

**PENGEMBANGAN MEDIA CARD MATCH
DALAM PEMBELAJARAN MENGENAL AKSARA SUNDA
PADA SISWA KELAS V SD**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Yuda Andika Prayoga

2007354

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS TASIKMALAYA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *CARD MATCH*
DALAM PEMBELAJARAN MENGENAL AKSARA SUNDA
PADA SISWA KELAS V SD**

Oleh
Yuda Andika Prayoga

diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Yuda Andika Prayoga
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

YUDA ANDIKA PRAYOGA

PENGEMBANGAN MEDIA *CARD MATCH*
DALAM PEMBELAJARAN MENGENAL AKSARA SUNDA
PADA SISWA KELAS V SD

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Resa Respati, M.Pd.

NIP 198505022014041001

Pembimbing II



Dwi Alia, S.Pd., M.Pd.

NIP 920200119881113201

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd.

NIP 198006222008011004

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *card match* sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Sunda di tingkat sekolah dasar mengenai materi aksara Sunda. Penelitian ini didasari oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kebutuhan untuk mengevaluasi kesesuaian media pembelajaran *card match* dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media *card match* dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan, serta minat siswa dalam pembelajaran. Selain itu, hasil studi pendahuluan mengungkapkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu berpasangan guna mendukung efektivitas pembelajaran di tingkat SD. Dengan demikian, pengembangan media ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif serta pendekatan *Design-Based Research* (DBR) untuk merancang dan mengevaluasi media pembelajaran. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan kuesioner, kemudian dianalisis menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor 94%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak", sementara ahli media memberikan skor 96%, juga termasuk dalam kategori "sangat layak". Selain itu, hasil tanggapan siswa terhadap angket menunjukkan skor rata-rata 90% dengan kategori "sangat layak", sedangkan tanggapan guru terhadap angket menghasilkan skor rata-rata 92%, juga dalam kategori "sangat layak". Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran *card match* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran aksara Sunda pada tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Aksara Sunda, *Card Match*, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to develop card match instructional media as a learning aid for teaching Bahasa Sunda at the elementary school level, specifically focusing on Sundanese script materials. The research is motivated by several factors, one of which is the need to evaluate the suitability of card match instructional media with the characteristics of elementary school students. Previous studies have also demonstrated that the use of card match media can enhance learning outcomes, student engagement, and interest in learning activities. Furthermore, preliminary studies reveal a need for the development of paired card media to support the effectiveness of learning at the elementary level. Accordingly, the development of this media is expected to contribute significantly to improving the quality of the learning process in elementary schools. This study employs a qualitative approach as well as a Design-Based Research (DBR) methodology to design and evaluate the instructional media. Research data were collected through observations, interviews, document analysis, and questionnaires, and were subsequently analyzed using qualitative and quantitative methods. The validation results indicate that subject matter experts assigned a score of 94%, categorized as "highly appropriate," while media experts assigned a score of 96%, also categorized as "highly appropriate." Additionally, student responses to the questionnaire yielded an average score of 90%, categorized as "highly appropriate," and teacher responses to the questionnaire produced an average score of 92%, likewise categorized as "highly appropriate." Based on these findings, the card match instructional media is deemed highly appropriate for use in teaching Sundanese script at the elementary school level.

Keywords: Sundanese Script, Card Match, Elementary School

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1. Media Pembelajaran	9
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	10
2.1.3. Fungsi Media Pembelajaran	12
2.1.4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	13
2.2. Media <i>Card Match</i>	15
2.2.1. Definisi Media <i>Card Match</i>	15
2.2.2. Penggunaan Media <i>Card Match</i>	15
2.2.3. Fungsi Media <i>Card Match</i>	16
2.2.4. Keunggulan dan Kelemahan Media <i>Card Match</i>	17
2.2.5. Contoh Media <i>Card Match</i>	17
2.3. Pembelajaran Bahasa Sunda di Sekolah Dasar	18
2.3.1. Tujuan Pembelajaran Bahasa Sunda di Sekolah Dasar	18
2.3.2. Materi Pendidikan Bahasa Sunda di Sekolah Dasar	19
2.4. Aksara Sunda.....	22

