Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 04, Desember 2026

PENGEMBANGAN FLIPBOOK INTERAKTIF BERBASIS ETNOPEDAGOGI KEMADURAAN PADA MATERI LEGENDA KELAS VI SDN PETAPAN 1

Ifa Haryemi[1], Badrud Tamam[2]
[1,2]Universitas Trunodjoyo Madura
[1]ifaharyemi04368@gmail.com, [2]badruttamam@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

Literature learning in elementary schools is often detached from the cultural context familiar to students, even though Madura has rich legends and local philosophies. This study aimed to develop an interactive flipbook based on Madurese ethnopedagogy for teaching legends to sixth-grade students at SDN Petapan 1, Bangkalan, and to examine its feasibility, practicality, and effectiveness. The study used a Research and Development (R&D) approach with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate) in the odd semester of the 2026/2027 academic year. The trial subjects were 24 sixth-grade students. Data were collected through expert validation sheets, practicality questionnaires, and a learning outcome test, and were analyzed descriptively and with Hake's N-gain. The material expert and the media expert each gave a validation score of 92.00% (very feasible). The practicality score was 90.60% (very practical), and the N-gain of learning outcomes was 0.71 (high category), with the mean score rising from 59.58 to 88.33. In conclusion, the flipbook is feasible, practical, and effective for teaching legends in sixth grade.

Keywords: *interactive flipbook, ethnopedagogy, Madurese local wisdom, legend, elementary school*

ABSTRAK

Pembelajaran sastra di sekolah dasar masih sering terlepas dari konteks budaya yang dekat dengan kehidupan siswa, padahal Madura memiliki legenda dan falsafah lokal yang kaya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan flipbook interaktif berbasis etnopedagogi kemaduraan pada materi legenda untuk siswa kelas VI SDN Petapan 1, Bangkalan, serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Subjek uji coba adalah 24 siswa kelas VI. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket kepraktisan, serta tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif dan dengan N-gain Hake. Hasil validasi ahli materi dan ahli media masing-masing sebesar 92,00% (kategori sangat layak). Kepraktisan media memperoleh skor 90,60% (kategori sangat praktis), dan N-gain hasil belajar sebesar 0,71 (kategori tinggi) dengan rata-rata nilai meningkat dari 59,58 menjadi 88,33. Dengan demikian, flipbook interaktif berbasis etnopedagogi kemaduraan layak, praktis, dan efektif digunakan pada pembelajaran legenda di kelas VI sekolah dasar.

Kata Kunci: flipbook interaktif, etnopedagogi, kearifan lokal Madura, legenda, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya bertujuan melatih keterampilan berbahasa, tetapi juga menumbuhkan literasi, apresiasi sastra, dan karakter siswa. Cerita rakyat, termasuk legenda, menjadi bahan yang tepat untuk tujuan tersebut karena memuat nilai moral, identitas daerah, dan gambaran kehidupan masyarakat setempat. Kartikasari dan Tryanasari (2020) memandang cerita rakyat sebagai bahan ajar literasi bagi siswa sekolah dasar, sedangkan Wijayanti dkk. (2022) mengembangkan e-modul literasi berbasis cerita rakyat untuk siswa kelas VI. Legenda lokal juga dapat dimanfaatkan untuk menanamkan budaya setempat melalui pembelajaran sastra (Juita dkk., 2025).

