



## Systematic Literature Review: Media Digital Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Hasil Kognitif Siswa SD

**Theresya Dea Natacya<sup>1</sup>; Eko Handoyo<sup>2</sup>; Argitha Aricindy<sup>3</sup>; Indriana Eko Armaid<sup>3</sup>**

<sup>1,4</sup>*Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia*

<sup>2</sup>*Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia*

<sup>3</sup>*Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia*

<sup>1</sup>Correspondence Email: [theresyadeanatt@students.unnes.ac.id](mailto:theresyadeanatt@students.unnes.ac.id)

### Article Info

**Received:** October 30, 2025

**Accepted:** March 08, 2026

**Published:** March 30, 2026

### Keywords

Cognitive learning outcomes;  
Digital media;  
Local wisdom;  
Systematic Literature Review.

### Abstract

*This study aims to identify research trends, the types of digital media, and the local wisdom elements integrated into elementary school learning, and their impact on students' cognitive learning outcomes. The research employs the Systematic Literature Review (SLR) method, following the PRISMA 2020 guidelines. Data were collected using Publish or Perish (PoP) software via the CrossRef and Google Scholar databases, with inclusion criteria limited to articles published between 2016 and 2025. A total of 25 articles were selected for their substantive relevance to local wisdom-based digital media and cognitive outcomes, which were subsequently analyzed using descriptive qualitative methods and bibliometric analysis in VOSviewer. The findings indicate that various previous studies conclude that the use of local wisdom-based digital learning media, particularly educational videos, digital comics, and Articulate Storyline-based interactive media, is effective in enhancing students' cognitive learning outcomes. In these studies, the most frequently integrated cultural elements include socio-cultural values, the local environment, and regional arts. Bibliometric analysis confirms that local wisdom, learning outcomes, and elementary school are the primary focuses, with a shifting trend toward digital innovation. The conclusion shows that a synthesis of various literature demonstrates that the use of local wisdom-based digital media can strengthen cognitive understanding while instilling cultural values in elementary school students.*

Kata Kunci	Abstrak
Hasil belajar kognitif; Kearifan lokal; Media digital; Systematic literature review.	<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tren penelitian, jenis media digital, dan unsur kearifan lokal yang diintegrasikan dalam pembelajaran sekolah dasar, serta pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini menerapkan metode Systematic Literature Review (SLR) berdasarkan pedoman PRISMA 2020. Data dikumpulkan melalui perangkat lunak Publish or Perish (PoP) menggunakan basis data CrossRef dan Google Scholar dengan kriteria inklusi: artikel terindeks SINTA atau Scopus dalam rentang tahun 2016–2025. Sebanyak 25 artikel dipilih berdasarkan relevansi substansi terhadap media digital kearifan lokal dan hasil kognitif, yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif serta bibliometrik menggunakan VOSviewer. Temuan penelitian menunjukkan bahwa berbagai studi terdahulu menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal, khususnya video pembelajaran, komik digital, dan media interaktif berbasis Articulate Storyline, efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Dalam penelitian-penelitian tersebut, unsur budaya yang paling sering diintegrasikan meliputi nilai sosial budaya, lingkungan lokal, serta kesenian daerah. Analisis bibliometrik mengonfirmasi bahwa topik local wisdom, learning outcomes, dan elementary school menjadi fokus utama dengan tren menuju inovasi digital. Simpulan menunjukkan bahwa sintesis dari berbagai literatur membuktikan penggunaan media digital berbasis kearifan lokal mampu memperkuat pemahaman kognitif sekaligus menanamkan nilai budaya pada siswa sekolah dasar.</i></p>

**A. Pendahuluan**

Pendidikan dasar di Indonesia memegang peran strategis sebagai fondasi pembentukan kemampuan kognitif, karakter, dan keterampilan dasar siswa (Sunaji, 2024). Sekolah Dasar (SD) sebagai lembaga pendidikan awal memikul tanggung jawab besar dalam membangun landasan tersebut (Wibowo et al., 2025). Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pendidikan dasar bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara holistik, termasuk aspek intelektual yang selaras dengan konteks budaya bangsa (Widyaningrum & Prihastari, 2021). Pada jenjang ini, proses pembelajaran idealnya tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada keterkaitan materi dengan konteks kehidupan nyata peserta didik.

Dalam menghadapi era digital, proses pembelajaran di sekolah dasar tidak lagi terbatas pada metode konvensional, namun mengharuskan penggunaan teknologi untuk menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kehidupan siswa

(Ramiyati et al., 2025). Penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu inovasi yang diyakini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar kognitif (Ningsih et al., 2025). Media pembelajaran digital adalah perangkat lunak yang digunakan sebagai alat komunikasi dan sumber belajar untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar, khususnya di abad ke-21 (Novela et al., 2024). Perannya sangat penting dalam mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, serta eksplorasi dan inkuiri peserta didik melalui akses informasi luas, kolaborasi, dan penyajian materi yang menarik, interaktif, dan kontekstual baik dalam bentuk audio maupun visual (Resti et al., 2024). Media ini membantu pendidik dalam mengembangkan kreativitas, meningkatkan motivasi peserta didik, serta meminimalisasi kebosanan belajar, sehingga mendukung pencapaian hasil belajar optimal yang disesuaikan dengan kebutuhan zaman yang terus berkembang (Latifah, 2023).

Namun demikian, keberhasilan penggunaan media digital tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologinya, melainkan juga oleh sejauh mana media tersebut sesuai dengan konteks sosial dan budaya siswa (Ardianti et al., 2025). Di Indonesia, keberagaman budaya, suku, agama, dan ras menjadikan integrasi kearifan lokal seperti nilai-nilai adat, cerita rakyat, dan tradisi daerah dalam media pembelajaran berpotensi menjadikan proses pembelajaran lebih relevan dan bermakna (Wahyuni et al., 2024).

Selanjutnya, Ardi et al (2024) menyatakan bahwa nilai-nilai kearifan lokal dapat diintegrasikan ke berbagai bidang studi dengan menyesuaikan materi, metode, tingkat perkembangan anak, dan media pembelajaran yang digunakan (Astuti & Aricindy, 2025). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran memegang peranan penting sebagai sumber konsep kontekstual yang relevan dengan lingkungan peserta didik, sekaligus sarana menumbuhkan apresiasi terhadap nilai-nilai luhur budaya daerah (Putri et al., 2022). Melalui penerapannya, pembelajaran menjadi lebih bermakna, nyata, dan berorientasi pada penguatan karakter seperti disiplin, tanggung jawab, serta kepedulian terhadap lingkungan (Puspita et al., 2025).

Kearifan lokal tidak hanya memperkuat identitas budaya, tetapi juga berfungsi sebagai sumber belajar konkret yang dekat dengan pengalaman siswa (Rahmatih et al., 2020). Dalam konteks pendidikan modern, pengembangan media pembelajaran digital

berbasis kearifan lokal, seperti video animasi legenda daerah atau permainan tradisional digital, berpotensi besar untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan menanamkan nilai-nilai budaya di kalangan siswa sekolah dasar. Pendekatan ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional dalam melestarikan budaya sebagaimana diamanatkan dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa (Kemendikbud, 2018).

