

## PENGEMBANGAN APLIKASI ASESMEN DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL SUKU DAYAK UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN

Helmi<sup>1\*</sup>, Holten Sion<sup>2</sup>, Femmy<sup>3</sup>, Simpun<sup>4</sup>, Nyoto<sup>5</sup>, Diplan<sup>6</sup>, M. Rezeki<sup>7</sup>,  
Maneka Ciciana<sup>8</sup>, & Endang Handayani<sup>9</sup>

<sup>\*1-9</sup> Universitas Palangka Raya-Yos Sudarso Palangka Raya

\*Koresponden e-mail: [helmi@kip.upr.ac.id](mailto:helmi@kip.upr.ac.id)

Submit Tgl: 04-Agustus-2025      Diterima Tgl: 05-September-2025      Diterbitkan Tgl: 01-Oktober-2025

**Abstract:** *This research develops a Digital Assessment Application Based on Dayak Local Wisdom to enhance the effectiveness of learning through the empowerment of cultural values in assessment. The background includes the weak integration of Dayak local wisdom into assessment instruments and the low motivation of students in contextual learning. The purpose of the study is to produce a digital assessment application that is valid, practical, and effective, as well as capable of measuring students' learning outcomes in both the cognitive domain and cultural identity. The research method employed is Research and Development (R&D) by adapting the Borg & Gall development model. The stages include needs analysis (through interviews with teachers and traditional leaders), designing assessment items that reflect values such as handep (mutual cooperation), harmony with nature, and carving motifs according to the local Dayak sub-tribe, developing a prototype application, conducting expert reviews, and implementing practice in three elementary schools in South Kalimantan. Data were collected through expert validation, teacher/student practice questionnaires, and a quasi-experimental design (pre-test/post-test with a control group). The expert validation results showed an average feasibility score of > 90%, while the practicality tests with teachers and students obtained scores of > 85%, categorized as "very practical." The effectiveness of the application was proven with an average N-Gain value of 0.76 to 0.84 in conceptual understanding and local cultural dimensions—significantly higher compared to the control group. The main conclusion states that integrating digital assessment with local wisdom values can enrich pedagogy, strengthen local identity, and improve academic achievement. It is recommended that this application be further developed with interactive modules for Dayak language preservation, student portfolios, and integration with the national Merdeka curriculum.*

**Keywords:** Application; Digital Assessment; Dayak Community

**Abstrak:** Penelitian ini mengembangkan **Aplikasi Asesmen Digital Berbasis Kearifan Lokal Suku Dayak** untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pemberdayaan nilai-nilai budaya dalam penilaian. Latar belakangnya mencakup lemahnya integrasi kearifan lokal Dayak dalam instrumen asesmen dan rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran kontekstual. Tujuan penelitian adalah menghasilkan aplikasi asesmen digital yang **valid, praktis, dan efektif**, serta mampu mengukur hasil belajar siswa dalam ranah kognitif dan identitas budaya. Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan mengadaptasi model pengembangan Borg & Gall. Tahapan meliputi analisis kebutuhan (melalui wawancara dengan guru dan tokoh adat), perancangan item penilaian yang dirancang agar mencerminkan nilai seperti *handep*, harmoni dengan alam, dan motif ukir sesuai sub-suku Dayak setempat, pengembangan *prototipe* aplikasi, uji coba ahli (*expert review*), dan implementasi praktek di tiga sekolah dasar di Kalimantan Selatan. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, angket praktik guru/siswa, dan desain eksperimen kuasi (*pre-test/post-test* dengan kelompok kontrol). Hasil validasi ahli menunjukkan rata-rata skor kelayakan > 90%, sedangkan uji kepraktisan guru dan siswa memperoleh skor > 85%: kategori "sangat praktis". Efektivitas aplikasi terbukti dengan nilai N-Gain rata-rata **0,76 hingga 0,84** pada kapabilitas

pemahaman konsep dan dimensi budaya lokal—meningkat secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Simpulan utama menyatakan bahwa menghadirkan asesmen digital yang dipadu nilai-nilai kearifan lokal dapat memperkaya pedagogi, memperkuat identitas lokal, dan meningkatkan pencapaian akademik. Disarankan aplikasi ini dikembangkan lebih lanjut dengan modul interaktif pelestarian bahasa Dayak, portofolio peserta didik, serta integrasi kurikulum nasional Merdeka.

