YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i3.10621

MULTIMEDIA LOCAWITA BERBASIS CTL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BUDAYA LOKAL TULUNGAGUNG BAGI SISWA KELAS V SD

CTL-Based Locawita Multimedia to Improve Understanding of Tulungagung Local Culture for Fifth-Grade Elementary School Students

Riska Elies Ristiani, Karimatus Saidah, Wahid Ibnu Zaman
Universitas Nusantara PGRI Kediri
riskaelies14@gmail.com; karimatussaidah@unpkediri.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 30, 2026	May 28, 2026	Jun 9, 2026	Jun 14, 2026

Abstract

The low level of students' understanding of Tulungagung local culture indicates the need for learning media that are contextual, engaging, and relevant to the learning experiences of elementary school students. This study aims to develop Contextual Teaching and Learning (CTL)-based LOCAWITA multimedia and to test its validity, practicality, and effectiveness in improving understanding of Tulungagung local culture among Grade V elementary school students. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 30 Grade V students of SDN 2 Sukorejo Wetan. Data were collected through expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and local culture understanding tests through pretest and posttest. The results showed that LOCAWITA multimedia obtained a validity level of 92%, categorized as very valid. The practicality of the media was indicated by teacher responses of 96% and student

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

responses of 90%, categorized as very practical. The students' average score increased from 60.83 in the pretest to 89.58 in the posttest. The Wilcoxon Signed Rank Test results showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant increase in local culture understanding after the use of the media. The conclusion of this study affirms that CTL-based LOCAWITA multimedia is declared valid, practical, and effective for improving understanding of Tulungagung local culture among Grade V elementary school students. These findings imply the use of CTL-based multimedia as an alternative contextual learning medium that supports the preservation of local culture in elementary schools.

Keywords: LOCAWITA Multimedia; Contextual Teaching and Learning; Tulungagung Local Culture; Local Culture Understanding; Elementary School

Abstrak: Rendahnya pemahaman siswa terhadap budaya lokal Tulungagung menunjukkan perlunya media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan relevan dengan pengalaman belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia LOCAWITA berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) serta menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman budaya lokal Tulungagung pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas V SDN 2 Sukorejo Wetan. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes pemahaman budaya lokal melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia LOCAWITA memperoleh tingkat validitas sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media ditunjukkan oleh respons guru sebesar 96% dan respons siswa sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 60,83 pada *pretest* menjadi 89,58 pada *posttest*. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman budaya lokal secara signifikan setelah penggunaan media. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa multimedia LOCAWITA berbasis CTL dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman budaya lokal Tulungagung pada siswa kelas V sekolah dasar. Temuan ini berimplikasi pada pemanfaatan multimedia berbasis CTL sebagai alternatif media pembelajaran kontekstual yang mendukung pelestarian budaya lokal di sekolah dasar.

Kata Kunci: Multimedia LOCAWITA; *Contextual Teaching and Learning*; Budaya Lokal Tulungagung; Pemahaman Budaya Lokal; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada abad ke-21 telah membawa perubahan pada berbagai bidang, termasuk pendidikan. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna. Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara jelas sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep yang dipelajari

(Akbar, 2013). Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Kustandi *et al*., 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi, multimedia interaktif menjadi salah satu bentuk media yang relevan karena mampu memadukan unsur teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan yang komunikatif (Aka & Sahari, 2017). Penggunaan multimedia interaktif juga terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan konkret bagi peserta didik (Afni *et al*., 2024).

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) diarahkan untuk menghubungkan materi dengan konteks kehidupan nyata peserta didik (Rahman & Fuad, 2023). Salah satu materi yang memiliki potensi kontekstual tinggi adalah kearifan lokal. Kearifan lokal berperan penting dalam menanamkan nilai budaya, karakter, dan identitas peserta didik sejak dini (Mazid *et al*., 2020). Pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah dan mendorong kesadaran peserta didik untuk melestarikan warisan budaya yang dimiliki (I. S. Safitri *et al*.,2024). Selain itu, integrasi budaya lokal dalam pembelajaran mampu membentuk sikap positif siswa terhadap lingkungan sosial serta memperkuat identitas budaya yang dimiliki (R. N. Safitri *et al*., 2024). Selain itu, integrasi budaya lokal dalam pembelajaran mampu membentuk sikap positif siswa terhadap lingkungan sosial serta memperkuat identitas budaya yang dimiliki.

