

Bidang unggulan: Pendidikan

LAPORAN PENELITIAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI  
SEKOLAH DASAR



TIM PENELITIAN :

URIP UMAH, M.Pd.  
GALUH RAHAYUNI, M.Pd.  
FIRDA KHOERUNISA  
MA'FIATURROFIQOH

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP  
TAHUN 2022

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**LAPORAN PENELITIAN UNUGHA CILACAP**

Judul Penelitian : Pengembangan Media interaktif berbasis kearifan lokal di sekolah dasar

Bidang Unggulan : Pendidikan

Ketua Peneliti :

a. Nama Lengkap : Urip Umayah, M.Pd.

b. NIP/NIDN : 0406069302

c. Pangkat/Golongan : Asisten Ahli

d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

e. Jurusan : Pendidikan Dasar

f. Alamat Rumah : Dukuhwringing RT 04/RW 04, Gg. Wanagati Kec. Wanasari Kab. Brebes

g. Telp Rumah/HP : 085786375362

h. E-mail : uripumayah@gmail.com

Jumlah Anggota Peneliti : 4 Orang

Jumlah Mahasiswa : 2 Orang

Lama Penelitian : 6 bulan

Jumlah Biaya :

Cilacap, 7 November 2021



Ketua Program Studi

WAN AKHIR RIWANTO, M.Pd.  
NIDN 0628098501

Ketua Peneliti

( URIP UMA YAH, M.Pd )  
NIDN

Mengetahui,  
Kepala LP2M

(Fahrur Rozi, M.Hum )  
951011074

1. Judul Usulan Penelitian : Pengembangan Media interaktif berbasis kearifan lokal di sekolah dasar
2. Bidang Unggulan : Pendidikan
3. Ketua Peneliti :
  - a. Nama Lengkap : Urip Umayah, M.Pd.
  - b. NIP/NIDN : 0604049302
  - c. Pangkat/Golongan : Asisten Ahli
  - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
  - e. PS/Fakultas : PGSD/FKIP
  - f. Alamat Rumah : Dukuhwringin RT04/RW03, Gg. Wanagati, Kec. Wanasari, Kab. Brebes
  - g. Telp Rumah/HP : 085786375362
  - h. E-mail :uripumayah@gmail.com
4. Anggota peneliti

No	Nama	Bidang Keahlian	Alokasi Waktu (Jam/ Minggu)
1	Urip Umayah	Pendidikan	10 jam
2	Galuh Rahayuni	Pendidikan Dasar	8 jam
3	Firda Khoerunisa	Pendidikan Dasar	6 jam
4	Ma'fiaturrofiqoh	Pendidikan Dasar	6 jam

5. Objek penelitian yang diteliti : Pengembangan Media interaktif berbasis kearifan lokal di sekolah dasar
6. Masa pelaksanaan penelitian : 6 bulan
7. Anggaran yang diusulkan :
8. Lokasi penelitian :
9. Hasil yang ditargetkan :
10. Institusi lain yang terlibat

## PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

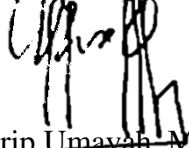
Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Urip Umayah  
NIDN :  
Judul Penelitian : Pengembangan Media interaktif berbasis kearifan lokal di sekolah dasar

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penelitian ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penelitian ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan atas karya orang lain, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus menerima sanksi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Ketua Peneliti



( Urip Umayah, M.Pd )

NIDN

## **ABSTRAK**

Kearifan lokal merupakan salah satu khasanah kekayaan budaya bangsa yang patut untuk dilestarikan. Upaya pelestarian kearifan lokal dapat dilakukan dengan memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal kepada siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar sebagai pondasi awal dalam membentuk karakter siswa. Mengenalkan kearifan lokal pada pembelajaran di sekolah dasar dapat dilakukan dengan cara mengintegrasikan konten kearifan lokal dalam bentuk multimedia untuk memudahkan dan menarik perhatian siswa dalam belajar. Pengembangan multimedia berbasis kearifan lokal ini diintegrasikan pada mata pelajaran IPA, mengingat IPA merupakan mata pelajaran yang erat kaitannya dengan lingkungan sekitar. Metode penelitian ini dengan menggunakan research and development (R & D) dengan tiga fase, yang terdiri dari fase analisis keperluan, fase desain, fase pengembangan dan implementasi. Berdasarkan hasil pengembangan multimedia diperoleh hasil bahwa multimedia IPA berbasis kearifan lokal disekolah dasar sangat layak digunakan.

