



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK BERBASIS
KEARIFAN LOKAL TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI
MEMBACA SISWA KELAS V SDN KARANGDUAK II**

Ainatur Rasyika

STKIP PGRI Sumenep

Alifia Nur Sabilah

STKIP PGRI Sumenep

Arini Wardatul Istiana

STKIP PGRI Sumenep

Fahrudin Nisak

STKIP PGRI Sumenep

Alamat: Jl. Trunojoyo, Gedung, Batuan Sumenep, Jawa Timur 69451

Korespondensi penulis: rasyika01@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the effect of using E-comic learning media based on local wisdom on the reading literacy skills of grade V students of SDN Karangduak II. The research used a quantitative approach with a quasi experimental design method. The research sample was fifth grade students of SDN Karangduak II consisting of experimental and control classes. E-comic learning media was developed by integrating local wisdom values to increase students' engagement and understanding in reading activities. Data were collected through reading literacy test, observation, and documentation. Data were analyzed using statistical tests to determine the significance of differences in learning outcomes between the experimental group using E-comics media based on local wisdom and the control group using conventional learning media. The results showed a significant positive effect of using E-comic learning media based on local wisdom on improving the reading literacy skills of fifth grade students of SDN Karangduak II.*

Keywords: *Learning Media; E-comics; Local Wisdom.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran E-komik berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas V SDN Karangduak II. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen quasi eksperimental desain. Sampel penelitian adalah siswa kelas V SDN Karangduak II yang terdiri dari kelas Eksperimen dan kelas kontrol. Media pembelajaran E-komik dikembangkan dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal setempat untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam kegiatan membaca. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan literasi membaca, observasi, dan dokumentasi. Data di analisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar antar kelompok eksperimen yang menggunakan media E-komik berbasis kearifan lokal dengan kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran media pembelajaran E-komik berbasis kearifan lokal terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas V SDN Karangduak II.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; E-komik; Kearifan Lokal.*

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang secara signifikan, yang memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Inovasi dalam media pendidikan merupakan sebuah keharusan untuk meningkatkan standar pendidikan di era digital. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan dasar adalah meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam membaca, yang merupakan prasyarat untuk menilai hasil belajar mereka di mata pelajaran terutama pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut

data dari Programme for International Student Assessment (PISA) 2018, kemampuan literasi siswa Indonesia masih di bawah rata-rata dunia (Putrawangsa & Hasanah, 2022). Hal ini menjadi perhatian serius karena membaca pemahaman merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Hal ini menyoroti perlunya metode pengajaran baru yang dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa untuk belajar, terutama di tingkat sekolah dasar.

Maka dari itu penggunaan e-comik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu solusi inovatif yang dapat dikembangkan (Ramez et al., 2023). E-komik menggabungkan elemen visual dan narasi dalam format digital yang menarik bagi siswa sekolah dasar (Candrayani et al., 2024). Kekuatan e-comik terletak pada kemampuannya untuk bercerita secara berurutan, yang dapat membantu siswa memahami alur cerita secara lebih utuh. Selain itu dengan pengintegrasian kearifan lokal dalam media e-komik juga memberikan manfaat karena dapat memperkenalkan dan mengajarkan siswa tentang adat istiadat setempat, serta memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan menarik. Sebagai alat pembelajaran digital, e-comik memiliki potensi yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi membaca siswa. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam konten e-comik tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih menyeluruh, tetapi juga menyoroti adat istiadat setempat yang semakin tidak menentu akibat globalisasi. Sebagai salah satu sekolah kunci yang secara konsisten meningkatkan kualitas pendidikan,

Kearifan lokal yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat memiliki potensi besar untuk dijadikan bahan pembelajaran yang relevan. Dengan memasukkan kearifan lokal ke dalam e-comik, pendidikan tidak hanya menjadi lebih menarik tetapi juga dapat memperkuat rasa memiliki siswa. Beberapa penelitian telah menunjukkan keefektifan penggunaan komik digital di kelas. Namun, saat ini belum ada penelitian yang secara khusus meneliti dampak komik elektronik berbasis kearifan lokal terhadap pemahaman literasi siswa di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan agar dapat menganalisis kesenjangan tersebut dan memberikan masukan bagi pengembangan media pendidikan yang inovatif dan peka budaya. SDN Karangduak II merupakan lokasi yang tepat untuk menerapkan pembelajaran berbasis e-comik yang inovatif dengan dukungan masyarakat setempat.