Hasil observasi di SDN 2 Sukorejo Wetan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS pada materi budaya lokal masih didominasi oleh metode ceramah dengan pemanfaatan media yang terbatas pada buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif selama pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Rendahnya inovasi media pembelajaran juga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Afriyanti, 2023). Temuan tersebut di perkuat oleh (Yahya *et al*., 2026) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang kurang melibatkan aktivitas siswa secara aktif dapat menurunkan pemahaman konsep secara signifikan. Berdasarkan daftar nilai IPAS kelas V SDN 2 Sukorejo Wetan, sebanyak 28 dari 30 siswa (93,33%) belum mencapai KKTP (<75), sedangkan hanya 2 siswa (6,67%) yang mencapai ketuntasan. Rata-rata nilai siswa sebesar 50, sedangkan hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) belum mencapai KKTP sebesar 55. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap budaya lokal Tulungagung masih rendah sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menghubungkan materi dengan kehidupan nyata secara lebih bermakna..

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pendekatan ini menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan situasi nyata sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. CTL juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Minarni, 2021). Selain itu, pendekatan CTL terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar karena pembelajaran berpusat pada aktivitas siswa (Apriani & Alexon, 2022). Oleh karena itu, penerapan CTL dipandang sesuai untuk pembelajaran budaya lokal karena materi yang dipelajari berkaitan langsung dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena materi dapat disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami (Afni *et al*., 2024). Penelitian yang dilakukan oleh (Geni *et al*., 2020) menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan hal tersebut, (Rusfriyanti & Rondli, 2023) mengungkapkan bahwa pendekatan CTL mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan multimedia berbasis CTL juga terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Mukmin & Primasatya, 2020). Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum dan belum banyak mengintegrasikan budaya lokal daerah secara spesifik sebagai konteks utama pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan multimedia interaktif yang memadukan unsur teks, gambar, audio, video, serta kuis kontekstual berbasis budaya lokal secara komprehensif masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan multimedia LOCAWITA (*Local Wisdom* Tulungagung) berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang mengintegrasikan berbagai budaya lokal Kabupaten Tulungagung, seperti makanan khas, kesenian daerah, upacara adat, rumah adat, candi peninggalan sejarah, dan potensi alam daerah ke dalam satu multimedia interaktif. Pengembangan multimedia berbasis CTL dipilih karena mampu menghubungkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Novibriawan, 2023). Selain itu, multimedia interaktif dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik (Ginting *et al*., 2021). Integrasi budaya lokal dalam multimedia juga membantu peserta didik mengenal dan

memahami budaya daerahnya sendiri (Prayogi *et al*., 2019). Dengan demikian, multimedia LOCAWITA tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat identitas budaya dan mendukung pelestarian budaya lokal.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia LOCAWITA berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi budaya lokal Tulungagung bagi siswa kelas V SDN 2 Sukorejo Wetan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia LOCAWITA yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman budaya lokal Tulungagung pada siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Sugiyono (2018). Model ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation.* Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Sukorejo Wetan selama dua bulan, yaitu April- Mei 2026.



Gambar 1. Model ADDIE
(Perbawa dan Rapiyanta 2024)

Pada tahap *analysis*, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan permasalahan pembelajaran IPAS materi budaya lokal. Tahap *design* meliputi perancangan isi, tampilan, dan alur multimedia LOCAWITA berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan produk dan melakukan validasi oleh ahli materi serta ahli media. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 6 peserta didik dan uji coba luas kepada 24 peserta didik kelas V SDN 2 Sukorejo Wetan. Selanjutnya, tahap *evaluation* dilakukan berdasarkan

hasil validasi, respons pengguna, dan hasil pemahaman budaya lokal peserta didik untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, satu guru kelas V, dan 30 peserta didik kelas V SDN 2 Sukorejo Wetan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi validasi ahli, penyebaran angket respons guru dan siswa, serta pemberian tes *pretest* dan *posttest*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru, angket respons siswa, serta soal tes untuk mengukur pemahaman budaya lokal Tulungagung peserta didik.