Kata Kunci: IPA, Kearifan Lokal, Multimedia

## **KATA PENGANTAR**

Dengan memanjatkan Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas berkas Rahmat dan KaruniaNya, Kami dapat menyelesaikan kegiatan Penelitian Pengembangan Media interaktif berbasis kearifan lokal di sekolah dasar.. Penelitian ini merupakan perwujudan salah satu Tri Dharma Perguruan tinggi yang dilaksanakan oleh civitas akademika universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Kegiatan ini telah dilaksanakan pada tanggal 7 september - 7 November 2021. Penelitian ini dilakukan berdasarkan kebutuhan peserta didik dimasa pandemi, terutama dalam Pengembangan Media interaktif berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pengabdian.
2. LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini.
3. Seluruh civitas akademika Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Akhir kata semoga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat bermanfaat.

Cilacap, 7 November 2021

Ketua Pelaksana

## DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan .....	ii
Daftar Isi .....	iii
Pernyataan Keaslian Penelitian .....	iv
Abstrak .....	v
Kata pengantar .....	vi
Daftar isi .....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
BAB II STUDI PUSTAKA .....	3
BAB III METODE PENELITIAN .....	7
BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN .....	10
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI .....	15
DAFTAR PUSTAKA .....	16
Lampiran-Lampiran .....	17

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pembelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran yang penting bagi siswa. Pengatahuan tentang IPA ditanamkan dari sejak siswa berada pada jenjang Sekolah Dasar. Hasil pengamatan lapangan menunjukkan kalau media yang digunakan dalam pembelajaran IPA belum dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar IPA. Permasalahan dalam pembelajaran IPA masih dirasakan karena siswa masih kurang tertarik dengan cara guru menyampaikan materi pembelajaran karena guru kurang memaksimalkan fungsi dari media terutama media berbasis kearifan lokal, setidaknya baru terdapat media Big book berbasis kearifan lokal baduy yang berhasil dikembangkan dan dinyatakan layak .

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis kearifan local. Kearifan local diangkat dalam media pembelajaran karena pembelajaran IPA erat kaitannya dengan lingkungan sekitar sehingga banyak materi pembelajaran IPA yang dapat diintegrasikan dengan kearifan local karena melalui muatan kearifan local maka diharapkan proses pembelajaran mampu menumbuh kembangkan karakter anak.

Tujuan berikutnya adalah untuk mengetahui layak atau tidak multimedia pembelajaran berbasis kearifan local yang diimplementasikan, tujuan ketiga adalah untuk mengetahui motifasi belajar siswa SD kelas IV setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis kearifan local. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah bahwa dalam penelitian ini materi yang dikembangkan medianya adalah materi antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Pengembangan multimedia pembelajaran diintegrasikan dengan kearifan local ini hanya pada kompetensi dasar IPA 3.7 “Mendesripsikan Hubungan antara Sumber Daya Alam dengan Lingkungan, Teknologi, dan Masyarakat” pada kurikulum 2013 yang terdapat di kelas IV.

### 1.2 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dilakukan dengan jangka waktu pendek sehingga materi yang dikembangkan dibatasi hanya 1 subtema di sekitar kita.

### 1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah;

1. Bagaimanakah mengembangkan media interaktif berbasis kearifan lokal
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah ;

1. Mengembangkan media pembelajaran
2. Mengetahui kualitas media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal



### **1.5 Urgensi Penelitian**

1. Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan Pengembangan media interaktif berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar

## **BAB II**

### **STUDI PUSTAKA**

#### **2.1. Media pembelajaran**

Media pembelajaran berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah “tengah, perantara, pengantar”. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun Kembali informasi visual dan verbal. (Arsyad, 2011)

#### **2.2. Media interaktif berbasis kearifan lokal**

Kearifan lokal merupakan salah satu khasanah kekayaan budaya bangsa yang patut untuk dilestarikan. Upaya pelestarian kearifan lokal dapat dilakukan dengan memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal kepada siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar sebagai pondasi awal dalam membentuk karakter siswa. Mengenalkan kearifan lokal pada pembelajaran di sekolah dasar dapat dilakukan dengan cara mengintegrasikan konten kearifan lokal dalam bentuk multimedia untuk memudahkan dan menarik perhatian siswa dalam belajar.

