

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP PENGUATAN KARAKTER SISWA SD INPRES MONCONG-MONCONG

Kurniawati Buton¹, Eka Fitriana HS², Waddi Fatimah³, Baharuddin Hafid⁴

Universitas Megarezky

Email: unsoobtn@gmail.com¹, ekhafitriana88@gmail.com²,
waddifatimah22@gmail.com³, baharhafid503@gmail.com⁴

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia berbasis kearifan lokal terhadap penguatan karakter siswa SD Inpres Moncong-Moncong dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan one group pretest posttest design. Teknik pemilihan sampel dilakukan secara acak dan sampel pada penelitian ini ialah kelas IV A yang terdiri dari 30 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi guru, siswa, penguatan karakter dan angket. Teknik analisis daya yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dan inferensial adapun hasil analisis data yang diperoleh setelah penerapan multimedia berbasis kearifan lokal yaitu untuk aktivitas guru 3.1, aktivitas siswa 3.1 dan penguatan karakter siswa 2.5 yang berada pada kategori baik. Sedangkan Uji normalitas pretest .062 dan posttest .081, hasil uji homogenitas .817, untuk uji hipotesis dengan uji one sample t test mendapatkan taraf sig=000. sehingga dapat dikatakan bahwa pengujian yang dilakukan valid dan hipotesis H1 bisa diterima yaitu terdapat Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Penguatan Karakter Siswa SD Inpres Moncong-Moncong.

Kata Kunci: Pengaruh Multimedia, Kearifan Lokal dan Penguatan Karakter.

ABSTRACT

This research was conducted to determine the effect of using multimedia based on local wisdom on strengthening the character of students at SD Inpres Moncong-Moncong using a quantitative approach with the type of experimental research using a one group pretest posttest design. The sample selection technique was carried out randomly and the sample in this study was class IV A consisting of 30 students. The research instruments used were teacher and student observation sheets, character strengthening and questionnaires. The power analysis technique used is descriptive and inferential analysis techniques, while the results of data analysis obtained after implementing local wisdom-based multimedia are for teacher activities 3.1, student activities 3.1 and strengthening student character 2.5 which are in the good category. Meanwhile, the pretest normality test was .062 and posttest .081, the homogeneity test result was .817, for hypothesis testing using the one sample t test, the level of sig=000 was obtained. So it can be said that the testing carried out is valid and hypothesis H1 can be accepted, namely that there is an influence of the use of local wisdom-based multimedia on strengthening the character of students at SD Inpres Moncong-Moncong.

Keywords: Influence of Multimedia, Local Wisdom and Character Strengthening.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aset dan modal bagi manusia yang dimulai sejak lahir untuk menjalani proses kehidupan (pengembangan kepribadian, pengetahuan, dan ketrampilan hidup) sampai akhir hayat. Seperti yang tertera pada fungsi dan tujuan pendidikan nasional pada Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak

serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan merupakan suatu sistem struktural, yang diciptakan pemerintah guna untuk menciptakan perubahan yang berarah positif yang relatif menetap dalam kepribadian individual yang dijadikan sebagai sumber keberhasilan latihan atau pengalaman. Pendidikan dapat menentukan tinggi rendahnya kualitas ataupun derajat seseorang. Hal ini, dapat diketahui dengan adanya penerapan ilmu pengetahuan yang didapatkan dalam proses pendidikan dijadikan panduan dalam upaya sadar dan terencana individu dalam menghadapi kenyataan kehidupan.

Pendidikan merupakan suatu cara untuk dapat menghasilkan manusia menjadi insan yang cerdas dan juga bermartabat karena kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas sumber daya manusianya. Pendidikan wajib diikuti oleh setiap individual dalam meningkatkan insan yang cerdas, bermartabat, bertanggung jawab, meningkatkan kualitas manusia dalam segala aspek dan untuk kemajuan suatu bangsa. pendidikan merupakan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat Indonesia yang maju, serta memungkinkan para warganya untuk mengembangkan diri yang berkenaan dengan aspek jasmani maupun rohani berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 (Fatimah et al., 2022).

Di Indonesia sendiri, Pendidikan tidak luput dari masalah-masalah kompleks mengenai karakter siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pendidikan karakter pada anak usia dini dari masa sekolah maupun dari orang tua sebagai pendidikan pertama yang didapatkan oleh seorang anak ditambah lagi dengan keadaan mental pada anak yang masih labil hingga mempersulit anak dalam dalam hak mengontrol emosi serta kesulitan dalam hal menyaring segala apa yang masuk dalam pikiran maupun jiwanya dan menyebabkan timbulnya pemberontakan, tidak berfikir dulu sebelum bertindak, sulit dalam mengontrol emosinya.