Secara teoretis, media pembelajaran digital berperan sebagai alat bantu yang mempermudah proses penyampaian pesan pembelajaran dan memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan siswa (Zaelani & Mahmudah, 2024). Integrasi unsur kearifan lokal di dalamnya menjadikan media tersebut lebih kontekstual, komunikatif, dan bermakna (Aricindy et al., 2023). Di sisi lain, hasil belajar kognitif sebagai salah satu indikator utama keberhasilan belajar mencakup kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta sebagaimana digambarkan dalam Taksonomi Bloom (Kusmiati, et al., 2025). Dengan demikian, kajian tentang keterkaitan antara media digital berbasis kearifan lokal dan hasil belajar kognitif menjadi penting untuk mengetahui sejauh mana kombinasi keduanya berkontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengevaluasi efektivitas media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal terhadap prestasi belajar kognitif siswa. Dengan memperhatikan beberapa penelitian terdahulu, sejauh ini belum ada kajian literatur yang secara sistematis menganalisis tren, perkembangan, serta pengaruhnya dalam meningkatkan hasil kognitif secara komprehensif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis literatur berbagai penelitian yang membahas tentang pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan hasil kognitif siswa di sekolah dasar.

Melalui tinjauan ini, diharapkan dapat diidentifikasi tren penelitian, bentuk media digital yang digunakan, kearifan lokal yang diintegrasikan, serta pengaruhnya terhadap aspek-aspek hasil belajar kognitif. Tinjauan sistematis ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan melalui identifikasi celah penelitian (*research gap*) terkait integrasi media digital dan kearifan lokal yang masih jarang dieksplorasi secara mendalam, seperti penggunaan *Artificial Intelligence*

(AI) atau *Virtual Reality* (VR) berbasis budaya lokal. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru, pengembang kurikulum, dan peneliti dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang kontekstual, berkarakter, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa di sekolah dasar.

## **B. Metode**

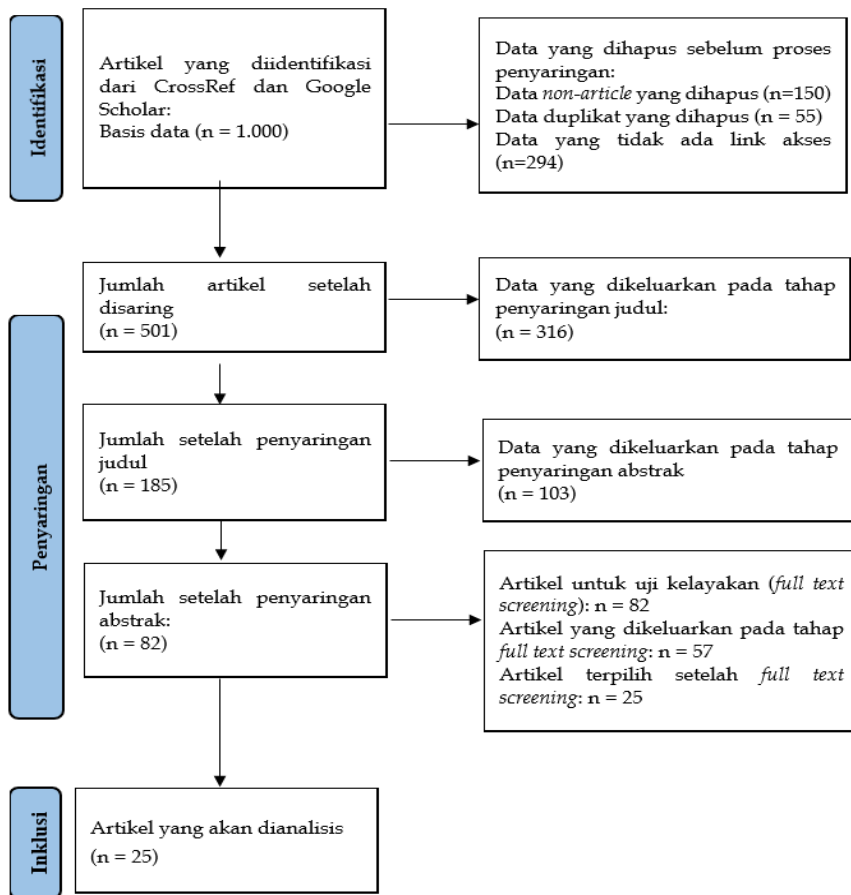
Penelitian ini dilakukan dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengikuti pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analyses* (PRISMA) 2020 (Puspita et al., 2025). Pencarian artikel dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *Publish or Perish* (PoP) yang mengakses database CrossRef dan Google Scholar. Proses pencarian memanfaatkan kombinasi kata kunci "*local wisdom*", "*learning outcomes*", "*media pembelajaran*", dan "*Sekolah Dasar*". Seleksi artikel dilakukan secara bertahap melalui empat fase PRISMA: identifikasi, penyaringan (*screening*), kelayakan (*eligibility*), dan inklusi (*inclusion*). Artikel yang ditemukan diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi dan eksklusi dapat dilihat pada Tabel 1.

*Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi Artikel*

<b>Kategori</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Deskripsi</b>
Inklusi	Fokus	Studi yang mengkaji penggunaan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan hasil kognitif siswa.
	Jenjang	Sekolah dasar.
	Tipe publikasi	Artikel penelitian empiris, baik kuantitatif, kualitatif, maupun campuran.
	Bahasa	Artikel ditulis dalam Bahasa Inggris maupun Indonesia.
	Ketersediaan	Tersedia dalam bentuk teks lengkap.
	Tahun	Diterbitkan antara tahun 2016-2025.
Eksklusi	Fokus	Artikel yang tidak relevan dengan fokus kajian.
	Jenjang	Diluar jenjang sekolah dasar.
	Tipe publikasi	Prosiding singkat, editorial, laporan proyek, karya non-penelitian, duplikasi dari beberapa basis data.

Kategori	Kriteria	Deskripsi
	Bahasa	Tidak ditulis dalam bahasa Inggris maupun Indonesia.
	Ketersediaan	Tidak tersedia teks lengkap.
	Tahun	Diterbitkan di luar tahun 2016-2025.

Pada tahap identifikasi diperoleh 1.000 artikel. Selanjutnya dilakukan penyaringan awal berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Setelah pemeriksaan awal, 150 artikel dieliminasi karena bukan merupakan artikel penelitian empiris (seperti prosiding singkat, editorial, dan laporan non-penelitian), 55 artikel duplikat dihapus, dan 294 artikel dieliminasi karena tidak tersedia dalam bentuk teks lengkap. Setelah itu, 316 artikel dikeluarkan karena judulnya tidak sesuai dengan fokus kajian, seperti tidak membahas media digital, tidak berbasis kearifan lokal, atau tidak pada jenjang sekolah dasar. Tahap berikutnya dilakukan penelaahan abstrak, dan 103 artikel dieliminasi karena tidak mengkaji hasil belajar kognitif secara eksplisit. Dari 82 artikel yang dievaluasi secara *full text*, sebanyak 57 artikel tidak memenuhi kriteria kelayakan, terutama karena tidak meneliti secara langsung pengaruh media terhadap hasil kognitif atau subjek penelitian di luar jenjang sekolah dasar. Dengan demikian, tersisa 25 artikel yang dinyatakan layak untuk dianalisis dalam tinjauan sistematis ini. Alur proses seleksi artikel disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Seleksi Artikel Berdasarkan PRISMA 2020

Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui beberapa tahapan, yaitu reduksi data, pengkodean (*coding*), pengelompokan tematik, dan sintesis naratif. Pada tahap reduksi data, informasi penting dari setiap artikel diidentifikasi dan diseleksi sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya dilakukan proses pengkodean terhadap aspek-aspek utama, seperti jenis media pembelajaran digital, bentuk integrasi kearifan lokal, desain penelitian, serta hasil belajar kognitif yang diukur. Hasil pengkodean kemudian dikelompokkan ke dalam tema-tema yang relevan untuk mengidentifikasi pola, kecenderungan, dan konsistensi temuan penelitian. Sintesis naratif dilakukan untuk membandingkan dan mengintegrasikan hasil antarstudi sehingga diperoleh gambaran komprehensif mengenai dampak media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar.

