Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 15 No. 2 Mei 2026

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bermuatan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar

Ni Made Nia Widiya Paramita[1], Ida Bagus Putrayasa[2], I Nyoman Sudiana[3]
[1,2,3] Universitas Pendidikan Ganesha

[1]niaparamita117@gmail.com
DOI: https://doi.org/10.58230/27454312.3926

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis web mempengaruhi kearifan lokal menggunakan platform Genially, menguji validitas media, menguji kepraktisan media, dan menguji efektivitas media dalam meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar siswa kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) dengan menggunakan model pengembangan DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate). Proses pengembangan dilakukan melalui empat tahapan, yaitu tahap menentukan tujuan dan materi (Dedecide), merancang struktur dan storyboard (Design), memproduksi komponen media (Develop), serta evaluasi berkelanjutan pada setiap tahap (Evaluate). Subjek dalam penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk uji validitas, serta guru dan siswa kelas V SD untuk uji kepraktisan dan efektivitas. Data dikumpulkan menggunakan instrumen berupa validasi angket, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan memiliki karakteristik interaktif dengan mengintegrasikan konten kearifan lokal seperti teks bacaan, video, dan kuis gamifikasi. Hasil uji validitas oleh para ahli menyatakan media berada pada kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan oleh guru dan siswa menunjukkan bahwa media sangat praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis web memuat kearifan lokal efektif secara signifikan dalam meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar.
Kata kunci: Media Pembelajaran Web,Literasi Membaca,Hasil Belajar,DDD-E.

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut guru untuk mengaplikasikan media digital dalam pendidikan agar materi dapat diserap siswa dengan optimal (Sartono, E. K. E dkk., 2022; Megahantara, 2017). Literasi membaca menjadi salah satu fokus utama pemerintah Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan (UNESCO, 2019; Hootsuite We Are Social, 2025). Namun, kemajuan teknologi, termasuk penggunaan smartphone oleh siswa, membawa dampak positif dan negatif bagi proses belajar mengajar serta moral siswa (Cholik, 2017; Putrayasa, 2021). Perubahan ini menuntut guru mengembangkan perangkat pembelajaran yang adaptif, termasuk media pembelajaran interaktif berbasis animasi, untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa (Krüger & Bodemer, 2022; Muktiani, N. R dkk., 2022; Manurung, 2020; Purnama & Pramudiani, 2021).

Media pembelajaran berbasis web, seperti Genially, memungkinkan guru membuat konten interaktif yang mendukung berbagai gaya belajar siswa, termasuk visual, auditori, dan kinestetik (Permatasari dkk., 2021; Enstein dkk., 2022). Aplikasi ini dapat memuat materi berupa presentasi, kuis, video, maupun game, dan dapat diakses secara online melalui laptop atau smartphone, sehingga memudahkan siswa dalam belajar (Khoirun & Hermiati, 2022; Mayer, 2009). Integrasi kearifan lokal ke dalam media pembelajaran dapat membuat materi lebih relevan bagi siswa serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya dan tradisi setempat (Supriyadi, 2017; Arifin & Lestari, 2019). Pendekatan ini mendorong minat belajar, meningkatkan pemahaman teks, dan mengembangkan kemampuan literasi yang lebih mendalam.

Hasil belajar yang komprehensif dapat diukur melalui indikator literasi kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang meliputi kemampuan memahami, menganalisis, mengevaluasi informasi, serta keterampilan menggunakan teknologi (Sujarweni, 2020; Utami & Sari, 2018). Siswa kelas V Sekolah Dasar berada pada fase krusial dalam pengembangan literasi, di mana beberapa mengalami kesulitan memahami teks informasional dan fiksi, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan inovatif (SD Negeri 3 Banjar Jawa, 2025). Penggunaan media pembelajaran berbasis web yang memuat kearifan lokal diharapkan menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, meningkatkan kemampuan literasi membaca, dan memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pendidikan di sekolah dasar (Utami & Sari, 2018; Supriyadi, 2017).

