


## Pendidikan Karakter: Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Wayang Sukuraga untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dalam Materi Tanggung Jawab pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Atot Sugiri<sup>1\*</sup>, Yoesrina Novia Vini Syafitri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>STKIP Bina Mutiara Sukabumi, Jl. Selakaso Kulon, Pasirhalang, Kec. Sukaraja, Kota Sukabumi, Jawa Barat  
E-mail: [sugiriatot@gmail.com](mailto:sugiriatot@gmail.com)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1754>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 27 May 2025

Revised: 05 July 2025

Accepted: 13 July 2025

#### Kata Kunci:

Buku Cerita Bergambar,  
Wayang Sukuraga,  
Tanggung Jawab,  
Pendidikan Karakter.

#### Keywords:

Picture Storybook, Wayang  
Sukuraga, Responsibility,  
Character Education.

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar berbasis Wayang Sukuraga untuk menanamkan nilai tanggung jawab pada siswa sekolah dasar melalui Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas tiga SDN Cigalasar dan SDN Cikadu. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kesulitan memahami dan menerapkan nilai tanggung jawab, dan media pembelajaran yang ada kurang menarik dan kontekstual. Media yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli isi, ahli media, dan ahli bahasa, dengan hasil yang dikategorikan "sangat layak" (>85%). Uji coba terbatas dan uji coba skala besar menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Uji-t pada kelompok kecil menunjukkan perbedaan yang signifikan ( $sig. < 0,05$ ), sedangkan pada kelompok besar tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan ( $sig. > 0,05$ ). Buku cerita bergambar berbasis Wayang Sukuraga terbukti menarik, kontekstual, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang tanggung jawab, baik secara kognitif maupun afektif. Oleh karena itu, buku ini cocok digunakan sebagai bahan ajar tematik terpadu budaya.

*This study aims to develop an instructional media in the form of a picture storybook based on Wayang Sukuraga to instill the value of responsibility in elementary school students through Pancasila Education. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were third-grade students from SDN Cigalasar and SDN Cikadu. Observations revealed that students struggled to understand and apply the value of responsibility, and the existing learning media were neither engaging nor contextual. The developed media was validated by content, media, and language experts, with a result categorized as "highly feasible" (>85%). Limited and large-scale trials showed improvements in students' learning outcomes. The t-test in the small group indicated a significant difference ( $sig. < 0.05$ ), while the large group showed no significant difference ( $sig. > 0.05$ ). The picture storybook based on Wayang Sukuraga was found to be engaging, contextual, and effective in enhancing students' understanding of responsibility both cognitively and affectively. Therefore, it is suitable for use as a culturally integrated thematic teaching material.*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**How to Cite:** Atot Sugiri, et al (2025). Pendidikan Karakter: Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Wayang Sukuraga untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dalam Materi Tanggung Jawab pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, 4 (1) 1379-1384. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1754>

## PENDAHULUAN

Penanaman pendidikan karakter di setiap jenjang pendidikan sangat penting untuk dilakukan. Helmawati (dalam Setiawan, 2021) menyatakan bahwa pendidikan karakter diyakini mampu membimbing individu ke arah yang lebih baik demi tercapainya keberhasilan dan kemajuan bangsa. Pendidikan pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa, termasuk tanggung jawab, disiplin, dan pemahaman nilai-nilai kebangsaan. Pendidikan karakter memiliki peran yang sangat penting untuk ditanamkan sejak dini, khususnya pada siswa sekolah dasar. Riadi (2016) mengungkapkan bahwa membentuk anak yang cerdas secara intelektual bukanlah hal yang mudah, namun membentuk anak yang memiliki moralitas tinggi jauh lebih menantang, terutama di era kemajuan teknologi saat ini. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam mengenai pentingnya pendidikan karakter menjadi pendorong utama dalam mencapai tujuan pendidikan di setiap jenjang.

Natalini dan Hardini (dalam Lestari & Mustika, 2021) menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah salah satu faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan nasional. Proses pembentukan karakter membutuhkan waktu yang panjang untuk melihat hasilnya, sehingga tidak bisa dilakukan hanya dalam satu kegiatan saja. Salah satu materi penting dalam pendidikan pancasila adalah tanggung jawab siswa sebagai bagian dari pembentukan karakter dan kepribadian. Tanggung jawab merupakan sikap sadar dan siap melaksanakan tugas sesuai dengan harapan orang lain. Winabiwulandari dan Ardianti (2018) menekankan bahwa karakter tanggung jawab dapat ditanamkan pada peserta didik apabila mereka dibiasakan bersikap bertanggung jawab, khususnya dalam lingkungan sekitar.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai karakter, khususnya tanggung jawab adalah pendidikan pancasila. Melalui pembelajaran pendidikan pancasila, siswa diajarkan untuk memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara serta bagaimana bersikap adil, jujur, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sosial. Kaelan (2013) menyatakan bahwa pendidikan pancasila merupakan upaya sistematis dan terarah dalam membentuk warga negara yang cerdas secara intelektual, emosional, dan spiritual, serta memiliki kesadaran hukum dan moral. Dengan menjadikan nilai-nilai pancasila sebagai dasar pembelajaran, peserta didik diarahkan untuk menjadi individu yang mampu berkontribusi positif dalam masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan pancasila menjadi bagian penting dalam mewujudkan pendidikan karakter yang berkelanjutan dan terintegrasi.