Selain itu, dilakukan analisis bibliometrik menggunakan perangkat lunak VOSviewer untuk memetakan keterhubungan kata kunci dan tren penelitian. Analisis ini menghasilkan tiga jenis visualisasi, yaitu *network visualization* (visualisasi jaringan yang menunjukkan hubungan dan keterkaitan antar kata kunci), *overlay visualization* (visualisasi yang menampilkan perkembangan waktu dan tren penelitian berdasarkan tahun publikasi), serta *density visualization* (visualisasi kepadatan yang menunjukkan intensitas kemunculan dan konsentrasi topik penelitian). Melalui analisis ini, dapat diidentifikasi arah perkembangan riset serta fokus kajian yang dominan maupun yang masih jarang diteliti

### C. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan temuan-temuan utama penelitian yang diperoleh melalui tinjauan sistematis terhadap berbagai artikel yang relevan dengan topik penggunaan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. Hasil penelitian disajikan terlebih dahulu untuk mendeskripsikan pola, kecenderungan, dan ciri umum penelitian yang dianalisis, dilanjutkan dengan pembahasan yang mengkaji temuan tersebut secara lebih mendalam dalam konteks teoritis dan empiris.

#### 1. Hasil

Berdasarkan proses seleksi artikel yang dilakukan, diperoleh 25 artikel yang relevan. Artikel tersebut berfokus membahas kajian media digital berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Hasil tinjauan tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Ekstraksi Artikel Penelitian tentang Media Pembelajaran Digital Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar

No	Penulis	Judul	Hasil
1	(Suarningsih <i>et al.</i> , 2024)	Android-Based Educational Game Learning Media Containing Gending Rare Lokal Wisdom on Science Subjects for Grade 5 Elementary Schools	Menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan pasca penggunaan media.
2	(Jenahut & Lake, 2023)	Articulate Storyline-Based Learning Media Loaded with Lokal Wisdom Values in Historical Narrative Text Material for Elementary School Students	Media interaktif efektif meningkatkan pemahaman bacaan dan hasil belajar siswa.

No	Penulis	Judul	Hasil
3	(Parwati <i>et al.</i> , 2024)	Big Book Media with Science Learning Content Based on Balinese Lokal Wisdom for Fifth Grade of Elementary School Students	Media valid, praktis, dan efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
4	(Mariani <i>et al.</i> , 2024)	Developing Digital Comics Based on Lokal Wisdom for Fantasy Story Texts to Enhance Student Learning Outcomes	Media komik efektif meningkatkan pemahaman bacaan dan motivasi.
5	(Yulia & Suttriso, 2024)	Developing Lokal Wisdom-Based Augmented Reality Modules for Science and Social Studies Learning in Elementary Schools	Modul AR efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa.
6	(Nurhasana & Abdul Jabar, 2019)	Developing Media of Social Science Learning Based Macromedia Flash to Increase Interest, Motivation and Learning Outcomes of Fourth Grade Elementary School	Media <i>Flash</i> efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS.
7	(Hariana <i>et al.</i> , 2023)	Development of a Hybrid Learning Virtual Space Module Based on Lokal Saluan Language Wisdom in Science Education	Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA.
8	(Bulkani <i>et al.</i> , 2022)	Development of Animation Learning Media Based on Lokal Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools	Media animasi berbasis lokal efektif meningkatkan hasil belajar.
9	(Wulandari & Nurharini, 2025)	Development of Articulate Storyline Based Lokal Content Learning Media to Improve Learning Outcomes of Elementary School Students	Media sangat layak dan efektif meningkatkan hasil belajar budaya lokal.
10	(Hamidah <i>et al.</i> , 2025)	Development of Digital Comic Media Based on Lokal Wisdom with the Theme of Love Indonesia in Elementary School	Validasi ahli 91% (sangat layak); peningkatan hasil belajar signifikan komik digital efektif menanamkan nilai cinta tanah air.
11	(Imaduddin <i>et al.</i> , 2023)	Development of Mobile Learning Applications Containing Lokal Wisdom with Problem Based Learning Model to Improve Social Studies Critical Thinking of Grade V Elementary School Students	Media <i>mobile learning</i> berbasis kearifan lokal sangat layak dan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
12	(Izzah <i>et al.</i> , 2024)	Development of Modified Augmented Reality Media Based on Lokal Wisdom in Elementary Schools	Media AR berbasis budaya lokal efektif meningkatkan minat dan pemahaman siswa
13	(Aji & Pujiastuti, 2022)	Development of Natural Sciences Learning Videos Based on Lokal Wisdom of SASAMBO (Sasak,	Video pembelajaran valid, praktis, dan efektif; meningkatkan pemahaman

No	Penulis	Judul	Hasil
14	(Dewi <i>et al.</i> , 2025)	Samawa, Mbojo) for Elementary School Students Digital Pop-Up Book Media on Ecosystem Material Oriented on Bali's Lokal Wisdom to Improve Elementary School Students' Science Learning Achievement	konsep IPA dan pelestarian budaya Sasambo. Media layak, praktis, dan efektif meningkatkan hasil belajar.
15	(Sephthia Cahyani <i>et al.</i> , 2025)	E-Module of Pancasila Education in the Independent Curriculum Based on Banyuwangi Lokal Wisdom for Grade IV Elementary School Students	E-modul sangat valid, efektif, dan praktis serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
16	(Totti & Sukarir, 2024)	Flipbook Media Assisted by Lokal Wisdom to Improve Learning Outcomes Narrative Text for Fourth Grade Elementary School	Integrasi budaya lokal dan teknologi digital mendukung karakter Pancasila serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa.
17	(Quriana <i>et al.</i> , 2025)	From Lokal Wisdom to Digital Engagement: Developing Articulate Storyline Media for Contextual Elementary Learning	Media digital lokal meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
18	(Subekti <i>et al.</i> , 2024)	Integrating Indragiri Hulu Lokal Wisdom into Audiovisual Math Module for Elementary Education	Modul audiovisual meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
19	(Sastrawan & Sujana, 2024)	Learning Video on Indonesian Cultural Diversity Based on Mekotek Lokal Wisdom	Video Mekotek efektif meningkatkan pemahaman, minat belajar, dan hasil belajar siswa.
20	(Suharta <i>et al.</i> , 2025)	Lokal Wisdom-Based Digital Comics for Enhancing Critical Thinking on the Water Cycle in Fifth Grade Elementary School Students	Komik digital valid, praktis, dan efektif meningkatkan berpikir kritis.
21	(Kumala & Setiawan, 2019)	Lokal Wisdom-Based E-Encyclopedia as a Science Learning Medium in Elementary School	E-encyclopedia memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman.
22	(Artini <i>et al.</i> , 2025)	Lokal Wisdom-Based Science Education Games: Historical Places in Bali 'My Proud Region' Material in Elementary School	Game lokal efektif meningkatkan hasil belajar IPAS.
23	(Arifin & Wachidah, 2025)	Mulai dari Sini: Lokal Wisdom Videos Boost Elementary Social Studies Outcomes in Indonesia	Video berbasis budaya efektif tingkatan pemahaman dan motivasi belajar.
24	(Mardaragawan & Agung, 2024)	Video Media for Learning Cultural Diversity in the Surrounding Environment Based on Lokal Wisdom of the Ngerebong Tradition for Grade	Video pembelajaran berbasis tradisi Ngerebong efektif meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

