

ETHNO-COMIC: Inovasi Media Digital Terintegrasi Ethnomatematika Budaya Lampung

Binti Anisaul Khasanah¹, Robia Astuti², Nurmitasari³
^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung
[*bintianisaul@umpri.ac.id](mailto:bintianisaul@umpri.ac.id)

Abstract

Hasil studi PISA menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematika peserta didik di Indonesia masih tergolong sangat rendah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik, sekaligus mengaitkan pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan komik matematika digital yang terintegrasi dengan budaya lokal. Desain pengembangan komik dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck, yang terdiri atas tiga tahap, yaitu *Needs Assessment* (analisis kebutuhan), *Design* (perancangan), serta *Develop & Implement* (pengembangan dan implementasi). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media **Ethno-comic** layak digunakan untuk meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik dalam pembelajaran matematika, sekaligus memperkenalkan budaya lokal, khususnya budaya Lampung

Keywords: Ethnomathematics, Digital Mathematics Comics, Literacy, Numeracy, Lampung Culture.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu yang memiliki peran sangat penting dan selalu mengikuti perkembangan di era 4.0 seiring dengan perkembangan IPTEK (Siburian et al., 2024; Suhendar & Yanto, 2023). Dalam hal ini matematika tidak hanya berfungsi sebagai sarana dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari, namun juga menjadi dasar bagi perkembangan disiplin ilmu lainnya (Mytra et al., 2023). Terlepas dari hal ini, pada kenyataannya siswa masih menganggap bahwa matematika masih merupakan mata pelajaran yang sulit (Dwi & Audina, 2021). Temuan *Programme for Internasional Student Assesmen* (PISA) memperlihatkan bahwa capaian literasi matematika peserta didik di Indonesia relatif rendah dan berada pada kelompok sepuluh negara dengan peringkat terendah (Sriningsih et al., 2022). Fenomena ini menuntut adanya inovasi dalam praktik pembelajaran matematika agar dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa, sekaligus menghubungkan konsep matematika dengan konteks kehidupan nyata.

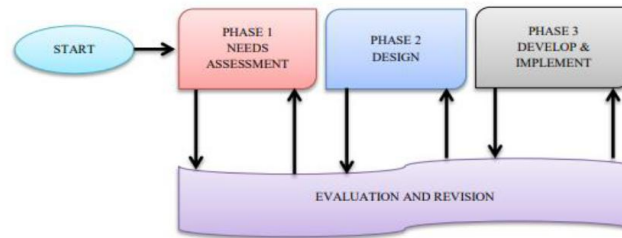
Salah satu aspek nyata dari kehidupan sehari-hari yang berpotensi untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran matematika adalah aspek budaya. Ide-ide matematika dalam budaya berpotensi sebagai bahan dalam mempelajari matematika secara kontekstual (Rawani & Fitra, 2022). Pelibatan budaya dengan konsep matematika ini dinamakan dengan etnomatematika (Muhammad, 2023). Etnomatematika berperan signifikan sebagai sarana yang mampu memotivasi dan menstimulasi peserta didik, sekaligus mengurangi kejenuhan serta menghadirkan suasana baru dalam pembelajaran matematika (Abi, 2016). Integrasi unsur budaya dalam pembelajaran matematika terbukti mampu meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam proses belajar (Johnson et al., 2022; Amelia et al., 2024).

Di era Revolusi Industri 4.0, kemajuan teknologi digital memberikan peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran. Pada pembelajaran abad-21 guru dituntut untuk menggunakan teknologi digital sebagai inovasi pembuatan media pembelajaran (Roemintoyo & Budiarto, 2021; Rahma et al., 2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan minat belajar siswa, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka (Sunami & Aslam, 2021). Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam peningkatan hasil belajar matematika siswa adalah komik digital. Komik merupakan media yang memiliki daya tarik visual yang tinggi dan dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik (Puspitasari et al., 2022; Wulandari et al., 2023; Fauza et al., 2023). Komik dengan alur cerita yang menarik dapat menjadi sarana efektif untuk membantu siswa memahami konsep-konsep matematika secara menyenangkan. Selain itu, pengintegrasian budaya dalam cerita komik membuat pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna (Rahmawati et al., 2020).