Metode

Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini termasuk penelitian Research and Development (R&D), yang bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan produk pendidikan (Sugiyono, 2015; Muqdamien, 2021). Penelitian ini menggunakan model pengembangan DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate) yang dikemukakan Ivers & Barron, terdiri dari tahap menentukan tujuan dan materi program (Decide), merancang struktur program (Design), memproduksi media pembelajaran (Develop), dan mengevaluasi produk pada setiap tahap (Juniari & Putra, 2021; Tegeh dkk., 2014). Model DDD-E dipilih karena sistematis, fleksibel, dan memungkinkan evaluasi berkelanjutan untuk meminimalkan kesalahan produk (Ivers & Barron, 2002). Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan Genially mencakup beranda, profil peneliti, menu, materi video, dan kuis interaktif, serta dapat diakses melalui laptop atau smartphone untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa (Juniari & Putra, 2021; Khoirun & Hermiati, 2022).

Prosedur penelitian dilakukan secara sistematis di SD Negeri 3 Banjar Jawa pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026, mulai dari uji validitas instrumen, validitas isi, uji coba produk, hingga uji kebermanfaatan dan efektivitas produk (Mardapi, 2008; Juniari & Putra, 2021). Subjek penelitian meliputi 33 siswa kelas VA serta 4 reviewer dari Dosen UNDIKSHA untuk menilai materi dan desain media, sedangkan objek penelitian adalah validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran berbasis web bermuatan kearifan lokal materi ide pokok Bahasa Indonesia (Sugiyono, 2015; Muqdamien, 2021). Pengumpulan data menggunakan teknik kualitatif untuk masukan dan kritik terhadap produk serta kuantitatif melalui angket validasi ahli, tanggapan guru, dan siswa untuk memastikan media pembelajaran memenuhi standar praktis, valid, dan efektif (Juniari & Putra, 2021).

Copyright © 2025 The Author(s)

Hasil

Rancang Bangun Media Pembelajaran

Rancang bangun utama dari media pembelajaran berbasis *web* bermuatan kearifan lokal yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Platform Aksesibilitas (Berbasis *Web*)

Media ini dikembangkan sebagai aplikasi *web responsive* sehingga dapat diakses secara fleksibel menggunakan berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, tablet, maupun ponsel pintar, melalui peramban internet (*browser*) dengan menggunakan tautan (URL) yang spesifik. Produk ini memastikan media dapat digunakan kapan saja dan di mana saja selama tersedia koneksi internet. Produk media pembelajaran berbasis web bermuatan kearifan lokal dapat diakses melalui laman: https://view.genially.com/68cfe7b40eab5652ddea9f27/interactive-content-penjelajah-teks

Gambar 1. Tampilan Platform Media Melalui *Google*

2. Muatan Konten Kearifan Lokal

Inti dari media ini adalah integrasi materi pembelajaran dengan konten kearifan lokal Bali tentang cerita daerah. Kearifan lokal yang dimuat mencakup konsep, nilai, dan praktik tradisional yang relevan dengan capaian pembelajaran. Integrasi ini bertujuan untuk:

a) Memberikan konteks pembelajaran yang autentik dan dekat dengan lingkungan siswa.
b) Meningkatkan motivasi dan minat baca siswa terhadap teks yang bermuatan budaya.