Di sisi lain, perkembangan teknologi menuntut guru menghadirkan media yang menarik dan sesuai dengan kebiasaan belajar siswa masa kini. Flipbook digital menjadi salah satu pilihan karena menggabungkan teks, gambar, dan unsur interaktif dalam tampilan menyerupai buku yang dapat dibolak-balik. Sejumlah penelitian mengembangkan flipbook untuk materi cerita rakyat, antara lain pada materi menyimak teks cerita rakyat kelas IV (Erhami dkk., 2023), mencermati tokoh pada cerita fiksi berbasis kearifan lokal Kediri (Andriani dkk., 2024), dan unsur intrinsik cerita (Ramadhani dkk., 2026). Rahmah dkk. (2026) melaporkan pengembangan dan keefektifan flipbook digital berbasis cerita rakyat Bayi Ajaib dari Kalimantan Selatan. Flipbook juga dimanfaatkan untuk mendokumentasikan karya sastra siswa (Azzahra & Rostikawati, 2022), bermuatan budaya batik lokal pada Pendidikan Pancasila (Azri & Tirtoni, 2025), dan meningkatkan literasi sekolah dasar (Putri dkk., 2025). Media digital lain, yaitu *e-book*, dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng (Utari dkk., 2024). Unsur interaktif berupa kuis dapat memperkuat keterlibatan siswa; Quizizz, misalnya, telah dikaji dalam pembelajaran IPA, IPS, dan menulis teks di sekolah dasar (Nasution & Nasution, 2021; Nurjanah & Saputra, 2025; Nija dkk., 2026), dan kuis interaktif dikembangkan sebagai media pembelajaran (Zulfah & Mahmudi, 2021).

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya

mengangkat cerita rakyat dan kearifan lokal dari daerah lain. Pengembangan media yang secara khusus menggunakan legenda dan falsafah Madura bagi siswa sekolah dasar di Bangkalan masih terbatas. Penelitian terdekat yang ditemukan adalah pengembangan media membaca berbasis Android pada pokok bahasan legenda desa-desa di Madura untuk siswa SMP di Kabupaten Bangkalan (Amil dkk., 2020). Selain itu, kajian etnopedagogi Madura di sekolah dasar telah menyentuh arsitektur *tanean lanjhang* (Maimuna dkk., 2026) dan integrasi kearifan lokal Madurologi pada pembelajaran IPS (Sutrisno, 2025), tetapi belum diwujudkan dalam media flipbook untuk pembelajaran legenda.

Etnopedagogi memandang kearifan lokal sebagai sumber belajar yang dapat diintegrasikan secara sadar dalam pendidikan formal (Sugiarka, 2025; Uswatun dkk., 2026). Bagi siswa di Bangkalan, legenda seperti Aermata Ebu di Arosbaya dan falsafah seperti *Bhuppa' Bhâbhu' Ghuru Rato* menyediakan konteks yang dekat dengan lingkungan mereka. Pembelajaran yang bertolak dari konteks yang dikenal siswa diharapkan lebih bermakna, sekaligus menjaga kelestarian budaya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan rancangan dan proses pengembangan flipbook interaktif berbasis etnopedagogi kemaduraan pada materi legenda kelas VI, (2) menguji kelayakan produk menurut ahli materi dan ahli media, (3) menguji kepraktisannya menurut guru dan siswa, dan (4) menguji keefektifannya terhadap hasil belajar siswa. Secara praktis, penelitian ini memberi alternatif media pembelajaran sastra yang kontekstual bagi guru sekolah dasar; secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian penerapan etnopedagogi Madura pada media pembelajaran digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Penelitian dilaksanakan di SDN Petapan 1, Bangkalan, Madura, pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Subjek uji coba adalah 24 siswa kelas VI.

Validator terdiri atas satu ahli materi dan satu ahli media, sedangkan responden kepraktisan adalah guru kelas dan siswa.

Tahapan pengembangan model 4D meliputi: (1) *define* (pendefinisian), yaitu menelaah capaian pembelajaran, karakteristik siswa, tugas, dan konsep materi legenda serta merumuskan tujuan pembelajaran; (2) *design* (perancangan), yaitu menyusun alur materi, memilih legenda dan falsafah Madura yang diangkat, serta merancang tampilan dan komponen interaktif; (3) *develop* (pengembangan), yaitu membuat flipbook menggunakan aplikasi Canva yang dikombinasikan dengan Heyzine, dengan kuis interaktif melalui ZEP Quiz, menguji kelayakannya kepada ahli, merevisi, lalu mengujicobakannya kepada 24 siswa; dan (4) *disseminate* (penyebarluasan), yaitu flipbook disebarkan kepada guru kelas VI dan pihak SDN Petapan 1 untuk digunakan dalam pembelajaran, serta dipublikasikan dalam bentuk artikel ilmiah ini.

Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket kepraktisan untuk guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa 5 butir soal yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan siswa (TaRL), sehingga siswa dikelompokkan menjadi kelompok A, B, dan C berdasarkan kemampuan awal. Data validasi dan kepraktisan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor, lalu dikonversi ke kategori kelayakan: 81–100% sangat layak/sangat praktis, 61–80% layak/praktis, 41–60% cukup, 21–40% kurang, dan 0–20% tidak layak/tidak praktis. Keefektifan dianalisis menggunakan N-gain (Hake) yang dihitung dari rata-rata skor tiap kelompok dan seluruh kelas, dengan kategori tinggi ($g > 0{,}7$), sedang ($0{,}3 \leq g \leq 0{,}7$), dan rendah ($g < 0{,}3$).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Rancangan dan Produk Flipbook

Flipbook yang dikembangkan berjudul “Legenda Madura Aermata Rato Ebu Berbasis Falsafah Kemaduraan” dan memuat bagian-bagian berikut: halaman sampul; tujuan pembelajaran; legenda Aermata Ebu dari Arosbaya, Bangkalan, yang ditulis ulang dengan

bahasa sederhana; penjelasan unsur intrinsik legenda; penguatan nilai kearifan lokal Madura, termasuk falsafah *Bhuppa' Bhâbhu' Ghuru Rato*, *Abhântal Ombâ' Asapo' Angèn*, dan *Song-osong Lombhung*; kegiatan interaktif; evaluasi; dan refleksi. Unsur budaya Madura hadir melalui ilustrasi tokoh Rato Ebu dengan pakaian tradisional Madura, latar Arosbaya dan Kerajaan Sampang, penggunaan istilah falsafah Madura, serta penyajian nilai-nilai kearifan lokal dalam aktivitas pembelajaran, sehingga siswa belajar sastra sambil mengenal lingkungannya sendiri.

Kelayakan Produk

Hasil validasi ahli materi dan ahli media ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Indikator	Skor	%	Kategori
Ahli materi			
Kesesuaian materi dengan CP	5/5	100%	Sangat layak
Kesesuaian dengan etnopedagogi Madura	4/5	80%	Layak
Kelengkapan unsur intrinsik	5/5	100%	Sangat layak
Kebahasaan	4/5	80%	Layak
Kesesuaian dengan karakteristik siswa	5/5	100%	Sangat layak
Jumlah	**23/25**	**92,00%**	**Sangat layak**
Ahli media			
Tampilan visual	5/5	100%	Sangat layak
Keterbacaan teks	4/5	80%	Layak
Interaktivitas	5/5	100%	Sangat layak
Kemudahan penggunaan	4/5	80%	Layak
Kesesuaian dengan media digital	5/5	100%	Sangat layak
Jumlah	**23/25**	**92,00%**	**Sangat layak**
Rata-rata	**46/50**	**92,00%**	**Sangat layak**

Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk sangat layak digunakan. Indikator yang masih berkategori layak (80%) adalah kesesuaian dengan etnopedagogi Madura, kebahasaan, keterbacaan teks, dan kemudahan penggunaan. Masukan validator berupa perbaikan tata letak teks agar lebih mudah dibaca, penambahan ilustrasi tokoh, serta penyesuaian bahasa Madura agar mudah dipahami siswa telah ditindaklanjuti sebelum uji coba. Temuan ini sejalan dengan penelitian pengembangan flipbook cerita rakyat lain yang melaporkan produk valid dan praktis (Andriani dkk., 2024; Ramadhani dkk., 2026; Rahmah dkk., 2026).

Kepraktisan Produk

Hasil angket kepraktisan guru dan siswa ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Angket Kepraktisan Guru dan Siswa