No	Penulis	Judul	Hasil
25	(Laksmi et al., 2025)	IV Elementary Schools Virtual Field Trip Learning Video Based on Subak Lokal Wisdom for Fourth-Grade Elementary School Students	Penggunaan media video <i>virtual field trip</i> dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang kemudian berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Sintesis dari 25 artikel yang dianalisis menunjukkan adanya variasi jenis media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal yang digunakan, serta dampaknya terhadap hasil belajar kognitif siswa di sekolah dasar. Untuk memperjelas jenis media pembelajaran digital yang paling banyak diteliti dan dampak utamanya terhadap peningkatan hasil belajar kognitif, klasifikasi media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Klasifikasi Jenis Media Pembelajaran Digital Berbasis Kearifan Lokal pada Penelitian di Sekolah Dasar

No	Kategori Media Digital	Jenis Media	Jumlah Artikel
1	<i>Video-based Media</i>	Video pembelajaran	5
2	<i>Game-based Media</i>	Game edukatif interaktif	2
3	<i>Interactive Media / Articulate / Flash</i>	- Articulate Storyline (3) - Macromedia Flash (1)	4
4	<i>Augmented / Virtual Reality Media</i>	- Modul <i>Augmented Reality</i> (AR) - Media <i>Augmented Reality</i> (AR) - <i>Hybrid virtual space</i>	3
5	<i>E-Modul / Digital Book Media</i>	- E-modul digital (2) - <i>Big Book</i> digital berbasis Canva - Media <i>Pop-Up Book</i> Digital - Media <i>Flipbook</i> digital - Modul audiovisual	6
6	<i>Komik Digital</i>	Komik digital interaktif	3
7	<i>Aplikasi / Mobile Learning</i>	Aplikasi mobile learning berbasis PBL	1
8	<i>E-Encyclopedia / Sumber Digital Lainnya</i>	<i>E-Encyclopedia</i>	1
<b>Total</b>			<b>25</b>

Tabel 3 menunjukkan klasifikasi jenis media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal yang digunakan dalam penelitian di sekolah dasar dalam rentang waktu 2016–2025. Tabel 2 dan Tabel 3 saling mendukung: Tabel 2 menyajikan hasil

sintesis setiap artikel, sementara Tabel 3 menunjukkan pola tematik dan penyebaran jenis media yang paling sering digunakan.

Berdasarkan data pada Tabel 3, jenis media yang paling banyak digunakan adalah *E-Module/Digital Book Media*, diikuti oleh video pembelajaran dan media interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Ketiga media ini dianggap efektif karena dapat memvisualisasikan konteks budaya lokal dan meningkatkan pemahaman kognitif siswa secara konkret. Selain itu, penggunaan *Augmented Reality (AR)* dan game edukatif digital menandakan arah inovasi baru dalam pengembangan media yang berbasis pada kearifan lokal. Secara keseluruhan, variasi media yang digunakan mencerminkan tren penelitian yang semakin berfokus pada pemanfaatan teknologi digital untuk mengintegrasikan nilai-nilai lokal dalam proses pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di sekolah dasar.

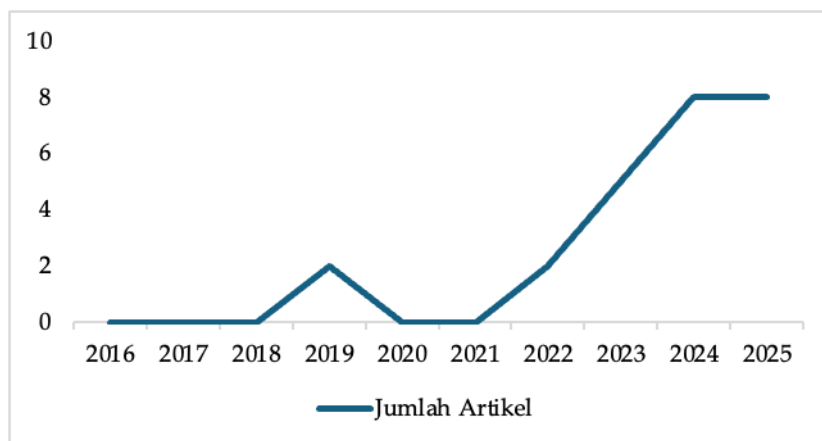
Selain variasi jenis media, hasil tinjauan juga memperlihatkan beragam unsur kearifan lokal yang diintegrasikan ke dalam pengembangan media pembelajaran, mulai dari cerita rakyat, bahasa daerah, hingga praktik budaya dan lingkungan lokal. Klasifikasi unsur kearifan lokal yang digunakan dalam media pembelajaran tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Klasifikasi Unsur Kearifan Lokal yang Digunakan dalam Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

No	Kategori Unsur Budaya Lokal	Unsur Budaya	Jumlah Artikel
1	Cerita rakyat & legenda	Cerita rakyat daerah, tokoh legenda, kisah lokal	3
2	Kesenian dan tradisi lokal	Tari dan musik daerah, permainan tradisional, upacara adat (seperti Ngerebong, Mekotek, Tumpek)	5
3	Nilai dan kearifan sosial budaya	Gotong royong, nilai etika, adat, filosofi hidup lokal	7
4	Lingkungan dan geografi lokal	Sumber daya alam, tempat bersejarah, ekosistem lokal	7
5	Bahasa Daerah	Bahasa saluan	2
6	Lainnya (umum)	Unsur budaya Indonesia tanpa konteks spesifik	1
<b>Total</b>			<b>25</b>

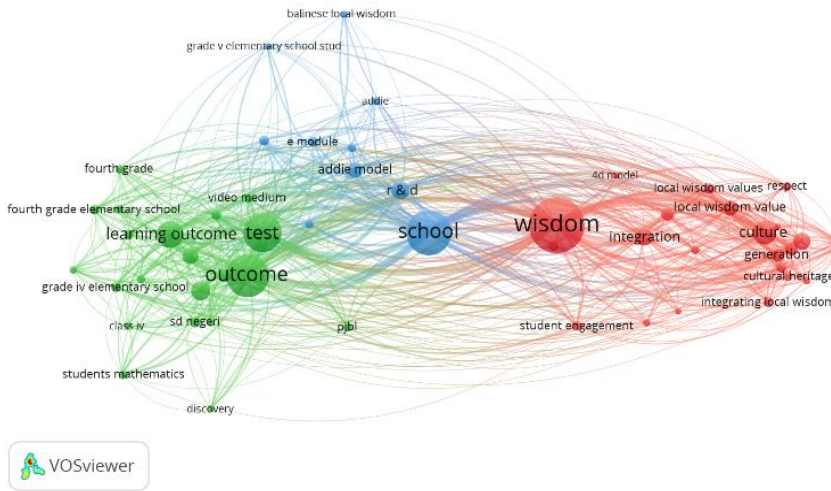
Berdasarkan Tabel 4, terlihat bahwa unsur budaya yang paling sering diintegrasikan dalam media digital adalah nilai dan kearifan sosial budaya, serta lingkungan dan geografi setempat, di mana masing-masing muncul dalam tujuh artikel. Hal ini menunjukkan bahwa fokus penelitiannya lebih menekankan pada pembelajaran yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Di samping itu, kesenian dan tradisi lokal juga cukup sering dipakai, sementara unsur seperti cerita rakyat, bahasa daerah, dan kategori lainnya hanya muncul dalam jumlah yang lebih kecil.

Setelah mengidentifikasi jenis media dan unsur kearifan lokal yang digunakan, selanjutnya dilakukan analisis terhadap distribusi tahun publikasi penelitian. Berdasarkan data yang diperoleh dari 25 artikel yang dianalisis, jumlah publikasi mengenai topik pemanfaatan media digital berbasis kearifan lokal untuk hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar dapat dilihat pada Gambar 2.



