tema Perubahan Lingkungan Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v2i2.4179>.
- Niswa, A. (2010). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia *Flash* Kelas VIID Negeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1-18.
- Pamungkas, W. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4, 346.
- Prastowo, Andi. (2014) *Pengembangan Bahan Ajat Tematik Tinjauan Teoritis Dan Praktik*. Jakarta Prenadamedia Group.
- Riani, Sukmadinata, Nana Syaodi. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sularso, S. (2016). Revitalisasi Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Dasar . *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran Ipa Tematik Integratif Materi Peredaran Darah. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4) 372-373. <https://ejournal.undiksha.ac.id/indeks.php/JISD/indeks>
- Yanto, D.T.P. 2019. Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vakasional dan Teknologi*, 1 (19). DOI: 10.24036/1invotek.v19vi1.409.
- Yasa, K. A., dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas XI MIPA Dan IPS DI SMA NEGERI 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 199-209.