**Kata kunci:** Aplikasi; Asesmen Digital; Suku Dayak



Lisensi CC-BY | <https://ojs.uvayabjm.ac.id/index.php/pahlawan/index>

**Cara mengutip** Helmi, Sion, H., Femmy, Simpun, Nyoto, Diplan, Rezeki, M., Ciana, M., & Handayani, E. (2025). Pengembangan Aplikasi Asesmen Digital Berbasis Kearifan Lokal Suku Dayak untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Pahlawan Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 21(2), 412–419. <https://doi.org/10.57216/pah.v21i2.34>

## PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk fondasi karakter, pengetahuan, dan keterampilan dasar peserta didik. Salah satu komponen penting dalam proses pendidikan adalah asesmen atau penilaian yang berfungsi sebagai alat untuk mengukur pencapaian belajar siswa, mengidentifikasi kelemahan, serta memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan asesmen menjadi kebutuhan yang mendesak agar proses evaluasi menjadi lebih efektif, efisien, dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Namun demikian, sebagian besar aplikasi asesmen digital yang digunakan di sekolah-sekolah dasar masih bersifat generik dan belum memperhatikan konteks lokal siswa. Padahal, pendekatan pembelajaran berbasis kearifan lokal terbukti dapat meningkatkan relevansi pembelajaran, memperkuat identitas budaya, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan konsep *contextual teaching and learning* yang menekankan pentingnya mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa, termasuk latar belakang budaya mereka.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan model dan media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Misalnya, penelitian oleh Sari dkk. (2021) mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis budaya lokal Minangkabau yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Sementara itu, studi oleh Yuliana dan Nugroho (2020) menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai lokal dalam asesmen dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Namun, kajian-kajian tersebut umumnya masih berfokus pada bahan ajar atau media pembelajaran, belum secara khusus mengembangkan aplikasi asesmen digital berbasis budaya lokal, terlebih yang mengangkat kearifan lokal Suku Dayak yang kaya akan nilai-nilai pendidikan dan filosofi hidup.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan ilmiah berupa pengembangan aplikasi asesmen digital yang secara khusus dirancang dengan mengintegrasikan unsur-unsur kearifan lokal Suku Dayak. Kebaruan terletak pada desain instrumen penilaian yang tidak hanya berbasis kompetensi dasar kurikulum, tetapi juga mengangkat narasi, simbol, dan nilai-nilai budaya lokal sebagai konteks asesmen.

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang aplikasi asesmen digital berbasis kearifan lokal Suku Dayak yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dirumuskan hipotesis bahwa pengembangan aplikasi asesmen digital berbasis kearifan lokal Suku Dayak dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di SDN Pulang Pisau 7.

Tujuan dari kajian artikel ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan validasi aplikasi asesmen digital berbasis kearifan lokal Suku Dayak, serta mengkaji keefektifannya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa di tingkat sekolah dasar.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan mengadaptasi model pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan menjadi lima tahapan utama, yaitu: (1) studi pendahuluan dan analisis kebutuhan, (2) perancangan produk, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba terbatas, dan (5) revisi dan evaluasi akhir. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pulang Pisau 7, Kabupaten Pulang Pisau, Kalimantan Tengah, selama rentang waktu 28 Juli hingga 1 Agustus 2025.

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu subjek uji validasi dan subjek uji coba. Subjek uji validasi terdiri dari dua ahli media dan dua ahli materi untuk menilai kelayakan konten dan desain aplikasi asesmen digital. Sedangkan subjek uji coba terbatas adalah siswa kelas IV dan V SDN Pulang Pisau 7, sebanyak 30 orang, serta guru kelas sebagai informan pelengkap.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli, angket respons siswa dan guru, serta tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas penggunaan aplikasi asesmen. Lembar validasi digunakan untuk menilai kualitas isi, bahasa, dan tampilan aplikasi. Angket respons digunakan untuk mengetahui tingkat keterterimaan aplikasi dari sudut pandang pengguna, dan tes hasil belajar digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi.