Berdasarkan potensi yang dimiliki, komik digital sebagai media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran matematika sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya kepada siswa. Sehingga pengembangan media komik digital berbasis budaya menjadi sangat penting. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan "Ethno-Comic", sebuah media pembelajaran yang mengintegrasikan konsep etnomatematika ke dalam komik digital. Media ini dirancang untuk menghubungkan matematika dengan budaya lokal, sehingga siswa dapat mempelajari matematika dalam konteks yang lebih familiar dan bermakna. Penelitian sebelumnya terkait komik matematika digital berbasis budaya diantaranya (Mahmuzah et al., 2023; Ningrum et al., 2024; Rahmata & Ekawati, 2021) Pada penelitian ini peneliti mengembangkan komik matematika digital yang diintegrasikan dengan budaya Lampung yang diberi nama "Ethno-Comic". Dengan menggunakan Ethno-Comic, diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep matematika secara lebih baik, tetapi juga dapat memahami budaya lokal khususnya budaya Lampung serta meningkatkan literasi digital mereka.

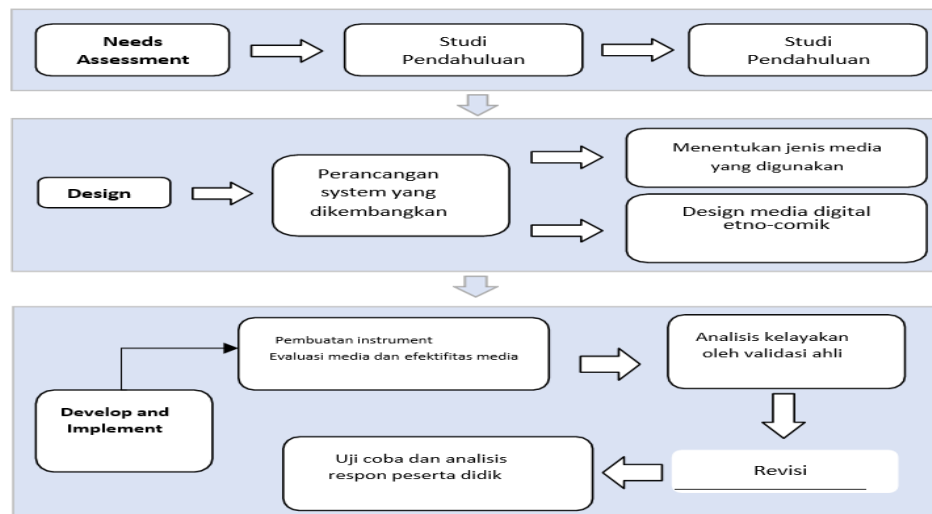
METODE

Desain pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck yang memiliki tiga proses tahapan, yaitu Needs Assessment (analisis kebutuhan), Design (Desain), dan Develop & Implement (pengembangan & implementasi). Pada model ini, setiap tahap terdapat proses evaluasi dan revisi (Tegeh, 2014).



Gambar 1. Tahapan Model Hannafin & Peck

Gambar 1 menjelaskan alur dari Model pengembangan Hannafin & Peck. Dalam model pengembangan ini, setiap tahap selalu terintegrasi dengan proses evaluasi dan revisi, sehingga produk dapat dipantau secara berkesinambungan dan terjamin kelayakannya. Prosedur pengembangan media ini lebih rinci dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Prosedur Pengembangan Model Hannafin & Peck

Teknik analisis data menggunakan analisis kelayakan media dan analisis keefektifan. Media dikatakan layak jika nilai rata-rata yang diperoleh dari penilai ahli lebih dari atau sama dengan 3,00 dari rentang skala 1-5 (Chaeruman, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dalam penelitian ini meliputi 3 tahapan pada model pengembangan Hannafin & Peck yaitu:

Tahap 1: *Needs Assessment* (Analisis Kebutuhan)

Untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap media Ethno-Comic sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan literasi dan numerasi, dilakukan wawancara dengan guru dan siswa mengenai pengalaman mereka dalam pembelajaran matematika serta pemanfaatan media yang digunakan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang praktis, interaktif, serta relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari, termasuk integrasi budaya lokal. Sementara itu, sebagian besar siswa mengungkapkan ketertarikan yang lebih tinggi ketika belajar melalui media visual, seperti komik, dibandingkan metode konvensional yang berbasis pada buku teks. Hal ini disebabkan oleh daya tarik visual yang memudahkan mereka memahami cerita atau konsep yang disampaikan (Takacs & Bus, 2016; Golding & Verrier, 2020). Selain itu, siswa juga mengungkapkan ketertarikan terhadap cerita-

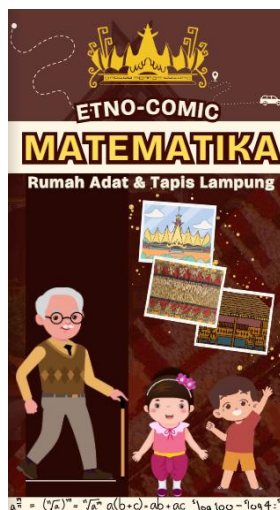
cerita yang memiliki kaitan dengan budaya lokal mereka (Wahab & Amaliyah, 2019; Murti et al., 2020).

Tahap 2 Desain

Pada tahap ini dilakukan penyusunan rancangan *Ethno-comic* berupa komik matematika digital yang diintegrasikan dengan budaya Lampung. Pemilihan budaya Lampung karena disesuaikan dengan subjek dalam penelitian ini yang memiliki budaya local budaya Lampung. Pemilihan budaya local yang diintegrasikan ke dalam media pembelajaran bertujuan untuk mendukung pembelajaran kontekstual yang menarik (Hersulastuti et al., 2019).

Media *Ethno-comic* yang dirancang menggunakan budaya Lampung ini memuat konsep budaya seperti makna rumah adat, kain tapis, dan Menara Siger. Sedangkan konsep matematika yang dimuat dalam media ini berupa konsep geometri, refleksi, dilatasi, dan rotasi. Adapun tujuan utama mengintegrasikan pendekatan etnomatematika budaya Lampung ke dalam media berupa komik adalah untuk membantu siswa memahami konsep matematika melalui budaya local mereka (Fitrianingsih, 2019).

Storyboard yang disusun berupa dialog interaksi antara tokoh (Pak Sarman, Budi, dan Rina). Setiap halaman dirancang untuk memberikan pengalaman belajar bertahap, dengan memperlihatkan hubungan antara budaya lokal dan konsep matematika. Seperti terlihat pada gambar 3 sampai 6 berikut:



Gambar 3. Halaman awal memperkenalkan tokoh dan pengenalan Ikon budaya Lampung



Gambar 4. Tampilan dialog tentang geometri di arsitektur rumah adat



Gambar 5. Tampilan penjelasan motif tapis dan konsep matematika yang relevan

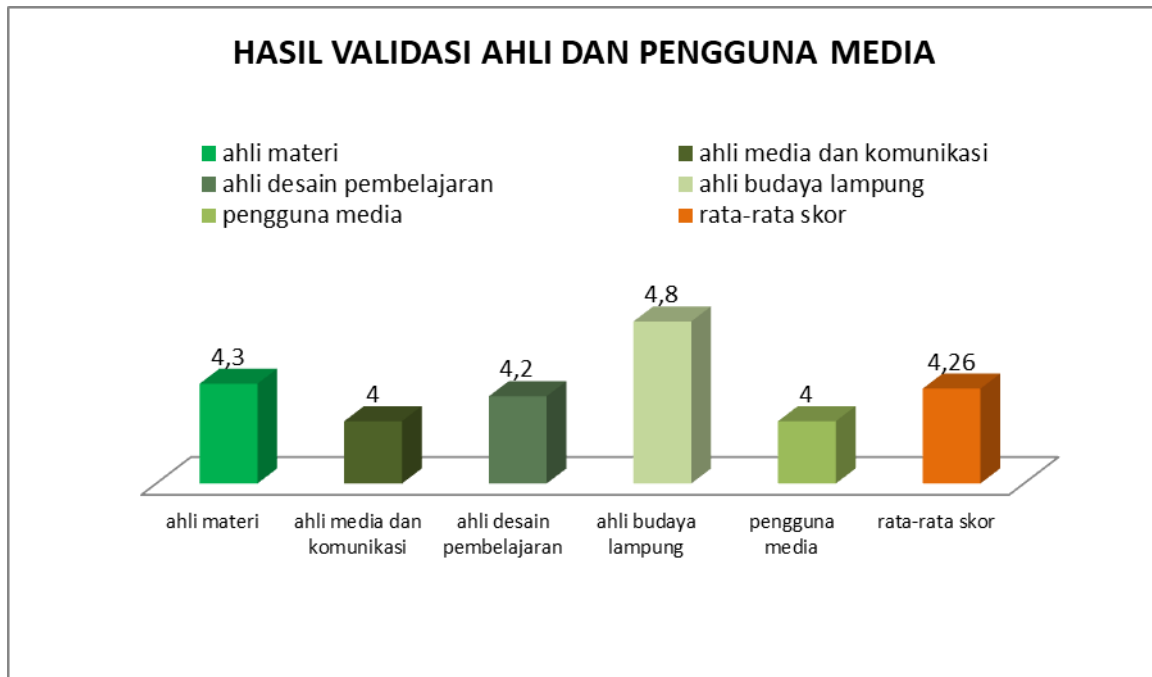


Gambar 6. Tampilan penjelasan menara Siger dan konsep matematika yang relevan

Tahap 3 Pengembangan dan Implementasi

Tahap pengembangan dan implementasi dibatasi pada tahap pengembangan saja dikarenakan ketidakcukupan waktu untuk mengimplementasikan *Ethno-comic* matematika rumah adat dan tapis lampung di sekolah. Untuk itu, pada tahap ini sebatas melakukan validasi media ke beberapa ahli dan pengguna media. Adapun ahli yang memberikan penilaian terhadap media pembelajaran ini adalah ahli desain pembelajaran, ahli media dan komunikasi, ahli materi, dan ahli budaya lampung. Sedangkan pengguna media yaitu guru SD yang nantinya akan menggunakan media tersebut disekolah.

Berdasarkan penilaian ahli dan pengguna terhadap media *Ethno-comic* matematika rumah adat dan tapis Lampung disimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan dengan perolehan rata-rata skor 4,26 yang mana berada pada kategori sangat baik. Hasil tersebut, secara lengkap dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Grafik hasil validasi ahli dan pengguna media

Gambar 7 menunjukkan bahwa perolehan skor media pembelajaran *Ethno-comic* matematika rumah adat dan tapis Lampung memberikan tingkat kelayakan yang sangat baik, namun ahli media dan komunikasi memberikan masukan bahwa untuk memperbaiki dari narasi karakter Budi pada halaman 7, hal ini dikarenakan ada kesalahan narasi dari karakter Budi. Selanjutnya yakni reaksi dan gerakan karakter monoton, sebaiknya diperbaiki agar lebih interaktif dalam komik. Sedangkan dari ahli desain pembelajaran dan pengguna menyatakan bahwa kemungkinan untuk mendorong siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah dalam etno-comic belum nampak. *Ethno-comic* sebaiknya diberikan permasalahan yang mengaitkan dengan budaya Lampung yang dapat dianalisis oleh siswa sehingga memicu siswa untuk berpikir kritis. Berdasarkan masukan masukan dari ahli dan pengguna *Ethno-comic* maka media *Ethno-comic* direvisi untuk penyempurnaan media sehingga media yang akan digunakan dalam proses pengajaran nanti dapat memberikan dampak yang positif bagi keberhasilan belajar siswa.

