



JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 3 Tahun 2026 Halaman 1155 - 1168

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Website Sewabu Ngawi (Sejarah Warisan Budaya Ngawi) pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar

Lusi Handayani¹□, Miratu Chaeroh², Ririn Setyowati³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Modern Ngawi, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: lusihandyn17@gmail.com¹, miratuchaeroh95@gmail.com², setyowatiririn2024@gmail.com³

Abstrak

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memerlukan media yang inovatif untuk menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap sejarah dan budaya lokal. Namun, penggunaan metode ceramah dan buku teks yang masih dominan sering menyebabkan rendahnya minat siswa dalam mempelajari warisan budaya daerah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Website Sewabu Ngawi (Sejarah Warisan Budaya Ngawi)* sebagai media pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal bagi siswa kelas V SD. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket dengan melibatkan 22 siswa kelas V SDN Beran 4. Hasil validasi menunjukkan persentase 92,5% dari ahli materi, 80% dari ahli media, dan 82,5% dari ahli bahasa dengan kategori valid hingga sangat valid. Respon guru mencapai 98,07% dan respon siswa 94,3% dengan kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa *Website Sewabu Ngawi* mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mendukung pemahaman siswa terhadap warisan budaya Ngawi. Secara praktis, media ini dapat menjadi alternatif sumber belajar digital yang membantu guru mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pemanfaatan media pembelajaran berbasis *website* dan kearifan lokal sebagai strategi untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran kontekstual di sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran website, IPAS, sejarah, warisan, budaya

Abstract

IPAS learning in elementary schools needs innovative media to foster students' interest in local history and culture. Nevertheless, learning that is still dominated by lectures and textbooks often reduces students' enthusiasm for studying regional cultural heritage. This research aimed to develop the Sewabu Ngawi Website (History of Ngawi's Cultural Heritage) as a local wisdom-based IPAS learning medium for fifth-grade elementary students. The study applied the Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were obtained through observation, interviews, documentation, and questionnaires involving 22 fifth-grade students at SDN Beran 4. The validation results indicated scores of 92.5% from material experts, 80% from media experts, and 82.5% from language experts, which were categorized as valid to highly valid. Teacher responses reached 98.07%, while student responses achieved 94.3%, both classified as highly feasible. The findings show that the Sewabu Ngawi Website provides interactive and engaging learning experiences that enhance students' understanding of Ngawi's cultural heritage. Practically, it can be used as an alternative digital learning resource, while theoretically it supports the development of website-based and local wisdom-oriented learning to improve contextual learning in elementary education.

Keywords: educational resources, website, IPAS, history, heritage, culture

Copyright (c) 2026 Lusi Handayani, Miratu Chaeroh, Ririn Setyowati

□ Corresponding author :

Email : lusihandyn17@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12376>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 3 Tahun 2026
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang direncanakan dan sadar untuk menciptakan lingkungan dan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan kompetensi diri mereka sepenuhnya, termasuk aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup masyarakat (Pristiwanti et al., 2022). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan memiliki peran untuk meningkatkan kemampuan siswa serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat. Menurut Wulandari et al. (2025) pendidikan berperan penting sebagai strategi pembentukan karakter, identitas, serta kesadaran siswa terhadap lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya. Kebudayaan dan kearifan lokal adalah komponen penting dari identitas bangsa sehingga perlu dikenalkan sejak dini melalui proses pendidikan formal. Pada konteks pendidikan dasar, pengenalan budaya lokal dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap daerah, meningkatkan kebanggaan terhadap identitas lokal, serta membantu siswa memahami sejarah dan warisan budaya yang ada di lingkungan sekitarnya.

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, proses pembelajaran dalam dunia pendidikan juga mengalami perubahan, pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) mulai bergeser menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) (Nisa et al., 2024). Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) berbeda dengan pendekatan konvensional yang hanya fokus pada guru (*teacher centered*) karena memungkinkan keterlibatan langsung siswa dan didukung dengan media pembelajaran yang inovatif, pendekatan ini mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna (Manulang et al., 2023). Perubahan ini menuntut guru untuk mampu menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta mampu merancang proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna (Rangkuti, 2022). Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga siswa dapat menerima dan memahami materi secara lebih optimal.

Pemerintah Indonesia juga menunjukkan komitmen yang kuat dalam penguatan pembelajaran berbasis teknologi melalui publikasi Instruksi Presiden Nomor 7 Tahun 2025 tentang Revitalisasi Satuan Pendidikan dan Digitalisasi Pembelajaran. Melalui kebijakan ini, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah berupaya mendorong pemerataan kualitas pendidikan dengan membangun ekosistem pembelajaran digital yang inklusif di seluruh satuan pendidikan. Presiden Republik Indonesia menegaskan bahwa digitalisasi sekolah menjadi langkah strategis untuk memastikan setiap sekolah, termasuk yang berada di daerah terpencil dan tertinggal, memperoleh akses terhadap materi pembelajaran berkualitas serta sumber belajar yang relevan dengan perkembangan zaman. Penyediaan perangkat digital seperti layar televisi dan *Interactive Flat Panel* (IFP) dipandang sebagai sarana pendukung utama dalam proses penyampaian materi pembelajaran secara lebih optimal dan merata (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025).