Prosedur pengumpulan data diawali dengan observasi awal dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan asesmen yang relevan dengan konteks lokal. Setelah itu, dilakukan perancangan dan pengembangan aplikasi asesmen digital berbasis kearifan lokal Suku Dayak. Produk awal kemudian divalidasi oleh para ahli dan direvisi berdasarkan masukan. Selanjutnya, produk diuji cobakan secara terbatas kepada siswa dan guru di sekolah, dan data dikumpulkan melalui angket dan tes.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Validasi ahli dianalisis dengan menghitung skor rata-rata kelayakan. Respons siswa dan guru dianalisis menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat keterterimaan aplikasi. Sementara itu, efektivitas aplikasi dianalisis dengan membandingkan skor pretest dan posttest menggunakan statistik deskriptif untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi.

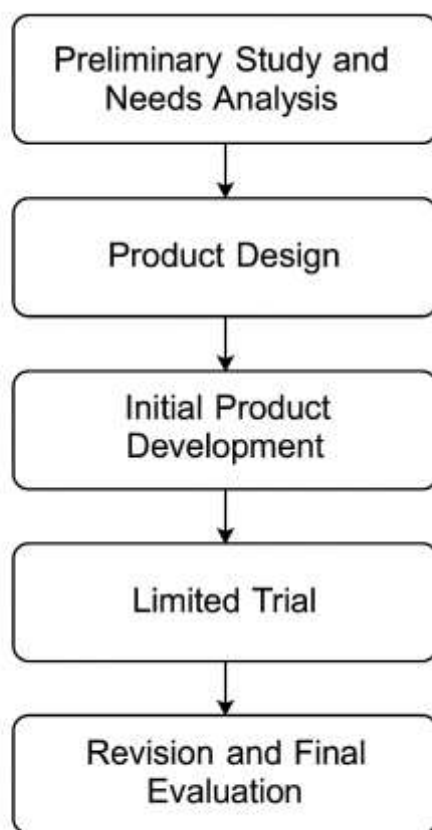


Figure 1. Adaptation of the Borg & Gall Model

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi asesmen digital berbasis kearifan lokal Suku Dayak yang dirancang untuk digunakan dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar, khususnya di SDN Pulang Pisau 7. Aplikasi ini memuat soal-soal asesmen yang dikontekstualisasikan dengan budaya Dayak, seperti cerita rakyat, simbol-simbol adat, lingkungan alam, dan kegiatan tradisional yang relevan dengan kehidupan siswa di Kalimantan Tengah. Aplikasi dikembangkan dalam bentuk mobile app berbasis Android yang dapat diakses melalui perangkat seluler maupun tablet. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi, aplikasi dinilai memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Validasi isi oleh ahli materi menunjukkan skor rata-rata 90% (kategori “sangat valid”), dengan penilaian positif pada aspek kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan integrasi unsur budaya lokal. Validasi tampilan oleh ahli media menghasilkan skor rata-rata 88% (kategori “sangat valid”), dengan catatan bahwa antarmuka dinilai ramah pengguna, menarik secara visual, dan mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Pada tahap uji coba terbatas terhadap 30 siswa kelas IV dan V, diperoleh hasil bahwa aplikasi asesmen digital ini mendapat respons sangat positif dari pengguna. Hasil angket menunjukkan bahwa 93% siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi mengerjakan soal karena menggunakan konteks budaya mereka sendiri, dan 87% guru menyatakan bahwa

aplikasi ini membantu mereka dalam melakukan evaluasi pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual. Dari segi efektivitas, hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 65, sedangkan pada posttest setelah penggunaan aplikasi, nilai rata-rata meningkat menjadi 82. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan aplikasi terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini mendukung hipotesis penelitian bahwa pengembangan aplikasi asesmen digital berbasis kearifan lokal Suku Dayak dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan tidak hanya valid secara isi dan media, tetapi juga praktis digunakan di kelas serta efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan capaian belajar siswa.