Ethno-comic merupakan strategi pendidikan inovatif yang menggabungkan pengetahuan budaya dengan penyampaian cerita grafis, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran di berbagai mata pelajaran. *Ethno-comic* merupakan media pendidikan unik yang memadukan unsur etnosains dan komik. Ini berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan pembelajaran dengan mengintegrasikan pengetahuan budaya lokal dengan penyampaian cerita visual, menjadikan mata pelajaran yang bersifat kompleks lebih mudah dipahami serta lebih menarik bagi siswa. *Ethno-comic* dapat meningkatkan literasi sains dan *eco-literacy* siswa secara signifikan. Pengembangan *e-comic* berbasis etnomatematika menemukan bahwa media tersebut efektif meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kreatif. *Ethno-Comic* dimanfaatkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk matematika dan sains, sebagai sarana untuk menjembatani kesenjangan antara metode pembelajaran tradisional dengan tuntutan pendidikan modern. Hal ini dapat bermanfaat khususnya di bidang-bidang di mana konteks budaya memainkan peran penting dalam memahami konsep.

Penggunaan *Ethno-comic* dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat utama yang signifikan, antara lain: meningkatkan motivasi belajar, mendorong berpikir kreatif dan meningkatkan keterampilan multimodal, meningkatkan literasi sains dan *eco-literacy*, menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif, dan memahami materi dengan menghargai warisan budaya (Cahyono et al., 2023; Gunawan & Sujarwo, 2022).

SIMPULAN

"Ethno-comic" merupakan media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran matematika dengan mengintegrasikan konsep etnomatematika berbasis budaya Lampung. Selain itu, "Ethno-comic" juga dapat membantu meningkatkan literasi dan numerasi siswa sekaligus memperkenalkan serta melestarikan budaya lokal dengan pendekatan kontekstual yang menarik. Namun, media ini memerlukan beberapa perbaikan teknis, seperti penyempurnaan narasi, gerakan karakter, serta pengembangan komponen yang mendorong siswa berpikir kritis. Adapun rekomendasi untuk langkah selanjutnya yaitu diperlukan implementasi yang lebih luas di berbagai jenjang pendidikan serta adaptasi untuk budaya lokal lainnya untuk memperkaya bahan ajar berbasis etnomatematika. Selain itu, diperlukan pelibatan guru dalam uji coba dan implementasi media sehingga dapat memaksimalkan dampak penggunaan media "Ethno-comic" dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika yang relevan, kontekstual, dan bermakna bagi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses pengembangan media "Ethno-comic" khususnya pihak yang telah memberikan dana penelitian pengembangan media pembelajaran yaitu Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) FKIP Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung melalui Revitalisasi Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) Tahun 2024 oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi.

REFERENSI

- Abi, A. M. (2016). Integrasi Etnomatematika Dalam Kurikulum Matematika Sekolah. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Indonesia*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.75>.
- Amelia, Z., Sulistiowati, D. L., & Kunci, K. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Etnomatematika Warisan Budaya Situs Taman Purbakala Pugung Raharjo pada Materi Kongruensi dan Kesebangunan. *MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*, 9(April), 372–383. <https://doi.org/https://doi.org/10.32938/jipm.9.1.2024.372-383>.
- Cahyono, B., Rohman, A. A., Setyawati, R. D., & Dzakiyyah, R. 'Ilmi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-komik Berbasis Etnomatematik dan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Geometri MTs. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 2283. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i2.7398>.
- Chaeruman, U. (2015). *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*. Pusat Teknologi