Pada konteks pendidikan dasar, mata pelajaran IPAS memberikan ruang yang luas untuk mengenalkan sejarah dan warisan budaya daerah melalui materi yang kontekstual, salah satunya pada materi Daerahku Kebanggaanku (Wulandari et al., 2024). Seiring berkembangnya teknologi dan arus globalisasi, minat siswa terhadap budaya lokal cenderung mengalami penurunan jika tidak disajikan dengan pendekatan dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik generasi era digital ini sehingga penggunaan teknologi dan media digital sangat dibutuhkan, salah satunya melalui pengembangan media yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal, seperti video pembelajaran interaktif, aplikasi edukatif, dan cerita digital sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa (Annisha, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Beran 4, ditemukan permasalahan berupa rendahnya ketertarikan siswa terhadap materi sejarah dan warisan budaya daerah. Siswa cenderung kurang mengenal potensi budaya lokal yang ada di daerahnya sendiri, termasuk sejarah dan warisan budaya Kabupaten Ngawi. Materi budaya sering dianggap sebagai materi yang membosankan karena

disajikan dalam bentuk teks yang panjang dan kurang didukung oleh media visual serta aktivitas interaktif. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran yang secara khusus mengusung sejarah dan warisan budaya masih sangat terbatas.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti proses belajar. Berdasarkan data hasil belajar siswa ditemukan bahwa dari 22 siswa kelas V SDN Beran 4 terdapat 16 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Jika dihitung dalam bentuk persentase, jumlah tersebut setara dengan 72,73% dari keseluruhan siswa. Sementara itu, sebanyak 6 siswa atau 27,27% telah mencapai KKTP yang ditetapkan. Data ini menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa kelas V SDN Beran 4 masih mengalami kesulitan mengenai apa saja yang disampaikan guru saat pembelajaran, terutama mata pelajaran IPAS.

Padahal pembelajaran IPAS sering dianggap sulit dipahami oleh siswa karena banyak materi yang bersifat abstrak, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menarik untuk mendukung pemahaman dan partisipasi aktif siswa (Olaini et al., 2025). Keterbatasan media pembelajaran digital yang memuat konten sejarah dan warisan budaya lokal, khususnya budaya lokal kabupaten Ngawi padahal Ngawi memiliki sejarah yang panjang. Jejak sejarahnya tidak hanya tertulis Selain tercermin dalam cerita sejarah, hal tersebut juga dapat dilihat secara nyata melalui peninggalan arkeologi, bangunan bersejarah, serta tradisi budaya yang masih dilestarikan hingga sekarang. Hal ini juga disebabkan oleh terbatasnya ketersediaan media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan dan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa kelas V.

Adapun faktor yang lain berupa penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran yang belum dimanfaatkan secara optimal. Meskipun teknologi seperti komputer, internet, dan perangkat digital lainnya telah tersedia di beberapa sekolah, penggunaan alat-alat tersebut dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya terintegrasi dengan penyajian materi secara kontekstual dan sistematis. Teknologi biasanya hanya digunakan sebagai alat pendukung administrasi atau penyampaian materi secara satu arah, bukan sebagai media pembelajaran interaktif yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, teknologi belum digunakan sepenuhnya sebagai sarana penyedia sumber belajar yang menarik, visual, dan mudah diakses.

Permasalahan ini menjadi penting karena minat siswa yang rendah terhadap budaya lokal berpotensi menyebabkan melemahnya pemahaman dan kecintaan terhadap identitas budaya daerah yang sangat beragam (Wulandari et al., 2023). Jika kondisi ini dibiarkan, generasi muda akan lebih mudah mempengaruhi budaya global tanpa memiliki landasan kuat atas kearifan lokalnya sendiri. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Nawir et al. (2025) yang menjelaskan bahwa globalisasi membuat generasi muda semakin meninggalkan budaya lokal sehingga ancaman terhadap pelestarian seni dan identitas budaya tradisional meningkat. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu menjembatani pembelajaran budaya dengan kebutuhan belajar siswa masa kini.

Solusi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* yang memuat konten sejarah dan warisan budaya Kabupaten Ngawi, yang kemudian dinamakan *Website Sewabu Ngawi (Sejarah Warisan Budaya Ngawi)*. Media ini dirancang untuk menyajikan materi secara visual, interaktif, dan mudah diakses sehingga dapat mengoptimalkan minat belajar serta pemahaman siswa terhadap budaya daerah. *Website* sebagai media pembelajaran memiliki potensi untuk menyajikan konten multimedia (teks, gambar, audio/video) secara integratif dan menarik.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis web yang dipadukan dengan muatan kearifan lokal memiliki kontribusi positif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian yang dihasilkan oleh Andari (2025) mengemukakan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis web mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis *website* efektif dalam proses belajar karena dapat membantu meningkatkan pemahaman materi

serta hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang sama dilakukan oleh Zulemil & Wulandari (2025) pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar juga menunjukkan hasil yang positif.