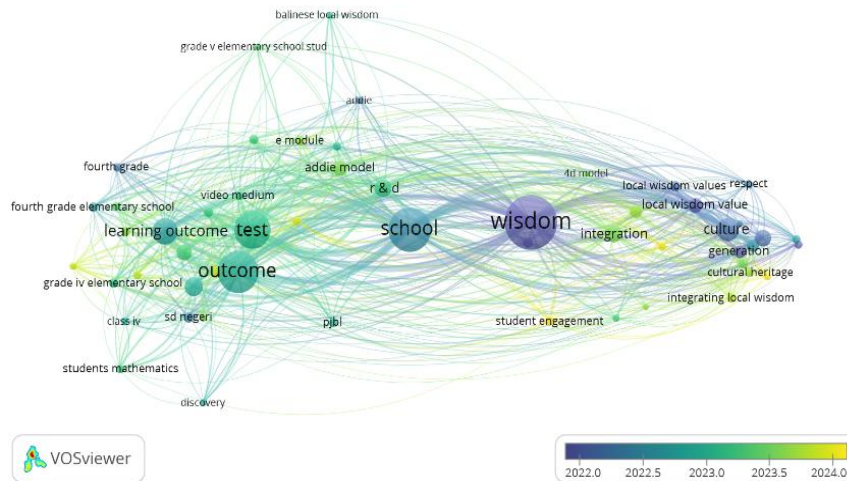
Gambar 2. Distribusi Publikasi Penelitian Media Pembelajaran Digital Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar

Selanjutnya, hasil analisis bibliometrik menghasilkan tiga jenis visualisasi utama, yaitu *network visualization*, *overlay visualization*, dan *density visualization*. Hasil *network visualization* dapat dilihat pada Gambar 3.



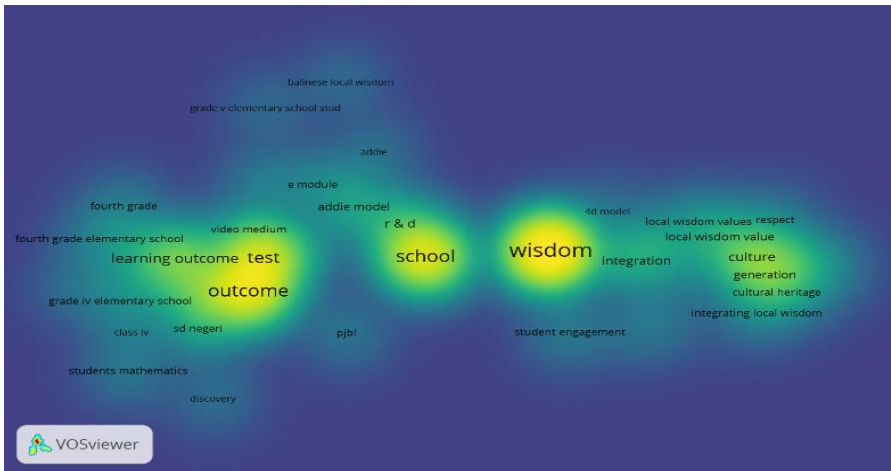
Gambar 3. Network Visualization Hubungan Antar-Kata Kunci Penelitian Tentang Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Hasil *network visualization* pada Gambar 3 memperlihatkan pemetaan bibliometrik yang terbagi dalam tiga kluster utama. Kluster merah berfokus pada dimensi budaya dengan kata kunci dominan 'wisdom', 'culture', dan 'local wisdom value', yang mengindikasikan kuatnya fondasi nilai lokal dalam penelitian yang dikaji. Kluster hijau menunjukkan fokus pada hasil pendidikan dengan kata kunci 'outcome', 'learning outcome', dan 'test', yang merepresentasikan orientasi penelitian pada aspek kognitif. Sementara itu, kluster biru menghubungkan kedua aspek tersebut melalui konteks 'school' dan model pengembangan seperti 'addie model' atau 'e-module'. Keterhubungan antar kluster ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar secara konsisten dikembangkan untuk mengintegrasikan warisan budaya (*cultural heritage*) ke dalam pencapaian hasil belajar siswa. Selanjutnya, *visualisasi overlay* pada Gambar 4 menunjukkan perkembangan tren penelitian dari tahun ke tahun dalam periode 2016–2025.



Gambar 4. Overlay Visualization Perkembangan Tren Kata Kunci Penelitian

Visualisasi *overlay* pada Gambar 4 menunjukkan pergeseran fokus penelitian dalam rentang waktu 2022 hingga 2024. Pada periode awal (sekitar 2022), penelitian didominasi oleh topik fundamental terkait nilai budaya dan subjek sekolah, yang direpresentasikan oleh istilah '*wisdom*', '*culture*', '*school*', dan '*test*' dengan warna biru keunguan. Seiring berjalannya waktu, tren penelitian bergeser (warna hijau ke kuning) menuju implementasi media dan metode yang lebih spesifik. Analisis lebih mendalam menunjukkan bahwa pada tren terkini (2023–2024), muncul istilah-istilah seperti '*e-module*', '*video medium*', '*local wisdom value*', dan '*student engagement*' yang berwarna kuning terang. Hal ini mengindikasikan bahwa penelitian tidak lagi hanya berfokus pada teori kearifan lokal secara umum, melainkan telah bertransformasi ke arah digitalisasi perangkat ajar (e-modul dan video) serta mulai menekankan pada aspek keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Visualisasi kepadatan (*density visualization*) dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Density Visualization Kepadatan Topik Penelitian

Gambar 5 menampilkan visualisasi densitas (*density visualization*) yang menunjukkan area penelitian paling jenuh atau paling banyak dieksplorasi dalam literatur yang dikaji. Hasil analisis mengungkapkan bahwa kata kunci '*wisdom*', '*school*', dan '*outcome*' merupakan titik pusat dengan intensitas cahaya kuning paling terang, yang menandakan frekuensi kemunculan yang sangat tinggi. Hal ini mengonfirmasi bahwa diskursus utama dalam artikel yang dianalisis berfokus pada hubungan antara nilai kearifan (*wisdom*) dalam konteks sekolah (*school*) terhadap hasil belajar (*outcome*). Selain itu, area di sekitar kata kunci '*test*' dan '*learning outcome*' juga menunjukkan kepadatan yang signifikan, yang membuktikan bahwa evaluasi kognitif menjadi parameter utama dalam penelitian media pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar.

Di sisi lain, topik mengenai '*video medium*', '*e-module*', serta '*student engagement*' menunjukkan densitas yang lebih rendah, ditandai dengan area yang berwarna hijau hingga biru. Hal ini mengindikasikan adanya peluang penelitian lebih lanjut (*research gap*) untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media digital yang lebih spesifik serta keterlibatan emosional siswa yang belum sepadat penelitian mengenai hasil belajar secara umum.

## 2. Pembahasan

Berdasarkan hasil ekstraksi terhadap 25 artikel, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal terbukti mampu meningkatkan

hasil belajar kognitif siswa serta memperdalam pemahaman siswa terhadap materi. Media pembelajaran digital berpengaruh signifikan terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas, karena dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Septiani *et al.*, 2024).

