
PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL *KELORA* BERBASIS KEARIFAN LOKAL MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS IV SD

Nurul Hidayah

SDN 3 Krasak Pecangaan

Email: nurulhidayahsd3@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan : 17 Agustus 2022

Direvisi : 07 Oktober 2022

Disetujui : 13 Desember 2022

Keywords:

Digital Media, Local Wisdom Of Jepara, Cultural Diversity

Abstract

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media digital berbasis materi kearifan lokal Jepara untuk keragaman budaya siswa kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian menggunakan research and development (R&D). Penelitian pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan model Lee and Ownes yang terdiri dari empat langkah yaitu analisis, perancangan, pengembangan dan implementasi, serta evaluasi. Teknik analisis data menggunakan analisis lembar validasi untuk mengetahui keabsahan media digital, analisis angket kepraktisan menggunakan angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan media digital, dan analisis hasil tes siswa untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek validitas didasarkan pada skor validasi oleh dua validator, aspek kepraktisan berdasarkan hasil angket siswa dan aspek efektivitas berdasarkan tes hasil belajar siswa setelah menggunakan media digital. Berdasarkan validasi oleh dua validator yaitu validator materi dengan persentase 86% dan validator media sebesar 89%, kriteria sangat valid, hasil uji kepraktisan 89,6% pada uji coba skala kecil, dan pada uji coba skala besar. uji coba hasilnya 90,94 dengan kriteria sangat praktis, dan uji keefektifan yang diperoleh berdasarkan tes hasil belajar siswa diketahui bahwa rata-rata tes hasil belajar telah memenuhi skor KKM 70 dengan rata-rata 88,55 yang artinya media digital berbasis kearifan lokal efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Abstrak

The purpose of this research is to produce a digital media based on Jepara local wisdom material for my fourthgrade elementary school students' cultural diversity that is valid, practical, and effective. The research method uses research and development (R&D). This media development research in this study uses the Lee and Ownes model which consists of four steps, namely analysis, design, development and implementation, and evaluation. The data analysis technique uses validation sheet analysis to determine the validity of digital media, practicality questionnaire analysis using teacher and student response questionnaires to determine the practicality of digital media, and analysis of student test results to determine the effectiveness of the developed learning media. Aspects of validity are based on validation scores by two validators, aspects of practicality are based on the results of student questionnaires and aspects of effectiveness are based on tests of student learning outcomes after using digital media. Based on the validation by two validators, namely the material validator with a percentage of 86% and the media validator of 89%, the criteria are very valid, the practicality test results in 89.6% in small-scale trials, and in large-scale trials the results are 90.94 with very practical criteria, and the effectiveness test obtained based on the student learning outcomes test, it is known that the average learning outcomes test has met the KKM score of 70 with an average of 88.55 which means that digital media based on local wisdom is effectively used in learning process.

PENDAHULUAN

Dalam Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 tentang tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab. Sesuai dengan Permendikbud tersebut guru dituntut untuk mampu menjadikan siswa memiliki prestasi belajar yang baik juga menjadikan siswa berkarakter dengan menciptakan inovasi pembelajaran yang menarik.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar tujuannya penciptaan manusia seutuhnya dan seluruhnya sebagai warga negara Indonesia yang baik dan memiliki pengetahuan kebangsaan agar berperan serta dalam mengembangkan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia Tahun 1945. Maka peran guru kelas yang mengajar, khususnya pembelajaran PPKn menjadi sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi era globalisasi yang tidak bisa dibendung agar menjadi penerus bangsa yang memiliki sikap nasionalisme, berkepribadian dan berbudi luhur sehingga mampu bersaing dengan negara lain. Hal ini dibutuhkan karena Pendidikan Kewarganegaraan berfungsi untuk membekali pengetahuan, sikap dan keterampilan kewarganegaraan (Rondli & Khoirinnida, 2017)

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan mendidik yang dilakukan guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Ada beberapa hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain kemampuan guru, kemampuan siswa, bahan ajar dan model pembelajaran yang digunakan. Dalam pembelajaran PPKn dianggap sulit mencari atau menggunakan bahan ajar yang tepat, sehingga dalam pembelajaran peneliti belum menggunakan bahan ajar yang menarik dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik dan minat siswa.