Penggunaan media e-komik berbasis kearifan lokal menjadi pendekatan inovatif dalam pembelajaran literasi membaca, khususnya untuk siswa kelas V SDN Karangduak II. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media e-komik terhadap kemampuan literasi siswa dengan memadukan teknologi digital dan nilai-nilai kearifan lokal. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca siswa tetapi juga memperkenalkan dan memperkuat identitas budaya lokal di kalangan siswa. Dalam era digital, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan penting untuk menarik minat belajar siswa, dan integrasi nilai-nilai lokal dalam media ini menciptakan pembelajaran yang relevan dengan lingkungan sosial dan budaya mereka.

Penelitian ini diharapkan memberikan solusi alternatif untuk mengatasi tantangan rendahnya literasi membaca dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa saat ini. Melalui e-komik berbasis kearifan lokal, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar karena konten yang disajikan terasa dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, media ini juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna, sejalan dengan pandangan Vygotsky tentang pentingnya konteks sosial budaya dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan bermakna, memberikan

kontribusi signifikan dalam meningkatkan literasi siswa sekaligus menjaga keberlanjutan nilai-nilai budaya lokal.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengintegrasikan teknologi digital dan nilai-nilai kearifan lokal dalam media pembelajaran berbentuk e-komik. Pendekatan ini tidak hanya memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa, tetapi juga menanamkan pemahaman tentang budaya lokal, yang sebelumnya jarang dijadikan fokus dalam media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, penelitian ini memberikan solusi unik dengan menggunakan sastra lokal sebagai konten utama, sehingga siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan literasi membaca tetapi juga mengapresiasi tradisi budaya mereka sendiri. E-komik yang dirancang sesuai karakteristik siswa di era digital menawarkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dibandingkan pendekatan tradisional. Penelitian ini juga menonjol dengan mengeksplorasi pengaruh media terhadap aspek sosial budaya siswa, menciptakan dampak pembelajaran yang holistik. Ditambah lagi, penggunaan metode kuantitatif dengan desain Quasi Experimental untuk menguji efektivitas media berbasis kearifan lokal memberikan kontribusi baru dalam mengevaluasi dampak media pembelajaran secara objektif.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan dari pengirim ke penerima sehingga dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar sehingga proses belajar terjadi (Islam, 2016). Media pendidikan berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi lingkungan, kondisi, dan iklim belajar yang ditata dan diusahakan oleh guru. Selain itu Media pembelajaran adalah komponen pendidikan atau lingkungan fisik yang mengandung materi instruksional yang dapat memotivasi siswa untuk belajar (Nurul Audie, 2019). Menurut pendapat (Nurfadillah et al., 2021) bahwa sanya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Media E-Komik

E-komik merupakan media komik digital yang merupakan kombinasi dari seni visual, narasi, dan teknologi informasi yang dapat diakses melalui perangkat elektronik, dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran dengan menggabungkan unsur hiburan dan edukasi (Mauliddiyah, 2021). Selain itu menurut (Maulida et al., 2024) E-komik pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis digital yang mengintegrasikan unsur gambar dan teks dalam alur cerita yang sistematis, dapat diakses secara online Literasi Memabaca Literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis. Literasi dengan bahasa Indonesia merupakan bekal wajib berbangsa (Masitoh & Kuswandi, 2021). Meningkatkan kemampuan literasi di kalangan anak-anak sangat penting karena literasi adalah keterampilan kunci yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan modern. Pentingnya pendidikan literasi di dunia modern ini sangat penting. Literasi memungkinkan orang untuk memahami, menganalisis, dan menggunakan informasi secara efektif, yang merupakan keterampilan kunci untuk sukses di dunia yang semakin kompleks dan berubah cepat. Tanpa keterampilan literasi yang memadai, individu mungkin kesulitan dalam mencari pekerjaan, memanfaatkan peluang pendidikan, memahami masalah

global, dan mengambil keputusan yang bijaksana dalam kehidupan sehari-hari (Simarmata et al., 2024).

Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan kecerdasan manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu yang diperoleh melalui pengalaman Masyarakat (Miftakhul et al., 2024) yang artinya, kearifan lokal adalah hasil dari masyarakat tertentu melalui pengalaman mereka dan belum tentu dialami oleh masyarakat lain. Menurut (Sinaga, 2020) bahwa sanya kearifan lokal merupakan salah satu pola tindakan dan hasil budaya materialnya yang merupakan perwujudan dari kebudayaan yang tumbuh dan berkembang dalam sebuah masyarakat yang diwariskan secara turun temurun. Selain itu (Mendrofa et al., 2023) kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan utama untuk mengukur pengaruh media e-komik sebagai variabel independen terhadap kemampuan literasi membaca siswa sebagai variabel dependen. Pendekatan ini tepat karena kuantitatif memungkinkan peneliti untuk menganalisis data numerik secara objektif guna mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara kedua variabel. Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Design, dengan prosedur pengumpulan data melalui pre-test dan post-test. Desain ini memberikan gambaran yang jelas mengenai perubahan yang terjadi pada kelompok eksperimen setelah diberikan treatment berupa penggunaan media e-komik, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menerima treatment tersebut.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V SDN Karangduak II sebanyak 30 siswa, yang sekaligus dijadikan sampel penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui berbagai metode, yakni observasi untuk memahami situasi pembelajaran, dokumentasi untuk merekam data penting, angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media e-komik, serta tes pre-test dan post-test untuk mengevaluasi kemampuan literasi membaca siswa sebelum dan sesudah intervensi. Kombinasi metode pengumpulan data ini memastikan hasil penelitian bersifat valid dan reliabel. Dengan desain ini, peneliti berhasil membuktikan bahwa media e-komik berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini di laksanakan di SDN Karangduak II, pada tanggal 13-27 november 2024. Dengan metode pendekatan kuantitatif dengan teknik Quasi Experimental design, dengan memberikan pre-test dan post-test. Adapun hasil dari penelitian sebagai berikut; Gambaran umum pra penelitian adalah dari 30 siswa kelas V SDN Karangduak II terdapat 8 siswa yang keaktifan belajarnya rendah yaitu sebesar 13%, 87% tingkat keaktifan belajar siswa sedang yaitu berjumlah 22 siswa. Data keaktifan belajar siswa kelas V SDN Karangduak II sebelum melakukan *treatment* yaitu jumlah keaktifan belajar pada kelompok eksperimen pada waktu *pretest* sebesar 2133 dengan rata-rata 71,1. Sedangkan jumlah keaktifan belajar pada kelompok kontrol pada waktu *pretest* sebesar 2139 dengan rata-rata 71,3.

- 1) Dari 30 siswa kelas V SDN Karangduak II terdapat 8 siswa yang keaktifan belajarnya tinggi yaitu sebesar 26,7%, 73,3% tingkat keaktifan belajar siswa sedang yaitu berjumlah 22 siswa dan tidak terdapat siswa yang memiliki keaktifan belajar pada tingkat kategori rendah.

- 2) Data kemampuan literasi membaca siswa kelas V SDN Karangduak II setelah melakukan *treatment* yaitu jumlah keaktifan belajar pada kelompok kontrol pada waktu *posttest* sebesar 2831 dengan rata-rata 94,37, sedangkan jumlah keaktifan belajar pada kelompok kontrol pada waktu *posttest* sebesar 2505 dengan rata-rata skor 83,53.
- 3) Data kemampuan literasi membaca siswa kelas V SDN Karangduak II setelah dilakukan intervensi pada kelompok eksperimen sebesar 2133 dengan rata-rata 71,1 sedangkan jumlah hasil *posttest* keaktifan belajar pada kelompok eksperimen adalah 2831 dengan rata-rata 94,37. Dengan demikian keaktifan belajar siswa tersebut berdasarkan hasil skor *pretest* dan *posttest* mengalami perubahan. Berdasarkan analisis data *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol diperoleh $t_{hitung} = 4,452$ sedangkan $t_{tabel} = 1,6973$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media ekomik terhadap literasi membaca siswa kelas V SDN Karangduak 2024