Gambar 2. Tampilan Konten Media

3. Struktur Navigasi yang Sistematis

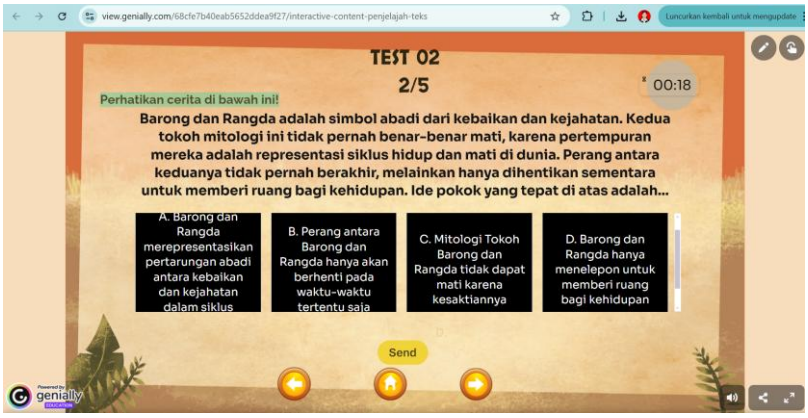
Media pembelajaran ini memiliki sistem navigasi yang jelas dan mudah digunakan (*user-friendly*). Komponen menu utama disusun secara logis untuk memandu siswa dalam alur pembelajaran, yang umumnya meliputi:

a) Halaman Utama (*Home*) berisi judul, tujuan pembelajaran, dan petunjuk penggunaan media.
b) Profil menyajikan informasi mengenai pengembang media (penulis) atau tim.
c) Materi pembelajaran menampilkan konten inti yang terdiri dari teks bacaan kearifan lokal, dilengkapi dengan gambar, ilustrasi, dan video yang mendukung pemahaman.
d) Latihan soal (*Quiz Interaktif*) menyediakan fitur soal pilihan ganda interaktif yang disertai umpan balik langsung untuk menguji pemahaman siswa setelah mempelajari materi.
e) Evaluasi modul yang berfungsi sebagai tes pengetahuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan setelah menggunakan media.

Gambar 3. Navigasi pada Media

4. Interaktivitas dan Multimedia

Karakteristik interaktif dicapai melalui penyediaan latihan soal dengan mekanisme penilaian otomatis. Penggunaan elemen multimedia (teks, audio/narasi, gambar, video animasi, dan tautan eksternal) dirancang untuk memvariasikan cara penyampaian informasi, menjadikan materi lebih dinamis, dan membantu siswa dengan gaya belajar visual maupun auditori.



Gambar 4. Penilaian Media

Secara keseluruhan, media ini dikembangkan sebagai solusi inovatif yang menggabungkan kemudahan akses teknologi web dengan materi budaya lokal, menjadikannya alat yang efektif untuk mencapai tujuan peningkatan literasi membaca dan hasil belajar siswa.

Hasil Uji Normalitas Univariat

Uji ini dilakukan terhadap hasil selisih nilai literasi dan hasil belajar tiap subyek pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Adapun hasil uji normalitas univariat pada penelitian ini seperti tabel 4.8 berikut.

Copyright © 2025 The Author(s)

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Univariat

	Kolmogorov-Smirnov^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Literasi	0,173	66	0,000	0,915	66	0,243
Hasil_belajar	0,156	66	0,000	0,948	66	0,076

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari perhitungan *Shapiro-Wilk* literasi dan hasil belajar lebih dari 0,05. Berdasarkan pengujian normalitas di atas, dapat disimpulkan bahwa data yang didapatkan pada penelitian ini berdistribusi normal

Hasil Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varians terhadap data minat dan prestasi belajar digunakan uji *Levene's* dengan bantuan program SPSS. Data dikatakan memiliki varians yang homogen jika signifikansi yang dihasilkan lebih dari 0,05. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, didapatkan hasil seperti Tabel 4.9 berikut.

Tabel 2. Ringkasan Perhitungan Uji Homogenitas Varians

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Literasi	Based on Mean	11,716	1	64	0,085
	Based on Median	10,117	1	64	0,002
	Based on Median and with adjusted df	10,117	1	48,709	0,003
	Based on trimmed mean	11,562	1	64	0,001
Hasil_belajar	Based on Mean	7,654	1	64	0,074
	Based on Median	6,983	1	64	0,010
	Based on Median and with adjusted df	6,983	1	52,447	0,011
	Based on trimmed mean	7,569	1	64	0,008

Berdasarkan uji homogenitas di atas, didapatkan nilai signifikansi minat literasi dan hasil belajar lebih dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh kelompok data homogen.