2.4.1.	Pengertian Aksara Sunda	22
2.4.2.	Aksara Swara (Vokal).....	23
2.4.3.	Aksara Ngalagena (Konsonan).....	24
2.4.4.	Vokalisasi Aksara Sunda	24
2.4.5.	Angka Sunda	26
2.5.	Penelitian yang Relevan.....	26
2.6.	Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN		30
3.1.	Desain Penelitian	30
3.2.	Partisipan dan Tempat Penelitian	33
3.2.1.	Partisipan Penelitian	33
3.2.2.	Tempat Penelitian	33
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.3.1.	Observasi.....	34
3.3.2.	Wawancara	34
3.3.3.	Dokumentasi.....	34
3.3.4.	Angket.....	35
3.4.	Instrumen Penelitian	35
3.4.1.	Pedoman Observasi	35
3.4.2.	Pedoman Wawancara.....	36
3.4.3.	Pedoman Dokumentasi	37
3.4.4.	Instrumen Lembar Validasi Ahli	37
3.4.5.	Instrumen Lembar Angket Respons Siswa dan Guru.....	39
3.5.	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	40
3.5.1.	Uji Validitas Instrumen.....	40
3.5.2.	Uji Reliabilitas Instrumen	41
3.6.	Analisis Data	42
3.6.1.	Analisis Data Kualitatif.....	42
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		47
4.1.	Temuan.....	47
4.1.1.	Identifikasi dan Analisis Masalah	47

4.1.2.	Perencanaan Solusi	50
4.1.3.	Siklus Berulang dalam Pengujian dan Penyempurnaan Rancangan	57
4.1.4.	Refleksi Akhir	69
4.2.	Pembahasan	70
4.2.1.	Kondisi Penggunaan Media dalam Pembelajaran Aksara Sunda di SD	70
4.2.2.	Rancangan Media Pembelajaran Aksara Sunda di SD	71
4.2.3.	Kelayakan Media Pembelajaran Aksara Sunda di SD	72
4.2.4.	Implementasi Media Pembelajaran Aksara Sunda di SD	73
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		75
5.1.	Simpulan	75
5.2.	Implikasi	76
5.3.	Rekomendasi	77
DAFTAR PUSTAKA		78
LAMPIRAN-LAMPIRAN		82
RIWAYAT HIDUP		153

