
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* BERBASIS ETNOPEDAGOGI PADA PENDIDIKAN PANCASILA DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Aura Nabila¹, Siti Rofi'ah²

^{1,2}Universitas Hasyim Asy'ari Jombang

Email : auranabilah056@gmail.com¹

sitirofiah@unhasy.ac.id²

Received 05 October 2024; Received in revised form 09 October 2024; Accepted 06 November 2024

Abstrak

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan identitas nasional siswa. Dalam konteks ini, penggunaan media kartu mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak yang terintegrasi kearifan lokal, sehingga menjadikan pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flashcard yang inovatif dan terintegrasi dengan keanekaragaman budaya Indonesia dan mendeskripsikan hasil pengembangan media flashcard berbasis etnopedagogi sekaligus menganalisa hasil validasi ahli. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluate*. Subjek pada penelitian ini adalah kelas IV MI Darul Ulum Tapen. Data dikumpulkan melalui angket dari validator ahli desain media dan ahli materi serta siswa. Data dianalisa dengan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa flashcard berbasis etnopedagogi sebagai media pembelajaran. Hasil validator ahli materi mencapai 82%, ahli desain media 90% dan respon siswa 97%. Hal ini menunjukkan bahwa media flashcard mendapatkan penilaian yang sangat layak untuk digunakan pada pendidikan Pancasila materi keanekaragaman, hasil penelitian ini diharapkan memberikan inovasi media pembelajaran dan mendukung pendidikan karakter mencintai Tanah Air bagi siswa di MI Darul Ulum Tapen Jombang

Kata kunci: *Media Pembelajaran; Flashcard; Etnopedagogi*

Abstract

Pendidikan Pancasila has an important role in shaping students' national character and identity. In this context, the use of card media is able to visualize abstract concepts that are integrated with local wisdom in learning at Madrasah Ibtidaiyah and make learning more interesting and meaningful. This research aims to describe the results of flashcard media development and at the same time analyze the results of expert validation. This research method is development research with the development model used is the ADDIE model which has 5 stages, namely Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The subjects in this study were class IV MI Darul Ulum Tapen. Data was collected through questionnaires from validators, media design experts and material experts as well as students. Data were analyzed using qualitative descriptive analysis. This development research produced a product in the form of flashcard based on ethnopedagogy as a learning medium. The results of material expert validatrns reached 82%, media design experts 90% and student responses 97.%. This shows that the flashcard media received a very suitable assessment for use in Pancasila learning on diversity material in class IV MI Darul Ulum Tapen Jombang.

Keywords: *Learning Media; Flashcard; etnopedagogy*

PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan sikap serta keterampilan dalam mengeksplorasi kreativitas yang mencerminkan identitas nasional, yang diperkaya dengan nilai-nilai sosial dan budaya Indonesia (Noe et al., 2021). Pembelajaran pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia, cinta tanah air, serta memiliki kesadaran akan nilai-nilai kewarganegaraan. Sebagai bagian dari pendidikan dasar, pendidikan Pancasila mengajarkan nilai-nilai dasar Pancasila, konstitusi, serta hak dan kewajiban sebagai warganegara. Di dalam konteks Madrasah Ibtidaiyah, pembelajaran ini tidak hanya bertujuan membangun aspek kognitif, tetapi juga membentuk perilaku dan sikap sosial yang sesuai dengan ajaran agama dan budaya lokal. Oleh karena itu pendekatan inovatif dan kontekstual sangat diperlukan agar pembelajaran pendidikan Pancasila menjadi lebih relevan, menarik dan efektif.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk mencapai tujuan ini adalah penggunaan etnopedagogi dalam pembelajaran. Etnopedagogi adalah pendekatan yang berbasis pada kearifan lokal dan budaya masyarakat setempat.

Pendekatan ini menekankan pentingnya integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sosial dan budaya mereka.