Hasil tinjauan menunjukkan media pembelajaran digital yang paling banyak digunakan adalah *E-Module/Digital Book Media*, diikuti oleh video pembelajaran dan media interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Ketiga media tersebut dianggap efektif karena kemampuannya dalam memvisualisasikan konteks budaya lokal secara konkret, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa (Handika & Fauzi, 2023; Jenahut & Lake, 2023; Suharta *et al.*, 2025). Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman konsep lebih mudah dicapai melalui pengalaman belajar yang bersifat nyata dan dapat diobservasi langsung (Nainggolan & Adventrianis, 2021; Sanjata *et al.*, 2024).

Selanjutnya, hasil tinjauan juga menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam proses pembelajaran membantu siswa mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan dan lingkungan di sekitarnya, sehingga siswa merasakan keterlibatan yang lebih mendalam selama kegiatan belajar. Pendekatan ini juga menjadi upaya penting dalam memperkaya pengalaman belajar siswa melalui pengenalan dan pemaknaan terhadap nilai-nilai budaya yang ada di sekitar mereka (Naitili & Nahak, 2023; Solihin & Habibie, 2024). Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu membangun makna belajar yang lebih dalam serta menumbuhkan kesadaran budaya pada peserta didik (Rusfriyanti & Rondli, 2023). Kecenderungan meningkatnya penelitian pada topik ini juga memperlihatkan perhatian yang lebih besar terhadap inovasi pembelajaran kontekstual di era digital.

Berdasarkan hasil tinjauan, bentuk kearifan lokal yang paling banyak diintegrasikan adalah nilai-nilai sosial budaya (gotong royong, etika, adat, filosofi hidup), lingkungan dan geografi lokal (sumber daya alam, tempat bersejarah, ekosistem), serta kesenian dan tradisi (tari, musik daerah, permainan tradisional, dan upacara adat). Temuan ini menunjukkan bahwa aspek budaya dan lingkungan merupakan sumber belajar dominan yang dimanfaatkan dalam desain media digital berbasis kearifan lokal.

Integrasi unsur-unsur budaya tersebut menjadikan media pembelajaran yang digunakan kontekstual serta bermakna bagi siswa sekolah dasar, karena dekat dengan pengalaman hidup siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran yang berakar pada nilai-nilai sosial budaya dan konteks lingkungan sekitar mampu menumbuhkan kesadaran identitas budaya, menanamkan nilai karakter, serta menjadikan proses belajar lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa.

Dari sisi pedagogis, efektivitas media digital berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif dapat dijelaskan melalui teori belajar konstruktivisme dan pembelajaran kontekstual. Kedua teori ini menekankan pentingnya pengalaman nyata dalam membangun pengetahuan. Kajian yang dilakukan oleh Masgumelar & Mustafa (2021) menjelaskan bahwa teori konstruktivisme memandang proses pembelajaran sebagai suatu kegiatan aktif di mana siswa menciptakan pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Dengan memasukkan nilai, budaya, dan kearifan lokal, siswa dapat mengaitkan konsep-konsep baru dengan konteks budaya yang mereka pahami dan alami, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan.

Pembelajaran kontekstual merupakan suatu proses pembelajaran komprehensif yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan menghubungkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari (konteks individu, sosial, dan budaya), sehingga siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang fleksibel dan adaptif untuk secara aktif mengkonstruksi pemahamannya sendiri (Nababan & Christofel., 2023).

Pengintegrasian kearifan lokal mendukung prinsip pembelajaran kontekstual yang mengaitkan materi dengan konteks kehidupan peserta didik, memperkuat identitas budaya, dan memupuk rasa kebanggaan terhadap warisan budaya sendiri. Hal ini juga dapat meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa, karena mereka belajar dari sesuatu yang familiar dan bermakna dalam kehidupan mereka (Suhartoyo *et al.*, 2020). Secara umum, penerapan kearifan lokal dalam pembelajaran akan memperkaya pengalaman belajar, menjadikan proses pendidikan lebih relevan dan berkelanjutan, serta mendukung tercapainya tujuan merdeka belajar yang menjadikan peserta didik sebagai subjek aktif yang mampu membangun pengetahuannya sendiri berbasis lingkungan dan budaya siswa.

Media yang dapat memvisualisasikan budaya lokal membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan keadaan nyata di lingkungan sekitarnya, sehingga memudahkan pembentukan struktur kognitif yang kokoh. Pernyataan ini sejalan dengan teori multimedia Mayer yang menunjukkan bahwa penerapan kombinasi teks, gambar, dan audio yang seimbang dapat meningkatkan proses kognitif melalui *dual coding* serta mengurangi beban kognitif yang berlebihan (Rahayu *et al.*, 2024).

Temuan dalam kajian ini menunjukkan bahwa ketiga jenis media tersebut secara konsisten meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, terutama dalam pemahaman konsep dan penerapan pengetahuan. Akan tetapi, variasi efektivitas tetap dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kualitas desain instruksional, kecermatan representasi budaya, serta keterampilan guru dalam mengintegrasikan media ke dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media digital berbasis kearifan lokal tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai cara strategis untuk meningkatkan partisipasi, memperdalam pemahaman belajar, dan memperbaiki pencapaian kognitif siswa secara berkelanjutan

Temuan tersebut memberikan implikasi yang signifikan, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, temuan penelitian mendukung relevansi teori konstruktivisme, pembelajaran kontekstual, dan teori multimedia dalam pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya pengalaman nyata dan konteks budaya dalam membangun pengetahuan. Pengintegrasian kearifan lokal dalam media digital tidak hanya berperan sebagai alat untuk memperkuat hasil belajar kognitif, tetapi juga membantu pengembangan karakter, memperkuat identitas budaya, dan meningkatkan literasi digital siswa.

Selanjutnya, berdasarkan Gambar 2, diketahui bahwa tren penelitian media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar menunjukkan pola yang fluktuatif setiap tahunnya. Pada periode 2016–2018 belum ditemukan publikasi yang relevan, sedangkan pada tahun 2019 mulai muncul dua artikel. Setelah tidak ada publikasi pada 2020–2021, jumlah penelitian meningkat sejak 2022 dan menunjukkan kestabilan hingga tahun 2025.

Fenomena ini menunjukkan bahwa perhatian terhadap integrasi kearifan lokal dalam media digital baru memperoleh momentum signifikan pada beberapa tahun terakhir, seiring dengan meningkatnya kesadaran akan pentingnya pendidikan yang

kontekstual, berakar pada budaya, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Meningkatnya jumlah penelitian sejak tahun 2022 tidak lepas dari dampak penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan proses pembelajaran berdiferensiasi dan kontekstual yang berorientasi pada Profil Pelajar Pancasila (Sucipto *et al.*, 2024). Dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan berpusat pada siswa, Kurikulum Merdeka mendorong munculnya inovasi pembelajaran, termasuk pengembangan media digital berbasis kearifan lokal yang dapat menghubungkan nilai-nilai budaya dengan kemajuan teknologi secara harmonis.

Hasil *network visualization* memperlihatkan bahwa kata kunci '*wisdom*', '*school*', dan '*outcome*' membentuk klaster utama yang erat kaitannya dengan istilah seperti '*video medium*', '*e-module*', serta '*local wisdom value*'. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian dalam bidang ini terus-menerus berupaya menghubungkan nilai-nilai budaya setempat dengan pencapaian kognitif siswa melalui berbagai perangkat ajar digital.

Sementara itu, *overlay visualization* pada Gambar 4 menunjukkan perubahan fokus penelitian dalam rentang tahun 2022 hingga 2024. Pada periode awal, penelitian lebih banyak berkisar pada topik fundamental seperti '*wisdom*', '*culture*', dan '*school*', sedangkan tren penelitian terkini menunjukkan pergeseran ke arah penggunaan '*e-module*', '*video medium*', dan '*student engagement*'. Perubahan ini menunjukkan bahwa penelitian kearifan lokal sekarang mulai menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi pembelajaran modern dengan fokus pada digitalisasi konten tanpa mengabaikan akar budaya sebagai basis utama.