Pada perencanaan pembuatan bahan ajar ini konsep dasar pada teori belajar yang digunakan adalah konstruktivisme, yaitu konsep belajar yang lebih menekankan pada suatu proses belajar dan tidak hanya menuntut hasilnya saja tetapi siswa juga dituntut untuk mengembangkan rasa ingin tahu yang tinggi. Sedangkan Pendekatan yang

digunakan adalah pendekatan kontekstual, dimana seorang guru dituntut untuk mampu mendesain pembelajaran yang mampu dikaitkan dengan dunia nyata dan memotivasi siswa agar dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga peneliti perlu menggunakan bahan ajar yang interaktif. Bahan ajar PPKn berbasis kearifan lokal ini merupakan bahan ajar interaktif yang memanfaatkan teknologi. Bahan ajar ini dibuat dengan memanfaatkan teknologi powerpoint berbasis web atau link. Bahan ajar tersebut dinamakan “*Kelora*”. *Kelora* merupakan kepanjangan dari Kearifan Lokal Jepara. Melalui bahan ajar ini siswa dapat mengenal kearifan lokal dari beberapa daerah khususnya di Jepara.

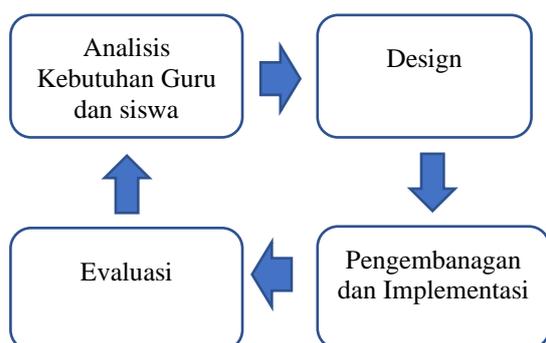
Bahan ajar PPKn berbasis kearifan lokal ini merupakan bahan ajar interaktif yang memanfaatkan teknologi. Bahan ajar ini dibuat dengan memanfaatkan teknologi powerpoint berbasis web atau link. Bahan ajar tersebut dinamakan “*Kelora*”. *Kelora* merupakan kepanjangan dari Kearifan Lokal Jepara. Melalui bahan ajar ini siswa dapat mengenal kearifan lokal dari beberapa daerah khususnya di Jepara. Memanfaatkan teknologi HP dimana hampir sebagian besar siswa memiliki dan ketersediaan internet pada setiap sekolah. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis berpikir untuk mengembangkan sebuah media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam bentuk pengembangan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal Jepara pada materi keberagaman budaya bangsa kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*research & development*) dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model Lee and Ownes. Model Lee and Ownes terdiri dari empat tahap yaitu

1. Analisis, pada tahap analisis peneliti mengumpulkan data dengan permasalahan siswa pada materi keberagaman budaya bangsa melalui observasi, kebutuhan guru dan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran.
2. Design, pada tahap ini penelitian membuat rancangan mengenai media yang akan dibuat dan dikembangkan mulai dari aplikasi yang digunakan, tampilan menu, hingga isi dari media yang akan dikembangkan.

3. Pengembangan dan implementasi, pada tahap ini peneliti sudah menyusun rancangan atau design media untuk memuat media pembelajaran dan menentukan objek penelitian yaitu siswa kelas IV sekolah dasar.
4. Evaluasi, pada tahap evaluasi peneliti melakukan penilaian dari media yang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti.



Gambar 1. Model pengembangan Lee & Owens (2004)

Subjek pada penelitian ini adalah Siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan bahan ajar ini dilakukan pada Semester 1 pada materi tema 1 yaitu Indahnya Kebersamaan Subtema 1 keberagaman budaya bangsaku. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *digital* berbasis kearifan lokal Jepara yang valid, praktis, dan efektif. Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respon siswa dan guru. Tingkat kevalidan dari pengembangan media digital diperoleh dari lembar validasi ahli media dan ahli materi. Untuk mengetahui kepraktisan berdasarkan angket respon siswa pada tahap uji coba skala kecil dengan jumlah siswa 5 siswa dan pada uji coba skala besar sebanyak 17 siswa. Selanjutnya untuk melihat keefektifan media maka 25 siswa diberikan tes hasil belajar. Keefektifan media yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media digital berbasis kearifan lokal Jepara. Produk ini dapat diakses menggunakan internet tanpa membutuhkan memori yang besar untuk menjalankannya. Media ini dikembangkan menggunakan aplikasi powerpoint dan google drive. *Powerpoint* merupakan aplikasi yang sudah ada pada setiap laptop atau notebook. *Powerpoint* sudah biasa digunakan dalam