Di Indonesia, yang kaya akan keberagaman budaya, etnopedagogi menjadi pendekatan yang sangat relevan. Pendekatan ini dapat membantu mempertahankan dan melestarikan kearifan lokal di tengah kehidupan yang semakin mengglobal yang seringkali menimbulkan ancaman bagi identitas budaya lokal. Penggunaan etnopedagogi ini sejalan dengan teori Ki Hajar Dewantara yang mempromosikan pendidikan berbasis kebudayaan dengan prinsip Tut Wuri Handayani, yang mengedepankan kebebasan, kearifan lokal, dan perkembangan karakter yang sejalan dengan etnopedagogi (Ruth, B., Novia, R., & Surhayati, 2023), selain itu etnopedagogi juga sejalan dengan Permendiknas No 22 Tahun 2006 bahwa satuan pendidikan dapat menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan budaya lokal. Kajian mengenai etnopedagogi sejalan dengan teori pendidikan multikultural dimana pendidikan harus mengakomodasi keberagaman budaya dan memberikan ruang untuk semua identitas budaya dalam pembelajaran (Berlian VA & Mursalim, 2015; Setyowati et al., 2024)

Hal tersebut menjadi tantangan dan tanggung jawab bagi guru untuk memberikan pengetahuan yang

relevan dengan kearifan lokal kepada peserta didik. Guru diharuskan memiliki keterampilan mengintegrasikan isu-isu kearifan lokal ke dalam pembelajaran di kelas, menghargai keberagaman budaya, dan memiliki kemampuan untuk menyelesaikan konflik berdasarkan prinsip keadilan (Sugara & Mutmainnah, 2020) dan terciptanya kesadaran multikultural di sekolah (Rofi'ah, 2017).

Salah satu bentuk pengintegrasian kearifan lokal dengan pendekatan etnopedagogi pada pembelajaran pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah adalah dengan menggunakan media flashcard. Flashcard adalah media berbentuk kartu yang umumnya berisi gambar, kata-kata atau informasi singkat yang digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep tertentu (Rahim, 2023).

Penelitian ini berusaha mengembangkan media pembelajaran berupa flashcard etnopedagogi. Flashcard etnopedagogi adalah flashcard yang dikembangkan dengan mengintegrasikan budaya dan kearifan lokal yang ada di Indonesia. Etnopedagogi dalam pengembangan ini dilandaskan atas fakta bahwa kearifan lokal dipandang sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan dan inovasi yang dapat dikembangkan (Shufa, 2018), selain itu mengembangkan media dengan etnopedagogi membantu peserta didik mengenal identitas dirinya sebagai bagian dari masyarakat lokal

(Winangun, 2020). Flashcard etnopedagogi dirancang dengan memasukkan unsur budaya lokal seperti adat istiadat, simbol-simbil tradisional, makanan khas daerah. Melalui cara tersebut siswa diharapkan memahami konsep dan juga penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan penelitian Ulyatul Avipa dkk (2023) menunjukkan bahwa peneliti berhasil mengembangkan media flashcard dengan kearifan lokal Suku Sasambo dengan prosentase 89% validasi ahli, uji coba sakala besar 96,11% dan respon guru sebesar 93,33% yang berarti media flashcard layak digunakan untuk menyampaikan materi makanan khas Suku Sasambo. Temuan penelitian Hidayatul Ngilmiah dkk (2022) menunjukkan bahwa peneliti telah mengembangkan media pembelajaran berupa monopoli berbasis etnopedagogi dengan rata-rata hasil validasi ahli 86% dan kriteria sangat valid (Ngilmiah et al., 2022). Selain itu, temuan penelitian Sumaryanto (2024) menunjukkan bahwa peneliti telah mengembangkan LKPD berbasis etnopedagogi melalui model PJBL dengan kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran (Sumaryanto et al., 2024). Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dikembangkan tersebut, belum ada yang melakukan penelitian secara spesifik tentang pengembangan media flashcard terintegrasi etnopedagogi. Oleh karenanya penelitian ini berupaya mengembangkan media pembelajaran

flashcard dengan mengintegrasikan konsep etnopedagogi, hal ini dilakukan sebagai upaya melakukan inovasi dengan menggunakan etnopedagogi sebagai bagian dari menghidupkan dan mengenalkan budaya lokal melalui pendidikan.

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media kartu berbasis etnopedagogi ini, membantu peserta didik dalam menjelaskan atau mengilustrasikan dan memvisualisasikan konsep-konsep keanekaragaman budaya dengan cara yang lebih mudah dicerna bertujuan agar peserta didik mampu mengenal lebih dalam keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan. Karena untuk sebagian peserta didik, pengalaman visual dan kontekstual dapat memperkuat pemahaman dan mempermudah mereka untuk mengingat informasi dengan lebih baik dan memahami konsep secara lebih mendalam.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa flashcard, menganalisa hasil validasi, hasil uji coba agar layak digunakan sebagai media pembelajaran yang bermuatan etnopedagogi bagi siswa usia madrasah ibtidaiyah.