Dalam kehidupan di sekolah, karakter tanggung jawab harus di implementasikan dalam proses pembelajaran. Dilihat dari rendahnya karakter tanggung jawab siswa terdapat bahwa beberapa siswa tidak melaksanakan tugas-tugasnya dengan baik, siswa tidak menepati janjinya, bahkan terjadi tawuran atau tindakan bullying di sekolah (Ardila et al., 2019). Dengan adanya permasalahan karakter tersebut, pemerintah dapat melihat betapa krisisnya masalah pendidikan diatas sehingga mendorong pemerintah untuk menjadikan pembentukan karakter sebagai sebagai salah satu tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dalam Undang-Undang No.23 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional.

Permasalahan yang terjadi mendorong pemerintah membentuk suatu Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) adalah gerakan pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter siswa melalui harmonisasi oleh hati (etik), olah rasa (estetis), olah pikir (literasi), dan olahraga (kinestik) dengan dukungan pelibatan publik dan kerjasama antar sekolah, keluarga dan masyarakat. Hal ini dapat di perhatikan dalam pelaksanaan pembentukan karakter disekolah dengan menanamkan nilai-nilai karakter dan moral melalui penyelipan dari aktivitas pembelajaran-pembelajaran di dalam kelas.

Aktivitas pembelajaran di kelas harus di sesuaikan dengan perkembangan-perkembangan yang sedang atau akan terjadi di era globalisasi. Sedangkan, pembelajaran yang efektif membutuhkan membutuhkan pemikiran holistik dan pendekatan sistematis (Hafid Baharuddin, St. SYamsudduha, 2023). Selain itu, di abad sekarang manusia hidup berdampingan dengan peradaban kemajuan teknologi informasi yang memudahkan guru dalam membuat atau menyusun proses pembelajaran yang berkualitas dan tidak konvensional. Berdasarkan hal tersebut, guru dapat melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran guna

mengefisienkan waktu serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah penerapan multimedia pembelajaran. Multimedia adalah kombinasi beberapa media pembelajaran berupa aspek teks, gambar, seni grafik, animasi, suara, dan video dipadukan menjadi suatu media yang terkandung dua aspek atau lebih (Sularsih & Effendi, 2022). Penggunaan multimedia yang tepat, menarik dan terintegrasi dengan baik dapat memberikan umpan balik kepada siswa sehingga siswa dapat memfokuskan pikiran dan perhatian ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

Akan tetapi, realita lapangan menyatakan bahwa masih ada beberapa guru yang kurang memanfaatkan potensi teknologi, dan menjadikan buku sebagai satu-satunya sumber belajar sehingga guru tersebut melakukan pembelajaran konvensional dan monoton. Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai pendengar yang baik tanpa melibatkan siswa dalam interaksi komunikasi pembelajaran. Dengan demikian, siswa merasa bahwa proses pembelajaran yang sedang berlangsung terkesan membosankan dan mengakibatkan siswa tidak fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Para guru juga terkadang menjadikan buku sebagai satu-satunya sumber belajar yang dapat digunakan.

Pendapat ini di perkuat dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Moncong-moncong Kabupaten Gowa pada tanggal 11 Oktober – 11 Desember 2023, peneliti menemukan beberapa masalah di kelas IV A SD Inpres Moncong-moncong bahwa di dalam kelas tersebut guru kurang memanfaatkan teknologi sebagai multimedia pembelajaran sehingga siswa kurang mengenal teknologi, siswa juga kurang mengenal asal usul daerahnya dan para pendahulu yang memiliki kisah yang sangat inspiratif.

Peneliti juga menemukan kurangnya Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) siswa. Hal ini dapat di amati dari cara siswa berbicara rata-rata dalam pengucapannya terselip kata-kata kotor yang tidak seharusnya di ucapkan oleh siswa, terkadang para siswa mengejek teman kelasnya dan tidak membuang sampah pada tempatnya. Masalah lain yang di jumpai oleh peneliti juga adalah ketika dalam proses pembelajaran siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan dan bahkan ada beberapa siswa yang tidak bertanggung jawab ketika di minta pertanggung jawaban setelah didapatkan melakukan aktivitas lain di kelas seperti bermain, bercerita dengan teman sebaya, makan di kelas dan perbuatan lainnya. Dari masalah tersebut, perlu dilakukan upaya penguatan karakter siswa agar dapat menghindari karakter yang menyimpang. Upaya tersebut dapat dilakukan salah satunya adalah dengan menggunakan multimedia yang meliputi nilai-nilai kearifan lokal.