*Density visualization* pada Gambar 5 menunjukkan kepadatan terbesar pada kombinasi kata kunci '*wisdom*', '*school*', dan '*outcome*', yang menandakan bahwa area ini telah menjadi fokus utama yang jenuh dalam literatur. Sebaliknya, area di sekitar '*student engagement*' dan media spesifik seperti '*video medium*' menunjukkan densitas yang lebih rendah, yang mengindikasikan adanya celah penelitian (*research gap*) untuk eksplorasi lebih lanjut. Secara keseluruhan, hasil bibliometrik mendukung temuan tinjauan sistematis bahwa studi mengenai media digital yang berlandaskan kearifan lokal berkembang dengan cepat dan memiliki potensi besar untuk terus dikembangkan, terutama dalam meningkatkan keterlibatan aktif dan hasil kognitif siswa di sekolah dasar.

Selain itu, arah perkembangan ini sejalan dengan filosofi pendidikan Ki Hadjar Dewantara yang menekankan bahwa anak harus dididik sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zamannya. Kodrat alami adalah karakteristik unik yang dimiliki setiap anak dalam proses belajar dan berinteraksi dengan lingkungannya. Kodrat alam ini dapat diartikan sebagai potensi unik yang dimiliki, keadaan lingkungan, dan budaya tempat seorang anak tumbuh dan berkembang, yang membentuk dasar kepribadian serta cara anak memahami dunia di sekitarnya (Efendi *et al.*, 2023). Sementara itu, kodrat zaman merujuk pada perkembangan teknologi dan kebutuhan masa kini yang menyoroti pentingnya adaptasi pendidikan terhadap perubahan zaman dan kemajuan teknologi (Hussen *et al.*, 2024). Dengan demikian, media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal merupakan wujud konkret dari pendidikan yang memadukan nilai tradisional dan kemajuan modern secara sinergis.

#### **D. Penutup**

Tinjauan sistematis ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar, terutama pada aspek pemahaman konsep dan penerapan ilmu pengetahuan. Berdasarkan hasil analisis, terdapat pergeseran tren penelitian dari yang semula berfokus pada konseptualisasi nilai-nilai budaya dan kearifan lokal secara umum, kini bertransformasi menuju pengembangan dan implementasi media digital spesifik seperti e-modul, video pembelajaran, dan media interaktif berbasis kearifan lokal. Keberhasilan integrasi ini sangat bergantung pada kualitas desain instruksional, otentisitas representasi budaya yang diangkat, serta kesiapan guru dalam mengoperasikan media tersebut di kelas. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa inovasi pembelajaran di sekolah dasar harus mampu menyeimbangkan kemajuan teknologi digital dengan konteks budaya lokal guna memperkuat literasi digital sekaligus menjaga identitas karakter siswa.

#### **Ucapan Terima Kasih**

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing serta rekan-rekan sejawat yang telah memberikan arahan, saran, dan dukungan konstruktif selama proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada para peneliti terdahulu yang karyanya menjadi fondasi

penting dalam tinjauan sistematis ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar

## Referensi

- Aji, I. A. B., & Pujiastuti, P. (2022). Development of Natural Science Supplement Books Based on Local Wisdom In Integrative Thematic Learning In The Elementary Schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 10(1), 82–95. <https://doi.org/10.21831/jpe.v10i1.40173>.
- Aprilia, R. N., Wahyuni, E.S., Sari, S., Fauziah, S., Sholeh, M., Fhadilla, Z., & Wasito, M.(2024). Integrasi Aspek Multikultural Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 492–498.
- Ardi, Ridwan, Erwin Eka Saputra, Chairan Z. L. Parisu, S. J., & Permatasari, N. (2024). Studi Literature : Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran untuk Menanamkan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Catha of Journal: Creative and Innovative Research*, 1(1), 57–72.
- Ardianti, M., Kurniawan, E., & Aricindy, A. (2025). Tradisi Methik Pari Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 300–310.
- Aricindy, A., Wasino, W., & Atmaja, H. T. (2023). The Importance of Cared for Diversity Through Multicultural Education at School Medan. *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 12(2), 93–100.
- Arifin, A. S., & Wachidah, K. (2025). Local Wisdom Videos Boost Elementary Social Studies Outcomes in Indonesia. *Inquest Journal*, 3(2), 31–39. <https://doi.org/10.53622/ij.v3i2.354>.
- Artini,N.M.A.Y. & Diputra, K.S. (2025). Local Wisdom Based Science Education Games Historical Places in Bai My Proud Region Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1), 21–30. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.91274>.
- Astuti, T., & Aricindy, A. (2025). Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Core Value: Studi Fenomenologi Budaya Sekolah di SD Nasima. *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, 1(2), 609–6161.
- Bulkani, Fatchurahman, M., Adella, H., & Andi Setiawan, M. (2022). Development Of Animation Learning Media Based On Local Wisdom To Improve Student Learning Outcomes In Elementary Schools. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55–72.

- Cahyani, T.S, Hutama, F. S., Finali, Z., Prasetyo, E & Salimi, M. (2025). E-Module of Pancasila Education in the Independent Curriculum Based on Banyuwangi Local Wisdom for Grade IV Elementary School Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(1), 105–114. <https://doi.org/10.23887/jjgds.v13i1.66515>.
- Dewi, I. G. A. A. K., Sanjaya, D. B., & Candiasa, I. M. (2025). Digital Pop-Up Book Media on Ecosystem Material Oriented On Bali's Local Wisdom to Improve Elementary School Students Science Learning Achievement. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 269–276. <https://doi.org/10.23887/jjpp.v9i2.92933>.
- Efendi, P. M., Muhtar, T., & Herlambang, Y.T. (2023). Relevansi Kurikulum Merdeka Dengan Konsepsi Ki Hadjar Dewantara: Studi Kritis Dalam Perspektif Filosofis-Pedagogis. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 548–561. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5487>.
- Handika, I., & Fauzi, A. (2023). Development of Natural Sciences Learning Videos Based on Local Wisdom of Sasambo (Sasak, Samawa, Mbojo) for Elementary School Students. *Progres Pendidikan*, 4(2), 84–92. <https://doi.org/10.29303/prospek.v4i2.341>.
- Hariana, K., Pahriadi, P., Lagandes, Y. R., Asriani, A., Lapasere, S., & Supriyadi, S. (2023). Development of a Hybrid Learning Virtual Space Module Based on Local Saluan Language Wisdom in Science Education for Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(12), 12309–12320. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i12.5470>.
- Hussen, T. N., Fatimah, S. N., Puspa, N. D., Willenda, Z., Megayani, W., Saliya, I. I., Destrinelli, D., & Sofwan, M. (2024). Relevansi Dasar Pendidikan Ki Hajar Dewantara (Kodrat Alam dan Kodrat Zaman) Terhadap Konsepsi Kurikulum Merdeka. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4999–5006. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i5.4463>.
- Imaduddin, M., . R., & Setiawan, D. (2023). Development of Mobile Learning Applications Containing Local Wisdom with Problem Based Learning Model to Improve Social Studies Critical Thinking of Grade V Elementary School Students. *International Journal of Research and Review*, 10(6), 619–628. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230676>.
- Izzah, A.N., Atmaja, H.T, & Widiarti, N. (2024). Development of Modified Augmented Reality Media Based on Local Wisdom in Elementary Schools. *International Journal of Research and Review*, 11(11), 443–451. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20241142>.
- Jenahut, K. S., & Lake, A. C. O. R. (2023). Articulate Storyline-Based Learning Media Loaded with Local Wisdom Values in Historical Narrative Text Material for Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(3), 566–578. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i3.54079>.