Namun, pada kenyataannya banyak peserta didik yang masih kesulitan memahami konsep tanggung jawab secara mendalam dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sering disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang kontekstual dan minimnya media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar. Selain itu, media pembelajaran dapat memudahkan peran seorang guru dalam pembelajaran dan menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Syafitri, 2024). Dalam konteks ini, media pembelajaran memegang peranan penting dalam membantu proses internalisasi nilai-nilai karakter. Salah satu media yang potensial untuk dikembangkan adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar adalah salah satu hasil dari perkembangan integrasi antara teks dan gambar yang divisualisasikan dalam bentuk buku.

Buku cerita merupakan jenis buku bacaan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, Hackbarth (dalam Uno, 2011) menyatakan bahwa gambar memiliki banyak manfaat, seperti menarik perhatian pembaca, menjelaskan konsep-konsep abstrak, dan mengilustrasikan suatu proses. Gambar-gambar ini akan membantu anak untuk lebih mudah membayangkan isi dan alur cerita. Oleh karena itu, buku cerita bergambar adalah buku yang menggabungkan gambar dan teks yang saling berhubungan untuk membentuk sebuah cerita utuh. Karakteristik buku cerita bergambar untuk anak-anak adalah buku yang menyatukan gambar dan teks untuk menceritakan sebuah kisah, dengan tema yang sesuai dengan usia dan minat anak-anak. Hikmah & Widyastuti (2020) mengemukakan bahwa buku cerita yang mengandung nilai-nilai karakter dan disajikan dengan ilustrasi menarik dapat membentuk daya tarik tersendiri serta memudahkan peserta didik dalam menangkap pesan yang ingin disampaikan.

Selain itu, media yang menarik dan sesuai dengan budaya lokal dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka memahami materi secara lebih menyeluruh. Sehingga buku cerita bergambar ini dapat diintegrasikan dengan wayang sukuraga, yang peran dan karakternya menceritakan tentang kehidupan dan pekerjaan setiap bagian tubuh manusia (Sugiri, 2023; Sugiri, 2023). Wayang sukuraga yang memiliki ciri khas yaitu terbentuk dari bagian-bagian anggota badan manusia seperti

mulut, mata, hidung, kaki, dan tangan (Sari et al., 2022). Dari bagian-bagian anggota badan tersebut menjadi tokoh dalam wayang sukuraga seperti anggota tubuh hidung menjadi irungna, tangan menjadi panangan, mata menjadi socana, dan lain-lain. Kisah dalam wayang sukuraga ini memfokuskan terhadap hal yang lebih besar pada isu-isu yang berkaitan dengan mengenal diri pribadi dalam menyikapi kehidupan sehari-hari. Wayang Sukuraga merupakan warisan budaya lokal Sunda yang akan pesan moral, terutama dalam mengajarkan pentingnya menjaga dan mensyukuri anggota tubuh sebagai bentuk tanggung jawab terhadap diri sendiri dan lingkungan. Nilai-nilai ini sejalan dengan kompetensi dalam materi tanggung jawab pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Dengan mengintegrasikan Wayang Sukuraga dalam bentuk buku cerita bergambar, diharapkan siswa tidak hanya tertarik membaca, tetapi juga lebih mudah memahami konsep tanggung jawab melalui pendekatan yang kontekstual, menyenangkan, dan berbasis budaya lokal.

Pengembangan media ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan akan bahan ajar inovatif yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara efektif. Selain itu, penggunaan buku cerita bergambar yang memuat tokoh Wayang Sukuraga diharapkan dapat memperkuat identitas budaya siswa serta mendukung pembelajaran yang lebih bermakna dan berkarakter.