Hasil Uji Homogenitas Matriks Varians-Kovarians

Uji homogenitas matriks varians-kovarians digunakan uji *Box's M* dengan bantuan program SPSS. Data dikatakan memiliki varians yang homogen jika signifikansi yang dihasilkan dalam uji *Box's M* lebih dari 0,05. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, didapatkan hasil *Box's M* seperti tabel 4.10 berikut.

Tabel 3. Ringkasan Perhitungan Uji Homogenitas Matriks Varians-Kovarians

Box's M	23,222
F	7,479
df1	3
df2	737280,000
Sig.	0,053

Nilai signifikansi 0,053 >0,05, berarti tidak terdapat perbedaan kovarian atau matriks varian antara kelompok sehingga sampel homogen.

Hasil Uji Multikolinieritas Antar Variabel Terikat

Uji korelasi antar variabel terikat dilaksanakan untuk mengetahui tingkat korelasi antara Y1 (minat literasi) dan Y2 (hasil belajar). Pengujian dilakukan menggunakan uji *Pearson's Product Moment* yang analisisnya dilakukan dengan bantuan program SPSS. Apabila nilai rhitung ≤ 0,8, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada korelasi antar variabel terikat atau uji MANOVA dapat dilanjutkan. Hasil analisis uji korelasi pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut.

Tabel 4. Ringkasan Uji Multikolinieritas antar Variabel Terikat

Kelompok	Nilai rhitung (Pearson's Correlation)	Keputusan
Literasi	0,044	Tidak ada korelasi
Hasil belajar	-0,178	Tidak ada korelasi

Tabel di atas menunjukkan bahwa rhitung bernilai 0,044 dan -0,178 atau kurang dari sama dengan 0,8 ($rhitung \leq 0{,}8$). Ini menunjukan hubungan atau korelasi antar variabel terikat tidak signifikan atau tidak ada korelasi antar variabel terikat. Maka dari itu, uji MANOVA layak untuk digunakan.

Hasil Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis MANOVA dapat dilakukan karena uji prasyarat analisis telah terpenuhi. Uji MANOVA digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan peningkatan beberapa variabel terikat antara dua kelompok yang berbeda.

Tabel 5. Pengujian Multivariate

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	0,990	3122,873^b	2,000	63,000	0,000	0,990
	Wilks' Lambda	0,010	3122,873^b	2,000	63,000	0,000	0,990
	Hotelling's Trace	99,139	3122,873^b	2,000	63,000	0,000	0,990
	Roy's Largest Root	99,139	3122,873^b	2,000	63,000	0,000	0,990
Metode_Pembelajaran	Pillai's Trace	0,627	52,875^b	2,000	63,000	0,000	0,627
	Wilks' Lambda	0,373	52,875^b	2,000	63,000	0,000	0,627
	Hotelling's Trace	1,679	52,875^b	2,000	63,000	0,000	0,627
	Roy's Largest Root	1,679	52,875^b	2,000	63,000	0,000	0,627

Tabel 5. dengan melihat tabel *wilks Lambda* menunjukkan variabel terikat literasi dan hasil belajar memiliki nilai F 52,875 dengan nilai signifikansi 0,000 atau kurang dari 0,05. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa nilai F pada variabel terikat minat literasi dan hasil belajar

Copyright © 2025 The Author(s)

signifikan. Berdasarkan uji hipotesis di atas yang menunjukkan nilai siginifikansi kurang dari 0,05 yang artinya $H0$ ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat literasi dan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate) dengan aplikasi Genially dan Canva sebagai pendukung. Media pembelajaran berbasis web dirancang interaktif dengan integrasi teks, gambar, audio, dan video untuk menstimulasi pikiran, perasaan, dan minat siswa (Arsyad, 2014). Desain visual menyertakan karakter anak laki-laki berpakaian adat Bali sebagai identitas kultural dan avatar pembelajaran, yang membantu mengurangi kecemasan siswa dan meningkatkan keterlibatan kognitif. Integrasi kearifan lokal dipilih agar materi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan siswa, sekaligus memperkuat identitas budaya mereka (Supriyadi, 2017; Supriyono, 2021).