Multimedia pembelajaran berbasis kearifan local yang dikembangkan ini, merupakan jenis multimedia berbasis kearifan local yang dikembangkan ini, merupakan jenis multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran berbasis kearifan local ini dikembangkan dengan dukungan computer dan projector untuk menampilkan multimedia tersebut dibantu dengan aplikasi Microsoft power point dan i-spring. (Encep Andriana, 2017)

#### **2.3. Pendidikan IPA SD**

Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam disekolah dasar mengalami beberapa perubahan. Pada kelas rendah mata pelajaran IPA lebur kedalam tema dan subtema, materi ipa disampaikan melalui mata pelajaran lain misalnya

dalam pelajaran bahasa Indonesia terdapat dalam teks yang harus dibaca dan dipahami siswa. Sedangkan dalam kelas tinggi mata pelajaran ipa tergabung dalam muatan pelajaran. IPA kembali ada tanpa disampaikan dalam pelajaran lain namun sebagai muatan pelajaran yang terdapat dalam subtema. Tema pembelajaran terdiri dari 3 subtema, masing-masing dari subtema terdiri dari 6-7 pembelajaran. Masing-masing dalam pembelajaran terdiri dari muatan pelajaran yang berbeda-beda. IPA termuat di masing-masing pembelajaran.<sup>6</sup>

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) yaitu upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran di kelas, dan bukan untuk menguji teori. Model Hannafin dan Peck adalah model desain pembelajaran yang terdiri dari tiga fase yaitu fase analisis keperluan, fase desain, fase pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, penilaian dan pengulangan perlu dijalankan dalam setiap fase, di mana model ini lebih berorientasi produk. Tahap pengembangan media dalam penelitian ini dimulai dari analisa kebutuhan, dilanjutkan dengan fase desain, fase desain mencakup story board yang mencakup urutan aktifitas pembelajaran berdasarkan keperluan pelajaran dan objek media pembelajaran seperti yang Fase 3 Development and Implementation, Fase pengembangan dan implementasi: penghasilan diagram alur, pengujian, serta penilaian konfirmatif yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media.

#### **3.2 Teknik pengumpulan data serta analisis data**

Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu: 1) Angket atau kuisisioner menurut Sudaryono (2011) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). 2) Wawancara Menurut Sudaryono (2011: 188) wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara ini digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta jumlah responden sedikit. Dalam penelitian ini wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas, yaitu tanya jawab yang dilakukan peneliti dengan responden.

## **BAB IV**

### **HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN**

Tahap awal pengembangan media pembelajaran di mulai dengan menganalisis kebutuhan akan adanya media pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy dan kebutuhan kemahiran dan peralatan dalam mengembangkan media pembelajaran berbentuk multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy. 1) Analisis Tujuan Analisis tujuan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai masalah mendasar yang dijadikan tujuan dikembangkannya multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal. Hasil analisis yang dilakukan meliputi studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka dengan mempelajari jurnal atau laporan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal. Studi lapangan dilakukan dengan melihat secara langsung dan wawancara dengan guru kelas IV maupun siswa.

Permasalahan yang didapatkan adalah kurangnya motivasi siswa berkaitan dengan kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya untuk kurikulum 2013. Berdasarkan analisis studi pustaka dan studi lapangan maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy. 2) Analisis Pengetahuan dan Kemahiran Analisis pengetahuan dan kemahiran dilakukan untuk mengetahui pengetahuan dan kemahiran sasaran yang diperlukan dalam menjalankan multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy. Sasaran utama yaitu guru dalam menggunakan multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy pada saat proses pembelajaran di Sekolah. Hasil analisis wawancara pengetahuan dan kemahiran guru sesuai dengan pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan dalam menggunakan multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy.

Dari hasil wawancara menyatakan bahwa pengetahuan dan kemahiran guru sudah sesuai dan memenuhi kriteria yang dibutuhkan untuk menjalankan multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal. 3) Analisis Peralatan dan Keperluan Analisis peralatan ini bertujuan untuk mengetahui peralatan yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran. Alat yang dibutuhkan adalah laptop dan proyektor untuk menampilkan media di dalam kelas. Analisis keperluan menunjukkan kebutuhan materi yang disajikan dalam gambar maupun video. Kebutuhan materi termasuk data-data dan informasi mengenai kearifan lokal Baduy yang berhubungan dengan materi yang diangkat dengan cara melakukan wawancara

dengan masyarakat Baduy. b. Desain (design) Tahap desain bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut. Tahapan desain diawali dengan membuat storyboard yang berisi rancangan garis besar dari isi media pembelajaran yang kemudian akan dikembangkan menjadi movie. Perangkat media yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini, yaitu perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware).