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran pada Fase C.....	20
Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Observasi.....	35
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Dokumentasi.....	37
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	38
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	38
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respons Siswa	39
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respons Guru	39
Tabel 3.8 Hasil Validitas Uji Konstruk.....	40
Tabel 3.9 Skor Berdasarkan Skala Likert	44
Tabel 3.10 Kategori Persentase Kelayakan.....	45
Tabel 3.11 Skor Kelayakan Berdasarkan Skala Likert	45
Tabel 3.12 Kategori Persentase Kelayakan Media	46
Tabel 4.1 Perancangan Desain <i>Card Match</i>	52
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	55
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media	56
Tabel 4.4 Hasil Revisi Media	57
Tabel 4.5 Hasil Angket Respons Siswa Siklus I	61
Tabel 4.6 Hasil Angket Respons Guru Siklus I.....	62
Tabel 4.7 Revisi Uji Coba Siklus I	63
Tabel 4.8 Hasil Angket Respons Siswa Siklus II	67
Tabel 4.9 Hasil Angket Respons Guru Siklus II	68
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Perolehan Angket Respons Siswa	69
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Perolehan Angket Respons Guru	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Media <i>Card Match</i>	18
Gambar 2.2 Aksara Swara (Vokal).....	24
Gambar 2.3 Aksara Ngalagena (Konsonan).....	24
Gambar 2.4 Vokalisasi yang ditulis “di atas” lambang aksara.....	25
Gambar 2.5 Vokalisasi yang ditulis “di bawah” lambang aksara.....	25
Gambar 2.6 Vokalisasi yang ditulis “sejajar” lambang aksara	25
Gambar 2.7 Angka Sunda	26
Gambar 2.8 Kerangka Pikir.....	29
Gambar 3.1 Mekanisme Penelitian <i>Design-Based Research</i> (DBR).....	31
Gambar 3.2 Proses Teknik Analisis Data Kualitatif.....	43
Gambar 4. 1 Kegiatan Pertama Uji Coba Siklus I	59
Gambar 4. 2 Kegiatan Kedua Uji Coba Siklus I.....	60
Gambar 4. 3 Kegiatan Pertama Uji Coba Siklus II.....	65
Gambar 4. 4 Kegiatan Kedua Uji Coba Siklus II	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Administrasi Penelitian	822
Lampiran 1.1 SK Dosen Pembimbing	822
Lampiran 1.2 Surat Pengantar Izin ke SDN Pasiripis.....	85
Lampiran 1.3 Surat Pengantar Izin ke SDN 1 Karangsambung	86
Lampiran 1.4 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian di SDN Pasiripis	87
Lampiran 1.5 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian di SDN 1 Karangsambung	88
Lampiran 2 Studi Pendahuluan	89
Lampiran 2.1 Hasil Observasi di SDN Pasiripis	889
Lampiran 2.2 Hasil Observasi di SDN 1 Karangsambung	911
Lampiran 2.3 Hasil Wawancara di SDN Pasiripis.....	933
Lampiran 2.4 Hasil Wawancara di SDN 1 Karangsambung.....	96
Lampiran 2.5 Hasil Studi Dokumentasi	99
Lampiran 2.6 Dokumentasi Kegiatan Wawancara	1011
Lampiran 3 Pengembangan Produk.....	102
Lampiran 3.1 Tampilan Produk Media	1022
Lampiran 3.2 Pernyataan Validasi Instrumen Studi Pendahuluan	10605
Lampiran 3.3 Hasil Validasi Ahli Materi	10606
Lampiran 3.4 Hasil Validasi Ahli Media	1100
Lampiran 3.5 Hasil Uji Konstruksi Media	11414
Lampiran 4 Implementasi Produk	119
Lampiran 4.1 Hasil Angket Respons Siswa Uji Coba Siklus I	11919
Lampiran 4.2 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa Uji Coba Siklus I ..	12525
Lampiran 4.3 Hasil Angket Respons Siswa Uji Coba Siklus II	12727
Lampiran 4.4 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa Uji Coba Siklus II ..	13333
Lampiran 4.5 Hasil Angket Respons Guru SDN Pasiripis Uji Coba Siklus I ..	13535
Lampiran 4.6 Hasil Angket Respons Guru SDN Pasiripis Uji Coba Siklus II ..	13838

Lampiran 4.7 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Guru SDN Pasiripis	1411
Lampiran 4.8 Hasil Angket Respons Guru SDN 1 Karangsambung Uji Coba Siklus I.....	14343
Lampiran 4.9 Hasil Angket Respons Guru SDN 1 Karangsambung Uji Coba Siklus II.....	14646
Lampiran 4.10 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Guru SDN 1 Karangsambung	14949
Lampiran 4.11 Dokumentasi Implementasi Media	1511
Lampiran 4.12 Dokumentasi Sarana Prasarana.....	1522

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Amir, A. (2021). Penerapan Media Index Card Match dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian dengan Bantuan Media. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(2), 238–250.
- Anggraini, T. A., & Damayanti, M. I. (2016). Pengembangan Media Index Card Match untuk Materi Membuat Kalimat Tanya Kelas II Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11(5), 1058–1068.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Damayanti, N. S. (2022). Penerapan Media Index Card Match dan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik MTS Yaspi Paki. *Al Ghazali*, 5(1), 39–47. https://doi.org/10.52484/al_ghazali.v5i1.302
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Hamidah, S. N., Bektiarso, S., & Subiki. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning berbantu Media Index Card Match untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta didik Materi Wujud Benda. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 449–455. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3106>
- Hardiani, T. S., Lyesmaya, D., & Sutisnawati, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Aksara Sunda Melalui Penerapan Media Daring (Aplikasi Pasundan) pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(2), 152–161. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/download/3671/2684>
- Irmayanti, R., Winurbagja, Y. W., Rijal, O. K., Maryam, S., & Millayane, S. R. (2023). Pengaruh Pendidikan Budaya Sunda Terhadap Pengembangan Pemahaman dan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 132–139. <http://jurnal.ut.ac.id/index.php/jp/search/authors/view?givenName=MeryNoviyanti&familyName=&affiliation=UniversitasTerbuka&country=ID&authorName=MeryNoviyanti>
- Jennah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.