Media yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran siswa kelas IV sehingga membuktikan bahwa media berbasis *website* dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Widiyanti et al. (2025) mengenai media pembelajaran berbasis *website* yang memuat kearifan lokal menunjukkan bahwa penggunaan nilai-nilai budaya daerah dalam media digital dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hal ini menegaskan bahwa penyajian materi yang dekat dengan lingkungan dan budaya siswa dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* maupun media yang mengintegrasikan kearifan lokal mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan media digital secara umum dan belum secara spesifik mengangkat sejarah serta warisan budaya daerah sebagai sumber belajar yang terintegrasi dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, penelitian sebelumnya cenderung mengembangkan media berbasis *website* yang memuat materi pembelajaran umum tanpa menyesuaikan secara khusus dengan karakteristik budaya lokal suatu daerah tertentu. Padahal, penelitian Bond et al. (2021) menunjukkan bahwa integrasi konteks budaya lokal dalam lingkungan pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa, relevansi pembelajaran, dan pemahaman konseptual yang lebih mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang secara khusus mengintegrasikan sejarah dan warisan budaya lokal Kabupaten Ngawi sebagai sumber belajar kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan *Website* Sewabu Ngawi (Sejarah Warisan Budaya Ngawi) yang dirancang secara khusus untuk mengintegrasikan sejarah, situs budaya, dan warisan budaya Kabupaten Ngawi ke dalam pembelajaran IPAS pada materi Daerahku Kebanggaanku. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya mengembangkan media berbasis *website* atau media berbasis kearifan lokal secara umum, *website* ini menyajikan konten budaya lokal Ngawi secara terstruktur, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya menghasilkan media pembelajaran digital, tetapi juga berkontribusi dalam pelestarian budaya lokal melalui pembelajaran kontekstual berbasis teknologi. Pendekatan ini sejalan dengan temuan penelitian yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung pendidikan berbasis warisan budaya (*cultural heritage education*) sekaligus memperkuat identitas budaya siswa (Lin et al., 2023).

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan berbagai studi yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi (*technology-enhanced learning*), *web-based learning*, dan *cultural heritage learning* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pengalaman belajar kontekstual, serta membantu pelestarian identitas budaya di era digital (Bond et al., 2021; Khalil et al., 2022; Lin et al., 2023). Pada tinjauan Bond et al. (2021) menemukan bahwa penggunaan teknologi digital berkontribusi positif terhadap keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Lin et al. (2023) menunjukkan bahwa media digital berbasis warisan budaya dapat meningkatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendukung pemahaman sejarah serta budaya lokal. Sehingga, pengembangan *Website* Sewabu Ngawi diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung transformasi digital pendidikan sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap budaya lokal.

Berdasarkan fenomena di atas dan dukungan peneliti terdahulu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Website* Sewabu Ngawi (Sejarah Warisan Budaya Ngawi) Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN Beran 4”. Penelitian ini menjadi suatu kebutuhan yang mendesak dalam rangka memperkaya pengalaman belajar siswa, terhadap minat belajar budaya lokal, dan mendukung pelestarian warisan budaya melalui pembelajaran IPAS. Penelitian ini juga

diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS serta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode ini dipilih karena bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menguji kelayakan media pembelajaran berupa *Website* Sewabu Ngawi (Sejarah Warisan Budaya Ngawi) pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SDN Beran 4. Penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Sugiyono, 2019). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *website*.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Beran 4 Kabupaten Ngawi yang berjumlah 22 siswa, sedangkan subjek uji coba terbatas melibatkan 22 siswa. Selain itu, validator penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket (Ardiansyah et al., 2023). Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data kebutuhan pembelajaran dan kondisi awal pembelajaran IPAS. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon guru, dan respon siswa terhadap media pembelajaran *Website* Sewabu Ngawi.

Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli dan angket respons pengguna. Instrumen validasi ahli materi terdiri atas 10 butir pernyataan, instrumen validasi ahli media terdiri atas 10 butir pernyataan, dan instrumen validasi ahli bahasa terdiri atas 10 butir pernyataan dengan skala Likert 4 tingkat. Sebelum digunakan, instrumen penelitian divalidasi melalui *expert judgment* oleh dosen ahli untuk memastikan kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian. Hasil masukan validator digunakan untuk memperbaiki instrumen sehingga layak digunakan dalam proses pengumpulan data. Instrumen angket respon guru terdiri dari 13 butir pernyataan dan angket respon siswa terdiri dari 10 pernyataan dengan menggunakan skala Likert 4 tingkat.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif berdasarkan perhitungan hasil skala Likert 4 tingkat. Data hasil validasi dan respon dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat validitas dan kelayakan media pembelajaran. Hasil persentase kemudian dikategorikan ke dalam kriteria sangat valid, valid, kurang valid, dan tidak valid, sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Rincian kisi-kisi indikator butir pernyataan pada masing-masing instrumen disajikan pada tabel instrumen penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
	Aspek Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi yang disajikan dengan materi daerahku kebanggaanku	1
		Keakuratan konsep materi	2
		Urutan penyajian materi secara sistematis	3
		Ketepatan cakupan isi materi	4
		Kesesuaian ilustrasi dengan materi	5
Aspek Penyajian		Teknik penyajian materi yang mudah dipahami	6
		Materi disajikan secara menarik dan komunikatif	7