Tahapan pengembangan mengikuti DDD-E, dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup media (Decide), merancang flowchart dan storyboard (Design), memproduksi komponen media di Genially (Develop), hingga evaluasi oleh ahli materi, bahasa, dan media (Evaluate) (Juniari & Putra, 2021; Ivers & Barron, 2002). Evaluasi dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif untuk memvalidasi materi, bahasa, tampilan, dan kepraktisan media. Produk akhir diharapkan efektif meningkatkan pemahaman dan literasi siswa melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan menarik.

Media pembelajaran "Penjelajah Teks" dinyatakan valid oleh ahli materi, bahasa, dan media. Validasi ahli materi menunjukkan skor rata-rata 3,85, sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, serta materi yang disajikan akurat dan kontekstual dengan lingkungan siswa (Nieveen, 1999; Sugiyono, 2019; Harjanto dkk., 2021). Validasi ahli bahasa menegaskan penggunaan bahasa komunikatif, lugas, dan sesuai tingkat perkembangan kognitif siswa, termasuk istilah kearifan lokal yang disederhanakan untuk memudahkan pemahaman literasi membaca.

Validasi ahli media mencakup aspek teknis, motivasi, teks, dan tampilan, dengan pencapaian 95–100% yang dikategorikan Sangat Valid (Sadiman dkk., 2014). Media berbasis web dapat diakses melalui berbagai perangkat, memudahkan guru dan siswa dalam penggunaannya. Validitas tinggi pada materi, bahasa, dan media menunjukkan bahwa produk ini mampu memfasilitasi siswa meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan (Hidayat, 2024; Sanjaya, 2021).

Kepraktisan media dinilai melalui kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa di kelas VA SD Negeri 3 Banjar Jawa. Guru menilai media ini sangat mudah dioperasikan dan dapat diakses hanya melalui tautan tanpa keterampilan teknis tinggi (Heinich dkk., 2005). Siswa menilai media praktis dan menyenangkan, dengan platform Genially yang menyajikan teks, gambar, audio, dan video secara interaktif, memicu motivasi dan kepuasan belajar sesuai model ARCS (Keller, 2010).

Kemudahan penggunaan juga ditunjang oleh muatan kearifan lokal Bali, sehingga materi lebih relevan dan membantu pemahaman siswa (Arsyad, 2019; Hamzah & Irawan, 2021). Media ini meningkatkan keterlibatan siswa karena filosofi materi dekat dengan pengalaman nyata mereka (Supriyono, 2021; Nugraha, 2019). Penggunaan multimedia interaktif berbasis web terbukti efektif untuk memahami kearifan lokal melalui platform digital, sementara akses tinggi melalui Genially memenuhi kriteria kepraktisan di era digital (Dewanto & Nurgiyantoro, 2022; Salsabila & Aslam, 2022).

Media pembelajaran berbasis web terbukti efektif meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Banjar Jawa. Nilai pretest 30–50 meningkat menjadi 80–95 pada posttest, dengan uji MANOVA menunjukkan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), menandakan peningkatan signifikan pada literasi membaca dan hasil belajar (Mayer, 2009). Media ini mengintegrasikan teks, gambar, animasi, dan video, sehingga mendorong minat belajar serta memfasilitasi proses kognitif siswa dalam memahami isi teks (Ainiyah, 2017).