METODE PENELITIAN

Artikel ini bertujuan untuk meneliti validitas media pengembangan flashcard berbasis etnopedagogi dengan partisipan dalam

penelitian ini adalah validator ahli media, ahli desain, ahli pembelajaran dan siswa kelas IV MI Darul Ulum Tapen Jombang. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan prosedur ADDIE yang terdiri dari tahapan menganalisa kebutuhan peserta didik, mendesain produk media flashcard,, mengembangkan produk media flashcard berbasis etnopedagogi, melakukan uji coba produk dan evaluasi (Maydiantoro, 2021; Sugiyono, 2020).

Data hasil validasi dan penggunaan produk didapatkan dari instrumen berupa angket. Hasil angket kemudian dianalisa dengan menggunakan analisa deksriptif kuantitatif dan kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media ajar dalam bentuk flashcard etnopedagogi. Proses pengembangan pada penelitian ini meliputi 5 tahapan yakni menganalisa, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan produk dan mengevaluasi produk.

Untuk lebih detail, berikut akan dipaparkan proses pengembangan produk dengan metode ADDIE. Tahapan analisa, analisa dalam penelitian ini berkaitan dengan pengguna media flashcard berbasis etnopedagogik, pengguna dalam penelitian ini adalah siswa usia 10 tahun yang berada pada tahap konkrit – operasional menurut

Piaget (Marinda, 2020), belajar melalui konteks budaya lokal dalam pembelajaran memudahkan siswa dalam mengkaitkan pengetahuan baru dengan konteks nyata. Menurut pandangan Vygotsky, siswa usia sekolah dasar juga akan lebih mudah memahami konsep jika disajikan dengan konteks yang berkaitan dengan pengalaman hidup siswa. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa usia Madrasah Ibtidaiyah berada pada fase konkrit dan kehadiran media flashcard berbasis etnopedagogik merupakan media ajar yang membantu siswa mendapatkan pengetahuan baru dari konteks nyata yang dekat dengan kehidupan harian siswa. Berikutnya adalah analisa materi dan kurikulum, produk berupa media flashcard dengan etnopedagogik disesuaikan dengan materi yang ada pada buku ajar kurikulum merdeka belajar kelas IV

tingkat SD/MI yakni materi keanekaragaman budaya.

Tahap berikutnya adalah menyusun desain media. Media didesain berupa kartu Flashcard etnopedagogi yang berbentuk kartu dengan materi keanekaragaman budaya yang kemudian diklasifikasikan menjadi beberapa tema yakni makanan, tarian, pakaian adat, rumah adat, dan nama Provinsi dan Ibukota yang ada di Indonesia. Pada bagian belakang kartu, terdapat desain yang berisi ringkasan informasi seputar fakta menarik atau yang disebut "fyi" (*for your information*). Kartu didesain berukuran 7x12 cm menggunakan kertas *Art Paper 310* gram bolak balik dengan 5 klasifikasi topik berbeda. Setiap klasifikasi terdiri dari 12 kartu sehingga total berjumlah 60 kartu. Untuk lebih detail desain media dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Desain Media Kartu



Gambar 2 Gambar Media Flashcard Etnopedagogi

DOI: <https://doi.org/10.37850/ibtida'><https://journal.faibillfath.ac.id/index.php/ibtida>

Pada tahapan berikutnya adalah proses pengembangan produk. Pengembangan produk dalam penelitian ini adalah proses validasi untuk mengesahkan dan menguji kebenaran produk dengan melibatkan ahli yang kompeten di bidang desain media dan penguasaan materi. Hasil validasi ahli materi didapatkan prosentase sebesar 82% dan hasil validasi ahli desain media didapatkan prosentase sebesar 90%. Berdasarkan hasil validasi kedua ahli tersebut media flashcard etnopedagogi dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah.

Pada proses uji validasi ahli ini juga didapatkan masukan ahli materi berupa tulisan "fyi" (*for your information*) untuk diperbesar dan karakter tulisan agar disesuaikan dengan usia anak. Sementara masukan dari ahli desain media berupa perbedaan warna flashcard sesuai

tema, penambahan logo kurikulum merdeka dan bentuk penulisan.