pembelajaran. penggunaan dan pembuatan sangat mudah, murah dan praktis membuat media ini bisa dibuat oleh pengajar. Yang membedakannya media ajar ini adalah berbasis kearifan lokal Jepara dan dapat diakses menggunakan internet. Berbasis kearifan lokal digunakan untuk memperkenalkan dan menumbuhkan rasa cinta terhadap kebudayaan lokal. Adapun proses pengembangan media *digital* berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman budaya bangsaku untuk kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan Lee and Owens secara lebih rinci penjelasannya diuraikan sebagai berikut:

Tahap Analisis, tahap pertama pada penelitian ini, yakni melakukan observasi pada siswa SD Negeri 3 Krasak Kecamatan Pecangaan kabupaten Jepara. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas IV SDN 3 Krasak. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti menemukan bahwa nilai hasil belajar siswa pada tema indahya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku masih di bawah rata-rata yakni rata-rata KKM adalah 70, selain itu siswa merasa kurang semangat dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pengajar belum menggunakan media yang menarik. Pengajar masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Peneliti juga menemukan bahwa pengajar dalam menyampaikan materi masih menggunakan papan tulis. Sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik minat siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat teknologi yang mudah diakses oleh siswa serta cara mudah dalam mengoperasikannya serta mudah dipahami serta berbasis kearifan lokal Jepara. SD Negeri 3 Krasak merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di Kabupaten Jepara.

Tahap kedua adalah Design. Penyusunan desain media yaitu langkah pertama menyusun materi yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penyusunan materi ini dilakukan menggunakan *powerpoint*.



Gambar 2 Tampilan Awal media Digital Berbasis Kearifan Lokal

Setelah peneliti selesai membuat media digital berbasis kearifan lokal maka langkah selanjutnya yaitu mengupload media ke google drive setelah itu media tersebut dapat diakses melalui link menggunakan android, laptop, notebook, tablet, computer, atau semua perangkat elektronik yang terhubung dengan internet.

Tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi media. Setelah media dikembangkan, maka dilakukan validasi terhadap rancangan pengembangan yang dilakukan oleh dua orang validator yaitu validator materi dan validator media. Masing-masing validator memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Hasil dari validator sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Validator Ahli Materi

No	Aspek Validasi	Skor (X)	Y
1	Kelengkapan materi	4	4
2	kebaruan materi	4	3
3	isi materi	4	4
4	Akurasi informasi	4	3
5	Akurasi materi	4	3
6	kesesuaian konsep dengan materi	4	4
7	evaluasi materi	4	3
	Jumlah	28	24
	Persentase (%)	100%	86%

Sumber: dokumentasi pribadi

Berdasarkan tabel 1 diperoleh hasil presentase rata-rata oleh ahli materi terhadap media digital berbasis kearifan lokal Jepara yaitu sebesar 86%. Skornya yang diperoleh berdasarkan validator materi yang menunjukkan bahawa media digital berbasis kearifan lokal Jepara mendapat predikat layak dengan sedikit revisi.

Tabel 2. Hasil Validator Ahli Media

No	Aspek Validasi	Skor (X)	Y
1	Tampilan	4	4
2	Berfungsi baik	4	4
3	Ilustrasi	4	4
4	Kesesuaian penggunaan Bahasa dengan perkembangan peserta didik	4	3
5	Komunikatif	4	3
6	Keruntutan	4	4
7	Keterpaduan	4	3
	Jumlah	28	25

Persentase (%) 100% 89%

Sementara itu, berdasarkan hasil validator ahli media hasil presentase sebesar 89% yang juga dinyatakan layak digunakan dengan sedikit revisi. Artinya media yang dikembangkan oleh peneliti layak atau valid dan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

a. Uji Coba Skala Kecil

Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan hasil respon siswa terhadap media yang dikembangkan sekaligus memberikan penilaian terhadap kualitas media.