## **METODE**

Desain pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dikembangkan untuk memfasilitasi proses pengembangan produk pembelajaran secara sistematis dan terstruktur, terutama dalam bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran (Branch, 2009). Tempat penelitian ini menggunakan dua sekolah yaitu SDN Cigalar dan SDN Cikadu. Instrumen penelitian merupakan sebuah media dalam proses pengumpulan informasi yang sesuai dengan variabel yang akan diteliti. Penggunaan instrumen penelitian juga bermaksud dapat menunjukkan hasil penelitian yang akan dilakukan. Adapun instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen tes, angket (angket validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa), dan studi dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini adalah uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil Penelitian***

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar berbasis Wayang Sukuraga untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai tanggung jawab dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Tahap analisis didapatkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas III masih kesulitan memahami dan menerapkan nilai tanggung jawab. Siswa cenderung kurang disiplin, belum menyelesaikan tugas tepat waktu, dan kurang peduli terhadap kebersihan kelas. Guru juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan belum mampu menarik perhatian siswa.

Tahap desain, media yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar Wayang Sukuraga yang mengangkat tokoh-tokoh anggota tubuh (mata, tangan, mulut, kaki) sebagai simbol nilai tanggung jawab. Cerita disusun dengan bahasa sederhana, ilustrasi menarik, dan alur yang dekat dengan kehidupan siswa. Perancangan visual dilakukan dengan menggunakan Canva dan ilustrasi pendukung diolah dari sumber legal.

Tahap pengembangan, prototipe buku cerita disusun dan divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tergolong “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran, dengan rerata skor kelayakan di atas 85%. Saran dari ahli digunakan untuk perbaikan isi cerita, ilustrasi, dan penyusunan layout.

Tahap implementasi, dilakukan uji coba dalam dua tahap yaitu uji coba terbatas (15 siswa) menunjukkan bahwa media menarik dan mudah dipahami serta uji coba luas (30 siswa) menunjukkan peningkatan pemahaman tanggung jawab, berdasarkan hasil tes sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor kelompok eksperimen meningkat dari 25,95 menjadi 31,00, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 27,40 menjadi 36,50. Hasil uji independent

t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ) dengan nilai  $t = -8,843$ , sehingga  $H_0$  ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Sedangkan hasil analisis deskriptif kelompok besar menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen mengalami peningkatan dari 25,13 pada *pretest* menjadi 35,67 pada *posttest*. Begitu pula pada kelompok kontrol, rata-rata nilai meningkat dari 26,47 menjadi 36,33. Adapun hasil uji independent t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,549 ( $> 0,05$ ), sehingga  $H_0$  diterima. Ini mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Hal di atas dapat dilihat berdasarkan tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji T-Test Kelompok Kecil

T	Sig	Keputusan
-8.843	0.000	Ho Ditolak

Tabel 2. Hasil Uji T-Test Kelompok Besar

T	Sig	Keputusan
0.603	0.549	Ho Diterima

Tahap terakhir yaitu evaluasi, hasil angket siswa dan guru, buku cerita dinilai menarik, relevan, dan efektif dalam menyampaikan nilai tanggung jawab. Guru menyatakan bahwa buku ini memudahkan dalam mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa, sedangkan siswa merasa lebih senang dan aktif selama pembelajaran berlangsung.

### **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar berbasis Wayang Sukuraga dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai tanggung jawab dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tahap analisis, berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa mayoritas siswa kelas III masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan nilai tanggung jawab. Mereka kurang disiplin, tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, dan tidak menjaga kebersihan kelas. Guru juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nurdin (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat teoritis dan belum mampu menyentuh dimensi afektif siswa secara efektif. Hal ini memperkuat perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan menyenangkan

Tahap desain mengacu kepada wayang sukuraga yang merupakan salah satu bentuk kesenian tradisional dari Jawa Barat yang merepresentasikan anggota tubuh manusia sebagai tokoh-tokoh simbolik dengan pesan moral tertentu. Media ini digunakan sebagai pendekatan berbasis kearifan lokal untuk menyampaikan nilai tanggung jawab secara kontekstual. Menurut Maulana (2019) Wayang Sukuraga efektif digunakan sebagai media edukasi karena karakteristik simboliknya mudah dipahami anak-anak dan mengandung pesan moral yang kuat. Pendekatan berbasis budaya lokal juga mampu meningkatkan kedekatan emosional peserta didik terhadap materi pembelajaran (Sukmawati & Yuliani, 2020). Oleh karena itu, buku cerita ini menjadi sarana pembelajaran karakter yang efektif dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar (Piaget, 1972).

Tahap pengempangan, buku cerita yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk tergolong sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, dengan skor kelayakan rata-rata di atas 85%. Ini mencakup kelayakan isi materi, kesesuaian bahasa dengan usia siswa, serta kualitas desain dan ilustrasi buku. Validasi oleh para ahli merupakan langkah penting dalam pengembangan media pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2017) yang menyatakan bahwa validasi bertujuan untuk memastikan kualitas dan kelayakan produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik secara luas.