Multimedia berbasis kearifan lokal menggabungkan elemen-elemen budaya, tradisi, dan kearifan lokal dalam pengembangan multimedia pembelajaran seperti video, animasi, musik dan gambar. Dengan menggunakan multimedia, nilai-nilai lokal dapat dipertahankan dan disebarkan secara luas, memperkuat rasa kebanggaan dan kesadaran akan kekayaan budaya setempat. Multimedia berbasis kearifan lokal juga dapat memperkuat karakter dengan menyampaikan nilai-nilai budaya, tradisi, mengenalkan tokoh lokal yang menginspirasi dan etika yang melekat pada Masyarakat lokal. Melalui penggunaan multimedia, pesan-pesan tentang integritas, kejujuran, kerja keras, saling menghargai dan tanggung jawab dapat di sampaikan secara lebih menarik dan mudah di pahami oleh siswa. Dengan demikian, penggunaan multimedia berbasis kearifan lokal menjadi sarana yang efektif untuk memperkuat karakter siswa.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan multimedia berbasis kearifan lokal valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian lainnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan karakter serta rasa cinta siswa terhadap budaya dan lingkungan sekitarnya (Diputra & Sujana, 2023).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Penguatan Karakter Siswa SD Inpres Moncong-Moncong”.

B. METODE

Penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian eksperimen one group pretest posttest design. Variabel dalam penelitian ini adalah Variabel bebas (Independent) dalam penelitian ini adalah penggunaan multimedia berbasis kearifan lokal sedangkan Variabel terikat (Dependent) adalah penguatan karakter. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV dengan menggunakan teknik random sampling atau pemilihan sampel secara acak tanpa memperhatikan jenis perbedaan dalam keseluruhan populasi. Sampel dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah kelas IVA dengan jumlah keseluruhan siswa 30 siswa.

Instrument penelitian merupakan alat bantu untuk keberhasilan proses dalam mengukur dan mengumpulkan data pada penelitian yang dilakukan. Adapun jenis-jenis instrument penelitian sebagai berikut: lembar observasi dan angket. Lembar observasi terdiri dari lembar observasi aktivitas guru, siswa dan penguatan karakter. Sedangkan angket berupa respon siswa mengenai treatment yang dilakukan.

Pengumpulan data dilakukan dengan memilih beberapa karya sastra yang menampilkan campur kode sebagai fokus penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Dalam konteks ini, novel "Pelayaran Cinta" karya Sarimah Ayob menjadi salah satu contoh karya sastra yang relevan. Selain itu, beberapa karya sastra lain yang memiliki karakteristik campur kode juga diambil sebagai sampel. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dan analisis teks secara mendalam untuk mengidentifikasi bagaimana campur kode tercermin dalam berbagai unsur karya sastra.

Teknik analisa data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan agar data yang sudah terkumpul tersebut dapat dianalisis untuk kemudian ditarik kesimpulan akhir yang bersifat kualitatif. Teknik analisis data ada dua yaitu analisis statistic deskriptif dan analisis statistic inferensial.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan multimedia berbasis kearifan lokal, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia berbasis kearifan lokal terhadap penguatan karakter siswa. Penelitian eksperimen dilakukan di SD Inpres Moncong-Moncong Kabupaten Gowa kelas IVA dengan jumlah sampel 30 orang. Proses penelitian ini dilaksanakan dalam 6 kali pertemuan yang terdiri dari pertemuan pertama yaitu melakukan *pretest* atau sebelum memberikan *treatment* dengan menggunakan multimedia berbasis kearifan lokal. Pertemuan kedua, ketiga, keempat dan kelima adalah penggunaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis kearifan lokal atau pemberian *treatment*, dan pada pertemuan keenam merupakan pemberian *posttest* untuk melihat apakah ada pengaruh penggunaan multimedia berbasis kearifan lokal terhadap penguatan karakter siswa pada pertemuan ini juga dilakukan penyebaran angket kepada responden yaitu siswa kelas IVA. Berdasarkan hasil penelitian pada sampel kelas IV A peneliti telah meringkas dan menginterpretasikan data yang diperoleh dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan multimedia berbasis kearifan lokal. Adapun kriteria pengaruh multimedia berbasis kearifan lokal terpenuhi apabila berada pada kategori baik.