- Kemendikbud. (2018). Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *Jakarta*, 37, 527.
- Kumala, F. N., & Setiawan, D. A. (2019). Local Wisdom-Based E-Encyclopedia As A Science Learning Medium In Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1402(6). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/6/066061>.
- Kusmiati, E., Kusnadi, D., & Latipah. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Lempu PGSD*, 2(1), 101-106. <https://doi.org/10.70713/lempu.v2i1.4342>.
- Laksmi, N. K. V. N., Agung, A.A.G., & Agetania, N.L.P. (2025). Virtual Field Trip Learning Video Based on Subak Local Wisdom for Fourth-Grade Elementary School Students. *Jurnal Edutech Undiksha*, 13(1), 100-109. <https://doi.org/10.23887/jeu.v13i1.91827>.
- Latifah, N. et al. (2023). Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Sudut Pasar Online untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal IElementaria Edukasia*, 6(4), 1971-1983.
- Mardaragawan, I. M. L., & Agung, A. A. G. (2024). Video Media for Learning Cultural Diversity in the Surrounding Environment Based on Local Wisdom of the Ngerebong Tradition for Grade IV Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 7(1), 48-62. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v7i1.74649>.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>.
- Nababan, D. & Sipayung, C.A. (2023). Pemahaman Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Model Pembelajaran (CTL). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 825-837.
- Nainggolan, A.M. & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology: Human Light*, 2, 31-47.
- Naitili, C. A., & Nahak, K. E. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal "Eclipse Ammu Pe" Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 2(2), 93-101. <https://doi.org/10.37792/hinef.v2i2.1017>.
- N.B.S.J Totti, & Nuryanto, S. (2024). Flipbook Media Assisted by Local Wisdom to Improve Learning Outcomes Narrative Text for Fourth Grade Elementary

- School. *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(4), 774–784. <https://doi.org/10.23887/jere.v8i4.81182>.
- Ningsih, N. I. S., Wasino, W., Aricindy, A., & Astuti, T. (2025). Filsafat Kosmologi Jawa Yang Diwujudkan: Analisis Hermeneutika-Fenomenologis terhadap Siklus Hidup dalam Tari Topeng Cirebon. *BANDA HISTORIA: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Studi Budaya*, 3(2).
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>.
- Nurhasana, P. D., & Jabar, C. S.A. (2019). Developing Media of Social Science Learning Based Macromedia Flash to Increase Interest, Motivation and Learning Outcomes of Fourth Grade Elementary School. *KnE Social Sciences*, 2019, 397–408. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i17.4665>.
- Parwati, N. K. M. R., Rati, N. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Big Book Media with Science Learning Content Based on Balinese Local Wisdom for Fifth Grade of Elementary School Students. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(2), 361–368. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i2.82304>.
- Puspita, E. W., Astuti, T., & Aricindy, A. (2025). Pemanfaatan Media Digital Berbasis Budaya dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Tren dan Temuan Penelitian Terkini (2021-2025). *Journal of Literature Review*, 1(2), 699–713.
- Putri, N. A., Aricindy, A., & Utomo, C. B. (2022). Implementasi Humanism Learning Theory Dalam Pembelajaran Ips Berbasis Kearifal Lokal Sumbang Si Siwah. *Sosiolium*, 4(2), 170–176.
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–355.
- Rahmatih, A. N., Maulyda, M. A., & Syazali, M. (2020). Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(2), 151–156. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i2.1663>.
- Ramiyati, R., Aricindy, A., & Astuti, T. (2025). Makna Simbolik Tradisi Manganan sebagai Wujud Syukur dan Identitas Budaya Masyarakat. *Sujud: Jurnal Agama, Sosial Dan Budaya*, 1(4), 545–556.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>.

- 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>.
- Sanjata, I. G., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). GeoScienceEd 5(1) (2024) Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD melalui Penggunaan Media. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 5(1).
- Sastrawan, I. K. G. P., & Sujana, I. W. (2024). Learning Video on Indonesian Cultural Diversity Based on Mekotek Local Wisdom. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 7(1), 37–47. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v7i1.64426>.
- Septiani, M., Zain, M. I., & Hasnawati. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208–215.
- Solihin, A., & Habibie, R. K. (2024). Pengaruh Integrasi Budaya Karapan Sapi Berbasis Etnomatematika terhadap Hasil Belajar Geometri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(8), 1466–1475.
- Suarningsih, N.M.M., Margunayasa, I.G., & Lasmawan, I.W. (2024). Android-Based Educational Game Learning Media Containing Gending Rare Local Wisdom on Science Subjects for Grade 5 Elementary Schools. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 276–287. <https://doi.org/10.23887/jipp.v8i2.73609>.
- Subekti, Y. R., Herlinawati, H., & Yunefri, Y. (2024). Integrating Indragiri Hulu Local Wisdom into Audiovisual Math Module for Elementary Education. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(4), 5068–5078. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.5966>.
- Sucipto, S., Sukri, M., Patras, Y. E., & Novita, L. (2024). Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.84353>
- Suharta, F. D. E., Syamsi, A., Atikoh, N., & Syafiudin, M. (2025). Local Wisdom-Based Digital Comics for Enhancing Critical Thinking on the Water Cycle in Fifth-Grade Elementary School Students. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 37–50. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v8i1.3487>.
- Suhartoyo, E., Wailissa, S. A., Jalarwati, S., Samsia, S., Wati, S., Qomariah, N., Dayanti, E., Maulani, I., Mukhlis, I., Rizki Azhari, M. H., Muhammad Isa, H., & Maulana Amin, I. (2020). Pembelajaran Kontekstual Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 1(3), 161. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v1i3.6588>.

- Sunaji, S. (2024). Peran Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal di Pondok Pesantren Kauman Lasem dalam Meningkatkan Nilai-Nilai Islam, Kerukunan, dan Toleransi. *Proceedings of Annual Conference for Muslim Scholars*, 8(1), 541–552.
- Surbakti. (2025). *Jurnal Tematik. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Dengan Menggunakan Model Talking Stick Materi Sistem Pemerintahan Pusat.*, Vol. 1(1), 1–8.
- Wibowo, T., & Syafuddin, K. (2024). *Jurnal Komunikasi Pendidikan. Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 8(1), 1–10.
- Wibowo, A. S., Kurniawan, E., & Aricindy, A. (2025). *Kebertahanan Budaya Jawa pada Masyarakat Transmigran di Kota Metro dan Wilayah Penyangga: Studi Observasi Lapangan dan Studi Pustaka The Survival of Javanese Culture in Transmigrant Communities in Metro City and the Buffer Zone : A Field Observation Study and Literature Review. November*, 8352–8362.
- Widyaningrum, R., & Prihastari, E. B. (2021). Integrasi Kearifan Lokal pada Pembelajaran di SD melalui Etnomatematika dan Etnosains (Ethnomathscience). *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 335–341. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i2.5243>.
- Wulandari, E., & Nurharini, A. (2025). Development of Articulate Storyline based Local Content Learning Media to Improve Learning Outcomes of Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(4), 611–623. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i4.10785>.
- Yulia, N. M., & Sutrisno, S. (2024). Developing Local Wisdom-Based Augmented Reality Modules for Science and Social Studies Learning in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(4), 5549–5560. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.5987>.
- Zaelani, A., & Mahmudah, I. (2024). The Effectiveness of Using Digital Media As an Aid in Class IV Mathematics Learning. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 63–72.