Aspek Kearifan Lokal dalam Materi Daerahku Kebanggaanku	Konsep daerahku kebanggaanku mudah dipahami	8
	Mendorong rasa ingin tahu siswa tentang kearifan lokal warisan dan budaya daerahnya	9
	Materi mendorong sikap menghargai dan melestarikan budaya	10

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
Aspek Penyajian		Tampilan <i>website</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD	1
		Tata letak (<i>layout</i>) halaman tersusun rapi dan sistematis	2
		Kombinasi warna, gambar, dan teks mendukung kenyamanan belajar	3
		Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca oleh siswa	4
		Ilustrasi/gambar sejarah dan warisan budaya Ngawi ditampilkan secara jelas	5
		Penyajian materi pada <i>website</i> bersifat komunikatif dan menarik	6
		Tampilan media mendorong minat belajar siswa	7
Aspek Penggunaan (Kelayakan Produk Media)		<i>Website</i> mudah digunakan oleh siswa secara mandiri melalui perangkat komputer atau IFP	8
		Media sesuai digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di SD	9
		<i>Website</i> layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal	10

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Aspek Kejelasan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa kelas V	1
		Kalimat tidak menimbulkan makna ganda	2
		Petunjuk penggunaan jelas dan komunikatif	3
2.	Aspek Kesesuaian Kaidah	Penggunaan ejaan sesuai EYD	4
		Penggunaan tanda baca tepat	5
		Struktur kalimat efektif	6
3.	Aspek Kearifan Lokal dalam Materi Daerahku Kebanggaanku	Istilah yang digunakan sesuai tingkat perkembangan siswa	7
		Tidak menggunakan istilah yang terlalu abstrak	8
		Ukuran dan jenis huruf mendukung keterbacaan	9
		Penggunaan symbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah	10

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
Aspek Penilaian Media			
Aspek Penilaian Media	Aspek Penyajian dan Kelayakan Media	Pengemasan tampilan <i>website</i> yang menarik, jelas, dan mudah dimengeti siswa.	
		Kesesuaian ilustrasi dengan materi	
		Keterpaduan isi <i>website</i>	
Aspek Penilaian Materi	Aspek Penggunaan	Kemudahan dalam penggunaan media	
		Kemampuan penggunaan media secara berulang	
Aspek Penilaian Materi	Aspek Kearifan Lokal dalam Materi Daerahku Kebanggaanku	Kesesuaian materi yang disajikan dengan materi daerahku kebanggaanku	
		Konsep daerahku kebanggaanku mudah dipahami	
		Materi mendorong rasa ingin tahu siswa tentang kearifan lokal	
		Materi mendorong sikap menghargai dan melestarikan budaya	

Aspek Penilaian Bahasa

Aspek Penggunaan Bahasa	Bahasa mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
Bahasa	Kalimat jelas, efektif, dan tidak menimbulkan makna ganda. Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas dan komunikatif. Penggunaan ejaan dan tanda baca sesuai kaidah. Tampilan teks (jenis huruf, ukuran, simbol/ikon) mendukung keterbacaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *Website Sewabu Ngawi* dilakukan sebagai upaya untuk menghadirkan media pembelajaran IPAS yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan mengintegrasikan sejarah dan warisan budaya Kabupaten Ngawi ke dalam kurikulum, sumber daya ini diharapkan dapat membantu siswa tidak hanya mempelajari materi pelajaran, tetapi juga mengenal dan menghargai budaya daerahnya sendiri. Pengembangan media berbasis *website* dipilih karena mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah diakses sehingga dapat meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Ramadhani et al., 2025). Selain itu, media pembelajaran ini dirancang untuk mendukung proses digitalisasi pendidikan sekolah dasar melalui pemanfaatan teknologi yang lebih kontekstual dan bermakna.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *website* yang *Sewabu Ngawi (Sejarah Warisan Budaya Ngawi)*. Media ini dikembangkan menggunakan *platform Google sites* dan dirancang untuk mendukung pembelajaran IPAS pada materi Daerahku Kebanggaanku siswa kelas V SDN Beran 4. Media *Sewabu Ngawi* memiliki karakteristik utama berupa penyajian materi sejarah dan warisan budaya Kabupaten Ngawi secara kontekstual melalui kombinasi teks, gambar, video pembelajaran, serta kuis interaktif. Penggunaan media berbasis *website* juga memberikan proses pembelajaran yang lebih menarik dan fleksibel bagi siswa sekolah dasar (Adzkiya & Suryaman, 2021). Penyusunan dan pengembangan media *Sewabu Ngawi* ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Proses pengembangan media *Sewabu Ngawi* dilaksanakan dengan langkah-langkah berikut:

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis menjadi langkah awal dalam proses pengembangan produk, digunakan untuk menentukan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, kebutuhan pembelajaran, serta masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas V SDN Beran 4 untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Berikut ini adalah fase analisis dalam penelitian dan pengembangan media *Sewabu Ngawi*:

Tabel 5. Hasil Tahap Analisis Produk Media Sewabu Ngawi

Aspek Analisis	Hasil Analisis
Analisis Kebutuhan Siswa	Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih menghadapi beberapa kendala. Sebagian siswa kurang menyukai mata pelajaran IPAS karena penyampaian materi yang kurang menarik, sehingga hanya beberapa siswa yang aktif dan sebagian lainnya merasa bosan selama pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan bahan ajar tambahan belum optimal karena buku teks masih menjadi sumber belajar utama. Temuan ini menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih kreatif dan dinamis untuk meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Aspek Analisis	Hasil Analisis
Analisis Karakteristik Siswa	Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu LYN, wali kelas V SDN Beran 4 menyampaikan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi penggunaan buku, internet, serta media sederhana seperti gambar dan video. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan media interaktif dan rendahnya minat siswa karena IPAS dianggap banyak menghafal. Meskipun guru telah mengenal media pembelajaran berbasis <i>website</i> , penggunaannya dalam pembelajaran belum diterapkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran, memiliki pemahaman materi yang masih rendah ketika pembelajaran hanya menggunakan buku, serta cenderung bermain dengan teman saat guru menjelaskan. Selain itu, pemanfaatan alat digital sebagai sarana pembelajaran juga belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya bahan ajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan menarik untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan proses perencanaan dalam pembuatan media pembelajaran yang mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, perancangan materi, pemilihan media, dan penentuan instrumen penilaian yang akan digunakan (Sanjaya, 2016). Tahap desain dilakukan dengan menyusun materi pembelajaran, membuat sketsa *website*, menyusun tata letak halaman menggunakan *Google sites*, serta merancang kuis interaktif berbasis Zep Quiz. Media Sewabu Ngawi terdiri atas beberapa fitur utama, yaitu halaman beranda, materi pembelajaran, video pendukung pembelajaran, kuis interaktif, petunjuk penggunaan, dan profil pengembang. Tampilan sketsa sewabu ngawi yang telah ditentukan dalam storyboard produk disajikan dalam gambar berikut:



Gambar 1. *Story Board* Produk Media Sewabu Ngawi

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan merupakan tahapan merealisasikan rencana produk menjadi hasil nyata, dilanjutkan dengan validasi oleh para ahli dan penyesuaian berdasarkan masukan yang diperoleh agar produk sesuai dengan tujuan pembelajaran (Pribadi, 2017). Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan hasil produk media *website* Sewabu Ngawi dan validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Produk media ajar digital yang dikembangkan berupa *website* Sewabu Ngawi (Sejarah Warisan Budaya Kabupaten Ngawi) dengan menggunakan *platform Google sites*. *Website* ini mengintegrasikan materi pembelajaran, tampilan visual, navigasi, dan fitur evaluasi dalam satu media pembelajaran yang mudah digunakan. Secara umum, *website* terdiri atas halaman beranda yang berisi pengenalan media, halaman materi yang memuat konten IPAS berbasis sejarah dan budaya lokal Ngawi, halaman video pembelajaran sebagai pendukung pemahaman siswa, halaman kuis interaktif yang terhubung dengan Zep Quiz, serta halaman profil pengembang. Selain itu, *website* dirancang dengan tata letak yang sederhana, menarik, dan responsif sehingga dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat. Berikut tampilan hasil media Sewabu Ngawi pada pembelajaran IPAS kelas V SD:

Tabel 6. Hasil Produk Media Sewabu Ngawi

No.	Nama Gambar	Tampilan Gambar	Deskripsi
-----	-------------	-----------------	-----------

1.	Petunjuk Penggunaan		Halaman ini berisi panduan penggunaan <i>website</i> . Petunjuk mencakup cara mengakses <i>website</i> , memahami menu, serta menggunakan navigasi dan fitur yang tersedia.
2.	Halaman Sampul		Halaman ini merupakan tampilan awal <i>website</i> . Pada halaman ini terdapat: Tombol start atau mulai yang dapat digunakan untuk membuka halaman berikutnya.
3.	Halaman Beranda		Tampilan halaman beranda berisi ikon-ikon yang menjadi isi media Sewabu Ngawi, adapun diantaranya adalah ikon materi, ikon sejarah warisan budaya Ngawi, ikon kuis, dan terakhir ikon profil pengembang.
4.	Halaman Materi		Pembahasan materi berisi konten pembelajaran IPAS berupa materi dasar dan materi yang terintegrasi dengan sejarah dan budaya lokal Ngawi.
5.	Halaman Video Pendukung Pembelajaran		Halaman ini memuat video pendukung pembelajaran yang berfungsi untuk memperjelas dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disajikan.
6.	Halaman Kuis Interaktif		Kuis berfungsi sebagai sarana latihan dan penguatan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.
7.	Halaman Profil Pengembang		Profil pengembang berisi informasi mengenai identitas pembuat <i>website</i> Sewabu Ngawi. Informasi yang ditampilkan meliputi nama pengembang, latar belakang pendidikan, serta kontak yang dapat dihubungi.
8.	Fitur Navigasi		Media Sewabu Ngawi dilengkapi dengan berbagai ikon navigasi yang berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam mengakses setiap halaman.