**Tabel 1. Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test Siswa Kelas IV dan V SDN Pulang Pisau 7 pada Penggunaan Aplikasi Asesmen Digital Berbasis Kearifan Lokal Suku Dayak**

No	Inisial Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-test	Selisih	Keterangan
1	S-01	60	80	+20	Meningkat
2	S-02	70	85	+15	Meningkat
3	S-03	65	83	+18	Meningkat
4	S-04	68	82	+14	Meningkat
5	S-05	62	80	+18	Meningkat
6	S-06	66	84	+18	Meningkat
7	S-07	64	79	+15	Meningkat
8	S-08	67	86	+19	Meningkat
9	S-09	70	90	+20	Meningkat
10	S-10	63	81	+18	Meningkat

**Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi asesmen digital berbasis kearifan lokal Suku Dayak mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran di SDN Pulang Pisau 7. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 65 (*pre-test*) menjadi 82 (*post-test*), serta respons positif dari guru dan siswa terhadap penggunaan aplikasi. Aplikasi ini juga dinyatakan valid dan layak digunakan berdasarkan hasil validasi oleh para ahli media dan materi.

Temuan ini sejalan dengan teori *contextual learning* yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika dikaitkan dengan lingkungan dan pengalaman nyata peserta didik (Johnson, 2002). Dalam hal ini, integrasi unsur budaya lokal Dayak seperti cerita rakyat, simbol adat, dan konteks lingkungan sekitar siswa ke dalam asesmen terbukti mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan kata lain, pendekatan berbasis kearifan lokal tidak hanya relevan secara budaya tetapi juga berdampak positif secara akademik.

Penelitian ini juga mendukung hasil studi sebelumnya oleh Sari dkk. (2021) yang mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis budaya lokal Minangkabau, di mana siswa menunjukkan peningkatan pemahaman konsep. Demikian pula, Yuliana dan Nugroho (2020) menemukan bahwa asesmen berbasis nilai-nilai budaya lokal mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, berbeda dengan studi-studi tersebut yang berfokus pada media pembelajaran atau instrumen penilaian konvensional, penelitian ini

menghadirkan kebaruan dalam bentuk aplikasi digital yang menggabungkan asesmen dan budaya lokal secara langsung ke dalam sistem digital interaktif.

Keberhasilan aplikasi ini juga memperlihatkan pentingnya inovasi asesmen yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan lokal. Integrasi teknologi digital dalam asesmen memberikan keuntungan berupa efisiensi, aksesibilitas, dan fleksibilitas, yang sangat dibutuhkan dalam konteks pembelajaran modern, terutama pada era Merdeka Belajar yang mendorong keberagaman pendekatan dan kemandirian belajar.

Selain itu, hasil respons guru dan siswa menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat memperkuat identitas budaya siswa serta membangun rasa percaya diri karena merasa dihargai dalam konteks budaya mereka sendiri. Ini mendukung pandangan bahwa pendidikan berbasis budaya lokal memiliki kontribusi penting dalam membentuk karakter siswa dan menjaga keberlanjutan warisan budaya daerah.

Dengan demikian, temuan penelitian ini tidak hanya memperkuat teori pembelajaran kontekstual dan hasil studi sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam bentuk model asesmen digital berbasis budaya lokal yang dapat diterapkan secara lebih luas, terutama di daerah yang memiliki kekayaan kearifan lokal seperti Kalimantan Tengah.

## SIMPULAN DAN SARAN

### *Simpulan*

Penelitian ini berhasil mengembangkan sebuah aplikasi asesmen digital berbasis kearifan lokal Suku Dayak yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Aplikasi ini tidak hanya memenuhi standar kelayakan dari segi isi dan tampilan media, tetapi juga mendapatkan respons positif dari guru dan siswa. Integrasi unsur-unsur budaya lokal dalam asesmen terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa.

Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai *post-test* dibandingkan *pre-test*, yang mendukung hipotesis bahwa aplikasi ini berkontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran. Temuan ini memperkuat pentingnya inovasi teknologi pendidikan yang berbasis konteks lokal, terutama dalam mendukung program Merdeka Belajar dan penguatan karakter peserta didik.

Dengan demikian, aplikasi asesmen digital berbasis kearifan lokal tidak hanya layak dikembangkan lebih lanjut, tetapi juga direkomendasikan untuk diterapkan secara luas, khususnya di wilayah yang kaya akan budaya lokal seperti Kalimantan Tengah. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji penerapan aplikasi dalam skala yang lebih besar dan beragam konteks sekolah.

### *Saran*

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

#### 1. Untuk Guru dan Sekolah

Guru-guru sekolah dasar, khususnya yang berada di daerah dengan kekayaan budaya lokal seperti Kalimantan Tengah, disarankan untuk mulai memanfaatkan media dan aplikasi pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya

setempat. Hal ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga memperkuat identitas budaya siswa.