1. Aktivitas guru

Adapun kriteria pengaruh multimedia berbasis kearifan lokal terpenuhi apabila berada

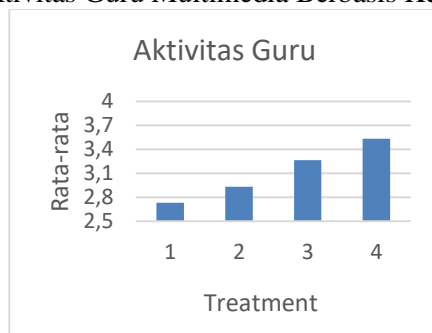
pada kategori baik.

Tabel 1. Aktivitas Guru Multimedia Berbasis Kearifan Lokal

| Pertemuan | Skor | Kategori |
|------------------|-------------|-----------------|
| 1 | 2.7 | Baik |
| 2 | 2.9 | Baik |
| 3 | 3.2 | Baik |
| 4 | 3.5 | Sangat Baik |
| Rata-rata | 3.1 | Baik |

Sumber: Data Primer

Diagram 1. Aktivitas Guru Multimedia Berbasis Kearifan Lokal



Sumber: Data Primer

Mengacu pada grafik di atas maka dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis kearifan lokal dari pertemuan ke 1 diperoleh skor 2.7 pertemuan ke 2 dengan skor 2.9 pertemuan ke 3 dengan skor 3.2 dan pada pertemuan ke 4 mencapai skor 3.5. Kemudian untuk rata-rata nilai yang didapatkan secara keseluruhan yaitu 3.1.

2. Aktivitas siswa

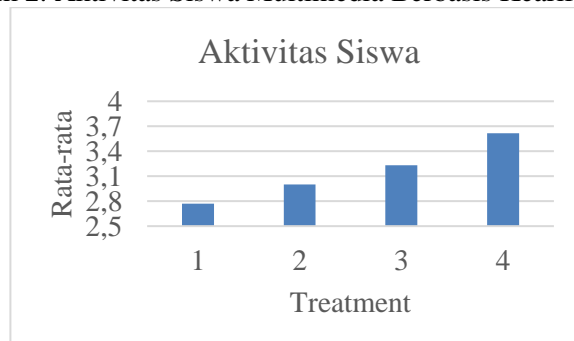
Adapun kriteria pengaruh multimedia berbasis kearifan lokal terpenuhi apabila berada pada kategori baik.

Tabel 2. Aktivitas Siswa Multimedia Berbasis Kearifan Lokal

| Pertemuan | Skor | Kategori |
|------------------|-------------|-----------------|
| 1 | 2.7 | Baik |
| 2 | 3 | Baik |
| 3 | 3.2 | Baik |
| 4 | 3.6 | Sangat Baik |
| Rata-rata | 3.1 | Baik |

Sumber: Data Primer

Diagram 2. Aktivitas Siswa Multimedia Berbasis Kearifan Lokal



Sumber: Data Primer

Mengacu pada grafik di atas maka dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis kearifan lokal dari pertemuan ke 1 diperoleh skor 2.7 pertemuan ke 2 dengan skor 3.0 pertemuan ke 3 dengan skor 3.2 dan pada pertemuan ke 4

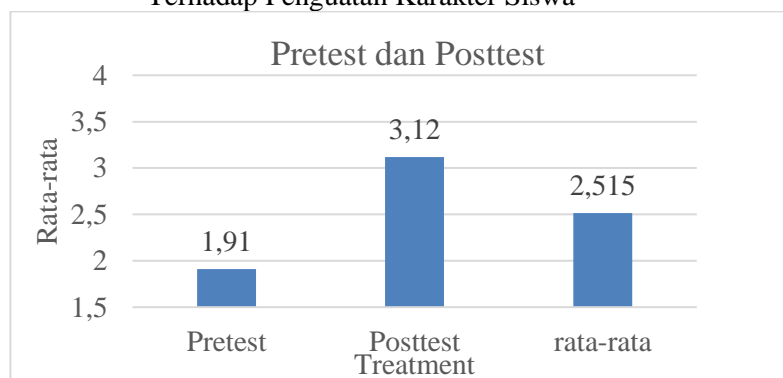
mencapai skor 3.6. Kemudian untuk rata-rata nilai yang didapatkan secara keseluruhan yaitu 3.1.