Data kevalidan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase dengan kategori sangat valid pada rentang 81%–100%, valid 61%–80%, cukup valid 41%–60%, kurang valid 21%–40%, dan sangat kurang valid 0%–20%. Data kepraktisan dianalisis berdasarkan persentase angket respons guru dan siswa dengan kategori sangat praktis pada rentang 86%–100%, praktis 71%–85%, cukup praktis 56%–70%, kurang praktis 41%–55%, dan tidak praktis 25%–40%. Sementara itu, data keefektifan dianalisis melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 peserta didik. Apabila data tidak berdistribusi normal, analisis dilanjutkan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan multimedia LOCAWITA. Multimedia dinyatakan efektif apabila nilai signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05 sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik setelah menggunakan multimedia dalam pembelajaran.

HASIL

Pengembangan multimedia LOCAWITA berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) diawali dengan tahap analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara guru kelas V, dan angket kebutuhan siswa di SDN 2 Sukorejo Wetan. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS materi budaya lokal masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi secara kontekstual. Berdasarkan hasil tersebut, dikembangkan multimedia LOCAWITA yang memadukan teks, gambar, audio, animasi, dan kuis interaktif.

Tabel 1. Desain Multimedia LOCAWITA



Halaman Sampul



Halaman Menu



Halaman Sub Materi



Halaman Kuis

Multimedia LOCAWITA memuat materi budaya lokal Kabupaten Tulungagung yang meliputi makanan khas, kesenian daerah, upacara adat, rumah adat, candi peninggalan sejarah, dan potensi alam daerah. Produk dikembangkan berdasarkan tahapan ADDIE dan selanjutnya divalidasi sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Multimedia LOCAWITA

Validator	Presentase (%)	Kategori
Media	88%	Sangat Valid
Materi	96%	Sangat Valid
Rata-Rata	92%	Sangat Valid

Sumber: Data hasil Penelitian (2026)

Hasil validasi menunjukkan bahwa multimedia LOCAWITA memperoleh persentase sebesar 96% dari ahli materi dan 88% dari ahli media. Rata-rata keseluruhan sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Temuan tersebut menunjukkan bahwa multimedia LOCAWITA telah memenuhi aspek isi, tampilan, dan navigasi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

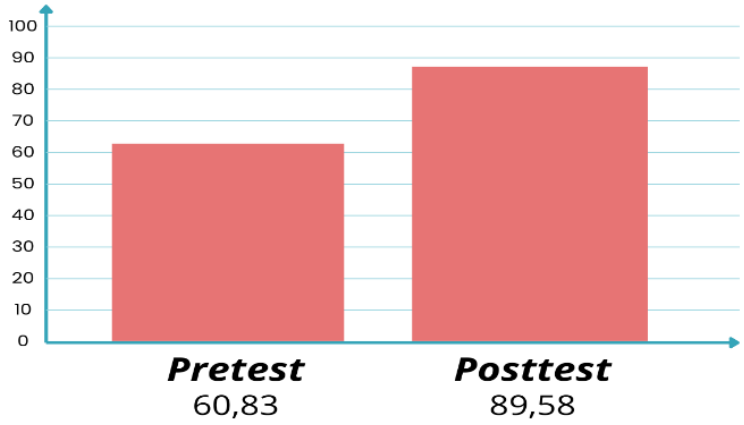
Tabel 3. Hasil Kepraktisan Multimedia LOCAWITA

Responden	Persentase (%)	Kategori
Siswa Uji Terbatas	90%	Sangat Praktis
Respons Guru	96%	Sangat Praktis

Sumber: Data hasil Penelitian (2026)

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa multimedia memperoleh respons sangat positif dari pengguna. Persentase respons siswa pada uji coba terbatas sebesar 90%, sedangkan respons guru sebesar 96%. Dengan demikian, multimedia LOCAWITA termasuk kategori sangat praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan multimedia LOCAWITA diukur melalui nilai *pretest* dan *posttest* pada 24 siswa kelas V SDN 2 Sukorejo Wetan. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 60,83 dan meningkat menjadi 89,58 pada *posttest* sehingga terjadi peningkatan sebesar 28,75 poin setelah penggunaan multimedia berbasis CTL.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Rata-rata Pretest dan Posttest