Tabel 3. Hasil Respon Siswa Terhadap Media

Responden	Skor (X)	Y
1	45	50
2	46	50
3	44	50
4	44	50
5	45	50
Jumlah	224	250
Rata-rata	44,80	50
Persentase(%)	89,6%	100

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa rata-rata skor yang diperoleh siswa pada tahap uji coba skala kecil adalah 44,80 dengan persentase sebesar 89,60. Hal ini berarti bahwa media yang telah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran sudah baik digunakan pada proses pembelajaran dalam tahap uji coba pemakaian skala kecil.

b. Uji Coba Pemakaian Skala Besar

Angket respon siswa terdiri dari 10 indikator, yakni tampilan, ukuran dan tampilan huruf, kesesuaian gambar, pemilihan warna, kemenarikan, kejelasan petunjuk, kejelasan materi, keruntutan materi, kesesuaian materi, dan kemudahan penggunaan media. Berikut hasil respon siswa terhadap kepraktisan pengembangan media digital berbasis kearifan lokal Jepara

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

Responden	Skor (X)	Y	Persentase (%)	Kepraktisan
1	47	50	94	Sangat Praktis
2	44	50	88	Sangat Praktis
3	44	50	88	Sangat Praktis
4	44	50	88	Sangat Praktis

Responden	Skor (X)	Y	Persentase (%)	Kepraktisan	Siswa	Skor (X)	Ketuntasan
					6	95	Tuntas
5	47	50	94	Sangat Praktis	7	95	Tuntas
6	44	50	88	Sangat Praktis	8	75	Tuntas
7	47	50	94	Sangat Praktis	9	100	Tuntas
8	44	50	88	Sangat Praktis	10	75	Tuntas
9	43	50	86	Sangat Praktis	11	100	Tuntas
10	41	50	82	Sangat Praktis	12	85	Tuntas
11	48	50	96	Sangat Praktis	13	90	Tuntas
12	47	50	94	Sangat Praktis	14	100	Tuntas
13	47	50	94	Sangat Praktis	15	95	Tuntas
14	44	50	88	Sangat Praktis	16	95	Tuntas
15	47	50	94	Sangat Praktis	17	100	Tuntas
16	48	50	96	Sangat Praktis	Jumlah	1505	
17	47	50	94	Sangat Praktis	Rata-rata	88,53	Tuntas
Jumlah	773	850	1546				
Rata-rata	45,47	50	90,94				
Persentase (%)	90,94	100	90,94				

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa rata-rata skor yang diperoleh siswa pada tahap uji coba skala besar adalah 45,47 dengan persentase sebesar 90,94%. Hal ini berarti bahwa media yang telah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran sudah baik digunakan dan dapat dilakukan uji keefektifan.

c. Uji Keefektifan Media Digital Berbasis Kearifan Lokal

Setelah penggunaan media digital digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, Langkah berikutnya adalah melihat bagaimana keefektifan media melalui tes hasil belajar pada 17 siswa. Berikut ini adalah hasil tes belajar siswa.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Media Digital

Siswa	Skor (X)	Ketuntasan
1	65	Tidak Tuntas
2	85	Tuntas
3	90	Tuntas
4	60	Tidak Tuntas
5	100	Tuntas

Berdasarkan tabel 5 di atas diperoleh skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 88,53 dengan jumlah ketuntasan siswa sebanyak 15 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yang telah dipersentasikan menandakan bahwa ketuntasan tes hasil belajar yang diperoleh siswa sebesar 88,24%. Hal ini berarti bahwa 88,24% siswa telah emenuhi nilai KKM, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap keempat adalah evaluasi, kelayakan sebuah media melalui beberapa tahap dalam pengembangan media serta masukan dan saran dari validasi yang dilakukan. Jika pengembangan media sudah memenuhi kriteria kelayakan yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefisienan, maka media tersebut telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan media akhir. Hasil evaluasi dari perbaikan yang dilakukan menghasilkan media digital yang siap digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media digital ini yaitu, membuka aplikasi whatsapp, membuka *link* yang sudah dikirim, mencul tampilan awal media dan terdapat menu petunjuk, belajar dan bermain. Pada menu petunjuk terdapat cara penggunaan bahan ajar *Kelora*, Pada menu belajar terdapat profil pembuat bahan ajar, materi dan soal. Menu tersebut dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Tampilan Menu Belajar

Pada menu profil terdapat data pembuat bahan ajar dan unit kerja, Pada menu materi terdapat menu keragaman budaya, kearifan lokal Jepara (Kelora), nilai Pancasila, Game. Menu tersebut dapat dilihat pada gambar 4.