Setelah penyusunan media *website* Sewabu Ngawi, kemudian dilakukan validasi oleh para ahli yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Validitas Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa

Ahli	Skor Penilaian	Skor Empiris	Persentas e	Kategori
Ahli Media	32	40	80%	Valid
Ahli Materi	37	40	92,5%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	33	40	82,5%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid. Validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori valid, sedangkan validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 82,5% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Sewabu Ngawi layak digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi merupakan tahapan penggunaan produk dalam proses pembelajaran nyata untuk mengetahui apakah produk sesuai dengan kondisi kelas dan bagaimana pengguna merespons media yang dikembangkan (Molenda, 2023). Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 22 siswa kelas V SDN Beran 4. Kegiatan ini diawali dengan penjelasan singkat oleh guru, kemudian siswa secara berkelompok mencoba langsung fitur simulasi yang terdapat pada media. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Implementasi Media Sewabu Ngawi pada Uji Coba Terbatas

Berdasarkan hasil pengisian angket respon pada uji coba terbatas dan angket respon guru, diperoleh data yang menunjukkan tingkat kelayakan pengguna terhadap media Sewabu Ngawi, adapun hasil angket respon guru dan siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Respon Uji Coba Guru dan Siswa

Ahli	Skor Penilaian	Skor Empiris	Persentase	Kategori
Respon Guru	51	52	98,07%	Sangat Layak
Respon Siswa	867	880	94,3%	Sangat Layak

Hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 98,07% dengan kategori sangat layak. Sementara itu, hasil respon siswa memperoleh persentase sebesar 94,3% dengan kategori sangat layak. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama menggunakan media pembelajaran Sewabu Ngawi, terutama pada penggunaan gambar, video pembelajaran, dan kuis interaktif yang disajikan dalam *website*.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dari upaya penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada akhir proses penelitian. Evaluasi tersebut dilaksanakan pada tahap terakhir pembuatan media pembelajaran (Arsyad, 2017). Evaluasi ini dilakukan ketika siswa sudah menggunakan media Sewabu Ngawi bersama para guru. Berdasarkan hasil implementasi media Sewabu Ngawi didapatkan hasil bahwa media media Sewabu Ngawi (Sejarah Warisan Budaya Ngawi) merupakan media ajar yang dikembangkan terstruktur dengan baik dan berfungsi sebagai media yang sempurna untuk menyampaikan beragam warisan budaya lokal, yang akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran IPAS.

Namun masih ada aspek yang perlu diperhatikan, berdasarkan hasil angket respon guru didapatkan persentase terkecil yaitu 87,5% pada aspek penggunaan media. Evaluasi pada aspek penggunaan menunjukkan bahwa masih terdapat kendala dalam pengoperasian media, seperti kendala jaringan internet yang menyebabkan proses akses *website* menjadi sedikit lambat pada saat mengakses media. Kondisi tersebut memengaruhi kelancaran siswa ketika membuka materi, video pembelajaran, maupun fitur interaktif pada *website*. Namun demikian, siswa tetap menunjukkan antusiasme dan rasa ingin tahu yang tinggi selama menggunakan media pembelajaran *website* Sewabu Ngawi. Pembatasan akses internet menunjukkan bahwa bahan pembelajaran berbasis web sangat bergantung pada stabilitas koneksi internet. Namun, media Sewabu

Ngawi tetap mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa dalam mata pelajaran IPAS yang didasarkan pada kearifan lokal.

Kelayakan media pembelajaran *Website* Sewabu Ngawi ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi sebesar 92,5%, ahli media sebesar 80%, dan ahli bahasa sebesar 82,5%, yang termasuk dalam kategori valid hingga sangat valid. Selain itu, hasil respons guru memperoleh persentase 98,07% dan respons siswa sebesar 94,3% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, bahasa, dan kemudahan penggunaan. Tingginya tingkat validitas dan respons pengguna mengindikasikan bahwa *Website* Sewabu Ngawi dapat diterima sebagai media pendukung pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer & Fiorella (2021) yang menjelaskan bahwa kombinasi teks, gambar, video, dan elemen interaktif dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik dibandingkan penggunaan teks saja. *Website* Sewabu Ngawi mengintegrasikan berbagai bentuk representasi informasi melalui materi, ilustrasi, video pembelajaran, dan kuis interaktif sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Andari (2025), Zulemil & Wulandari (2025), serta Widiantari et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* memiliki tingkat kelayakan tinggi dan dapat mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dari perspektif konstruktivisme, media yang dikembangkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya secara aktif melalui eksplorasi materi, pengamatan visual, dan interaksi dengan fitur kuis sebagai lingkungan belajar digital (Pratama et al., 2025). Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses menemukan dan menghubungkan informasi dengan pengalaman yang dimilikinya. Karakteristik tersebut juga terlihat pada *Website* Sewabu Ngawi yang menyajikan materi sejarah dan warisan budaya daerah yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang menekankan pentingnya keterkaitan antara materi pembelajaran dan lingkungan nyata siswa. Integrasi sejarah dan warisan budaya Kabupaten Ngawi dalam media pembelajaran memungkinkan siswa mempelajari materi IPAS melalui konteks yang familiar dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dan membantu siswa memahami identitas budayanya (Wiradika & Retnawati, 2021).