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,034 (<0,05) sehingga tidak berdistribusi normal, sedangkan data *posttest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,064 (>0,05) sehingga berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (<0,05), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Selain itu, seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai yang ditunjukkan oleh tidak adanya negative ranks maupun ties.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Revisi Multimedia LOCAWITA

Sumber Revisi	Saran	Tindak Lanjut
Ahli Materi	Penyesuaian profil Pelajar Pancasila, penambahan pendekatan CTL pada modul, penegasan kekhasan makanan khas, dan penyesuaian gambar Reog Kendhang	Revisi isi materi dan visual multimedia
Ahli Media	Penambahan keterangan pada tombol dan fitur navigasi	Revisi tampilan dan navigasi multimedia
Guru	Tidak terdapat saran perbaikan	Tidak dilakukan revisi
Uji Terbatas	Kesalahan penulisan tahun ajaran pada sampul Bahan Ajar	Perbaikan tahun ajaran menjadi 2025/2026
Uji Luas	Tidak terdapat saran perbaikan	Tidak dilakukan revisi

Revisi multimedia LOCAWITA dilakukan berdasarkan masukan yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, guru, serta hasil uji coba kepada peserta didik untuk menyempurnakan aspek isi materi, tampilan visual, dan navigasi, sehingga produk yang dikembangkan menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia LOCAWITA berbasis CTL memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakannya sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran (Sari *et al*., 2018). Hasil validasi memperoleh persentase rata-rata sebesar 92% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa aspek materi, tampilan, dan penyajian multimedia telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase respons guru sebesar 96% dan respons siswa sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa multimedia LOCAWITA mudah digunakan serta mampu membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif.

Keefektifan multimedia ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 60,83 pada *pretest* menjadi 89,58 pada *posttest*. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan multimedia. Seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai tanpa adanya negative ranks maupun ties. Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi pendekatan CTL dengan materi budaya lokal Tulungagung mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih kontekstual dan bermakna. Keterkaitan materi dengan lingkungan dan pengalaman sehari-hari peserta didik memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya secara aktif sehingga pemahaman terhadap budaya lokal menjadi lebih baik.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Afni *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik. Hal tersebut terlihat dari tingginya respons guru dan siswa terhadap multimedia LOCAWITA serta meningkatnya keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan Junian *et al.* (2025) dan Nurrita

(2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan karena dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung pembelajaran. Namun, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena multimedia yang dikembangkan secara khusus mengintegrasikan budaya lokal Kabupaten Tulungagung dengan pendekatan CTL sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada peningkatan pemahaman budaya lokal peserta didik.

Secara praktis, multimedia LOCAWITA dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS pada materi budaya lokal Tulungagung di sekolah dasar. Pengintegrasian unsur teks, gambar, audio, animasi, dan kuis interaktif memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, penerapan pendekatan CTL membantu peserta didik menghubungkan materi dengan lingkungan sekitar sehingga pemahaman terhadap budaya lokal menjadi lebih mudah. Dari sisi teoritis, hasil penelitian ini memperkuat bahwa integrasi multimedia interaktif dengan pembelajaran kontekstual dapat mendukung peningkatan pemahaman peserta didik sekaligus menjadi sarana pelestarian budaya lokal melalui pendidikan dasar.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba produk hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, materi yang dikembangkan hanya berfokus pada budaya lokal Kabupaten Tulungagung sehingga belum mencakup kearifan lokal dari daerah lain. Ketiga, penelitian ini hanya mengukur peningkatan pemahaman peserta didik dalam jangka pendek melalui hasil pretest dan posttest, sehingga belum dapat menggambarkan keberlanjutan pemahaman peserta didik dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan multimedia pada materi budaya lokal yang lebih luas serta melibatkan jumlah subjek yang lebih besar agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia LOCAWITA berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi budaya lokal IPAS kelas V sekolah dasar memenuhi

kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini berkontribusi terhadap pengembangan multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal yang mendukung pembelajaran kontekstual dan peningkatan pemahaman budaya lokal peserta didik. Implikasi penelitian menunjukkan bahwa multimedia LOCAWITA dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang membantu peserta didik menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari secara lebih bermakna. Namun, penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah dengan cakupan materi budaya lokal Kabupaten Tulungagung dan pengukuran hasil belajar dalam jangka pendek, sehingga penelitian selanjutnya perlu melibatkan subjek yang lebih luas dan mengkaji efektivitas multimedia dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