Perangkat lunak (software) yang digunakan adalah microsoft power points. Pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, inti, dan akhir. Bagian awal media terdiri dari cover pembuka, cover judul materi, dan home (menu utama) yang terdapat petunjuk penggunaan pada halaman home. Bagian inti media terdiri dari kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, dan evaluasi. Materi ajar berisi materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kriteria produk dengan memperhatikan kelayakan dari aspek isi materi, kebahasaan, penyajian dan kegrafikan. Bagian akhir media terdiri dari profil pembuat, daftar pustaka, dan ucapan terimakasih. c. Pengembangan dan Implementasi (Development and Implementation)

## **4.2 HASIL ANALISIS**

Validasi instrument dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu melalui diskusi dengan validasi ahli. Hasil diskusi dan validasi berupa koreksi dan dilakukan perbaikan terhadap instrumen. Hasil perbaikan dari diskusi adalah membuat rubrik harus optimal, agar tidak membingungkan validator. Penilaian media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan oleh 7 validator yang terdiri dari 2 dosen sebagai ahli media, 2 dosen sebagai ahli materi, 2 guru sebagai ahli pendidikan, dan 1 dosen sebagai ahli etnosain

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa produk akhir penelitian ini berupa multimedia pembelajaran interaktif yang di buat dengan memanfaatkan Microsoft Power Point dan dikemas ke dalam CD (Compact Disk) dengan materi sumber daya alam dan pemanfaatan yang telah terintegrasi dengan kearifan lokal Baduy. Kelayakan produk pengembangan ini didasarkan pada hasil uji ahli media nilai rata-rata yang diperoleh adalah 88,57% dengan kategori sangat layak. Hasil uji ahli materi nilai rata-rata yang diperoleh adalah 86,67% dengan kategori sangat layak. Hasil uji ahli pendidikan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 100% dengan kategori sangat layak.

Hasil uji ahli etnosains nilai rata-rata yang diperoleh adalah 97,5% dengan kategori sangat layak. Kategori sangat layak yang diperoleh multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy yang dinilai sudah memenuhi kriteria. Hasil uji motivasi belajar siswa mendapatkan nilai rata-rata yang dilihat dari setiap indikator adalah 90,79% dengan kategori sangat baik. Siswa memberikan respon positif terhadap multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy yang menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran tersebut sangat layak untuk dijadikan multimedia pembelajaran alternatif pada materi sumber daya alam dan pemanfaatan teknologi.

#### **5.2 Rekomendasi**

1. Hasil dari penelitian ini bisa digunakan sebagai penelitian eksperimen maupun penelitian tindakan. Pengembangan media interaktif berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada siswa sekolah dasar. bisa di aplikasikan pada beberapa muatan pembelajaran dengan tajuk yang sama konten yang berbeda misalnya fun math, fun art dan sebagainya. Karena sejatinya sesuatu yang menyenangkan akan lebih mudah untuk dipahami .

## Daftar Pustaka

### Bibliography

Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. *academia edu*, 20.

Encep Andriana, M. V. (2017). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS KEARIFAN LOKAL. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 187.

Yudianto, A. (2020). penerapan video sebagai media pembelajaran. *jurnal ums*, 32.



## LAMPIRAN

### a. Perkiraan Usulan Anggaran Penelitian

No	Kegiatan	Biaya/ Sat (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
1.	Honorarium		
	E. Ahli materi	100.000	100.000
	F. Ahli bahasa	100.000	100.000
	G. Ahli kesehatan masyarakat	100.000	100.000
	H. Pembuatan media	300.000	300.000
2.	Bahan dan Perawatan Penelitian		
	E. ATK	100.000	100.000
	F. Kertas	100.000	100.000
	G. Flash Disk	50.000	500.000
	H. Kuota Data	50.000	200.000
3.	Biaya Perjalanan		
	B. Survey pendahuluan	100.000	200.000
4.	Lain-lain		
	B. Submit jurnal sinta 2	300.000	300.000
<b>JUMLAH</b>			<b>2.000.000</b>
<b>Terbilang : dua juta rupiah</b>			

**b. Jadwal Kegiatan Penelitian**

NO	KEGIATAN	WAKTU / MINGGU									
		1	2	3	4	5-12	13	14	15-19	20-22	23-24
<b>PERSIAPAN PENELITIAN</b>											
1	Studi pustaka										
2	Pengembangan kerangka <i>Fun Science Activity Learning</i>										
<b>PELAKSANAAN PENELITIAN</b>											
3	Pembuatan <i>Fun Science Activity Learning</i>										
4	Pengujian <i>Fun Science Activity Learning</i>										
<b>PASCA PENELITIAN</b>											
5	Pembuatan laporan penelitian										
6	Pembuatan jurnal penelitian										