Integrasi kearifan lokal membuat pembelajaran lebih bermakna, menghubungkan materi dengan cerita rakyat dan tradisi lokal, sehingga motivasi dan pemahaman budaya siswa meningkat (Widyastuti, 2018). Platform Genially memungkinkan konten kreatif dan inovatif, dapat diakses melalui smartphone atau laptop, sehingga siswa belajar mandiri maupun terbimbing. Media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, memfasilitasi peningkatan literasi membaca, serta hasil belajar yang komprehensif dan relevan dengan kehidupan siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran berbasis web untuk siswa kelas V SD yang dikembangkan menggunakan platform Genially berhasil mengintegrasikan nilai kearifan lokal, seperti tokoh dan adat istiadat, ke dalam teks bacaan, evaluasi, peta petualangan, dan kuis interaktif sehingga siswa berubah dari penerima informasi pasif menjadi pembelajar aktif. Media ini dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dengan koefisien 1,00, serta praktis karena mudah diimplementasikan, selaras dengan RPP, dan dapat diakses secara mandiri oleh siswa di luar jam sekolah. Selain itu, media ini terbukti efektif meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar, dengan uji statistik menunjukkan signifikansi $p < 0,05$, menandakan adanya peningkatan signifikan pada minat literasi dan capaian belajar siswa.

Ucapan Terima kasih

Sebutkan pihak-pihak yang berkontribusi atau institusi yang membantu penelitian Anda. Penting untuk menyebutkan pihak-pihak yang membantu Anda dalam hal pendanaan, fasilitas penelitian, atau saran-saran yang berarti dalam penyempurnaan artikel Anda. Jika artikel Anda telah dipresentasikan dalam seminar atau konferensi, Anda juga dapat menyebutkan forumnya di bagian ini.

References

Ainiyah, N. 2017. *Membangun Penguatan Budaya Literasi Media dan Informasi dalam Dunia Pendidikan. Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, Volume *2, No* 1, 65–77. https://doi.org/10.35316/jpii.v2i1.63. Diunduh pada 26 September 2025.

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman Publishing.

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, *Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Journal *of Student Research*, Volume 1, No 1, 282–294.

Arifin, Samsul.,& Yolanda krisnadita. 2017. *Aplikasi Plugin Transfer Domain di PT Beon Intermedia. Jurnal Teknologi Informasi* ISSN 2086-2989 Volume 8, No 1.

Arifin, Z., & Lestari, S. 2019. *Peran Teknologi dan Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Literasi Siswa. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Volume 12, No 1, 45-56.

Arikunto, S. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* (Cetakan kedua*)* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Copyright © 2025 The Author(s)

Arnyana, I. B. P., & Candiasa, I. M. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Organ Manusia. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *8*(1), 54-68.

Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI.* Jakarta.

Bernard, N., & Nuryanto, S. 2024. *Flipbook Media Assisted by Local Wisdom to Improve Learning Outcomes Narrative Text for Fourth Grade Elementary School.* Jurnal *Pendidikan Dasar*, Volume 15*,* No 1. 78-92.

Candiasa, I Made 2020. *Analisis Data dengan Statistik Univariat dan Bivariat*. Singaraja: Undiksha Press.

Candiasa, I Made. 2011. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Iteman dan Bigsteps*. Singaraja: Undiksha Press.

Candiasa, I. M., Mertasari, N. M. S., & Aryanta, M. (2021, March). Social media as integrated character education media. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1810, No. 1, p. 012073). IOP Publishing.

Cholik, C. A. 2017. *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia*. Syntax Literate; Jurnal *Ilmiah Indonesia*, Volume 2*,* No 6. 21-30.

Clark, RC, & Mayer, RE 2016. *E-learning dan ilmu pembelajaran: Pedoman yang terbukti bagi konsumen dan perancang pembelajaran multimedia* (edisi ke-4). John Wiley & Sons.