Informasi dan Komunikasi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Dwi, D. F., & Audina, R. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 105364 Lubuk Rotan. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 1(3), 147–158. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v1i3.102>.
- Fauza, M. R., Inganah, S., Sugianto, R., Darmayanti, R., & Malang, U. M. (2023). Urgensi Kebutuhan Komik: Desain Pengembangan Media Matematika Berwawasan Kearifan Lokal di Medan. *Delta-Phi: Jurnal Pendidikan Matematika*, 01(02), 130–146.
- Fitrianingsih, Y. (2019). Development of Mathematics Comic Learning Media for Students of Class VII SMP/MTs Based On Culture. *JURNAL PETIK*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31980/JPETIK.V5I2.567>.
- Golding, S., & Verrier, D. (2020). Teaching people to read comics: the impact of a visual literacy intervention on comprehension of educational comics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 12, 824–836. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/21504857.2020.1786419>.
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 2022.
- Hersulastuti, Setiyadi, D. B. P., Mulyadi, D., Asmara, R., & Kusumaningrum, W. R. (2019). Utilizing Digital Media for Embedding Local Cultural Values: Vocational High Schools Context Utilizing Digital Media for Embedding Local Cultural Values: Vocational High Schools Context. *Journal of Physics: Conference Series*, 1339(2019), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012113>.
- Johnson, J. D., Smail, L., Corey, D., & Jarrah, A. M. (2022). Using Bayesian Networks to Provide Educational Implications: Mobile Learning and Ethnomathematics to Improve Sustainability in Mathematics Education. *Sustainability (Switzerland)*, 14(10). <https://doi.org/10.3390/su14105897>.
- Mahmuzah, R., Hidayat, A. T., Qausar, H., Sinaga, N. A., Arinal, T. M., Darmawan, M. P., Keguruan, F., Malikussaleh, U., Teknik, F., & Malikussaleh, U. (2023). Analisis Validitas Mathematics Comic Application Sebagai Media Pembelajaran Bermuatan Etnomatematika Berbasis Android. *J-PiMat*, 5(2), 989–996.
- Muhammad, I. (2023). Penelitian Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika (1995- 2023). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 427–438. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.276>.
- Murti, D. K., Gunarhadi, & Winarno. (2020). Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis. *International Journal of Educational Methodology*, 6(2), 337–343. <https://doi.org/10.12973/ijem.6.2.337>.
- Mytra, P., Kaharuddin, A., Fatimah, F., & Fitriani, F. (2023). Filsafat Pendidikan

- Matematika (Matematika Sebagai Alat Pikir Dan Bahasa Ilmu). *AL JABAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 60–71. <https://doi.org/10.46773/aljabar.v2i2.731>.
- Ningrum, H. I., Primasatya, N., & Hunaifi, A. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Etnomatematika Tari Jaranan Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd. *Science : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(3), 287–298.
- Puspitasari, W. D., Majalengka, U., Rodiyana, R., & Majalengka, U. (2022). Comic Media in Learning of Elementary Schools : Systematic Literature Review. *JIRPE: Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 1(1), 12–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.56916/jirpe.v1i1.29>.
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>.
- Rahmata, A., & Ekawati, R. (2021). Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Bermuatan Etnomatematika Materi Aritmetika Sosial. *MATHEdunesa Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(1), 32–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v10n1.p32-44>.
- Rahmawati, Y., Ridwan, A., & Agustin, M. A. (2020). Pengembangan Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Berbasis Budaya: Culturally Responsive Transformative Teaching (CRTT). *ABDI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 48–57. <https://doi.org/10.24036/abdi.v2i1.33>.
- Rawani, D., & Fitra, D. (2022). Etnomatematika: Keterkaitan Budaya dan Matematika. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 5(2), 19–26. <https://doi.org/10.35141/jie.v5i2.433>.
- Roemintoyo, & Budiarto, M. K. (2021). Flipbook as Innovation of Digital Learning Media : Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning. *Journal of Education Technology*, 5(1), 8–13.
- Siburian, M. E., Romadona, S. M. U., & Pratiwi, V. B. (2024). ISSN 3030-8496 Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. *TRIGONOMETRI: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 21–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.3483/trigonometri.v3i1.4125>.
- Sriningsih, N. N., Sarjana, K., Hayati, L., & Prayitno, S. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas VIII SMP dalam Menyelesaikan Soal-Soal Model PISA. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(1), 96–104. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i1.134>.
- Suhendar, A. W., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18–23. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i1.316>.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video

- Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>.
- Takacs, Z., & Bus, A. (2016). Benefits of Motion in Animated Storybooks for Children's Visual Attention and Story Comprehension. An Eye-Tracking Study. *Frontiers in Psychology*, 7. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01591>.
- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Wahab, I., & Amaliyah, N. (2019). Identifikasi cerita anak berbasis budaya lokal untuk membudayakan literasi di SD. *Sprachwissenschaft*, XXXV(2), 176–185. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p176-185>.
- Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933>