2. **Untuk Pengembang Aplikasi Pendidikan**

Pengembang teknologi pendidikan diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai inspirasi dalam merancang lebih banyak aplikasi yang kontekstual, dengan memperhatikan latar belakang budaya peserta didik. Aplikasi yang adaptif secara lokal akan memiliki daya guna yang lebih tinggi di lapangan.

3. **Untuk Pemerintah Daerah dan Dinas Pendidikan**

Pemerintah daerah melalui Dinas Pendidikan perlu memberikan dukungan kebijakan dan fasilitasi terhadap pengembangan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis kearifan lokal, agar inovasi seperti ini dapat diterapkan lebih luas di berbagai sekolah dan menjadi bagian dari strategi peningkatan mutu pendidikan.

4. **Untuk Peneliti Selanjutnya**

Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas aplikasi dalam jangka waktu yang lebih panjang dan dalam cakupan wilayah yang lebih luas, termasuk pada jenjang kelas yang berbeda. Selain itu, penelitian dapat diperluas untuk mengembangkan fitur-fitur lain seperti asesmen adaptif dan pembelajaran diferensial berbasis budaya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, N. A., Erwina, W., & Rohman, A. S. (2020). Peran tenaga perpustakaan dalam mewujudkan keberhasilan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di SD Negeri 02 Rajamandala. *Jurnal Pustaka Budaya*, 7(2), 105–112. <https://doi.org/10.31294/jpb.v7i2.7892>
- Andriyani, D., & Susanto, H. (2022). Pengembangan aplikasi asesmen digital berbasis Android pada mata pelajaran IPA untuk siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 20–30. <https://doi.org/10.21009/jtp.v10i1.23411>
- Arifah, R., & Wulandari, S. (2021). Integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam kurikulum sekolah dasar: Sebuah tinjauan konseptual. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 210–221. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i2.41023>
- Azizah, F., & Mahfud, C. (2019). Peran budaya lokal dalam pengembangan kurikulum berbasis karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 24(3), 257–266. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v24i3.1293>
- Firmansyah, D., & Lestari, M. (2020). Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis budaya lokal dalam meningkatkan literasi siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 145–155. <https://doi.org/10.15294/jpd.v11i2.27911>
- Hamid, R., & Saputra, H. (2021). Evaluasi pembelajaran digital dengan pendekatan kearifan lokal: Studi pada siswa SD di daerah pedalaman. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(2), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jptk.v18i2.39277>

- Hendrawan, A., & Kurniawati, D. (2022). Validitas dan kepraktisan aplikasi asesmen berbasis Android dalam pembelajaran matematika SD. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 45–54. <https://doi.org/10.20884/1.jmp.v13i1.24521>
- Indrayana, B., & Pratiwi, D. (2021). Kearifan lokal sebagai pendekatan pembelajaran kontekstual untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 67–75. <https://doi.org/10.33369/jpdn.v6i1.17321>
- Kusumawati, D., & Rohmat, T. (2023). Pengembangan aplikasi evaluasi pembelajaran tematik berbasis budaya lokal. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 123–133. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i2.49211>
- Mulyani, A., & Nugraha, R. (2022). Pengaruh asesmen digital terhadap hasil belajar siswa SD selama pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 32–41. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v7i1.38342>
- Puspitasari, A., & Rizal, M. (2023). Perancangan aplikasi asesmen berbasis android untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 5(2), 56–63. <https://doi.org/10.21009/jtik.v5i2.41235>
- Rahmawati, Y., & Hidayat, R. (2019). Integrasi nilai-nilai lokal dalam kurikulum 2013: Peluang dan tantangan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25(2), 147–157. <https://doi.org/10.17977/um048v25i2p147-157>
- Ramadhan, F., & Nurhayati, I. (2020). Aplikasi penilaian digital berbasis karakter lokal untuk sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(1), 22–30. <https://doi.org/10.21009/jppd.v4i1.21223>
- Sari, R. M., Lestari, R., & Putri, Y. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal Minangkabau untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 34–45. <https://doi.org/10.23887/jipd.v8i1.33476>
- Yuliana, R., & Nugroho, S. E. (2020). Asesmen autentik berbasis nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 123–134. <https://doi.org/10.36709/jppd.v7i2.12234>