Pada pertemuan pertama dan kedua peneliti sedikit mengalami kesulitan dikarenakan para siswa merasa sedikit kebingungan karena pembelajaran yang sering terjadi biasanya kurang melibatkan multimedia seperti pemutaran video. Akan tetapi, proses pembelajaran menggunakan multimedia berbasis kearifan lokal sangat menarik motivasi dan perhatian siswa. Sebagaimana sesuai dengan manfaat media menurut Hamalik (Wulandari et al., 2023) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam prosedur belajar mengajar bisa membangkitkan motivasi dan rangsangan aktivitas belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis kepada siswa. Pengaruh psikologis yang terjadi berupa semangat ketika pemutaran video pembelajaran berlangsung dan ada beberapa siswa yang berpindah-pindah tempat untuk melihat video dengan lebih jelas sehingga proses pembelajaran terjadi kurang kondusif dan kurang efektif. Akan tetapi, hal ini dapat diatasi dengan baik.

Sesuai dengan pendapat Hamalik (Wulandari et al., 2023), peneliti juga menemukan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih dinamis ketika proses pembelajaran berlangsung menggunakan multimedia berbasis kearifan lokal. Pada pertemuan ketiga dan keempat para siswa sangat menantikan pembelajaran apa yang akan berlangsung, siswa termotivasi belajar dengan menggunakan multimedia berbasis kearifan lokal sebagaimana hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Simon et al., 2023) . Pada saat peneliti melakukan refleksi atau mengulang dan mempertanyakan materi yang kemarin sebagian besar dari siswa masih mengingat materinya. Pada pertemuan ini juga siswa lebih memahami arti dari tanggung jawab mereka sebagai seorang siswa yang meliputi komitmen terhadap kewajiban belajar.

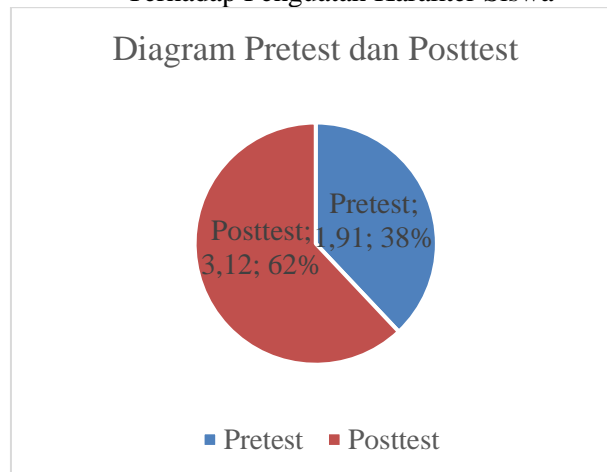
Hasil penelitian penggunaan multimedia berbasis kearifan lokal terhadap penguatan karakter siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Hal ini dapat di perhatikan dari adanya perbedaan nilai karakter siswa yang diisi oleh observer pada saat *pretest* dan *posttest*. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis deskriptif *statistic pretest* dan *posttest* pada penguatan karakter siswa skor rata-rata mencapai kategori baik. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada setiap pertemuan yang menunjukkan adanya peningkatan dalam analisis deskriptis aktivitas guru dan siswa yang memiliki skor rata-rata mencapai kategori baik.

Diagram 3. *Pretest* dan *Posttest* Penggunaan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Penguatan Karakter Siswa



Sumber: Data Primer

Diagram 4. *Pretest* dan *Posttest* Penggunaan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Penguatan Karakter Siswa



Sumber: Data Primer

Sesuai dengan diagram diatas, diperoleh nilai rata-rata *pretest* adalah 1.91 atau 38% dan berada pada kategori cukup sedangkan nilai *posttest* yang diperoleh adalah 3.12 atau 62% dan berada pada kategori baik. Berdasarkan data diatas pengaruh penggunaan multimedia berbasis kearifan lokal di peroleh meningkat sebanyak 24% dan capaian nilai keseluruhan rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 2.5 dan mencapai pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa pengujian yang dilakukan valid dan hipotesis H_1 bisa diterima yaitu terdapat Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Penguatan Karakter Siswa SD Inpres Moncong-Moncong.

Penelitian terkait pengaruh penggunaan multimedia berbais kearifan lokal juga pernah diteliti oleh Yoga Diputra dan Sujana (2023) penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis kearifan lokal subak timbu pada muatan IPS kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal subak timbul materi kenampakan alam dan kenampakan buatan pada muatan IPS kelas V efektif diterapkan pada proses pembelajaran. Aspek ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Penguatan Karakter Siswa SD Inpres Moncong-Moncong Kabupaten Gowa.

D. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh penggunaan multimedia berbasis kearifan lokal terhadap penguatan karakter siswa kelas IVA SD Inpres Moncong-Moncong Kabupaten Gowa, yang ditinjau berdasarkan hasil analisis deskriptif dan analisis statistics inferensial yang telah dilakukan oleh peneliti.
2. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan karakter siswa SD Inpres Moncong-Moncong. Hal ini dapat ditinjau dari aktivitas guru dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis kearifan lokal diperoleh nilai rata-rata 3.1 dengan kategori baik, selanjutnya hasil analisis aktivitas siswa diperoleh nilai rata-rata 3.1 dengan kategori baik dan hasil analisis aktivitas penguatan karakter siswa pada pretest dan posttest mencapai nilai 2.7 dengan kategori baik. Sedangkan respon siswa pada pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis kearifan lokal mencapai nilai rata-rata 4.1 dengan nilai persen 82% sehingga dapat dikategorikan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, W. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan penerbit muhammad zaini.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Amirudin. (2023). *Metode-metode Mengajar Perspektif Al-Qur'an Hadist dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran PAI*. Deepublish.
- Ardila, R. M., Nurhasanah, & Salimi, M. (2017). Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Dan Pembelajarannya di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 79–85.
- Diputra, I. W. Y. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Subak Timbul Materi Kenampakan Alam Dan Kenampakan Buatan Pada Muatan Ips Kelas V Sd Negeri 3 Gadungan Tabanan. *Undiksha Repository*, 4, 2–3.
- Diputra, I. W. Y., & Sujana, I. W. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Subak Timbul pada Materi Kenampakan Alam dan Kenampakan Buatan. 4, 173–185.
- Fatimah, W., Abustang, P. B., Supardi, R., Keguruan, F., Megarezky, U., Keguruan, F., Megarezky, U., Keguruan, F., & Megarezky, U. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips. 7.
- Hafid Baharuddin, St. SYamsudduha, & S. A. (2023). Konsep Desain Pembelajaran Model Bela H. Banathy pada Pendidikan di Indonesia. *Al- Ubudiyah Pendidikan Dan Studi Islam*, 4 (1), 131.
- HS, E. F. (2014). Komparasi keefektifan Model Pembelajaran koperatif Tipe Match dan Pengajaran Langsung dengan Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Matematika Materi Lingkaran Pada Siswa Kelas VIII SMP Ummul Mukminim Makassar.
- Media, A., Digital, M., Multimedia, D., & Multimedia, D. (N.D.). *Perkembangan Multimedia Digital Dan*. 34–48.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(5), 3928–3939.
- Nanda, S. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif: Pengertian, Tujuan, Ciri, Jenis & Contohnya*. Brain Academy.
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Prayogi, D. S., Utaya, S., & Sumarmi, S. (2019). Internalisasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran melalui Pengembangan Multimedia Interaktif Muatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(11), 1457. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i11.12990>
- Rumini. (2022). *Tersisihnya Kearifan Lokal Era Digital*. Penerbit P4I.
- Safitri, K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Aspek Tanggung Jawab Pembelajaran Tematik Terpadu Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 111. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33352>
- Salsabila, K. R., Fajrie, N., & Ermawati, D. (2023). Respon Siswa SD Terhadap Modul Digital Materi Teks Nonfiksi Berbasis Kearifan Lokal. 9(1), 372–378. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4575>
- Simon, E., Olak, P., Kuswandi, D., & Awaliyah, S. (2023). Internalisasi Kearifan Lokal Leva Nuang Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. 6, 782–791.
- Siregar, B. G. (2022). *Metode Penelitian Ekonomi dengan Bisnis*. Merdeka Kreasi Group.
- Siswanto, S., Nurmal, I., & Budin, S. (2021). Penanaman Karakter Religius Melalui Metode Pembiasaan. *Ar-Riayah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29240/Jpd.V5i1.2627>
- Sularsih, I., & Effendi, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Miri Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(3), 5331–5342.
- Suryana, N. (2023). *Analisis Data Statistik Deskriptif Dengan SPSS*. Andi Offset.
- Syariful, F. (2021). *Multimedia Pembelajaran Matematika*. Uad Press.
- wiwien widyaastuti, hari superwito, iwan binanto, rosalia arum kumalasanti. (2023). pengantar

pembelajaran mesin menggunakan bahasa pemrograman python. Sanata Dharma University Press.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.