Aspek	Skor	%	Kategori
Guru			

Kemudahan penggunaan	5/5	100%	Sangat praktis
Kesesuaian dengan alur pembelajaran	4/5	80%	Praktis
Kemenarikan tampilan	5/5	100%	Sangat praktis
Kesesuaian dengan karakteristik siswa	4/5	80%	Praktis
Keterbacaan materi	5/5	100%	Sangat praktis
Jumlah	**23/25**	**92,00%**	**Sangat praktis**
Siswa (rata-rata 24 siswa)			
Kemenarikan tampilan	4,5/5	90%	Sangat praktis
Kemudahan penggunaan	4,3/5	86%	Sangat praktis
Kejelasan materi	4,4/5	88%	Sangat praktis
Kesesuaian dengan budaya Madura	4,6/5	92%	Sangat praktis
Minat belajar	4,5/5	90%	Sangat praktis
Jumlah	**22,3/25**	**89,20%**	**Sangat praktis**
Rata-rata guru dan siswa		**90,60%**	**Sangat praktis**

Skor kepraktisan rata-rata sebesar 90,60% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai flipbook mudah digunakan, sesuai dengan alur pembelajaran, dan membantu mengenalkan nilai kearifan lokal Madura kepada siswa, sedangkan siswa menyatakan flipbook menarik, gambarnya bagus, dan mereka senang belajar legenda Madura karena dekat dengan kehidupan sehari-hari. Aspek kesesuaian dengan budaya Madura memperoleh skor tertinggi dari siswa (92%).

Keefektifan terhadap Hasil Belajar

Hasil pretest dan posttest siswa ditunjukkan pada Tabel 3.

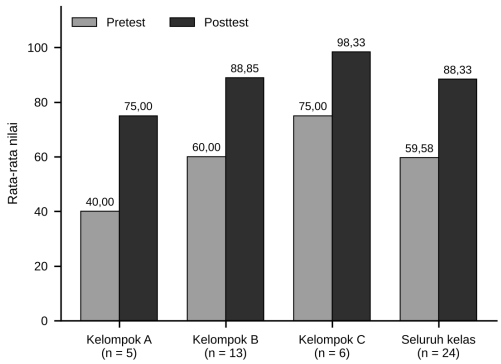
Tabel 3 Pretest, Posttest, dan N-gain Hasil Belajar Siswa SDN Petapan 1

Kelompok	**n**	***Pretest***	***Posttest***	***N-gain***	**Kategori**
Kelompok A	5	40,00	75,00	0,58	Sedang
Kelompok B	13	60,00	88,85	0,72	Tinggi
Kelompok C	6	75,00	98,33	0,93	Tinggi
Seluruh kelas	**24**	**59,58**	**88,33**	**0,71**	**Tinggi**

Rata-rata nilai seluruh siswa meningkat dari 59,58 menjadi 88,33 dengan N-gain 0,71 (kategori tinggi), dan seluruh siswa mengalami peningkatan nilai. Kelompok B dan C berada pada kategori tinggi, sedangkan kelompok A, yang kemampuan awalnya paling rendah, berada pada kategori sedang sehingga masih memerlukan pendampingan lebih lanjut. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan flipbook berpengaruh positif pada pemahaman siswa terhadap legenda dan konsisten dengan temuan Rahmah dkk. (2026) mengenai keefektifan flipbook berbasis cerita rakyat serta penelitian tentang media digital yang meningkatkan keterampilan literasi siswa sekolah

dasar (Putri dkk., 2025; Utari dkk., 2024).

Perbandingan rata-rata pretest dan posttest tiap kelompok divisualisasikan pada Grafik 1.



Grafik 1 Rata-rata Pretest dan Posttest Siswa per Kelompok

Grafik 1 memperlihatkan bahwa nilai posttest lebih tinggi daripada pretest pada seluruh kelompok. Peningkatan terbesar terjadi pada kelompok A (35 poin), yaitu dari 40,00 menjadi 75,00, meskipun nilai akhir kelompok ini masih berada di bawah kelompok lain. Kelompok C, yang memulai dari nilai awal tertinggi, mencapai rata-rata 98,33.

Pembahasan

Keunggulan flipbook ini terletak pada perpaduan tiga hal: format digital yang menarik, unsur interaktif, dan muatan budaya Madura yang dekat dengan siswa. Pelibatan legenda dan falsafah setempat mendukung gagasan etnopedagogi bahwa kearifan lokal dapat menjadi sumber belajar yang bermakna (Sugiarka, 2025; Uswatun dkk., 2026). Dibandingkan dengan media berbasis Android untuk legenda desa di Madura pada jenjang SMP (Amil dkk., 2020), produk ini menyasar jenjang sekolah dasar dan memadukan penguatan nilai budaya dengan pemahaman unsur sastra. Penguatan nilai lokal tersebut juga sejalan dengan upaya mengintegrasikan falsafah leluhur Madura dalam pembelajaran (Sutrisno, 2025).