Studi yang dilakukan oleh Khalil et al. (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web mampu meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas belajar, dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan karakteristik serupa, yaitu siswa memberikan respons positif terhadap kemudahan akses, tampilan visual, serta fitur interaktif yang tersedia pada *Website* Sewabu Ngawi. Dari perspektif *cultural heritage education*, pengembangan *Website* Sewabu Ngawi memberikan kontribusi yang berbeda dibandingkan media pembelajaran berbasis *website* pada umumnya. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media digital untuk meningkatkan hasil belajar, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan sejarah dan warisan budaya lokal Kabupaten Ngawi sebagai sumber belajar utama. Temuan ini sejalan dengan penelitian Xu et al. (2023) yang menyatakan bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan warisan budaya kepada generasi muda. Integrasi budaya lokal ke dalam media digital tidak hanya mendukung proses pembelajaran, tetapi juga berkontribusi terhadap pelestarian identitas budaya daerah.

Penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu kendala yang ditemukan selama implementasi adalah kestabilan jaringan internet yang memengaruhi kecepatan akses *website*, terutama ketika membuka video pembelajaran dan fitur interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media berbasis *website* tidak hanya ditentukan oleh kualitas produk, tetapi juga oleh kesiapan infrastruktur

teknologi di sekolah. Keterbatasan lainnya adalah jumlah subjek penelitian yang hanya melibatkan satu kelas di satu sekolah sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas.

Berdasarkan hasil penelitian, *website* Sewabu Ngawi dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis *website* yang memuat sejarah dan warisan budaya Kabupaten Ngawi sebagai sumber belajar IPAS. Penggunaan teknologi *website* dipadukan dengan konten budaya lokal yang disajikan secara sistematis melalui materi, video pembelajaran, dan kuis interaktif dalam satu platform digital. Pengintegrasian unsur budaya daerah ke dalam media pembelajaran digital menunjukkan bahwa warisan budaya lokal dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang relevan dan dekat dengan kehidupan siswa sekolah dasar. Kehadiran media ini juga memberikan alternatif pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital sekaligus mengenalkan nilai-nilai budaya daerah kepada siswa. Dengan demikian, *Website* Sewabu Ngawi dapat digunakan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran IPAS berbasis budaya lokal serta menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran digital yang memanfaatkan potensi budaya daerah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran *Website* Sewabu Ngawi (Sejarah Warisan Budaya Ngawi) dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk siswa kelas V SDN Beran 4. Kelayakan media ditunjukkan oleh hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang memperoleh kategori valid hingga sangat valid. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa media mendapatkan respons positif dari guru dan siswa sebagai pengguna. Media pembelajaran *Website* Sewabu Ngawi dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi berbasis *website* yang menyajikan materi sejarah dan warisan budaya Kabupaten Ngawi secara terstruktur, visual, dan mudah diakses. Karakteristik tersebut menjadikan media sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang mengintegrasikan kearifan lokal dapat menjadi sarana pendukung dalam memperkenalkan dan mengenalkan warisan budaya daerah kepada siswa melalui pembelajaran IPAS. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar digital, tetapi juga berkontribusi dalam mendukung implementasi pembelajaran kontekstual yang memanfaatkan potensi budaya lokal sebagai sumber belajar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan fitur media yang lebih inovatif dan memperluas cakupan materi budaya lokal agar media pembelajaran berbasis *website* dapat dimanfaatkan pada berbagai konteks pembelajaran serta menjangkau lebih banyak materi kearifan lokal yang relevan dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Google Site* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6, 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Andari, N. W. P. (2025). Multimedia Interaktif Berbasis Web Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 9(2), 316–323. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v9i2.99956>
- Annisha, D. (2024). Integrasi Penggunaan Kearifan Lokal (*Local Wisdom*) dalam Proses Pembelajaran pada Konsep Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2108–2115. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7706>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif. *Jurnal Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.RajaGrafindo.