Tahapan keempat dalam proses pengembangan produk media ini adalah implementasi. Produk media ini diimplementasikan kepada 21 siswa kelas IV MI Darul Ulum Tapen Jombang dengan menggunakan model pembelajaran Kolaboratif. Model ini digunakan karena seluruh siswa dapat terlibat secara bersamaan dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. Model TGT ini juga mampu memberikan dampak positif pada partisipasi siswa di kelas dan sesuai dengan karakter siswa tingkat sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran dengan menggunakan permainan (Ula & Jamilah, 2023). Dari implementasi ini diperoleh prosentase skor sebesar 97%. Hasil tersebut didapatkan dengan perhitungan rumus skala Gutten untuk akumulasi peserta didik sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah Penilaian Seluruh Anak}}{\text{Jumlah Nilai Sempurna}} \times 100\%$$

Gambar 2 Rumus Skala Gutten

Berdasarkan gambar 2 tersebut dapat diketahui bahwa hasil implementasi produk media flashcard etnopedagogik mencapai kriteria 97,2%. Kriteria ini berada pada rentang 81-100% yang menunjukkan

bahwa produk flashcard etnopedagogik ini layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas IV MI Darul Ulum Tapen Jombang. Hasil penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh

Hidayatul Ngilmiah dan Aji Heru Muslim yang menunjukkan bahwa media monopoli yang telah dikembangkan dengan berbass etnopedagogi mendapatkan respon positif dari guru sebesar 87% dan respon siswa sebesar 95% yang berarti bahwa media tersebut berkeriteria sangat menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas (Muslim, 2023). Hasil yang sama juga ditunjukkan oleh penelitian dari Lalu Aldi bahwa media engklek monopoli yang telah dikembangkan pada pembelajaran IPAS mendapatkan hasil yang validasi sebesar 95% dan berkategori layak (Kusuma et al., 2024).

Tahapan terakhir dalam proses ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi dalam tahap ADDIE bukan langkah terakhir namun sebuah proses yan dilakukan secara berkesinambungan dalam setiap tahap ADDIE dengan tujuan memastikan kualitas dan relevansi media pembelajaran.

Media flashcard etnopedagogi merupakan media ajar cetak visual yang berisi materi keanekaragaman budaya pada kelas IV MI sesuai dengan kurikulum merdeka belajar. Flascard merupakan alat bantu belajar yang berbentuk kartu kecil berisi informasi, pengetahuan, gambar, simbol (Iswanti, 2021) yang dirancang untuk digunakan berulang-ulang dengan tujuan memfasilitasi pengetahuan siswa, pengenalan konsep dan peningkatan retensi memori siswa (Rahman et al., 2021)

yang digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas untuk keperluan pembelajaran.

Flashcard termasuk dalam bagian media pembelajaran grafis (Akbar et al., 2021). Hal ini karena flashcard merupakan media visual 2 dimensi yang menyajikan ide, konsep dan mengilustrasikan fakta agar pesan yang ingin disampaikan menjadi semakin menarik dan mudah diingat siswa (Rofi'ah & Mahsun, 2023; Susilana, 2009), selain itu menggunakan media grafis juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Febrianti, 2019).