Dewanto, M. Z., & Nurgiyantoro, B. 2022. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Literasi Digital di Sekolah Dasar.* Jurnal *Inovasi Pendidikan*, Volume 8, No 1. 75-90.

Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. Jurnal Jendela Pendidikan*, Volume 2, *No* 1.

Fatimah, N., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Berorientasi Model Example Non Example Pada SMPN 5 Mendoyo*. e-Journal *Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 5, No 2.

Febriyanti, B. D., & Mulyaningtyas, R. 2022. *Media Au-Vi Berbasis PowerPoint dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia. MARDIBASA:* Jurnal *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Volume 2, No 1.

Fitriyani, & Nugroho, A. T. 2022. *Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21*. *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, Volume *2,* No 1, 307–314. https://doi.org/10.58466/literasi.v2i1.1416 . Diunduh pada 26 September 2025.

Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. 1992. *Principles of instructional design* (4th ed.). *Harcourt Brace Jovanovich College Publishers*.

Gusmawan, 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Membaca Berbasis Web Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Kasus Di Pendidikan Anak Al-Amanah*). Tesis S1, *Universitas Pendidikan Indonesia.*

Hamid, A. 2017. *Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* Jurnal *Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 4, No 2, 123-130.

Handayani, DK, Raharjo, TJ, Purwati, PD, Subali, B., & Widiarti, N. 2024. *Pengembangan Media Blog Bermuatan Kearifan Lokal Untuk Meningkatan Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa SD*. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 9, *No* 3, 217-226.

Harjanto, Ambyah, and Connyta Elvadolla. 2021. *Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan aplikasi Prezi di sekolah dasar. Naturalistic*: *Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* Volume 6, No 1.

Hastanti, Rulia Puji., dkk. 2015. *Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan. Jurnal Bianglala Informatika*. ISSN 2338-8145 *Jurnal Bianglala Informatika*.Volume 3 No 2.

Hidayat, N. 2024. Pengembangan Media Interaktif Berbasis WEB Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal *Pendidikan Dasar Indonesia*

Hidayat, N., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Sastra Anak Bermuatan Kearifan Lokal Situbondo Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *5*(2), 978-995.

Ibnu, Aji Setyawan. 2020. *Kumpas Tuntas Jenis dan Pengertian Literasi*. http://gurudigital.id/jenis-pengertian-literasi-adalah/ . Diakses 26 September 2025.

Isodarus, P. B. 2017. Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis*, Volume 11, No 1, 1–11. https://doi.org/https://doi.org/10.24071/sin.v11i1.927 . Diakses Pada 26 September 2025.

Ivers, K. S., and Barron, A. E. 2002. *Multimedia Project in Education : Designing, Producing, and Assessing: Second Edition. United States of America*: Libraries *Unlimited Teacher Ideas Press*.

Jamaah, J., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). Dampak Pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) Berbasis Kearifan Lokal terhadap Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(4), 1833-1843.

Juniari, I. G. A. O., & Putra, I. M. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD*. Jurnal *Edutech Undiksha*, Volume 9, No 1, 140–148.

Kesuma, Fatimah. A., & Dian Sri Agustina. 2022. *Membangun Websitte MTS Negeri 01 OKU Timur Menggunakan Php dan Mysql. Jurnal Informatika dan Komputer.* ISSN 2089-4384 Vol.13 Nomor1.

Khasanah, L. A. I. U., Izza Eka Ningrum, and Mochammad Miftachul Huda. 2023. *Pengembangan game edukasi berbasis kearifan lokal berorientasi dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu* , Volume 7, No 1.

Khasanah, L.A.I.U., Ningrum, I.E. and Huda, M.M., 2023. *Pengembangan game edukasi berbasis kearifan lokal berorientasi dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu*, Volume 7, *No* 1, pp.760-770.

Khoirun, N., & Hermiati, T. 2022. *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang.* Journal *Metamorfosa,* Volume 10, No 1*.*

Khumaedi, M. (2012). *Reliabilitas instrumen penelitian pendidikan*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, Volume 12, No 1.