### c. Riwayat Hidup Ketua dan Anggota Peneliti

#### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

##### Data Pribadi

Nama lengkap : Urip Umayah, M.Pd.  
Tempat dan Tgl Lahir : Brebes, 04 April 1993  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Dukuhwringin Rt 04/RW 03, Gg. Wanagati Kec.  
Wanawarsari, Kab. Brebes  
Telp/email : uripumayah@gmail.com

##### Pendidikan Formal

	S-1	S-2
Universitas	Universitas PGRI Semarang	Universitas Negeri Semarang
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pendidikan Dasar
Tahun Lulus	2017	2019
Kota	Semarang	Semarang
Negara	Indonesia	Indonesia

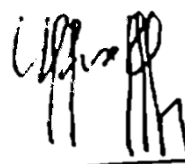
##### Penelitian & Paper

No.	Judul Artikel Ilmiah	Publikasi	Volume/ Nomor/ Tahun	Sponsor
1	<a href="#">Transformasi Sekolah Dasar Abad 21 New Digital Literacy untuk Membangun Karakter Siswa Di Era Global</a>	JURNAL PANCAR	Vol. 4, no 1 2020	Mandiri
2	<a href="#">Improvement of Activities of Science Practicum Results Through Use of SAVI Learning Model for Students</a>	International Conference on Science and	2020	Mandiri

		Education and Technology (ISET 2019)		
3	<u>DEVELOPMENT OF TEACHING MATERIALS OF TEMBUNG (UPDATE CONTINUOUS) IN CLASS I ELEMENTARY SCHOOL</u>	Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an	Vol 9 (1), 14-23 2022	Mandiri

4	<a href="#">Implementation of SAVI Learning Model Through Practicum Activities Towards Students Science Learning Outcomes</a>	JJournal of Primary Education	Vol 8 (5), 181-187 2019	Mandiri
5	<a href="#">Online Learning Motivation of Elementary School Teacher Education Students on The Understanding of Javanese Paramasastra of Perangan Awak Concept</a>	Jurnal Pendidikan Dasar	Vol 4 (1), 1-10	Mandiri

Cilacap, 25 Juli 2021



Urip Umayah

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### Data Pribadi

Nama lengkap : GALUH RAHAYUNI

Tempat dan Tgl Lahir :

Jenis Kelamin : Wanita

Alamat :

Telp/email :

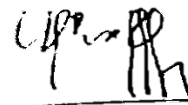
### Pendidikan Formal

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI				
Tahun Lulus				

### Penelitian & Paper

PENULISAN ARTIKEL ILMIAH DALAM JURNAL				
Tahun		Volume/Nomor/Tahun	Publikasi	Sponsor

Cilacap, 25 Juli 2021



Galuh Rahayuni, M.Pd.

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **Data Pribadi**

Nama lengkap : FIRDA KHOERUNISA

Tempat dan Tgl Lahir :

Jenis Kelamin :

Alamat :

Telp/email :

### **Pendidikan Formal**

-

### **Penelitian & Paper**

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **Data Pribadi**

Nama lengkap : MA'FIATURROFIQOH

Tempat dan Tgl Lahir :

Jenis Kelamin :

Alamat :

Telp/email :

### **Pendidikan Formal**

-

### **Penelitian & Paper**

-



#### d. Surat Pernyataan Peneliti

### SURAT PERNYATAAN PENELITI

Yang bertanda tangan di bawah ini kami:

1. Nama Lengkap : Urip Umayah  
NIP/NIDN :  
Fakultas/ P.S. : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Status dalam Penelitian : Ketua \*)
2. Nama Lengkap : galuh rahayuni  
NIP/NIDN :  
Fakultas/ P.S. : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Status dalam Penelitian : Anggota \*)
3. Nama Lengkap : Firda Khoerunisa  
NIP/NIDN : -  
Fakultas/ P.S. : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Status dalam Penelitian : : Anggota \*)
4. Nama Lengkap : Ma'fiaturrofiqoh  
NIP/NIDN : -  
Fakultas/ P.S. : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Status dalam Penelitian : : Anggota \*)

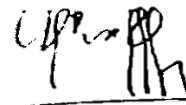
Menyatakan bahwa kami secara bersama-sama telah menyusun proposal penelitian yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI SEKOLAH DASAR

" dengan jumlah usulan dana sebesar Rp 2.000.000,00

Apabila proposal ini disetujui maka kami secara bersama-sama akan bertanggung jawab terhadap pelaksanaan penelitian ini sampai tuntas sesuai dengan persyaratan yang dituangkan dalam Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian.

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat dan ditandatangani bersama sehingga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Cilacap, 25 Juli 2021  
Ketua Peneliti



Urip Umayah