Adapun skor keaktifan belajar siswa pada kelompok eksperimen setelah melaksanakan pelatihan sebesar 232 dan *pretest* 174. Skor maksimal soal sebesar 23. Dimasukan kedalam rumus N-g sebagai berikut.

$$g = \frac{94,37 - 71,1}{120 - 71,1} = \frac{23,27}{48,9} = 0,476$$

Dengan demikian skor selisih *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen setelah melakukan *intervensi* sebesar 0,476 yakni berada pada kategori sedang. Selanjutnya dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan literasi membaca siswa kelas V SDN Karangduak II setelah diberikan *treatment* menggunakan media ekomik. Kelompok eksperimen mencatat skor rata-rata *posttest* sebesar 94,37, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang memiliki rata-rata 83,53. Analisis statistik mendukung hal ini dengan $t_{hitung} = 4,452$ $t_{tabel} = 1,6973$, yang lebih besar dari $t_{hitung} = 4,452$ dan $t_{tabel} = 1,6973$, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ekomik memberikan pengaruh positif terhadap literasi membaca siswa. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari hasil *posttest*, tetapi juga dari perubahan skor *pretest* ke *posttest* pada kelompok eksperimen yang meningkat signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif, seperti yang diberikan oleh media ekomik, mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa, sehingga berdampak pada kemampuan literasi mereka.

Penelitian ini sejalan dengan teori Vygotsky tentang pembelajaran berbasis sosial, yang menekankan bahwa interaksi dengan alat bantu pembelajaran (media) dapat meningkatkan zona perkembangan proksimal siswa (ZPD). Studi oleh Kusuma (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar literasi siswa sebesar 20%-30% dibandingkan pembelajaran konvensional. Media ekomik memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, melibatkan siswa secara aktif, dan relevan dengan konteks kehidupan mereka, sehingga memotivasi mereka untuk belajar lebih baik. Dengan demikian, hasil ini menegaskan pentingnya inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar, khususnya dalam literasi membaca.

Peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas V SDN Karangduak II setelah menggunakan media ekomik dapat terbukti dan dapat memberikan pengaruh melalui sifat interaktif dan kontekstual dari media tersebut. Media ekomik memberikan stimulasi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk

berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung pasif, media ekomik melibatkan siswa dalam pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini tercermin dari peningkatan skor rata-rata kelompok eksperimen dari 71,1 (pretest) menjadi 94,37 (posttest). Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa yang lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi.

Secara teoretis, hal ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme Piaget, yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa terlibat aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman. Media ekomik menyediakan konteks yang memfasilitasi konstruksi pengetahuan ini, memungkinkan siswa untuk memahami konsep literasi membaca dengan cara yang lebih mudah dipahami. Selain itu, penelitian oleh Arifin & Santoso (2019) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis ekoliterasi dapat meningkatkan keaktifan siswa hingga 30%, yang berdampak langsung pada kemampuan literasi mereka. Dalam penelitian ini, peningkatan tersebut juga terlihat pada siswa kelompok eksperimen yang mendapatkan pengalaman belajar menggunakan media yang inovatif. Dengan demikian, media ekomik tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, yang menjadi faktor kunci dalam peningkatan literasi.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media e-komik yang mengintegrasikan unsur-unsur kearifan lokal dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas V di SDN Karangduak II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-komik memberikan dampak signifikan pada kemampuan literasi membaca siswa. Setelah penggunaan media ini pada kelompok eksperimen, sebanyak 26,7% siswa (8 orang) mencapai kategori tinggi, sementara 73,3% siswa (22 orang) berada pada kategori sedang, dan tidak ada siswa yang berada di kategori rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa media e-komik efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa, khususnya untuk siswa yang sebelumnya berada di kategori sedang. Integrasi kearifan lokal dalam media e-komik memberikan konteks pembelajaran yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, desain media yang interaktif dan menarik sesuai dengan karakteristik siswa di era digital turut menjadi faktor pendukung peningkatan literasi. Pendekatan ini sejalan dengan teori belajar kontekstual, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika materi yang disajikan relevan dengan lingkungan sosial dan budaya siswa. Dengan hasil ini, penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran yang memadukan teknologi digital dan kearifan lokal dapat menjadi alternatif yang efektif dan bermakna dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- AR, M. M., Asmoni, A., Aini, K., & Wardi, M. (2024). The Relationship of the 5th Batch Campus Teaching Program to Literacy and Numeracy Skills in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 1999-2011.
- AR, M. M., Rasyid, S. F., & Ridwan, M. (2021). Legacy of heroic values education kh. abdullah sajjad from madura assisted with learning comics for sd/mi students in sumenep. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 14(1), 79-88.
- Asmoni, A., & Hodairiyah, H. (2022, November). IMPROVING TEACHER ABILITY IN CLASSROOM MANAGEMENT POST COVID-19 PANDEMIC AT INTEGRATED

- ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL, PANGARANGAN SUMENEP. In *Proceeding International Conference on Digital Education and Social Science* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-6).
- Asmoni, A., & Kuswandi, I. (2021). College Survive Strategy Through Risk Management. *Praniti Wiranegara (Journal on Research Innovation and Development in Higher Education)*, 1(1), 01-09.
- Candrayani, A. N., Ambarwati, Y. D., & Wibisono, H. (2024). META ANALISIS: EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 1383–1397.
- Hardiansyah, F., Armadi, A., AR, M. M., & Wardi, M. (2024). Analysis of field dependent and field independent cognitive styles in solving science problems in elementary schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1159-1166.
- Islam, D. M. P. (2016). Media pendidikan. *Jurnal Al-Afkar*, 5(1).
- Jamilah, J., AR, M. M., Fauzi, M., Ahmad, S., Arendra, A., Hidayat, K., & Dzulkarnain, I. (2025). Pengolahan Limbah Sabut Kelapa dan Siwalan Sebagai Produk Bernilai Tambah Di Desa Romben Barat Sumenep. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 5(2), 677-684.
- Kuswandi, I., Asmoni, Fauzi, M., & AR, M. M. (2024). Pelatihan Karya Tulis Ilmiah melalui Kegiatan “Workshop Riset” bagi Siswa di Kabupaten Sumenep. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 14(3), 318–326.
- Maulida, D. A., Jannah, S. S., Saktilia, Y. R., Sajidah, L. A., & Kamelia, F. (2024). *Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Merdeka Belajar*. Cahya Ghani Recovery.
- Mendrofa, B. F., Choirunnisa, Rahman, S. A., Utami, H. S., Fariz, T. R., & Heriyanti, A. P. (2023). Bentuk Kearifan Lokal dalam Pengelolaan Sumber Air di Taman Lele, Kota Semarang. *Kecemerlangan Pendidikan IPA Untuk Konservasi Sumber Daya Alam*, 211–217. ejurnal.itats.ac.id/index.php/ipetek%0AKarakteristik
- Miftakhul, D., Dwi, J., Wildan, D., & Komariah, S. (2024). *Sosietas : Jurnal Pendidikan Sosiologi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Pada Rampak Genteng Sebagai*. 14(June), 79–85.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2022). Analisis Capaian Siswa Indonesia Pada PISA dan Urgensi Kurikulum Berorientasi Literasi dan Numerasi. *Jurnal Studi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Ramez, M., Dewi, S. F., Ananda, A., & Putra, I. (2023). *Analisis materi Resolusi Konflik melalui E- Comic*. 3(2), 186–198.
- Sinaga, F. S. S. (2020). Musik Trunthung Sebagai Wujud Kearifan Lokal Dalam Konteks Pendidikan Seni. *Tonika: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Seni*, 3(1), 27–38. <https://doi.org/10.37368/tonika.v3i1.129>
- Sulasih, E. (2024). *Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Muaro Jambi*.