Koyan, I. W. (2007). *Assesmen dalam Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Surabaya. 129.

Krüger, J.M.; Bodemer, D. 2022. *Application and Investigation of Multimedia Design Principles in Augmented Reality Learning Environments.* Information *13*, 74. https://*doi.org/*10.3390/ info13020074. Diunduh pada 26 September 2025.

Madu, R. J., & Jediut, M. 2022. *Membentuk Literasi Membaca pada Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Jurnal *Pendidikan Dasar*, Volume *10, No* 2, 123-140.

Copyright © 2025 The Author(s)

Manurung, P. 2020. *Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19*. Al-Fikru: *Jurnal Ilmiah*, Volume 14, No 1, 1–12. https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33 . Diunduk pada 26 September 2025.

Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Megahantara, G. S. 2017. *Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Abad 21*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Muktiani, N. R., Soegiyanto, Siswantoyo, Rahayu, S., & Hermawan, H. A. 2022. *Augmented Reality Mobile App-Based Multimedia Learning Of Pencak Silat To Enhance The Junior High School Students' Learning Outcomes*. Cakrawala Pendidikan: *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Volume 41, No 2, 553-568 https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.49217. Diunduh pada 26 September 2025.

Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. 2021. *Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun*. *Intersections*, Volume 6, No 1, 23-33.

Nasher, F., & Aditya, D. 2022. *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Pada Sistem Pernapasan Manusia Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran.* Media *Jurnal Informatika,* Volume 14, No 1, 10–19.

Ndiung, S. 2020. *Pengembangan instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi. Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, Volume 10, No 1.

Nugraha, G. N. S., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal Edutech Undiksha*, *7*(1), 12-22.

Oktariani dan Evri Ekadiansyah. 2020. *Peran Literasi dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis. Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi dan Kesehatan* (J-P3K), Volume 1, No 1. hlm. 24.

Permatasari, S. V. G., Pujayanto, & Fauzi, A. 2021. *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning*. Jurnal *Materi Dan Pembelajaran Fisika*, Volume 11, No 2, 96. https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235 . Diakses pada 26 September 2025.

Permatasari, S. V. G., Pujayanto, & Fauzi, A. 2021. *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika,* Volume 11, No 2 96. https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235 . Diakses pada 26 September 2025.

Priandana, V., & Asto. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macammacam Gerbang Dasar Rangkaian Logika di SMK Negeri 2 Bojonegoro. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 4, No 1, 177-181.

Purnama, S. J., & *Pramudiani, P. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, Volume 5, No 4, 2440–2448. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247. Diakses pada 26 September 2025.

Putrayasa, I. B. (2021). Political language variation: stylistic based study. Linguistics and Culture Review, 5(1), 1-9. https://doi.org/10.37028/lingcure.v5n1.45

Putrayasa, Ida Bagus, and I. Nyoman Sudiana. 2021. *Membentuk karakter anak melalui habituasi dongeng pada pembelajaran di sekolah dasar. JIBS: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, Volume 8, No 2. 68-77.

Rahmatih, Aisa Nikmah., dkk. 2020. *Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) Dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar*: *Literature Review*. Jurnal *Pijar MIPA*. ISSN 2460-1500. Volume15, No.2.

Sanjaya, D. B., Suartama, I. K., Suastika, I. N., & Dewantara, I. (2021). The Implementation of Balinese Folflore-Based Civic Education for Strengthening Character Education. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, *16*(1), 303-316.

Sari, M. Y., Ledang, H. B., Putrayasa, I. B., Anfal, W., Manu, F. N., Afni, N., & Sudiana, I. N. (2024). Pembinaan dan pengembangan literasi kesastraan di sekolah. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, *8*(2), 390-409.

Sidiasih, N., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Flashcard Digital pada Siswa Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *4*(1), 279-294.