Di dalam penyusunan media flashcard etnopedagogi ini didasarkan atas kebutuhan capaian pembelajaran siswa berupa capaian atensi, kognisi, afeksi dan kompensatori siswa (Surur, 2021). Bahwa dengan menggunakan media flashcard berbasis etnopedagogi perhatian siswa tentang budaya lokal, pemahaman siswa tentang keanekaragaman Indonesia, karakter mencintai *local cultural* serta kemampuan siswa memahami materi yang disajikan dengan teks secara visual dapat memberikan dampak positif bagi siswa. Dampak lain yang diharapkan setelah mengembangkan media ini adalah dapat menciptakan proses belajar yang kontekstual, relevan dan bermakna bagi siswa tidak hanya agar siswa memahami pengetahuan tetapi dapat membentuk karakter dan identitas budaya siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah : 1) Pengembangan media pembelajaran flashcard berbasis etnopedagogi dikembangkan dengan prosedur ADDIE, 2) Hasil Uji kelayakan dari validator ahli materi sebesar 82% dan ahli desain sebesar 90% dan uji implementasi media dengan peserta didik didapatkan hasil 97% yang berarti bahwa media flashcard berbasis etnopedagogi berkategori sangat valid sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan Pancasila pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat peneliti berikan adalah 1) Agar dilakukan penyempurnaan desain flashcard yang lebih interaktif dan menarik misal dengan menambahkan 3D, QR atau Video pembelajaran sehingga bisa memfasilitasi gaya belajar siswa baik visual, auditori dan kinestetik. 2) Agar media diterapkan pada sasaran pengguna yang lebih luas tidak hanya di satu madrasah. 3) melakukan integrasi nilai budaya lokal yang lebih beragam dan mendetail mencakup bahasa, cerita rakyat, seni tradisional agar siswa memahami budaya lokal secara lebih holistik. 4) Melakukan penelitian lanjutan tentang efektivitas media flashcard etnopedagogi dalam konteks yang berbeda dan menerapkannya dengan pembelajaran berbasis proyek.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46–56.
- Berlian VA, N., & Mursalim, M. (2015). *Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal*.
- Febrianti, F. (2019). Efektivitas penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 667–677.
- Iswanti, S. (2021). *PERBEDAAN EFEKTIFITAS PENYULUHAN TENTANG MENYIKAT GIGI MENGGUNAKAN FLASHCARD DAN FLIPCHART TERHADAP PENGETAHUAN PADA ANAK UMUR 6 SAMPAI 12 TAHUN*. Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.
- Kusuma, L. A. S., Tahir, M., & Sobri, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogi Sasak Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri 5 Banyumulek. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(3), 534–542.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Muslim, H. N. A. H. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS ETNOPEDEGOGI TEMA*

- 8 SUBTEMA 1 DI KELAS V SD NEGERI 2 PLIKEN. *Jurnal Pendidikan, Vol 14, No 1 (2023)*, 15–33.
<https://jp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JP/article/view/8076/4281>
- Ngilmiah, H., Muslim, A. H., & Irawan, D. (2022). MONOPOLI: INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ETNOPELAGOGI. *Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung IV*, 4(1).
- Noe, W., Hasmawati, H., & Rumkel, N. (2021). Pendidikan kewarganegaraan sebagai wahana pendidikan karakter menurut pemikiran Udin S. Winataputra. *Untirta Civic Education Journal*, 6(1).
- Rahim, B. (2023). *Media pendidikan*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh media flashcard dalam meningkatkan daya ingat siswa pada materi mufrodad Bahasa arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Rofi'ah, S. (2017). Persepsi Pendidik PAI tentang Pembelajaran Multikultural di Madrasah Ibtidaiyah Berbasis Pesantren. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 28–40.
- Rofi'ah, S., & Mahsun, A. (2023). Perancangan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Moderasi Beragama Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Prosiding Seminar Nasional Sains, Teknologi, Ekonomi, Pendidikan Dan Keagamaan (SAINSTEKNOPAK)*, 7, 17–23.
- Ruth, B., Novia, R., & Surhayati, H. (2023). Perspektif semboyan pendidikan ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani dalam kurikulum merdeka. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 3673-3678., 6(4).
- Setyowati, E., Purnaningsih, E., Saputri, W. A., Erawati, D. S., Rachmadanti, A., Indrawati, M., Husyain, W. L., Hikmawati, C. R., Hamzah, A., & Rosniwaty, S. P. (2024). *Best Practice Etnopedagogi di Sekolah Dasar*. Indonesia Emas Group.
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar: Sebuah kerangka konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1).
- Sugara, H., & Mutmainnah, F. (2020). Peran guru ppkn dalam membangun karakter bangsa sebagai respon dan tantangan abad ke-21. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(29), 16–30.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumaryanto, S., Hendratno, H., & Indarti, T. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnopedagogi Melalui Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 1301–1312.
- Surur, A. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Teori, Aplikasi dan Pulikasi*. K-Media.
- Susilana, R. dan R. C. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. CV Wacana Prima.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar

<https://journal.faibillfath.ac.id/index.php/ibtida>

Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.

Pembelajaran IPA SD. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 65–72.

Winangun, I. M. A. (2020). Media Berbasis Budaya Lokal dalam