**Gambar 4 Tampilan Menu Materi**

Pada menu keberagaman terdapat materi tentang keberagaman di Indonesia, Suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan senjata tradisional dari 33 Provinsi. Pada menu kearifan lokal terdapat menu makanan, wisata, kerajinan, tarian, dan tradisi Jepara. Pada menu kearifan lokal Jepara dapat dilihat pada gambar 5.

**Gambar 5 Tampilan Menu Kearifan Lokal Jepara**

Pada menu nilai Pancasila terdapat video tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pada menu game terdapat permainan tentang materi yang sudah diajarkan, pada menu kuis terdapat soal-soal yang bisa dikerjakan oleh siswa.

SIMPULAN

Pengembangan media digital berbasis kearifan lokal Jepara materi keberagaman budaya bangsaku dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV SD. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa berdasarkan hasil validator materi diperoleh kriteria sangat valid dengan persentase sebesar 86%, sedangkan validator media diperoleh kriteria sangat valid dengan persentase

sebesar 89%. Nilai kepraktisan yang didapatkan dari respon peserta didik menunjukkan persentase sebesar 89,6% yang menyatakan bahwa media digital ini sangat praktis untuk digunakan pada tahap uji coba pemakaian skala kecil. Selanjutnya nilai kepraktisan berdasarkan respon peserta didik pada pada uji coba skala besar diperoleh persentase sebesar 90,94% dengan kriteria sangat praktis. Selanjutnya uji keefektifan yang diperoleh berdasarkan tes hasil belajar siswa, diperoleh rata-rata tes hasil belajar sudah memenuhi nilai KKM yaitu 70 dengan nilai rata-rata sebesar 88,55 yang berarti bahwa media digital berbasis kearifan lokal Jepara efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV semester 1 tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku. Berdasarkan hasil penelitian bahwa pengembangan media digital berbasis kearifan lokal Jepara pada materi keberagaman budaya bangsaku dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Darwanto, D., & Meilasari, V. (2022). Bahan Ajar Digital Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh dan Mandiri (Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teori Graf). *Jurnal Basicedu*, 6 (1), 1055–1063. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6I1.2119>.
- Ferani. (2021). *Media Digital Whiteboard Animation pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*. Basicedu. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2340/pdf>
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I1.2124>
- Khusniati, Miranita. 2014. *Model Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal dalam Menumbuhkan Karakter Konservasi*. *Indonesian Journal of Conservation*. 3 (1). 67-74
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U.(2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (5), 3050–3060.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.V5I5.1244>
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Searmadi, B. P. H. (2016). Penerapan Aplikasi Flipbook sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan hasil Belajar Pengenalan PHP Kelas XI di SMK Negeri 2 Mojokerto. *IT- Edu : Jurnal Information Tachnology and Education*, 1 (02), 42–48. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/17547>.
- Priyatna, Muhammad. 2016. Pendidikan Karakter Berbasis kearifan Lokal. *Jurnal Edukasi Islam*, 5 (10), 1311-1336.
- Rondli, W. S., & Khoirinnida, Y. (2017). PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS ECOLITERACY: UPAYA REKONTRUKSI KEWARGANEGARAAN EKOLOGIS. *Aktualisasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar Melalui Geraan Literasi Sekolah Untuk Menyiapkan Generasi Unggul Dan Berbudi Pekerti*, 114–122.
- Saidah, Karimatus, dkk. 2020. *Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Indonesia dan Implementasi dalam Pendidikan Sekolah dasar*. Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng.
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968–1977. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5I4.1138>
- Yaumi, M. (2017). *Belajar dan Mengajar dengan Media dan Teknologi* (M. Yahya, Ed.) Watampone: Syahadah.