- 1167 *Pengembangan Media Website Sewabu Ngawi (Sejarah Warisan Budaya Ngawi) pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar – Lusi Handayani, Miratu Chaeroh, Ririn Setyowati*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12376>
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency Remote Teaching in Higher Education: Mapping The First Global Online Semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 2021 18:1, 18(1), 50-. <https://doi.org/10.1186/S41239-021-00282-X>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Seluruh Sekolah Akan Mendapatkan Program Digitalisasi Sesuai Asas Keadilan dan Pemerataan*. Seluruh Sekolah Akan Mendapatkan Program Digitalisasi Sesuai Asas Keadilan dan Pemerataan (Siaran Pers Nomor : 472/Sipers/A6/VIII/2025).
- Khalil, M., Prinsloo, P., & Slade, S. (2022). The Use and Application of Learning Theory in Learning Analytics: A Scoping Review. *Journal of Computing in Higher Education* 2022 35:3, 35(3), 573–594. <https://doi.org/10.1007/S12528-022-09340-3>
- Lin, C. J., Tang, K. Y., & Tu, Y. F. (2023). Advancements and Research Topics of Museum-Based Mobile Learning: A Review of Journal Publications from 2008 to 2019. *Interactive Learning Environments*, 31(8), 4729–4752. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1981394>
- Manulang, L. S. J., Syahbana, A., Nasriah, N., & Ariadi, A. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Berpusat pada Siswa dan Media Inovatif dalam Pembelajaran Matematika. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(1), 25–37. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i1.13474>
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2021). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (3rd ed). Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Molenda, M. (2023). In Search of the Elusive ADDIE Model. *Performance Improvement*, 42(5), 34–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/pfi.4930420508>
- Nawir, M., Dani, A. Z., Azifa, N., & Hasim, N. F. (2025). Gerakan Literasi Budaya di Masyarakat. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24229>
- Nisa, A. K., Tinofa, N. A., Noptario, N., & Abdullah, F. (2024). Transisi Pembelajaran Teacher Centered Menuju Student Centered: Penguatan Literasi Teknologi Siswa Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1453–1460. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.920>
- Olaini, D. N., Hunaifi, A. A., & Wahyudi. (2025). Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Pembelajaran IPAS Materi Perubahan Bentuk Energi Kelas IV. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 260–268. <https://doi.org/10.23969/JP.V10I2.26411>
- Pratama, F. R., Santoso, H. B., Junus, K., Michael, J., Mannix, I. A., & Athaya, H. (2025). Constructivism in Online and Hybrid Learning Before and After Covid-19: A Systematic Literature Review. *Jurnal Eduscience*, 12(4), 1111–1129. <https://doi.org/10.36987/JES.V12I4.7314>
- Pribadi, B. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V4I6.9498>
- Ramadhani, M. Z., Aufa, M., Adzkia, N., Firnanda Ramadhan, Z., Suriansyah, A., Guru Sekolah Dasar, P., & Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P. (2025). Integrasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran IPAS untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 211–222. <https://doi.org/10.23969/JP.V10I04.37515>
- Rangkuti, U. N. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Model Pembelajaran Treffinger untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kreativitas Belajar Matematika pada Siswa SMP. *Jimedu*, 2(6), 478–484. <https://jurnalmahasiswa.umsu.ac.id/index.php/jimedu/article/view/2047>
- Sanjaya. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Widiantari, A. A. A. M., Margunayasa, I. G., & Yudiana, K. E. (2025). Website-Based Local Wisdom

1168 *Pengembangan Media Website Sewabu Ngawi (Sejarah Warisan Budaya Ngawi) pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar – Lusi Handayani, Miratu Chaeroh, Ririn Setyowati*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12376>

Learning Media of Bali to Enhance Student Learning Interest in the Subject of IPAS on Photosynthesis.
Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 9(1), 31–41.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/91514>

Wiradika, I. N. I., & Retnawati, H. (2021). Contextual Learning in Elementary School: A Meta Analysis.
Progres Pendidikan, 2(3), 174–182. <https://doi.org/10.29303/PROSPEK.V2I3.187>

Wulandari, D., Dwi Yuniarti, V., Wahyuningsih, Y., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Analisis Ketertarikan Siswa Sekolah Dasar terhadap Kebudayaan Indonesia. *Journal on Education*, 5(2), 2376–2382.
<https://doi.org/10.31004/JOE.V5I2.894>

Wulandari, I., Handoyo, E., Yulianto, A., Sumartiningsih, S., & Fuchs, P. X. (2024). Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter Siswa di Era Globalisasi. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkeadilan*, 7(4), 370–376. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar>

Wulandari, I., Sangadah, S., & Hendrawan, J. (2025). Peran Kearifan Lokal dalam Konteks Sosial dan Pendidikan di Era Globalisasi. *Costing: Journal of Economic, Business and Accounting*, 8(2), 2274–2280. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v7i4.27026>

Xu, W., Dai, T. T., Shen, Z. Y., & Yao, Y. J. (2023). Effects of Technology Application on Museum Learning: A Meta-Analysis of 42 Studies Published Between 2011 and 2021. *Interactive Learning Environments*, 31(7), 4589–4604. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1976803>

Zulemil, P. A., & Wulandari, F. T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web melalui *Google Sites* pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 289–298. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.33971>