- Kennedy-Clark, S. (2015). Reflection: Research by design: Design-based research and the higher degree research student. *Journal of Learning Design*, 8(2), 106–122. <https://doi.org/10.5204/jld.v8i3.257>
- Krisdiawan, R. A., Fitriani, A., & Budianto, H. (2022). Penerapan Algoritma Recursive Backtracking Sebagai Maze Generator Pada Game Labirin Aksara Sunda. *Media Jurnal Informatika*, 14(1), 31. <https://doi.org/10.35194/mji.v14i1.2326>
- Mikaresti, P., & Mansyur, H. (2022). Pewarisan Budaya Melalui Tari Kreasi Nusantara. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 147. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i1.33333>
- Norhayati, N. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Dengan Strategi Index Card Match Pada Siswa Kelas III SDN Tanjung Batu Kec. Kelumpang Tengah Kab. Kotabaru. *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(2).
- Novayanti, D., & Dewi, R. M. (2017). Pengembangan Media Card Match (Kartu Berpasangan) Pada Materi APBN dan APBD Kelas XI IIS SMAN 1 Krembung. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(3), 5–24.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (Monika) Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 133. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.2.133-140>
- Pebriyanti, D., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Sunda Dengan Menggunakan Media *Flashcard* Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(3), 1369–1377. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5748>
- Putri, H. P. D. (2024). Peran Pendidikan Dasar dalam Pembentukan Dasar Kemampuan Anak di SD Negeri 6 Wonogiri. <https://doi.org/10.53565/bahusacca.v4i1.929>
- R, R. T. I., Sari, S. K., & Utomo, H. P. (2014). Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia Pada SDN Cicinde Utara 1 Banyusari Karawang. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(7), 267–276. <http://jit.telkomuniversity.ac.id/index.php/jit/article/view/56>
- Rahmawati, I. (2017). *Index Card Match to Increase Student Activity in Elementary School*. *Jurnal Pendidikan Modern*, 81–88. <http://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/jpm/article/download/59/45>

- Ramdhani, A., Ramadhan, Y. R., & Muhyidin, Y. (2023). Perancangan *User Interface* Aplikasi Pembelajaran Bahasa Sunda Pada Sekolah Dasar Negeri Kamojing Cikampek Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 4(3), 971–981. <https://www.ojs.cahayamandalika.com/index.php/JCM/article/view/2012>
- Rianawati, A. I., Lestari, S. M., Amalia, R., & Nugraha, R. G. (2022). Pengembangan Powerpoint Interaktif “Hak dan Kewajiban” sebagai Media Digital Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tanbusai*, 6(2), 10967–10974.
- Sahbana, A., & Murtako, A. (2016). Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 7(7), 11–15.
- Sappaile, B. I. (2007). Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, No. 066(May 2007), 10–15.
- Sarrahdiba, T. U. Y., & Yuliansyah, H. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Aksara Sunda Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Kasus SDN Sukasenang). *Jurnal Sketsa*, 1 (1).
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Sexcio, E. B., & Dafit, F. (2022). *Card Macth Circle: Innovative Learning Media on Social Science Learning in Grade IV Elementary School*. *Journal of Education Technology*, 6(1), 156–164. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.41820>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sudaryono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Kencana.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: PT Alfabet.
- Sundari, J. (2016). Melestarikan Aksara Sunda dengan Aplikasi Multimedia. *Jurnal Evolusi*, 4(2), 28–32.
- Supardi, Leonard, Suhendri, H., & Rismurdiyati. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1), 71–81.

- Suradi, A. (2018). *Pendidikan Berbasis Multikultural dalam Pelestarian Kebudayaan Lokal Nusantara di Era Globalisasi*. 5(4).
- Taufiq, A. (2020). Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1–37.
- Ulfatin, N. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Banyumedia Publishing.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 173–179.
- Wicaksono, M. A., Suhabuden, & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran yang Berupa Suplement Pada Muatan Lokal Khas Ngawi. *Journal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 133–140.
- Widiastuti, A., Alwasi, F. T., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2023). Literasi Budaya Dan Kewargaan Sebagai Upaya Mempertahankan Kebudayaan Di Tengah Kemajemukan Masyarakat Indonesia. *Semantik: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i1.192>
- Yusria, I. (2021). The Effort To Preserve the Value of Local Culture Through Social Studies 2019 / 2020. *Journal of Social Studies*, 2(2), 175–192.