Apriliya Afni, L. N., Suntari, Y., & Putra, A. (2024). Development of interactive multimedia based on learning cycle 5E in IPAS learning for fourth grade elementary school. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 10*(1), 117–131. https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i1.22897

Afriyanti, Y. D. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Model Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru, 2*(3), 121–127. https://doi.org/10.22219/jppg.v2i3.14472

Aka, K. A., & Sahari, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif pada Pembelajaran PKN Kelas V Sekolah Dasar Berorientasi Teknik Klarifikasi Nilai. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 3*(1), 70–96. https://doi.org/10.29407/jpdn.v3i1.805

Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Edisi ke-1). Remaja Rosdakarya.

Apriani, Y., & Alexon. (2022). Penerapan Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar Siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 12*(1), 19–30. https://doi.org/10.33369/diadik.v12i1.21345

Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha, 8*(2), 1–16. https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919

Ginting, D. A., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction, 2*(3), 133–143. https://doi.org/10.23887/iji.v2i3.50951

Junian, B. R., Imron, I. F., & Mujiawati, E. S. (2025). Multimedia Interaktif "NILA" untuk Meningkatkan Penguasaan Nilai-Nilai Pancasila. *Prosiding SEMDIKJAR: Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran, 8*, 2116–2123. https://doi.org/10.29407/p1sds160

Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & Nabilla Agustia, L. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan, 10*(2), 291–299. https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402

Mazid, S., Prasetyo, D., & Farikah, F. (2020). Nilai-Nilai Kearifan Lokal sebagai Pembentuk Karakter Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Karakter, 10*(2), 249–262. https://doi.org/10.21831/jpk.v10i2.34099

Minarni. (2021). Implementing Contextual Teaching and Learning (CTL) approach to improve students' understanding of mathematic concepts. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran), 5*(1), 214–220. https://doi.org/10.33578/pjr.v5i1.8284

Mukmin, B. A., & Primasatya, N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 5*(2), 211–226. https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13854

Novibriawan, F. (2023). Contextual Teaching and Learning Berbasis Kearifan Lokal dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal El-Aulady: Strategi dan Pembelajaran pada Pendidikan Dasar, 3*(3), 1–8. http://jurnal.stitdarussaliminnw.ac.id/index.php/el-aulady/article/view/55

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3*(1), 171–210. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210

Prayogi, D. S., Utaya, S., & Sumarmi. (2019). Internalisasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran melalui Pengembangan Multimedia Interaktif Muatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 4*(11), 1457–1463. https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i11.12990

Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education, 1*(1), 75–80. https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103

Rusfriyanti, R. B., & Rondli, W. S. (2023). Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian, 9*(2), 83–90. https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p83-90

Safitri, I. S., Noviyanti, S., Chan, F., Nurluthvia, K. M., & Simatupang, A. P. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan), 5*(1), 77–81. https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.331

Safitri, R. N., Wahyudi, & Basori, M. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat Siswa Kelas IV SDN Tiron 4. *Prosiding SEMDIKJAR: Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran, 7*, 994–1002. https://doi.org/10.29407/5qcpm310

Sari, N., Murtini, W., & Santoso, S. (2018). Analisis Hasil Validasi Tim Ahli terhadap Kelayakan Model Pembelajaran D-PBL pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA. *Jurnal Profesi Pendidik, 5*(1), 55–64. https://journal.uns.ac.id/index.php/jppispi/article/view/2187

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Yahya, M. D., Purnamasari, R., Novia, Y. P., Ramadhan, M. R., & Nugroho, M. A. (2026). Penerapan Pendekatan Deep Learning pada Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa SMK Negeri Tengaran. *Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam, 9*(1), 101–118. https://doi.org/10.52166/talim.v9i1.11272