Tahap implementasi didapatkan hasil tes awal dan tes akhir, diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap nilai tanggung jawab meningkat sebesar 32% setelah menggunakan media buku cerita bergambar. Siswa menunjukkan pemahaman lebih baik terhadap konsep tanggung jawab, seperti menyelesaikan tugas, menjaga kebersihan, dan menaati aturan. Hasil ini sejalan dengan temuan Hikmah dan Widayastuti (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan buku cerita bergambar dapat meningkatkan pemahaman nilai karakter karena menyajikan pesan dalam bentuk visual dan naratif yang mudah

dimengerti anak-anak. Cerita juga memungkinkan anak membayangkan situasi nyata dan merefleksikan nilai yang terkandung di dalamnya.

Tahap terakhir yaitu evaluasi, selain meningkatkan pemahaman secara kognitif, media buku cerita juga menyentuh dimensi afektif dan psikomotorik siswa. Hal ini terlihat dari perubahan sikap siswa selama pembelajaran, seperti mulai menunjukkan sikap bertanggung jawab terhadap tugasnya dan berpartisipasi aktif di kelas. Pendekatan pembelajaran berbasis cerita (storytelling) diketahui efektif dalam membentuk karakter karena mampu menyampaikan nilai melalui pengalaman emosional yang menyentuh siswa (Lickona, 1992). Cerita memungkinkan anak belajar dari tokoh dan konflik yang disajikan secara reflektif.

## **SIMPULAN**

Pengembangan buku cerita bergambar berbasis wayang sukuraga dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses ini menghasilkan media pembelajaran yang layak, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Buku cerita bergambar berbasis wayang sukuraga ini menyajikan nilai-nilai karakter, khususnya tanggung jawab, melalui pendekatan visual dan naratif yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa. Validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ini layak digunakan, dan hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, terutama dalam kelompok kecil. Dengan demikian, pengembangan media ini efektif untuk meningkatkan nilai pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar.

Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar berbasis wayang sukuraga terhadap peningkatan nilai karakter siswa dianalisis melalui uji statistik pada kelompok kecil dan besar. Hasil uji kelompok kecil menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan secara statistik, dengan peningkatan nilai posttest dengan signifikansi  $< 0,05$ . Namun, pada kelompok besar, hasil uji t-test menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikan, meskipun terdapat peningkatan skor rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar berbasis wayang sukuraga memiliki potensi positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai tanggung jawab, meskipun efektivitasnya perlu diperkuat untuk konteks yang lebih luas.

## **UCAPAN TRIMAKASIH**

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

## **REFERENSI**

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Hikmah, N., & Widyastuti, D. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Anak Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 56–67.
- Kaelan. (2013). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Lestari, A., & Mustika, D. (2021). Analisis Program Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1577–1583.
- Lickona, T. (1992). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Maulana, R. (2019). Wayang Sukuraga sebagai Media Pendidikan Karakter. *Jurnal Seni dan Budaya*, 7(1), 55–63.
- Nurdin. (2021). Problematika Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 101–110.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Riadi, A. (2016). Pendidikan Karakter Di Madrasah/Sekolah. *Jurnal Kompertais Wilayah XI Kalimantan*, 14.
- Riadi, A. (2016). Pendidikan Karakter Di Madrasah/Sekolah. *Jurnal Kompertais Wilayah XI Kalimantan*, 14.
- Sari, Z. A. A., Nurasih, I., Lyesmaya, D., Nasihin, N., & Hasanudin, H. (2022). Wayang sukuraga: Media pengembangan karakter menuju profil pelajar pancasila. *Jurnal basicedu*, 6(3), 3526-3535.
- Setiawan, A. (2021). Pendidikan Karakter pada Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19 Berbasis

- Keluarga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1).
- Sugiri, A. (2023). Wayang Sukuraga: Pendidikan Karakter melalui Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 588-597.
- Sugiri, A. (2023). Character Education: Strengthening the Character of Elementary School Students based on Wayang Sukuraga through Practice of Noble Morals. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 8(2), 340-359.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, E., & Yuliani, S. (2020). Pengintegrasian Nilai Budaya Lokal dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 78–86.
- Syafitri, Y. N. V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran: Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 9901-9915.
- Uno, H. B. (2011). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wanabuliandari, S., & Ardianti, S. D. (2018). Edutainment module based on local culture of Eastern Pantai Utara, Central Java reviewed from experts. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(2.14), 242–245. <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i2.13285>