Skor validasi sebesar 92,00% dari kedua ahli menunjukkan bahwa isi dan tampilan flipbook memenuhi kriteria yang diharapkan. Indikator yang masih berkategori layak, yaitu kesesuaian dengan etnopedagogi Madura, kebahasaan, keterbacaan teks, dan kemudahan penggunaan, menandakan bahwa penyajian nilai budaya dan bahasa Madura perlu terus disesuaikan dengan kemampuan baca siswa. Temuan ini sejalan dengan masukan validator mengenai tata letak teks dan penyesuaian bahasa Madura.

Pada aspek kepraktisan, guru memberi skor tertinggi (masing-masing 100%) pada kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, dan keterbacaan materi, sedangkan

siswa paling menilai tinggi kesesuaian materi dengan budaya Madura (92%). Hal ini menunjukkan bahwa muatan lokal tidak hanya membantu guru mengenalkan nilai budaya, tetapi juga membuat materi terasa dekat dengan kehidupan siswa, sebagaimana gagasan etnopedagogi (Sugiarka, 2025).

Peningkatan hasil belajar terjadi pada seluruh kelompok kemampuan awal. Kelompok A memperoleh N-gain kategori sedang (0,58), sedangkan kelompok B dan C berkategori tinggi (0,72 dan 0,93). Pola ini menunjukkan bahwa flipbook membantu siswa dari berbagai tingkat kemampuan, tetapi siswa dengan kemampuan awal rendah masih membutuhkan pendampingan guru, misalnya melalui kegiatan kelompok kecil. Perlu dicatat pula bahwa N-gain seluruh kelas (0,71) hanya sedikit di atas batas kategori tinggi sehingga hasil ini sebaiknya ditafsirkan secara hati-hati.

Bagi guru, penelitian ini menunjukkan bahwa legenda dan falsafah daerah dapat dikemas menjadi media digital yang mudah digunakan di kelas, karena dibuat dengan aplikasi yang tersedia secara umum, yaitu Canva, Heyzine, dan ZEP Quiz.

Keterbatasan penelitian ini antara lain jumlah subjek yang terbatas (24 siswa), uji coba hanya dilakukan di satu sekolah, dan durasi penelitian yang singkat. Desain pretest-posttest tanpa kelompok kontrol juga membuat peningkatan hasil belajar belum dapat dipastikan hanya berasal dari flipbook. Penelitian selanjutnya dapat menguji produk pada sekolah lain, menambahkan fitur berbahasa Madura, serta menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol.

D. Kesimpulan

Flipbook interaktif berbasis etnopedagogi kemaduraan pada materi legenda untuk kelas VI SDN Petapan 1 berhasil dikembangkan melalui tahapan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Berdasarkan validasi ahli, produk berkategori sangat layak (92,00%); berdasarkan angket guru dan siswa, produk berkategori sangat praktis (90,60%); dan berdasarkan hasil belajar, produk efektif dengan N-gain 0,71 (kategori tinggi). Guru disarankan memanfaatkan flipbook ini dan mengembangkannya dengan legenda Madura lainnya, sedangkan peneliti selanjutnya dapat memperluas uji

coba ke sekolah dan jenjang kelas yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan (Siti Mutiatun, S.Pd.I., M.Pd.), Guru Pamong (Niken Dwi Pratiwi, S.Pd.), Kepala Sekolah (Siti Djulaiha, S.Pd.SD), dan siswa-siswi SDN Petapan 1 atas dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Amil, A. J., Setyawan, A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan media pembelajaran keterampilan membaca berbasis Android pokok pembahasan legenda desa-desa di Madura pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri se-Kabupaten Bangkalan. https://journal.trunojoyo.ac.id/metalingua/article/download/8628/5084

Andriani, R., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2024). Pengembangan media flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri pada materi mencermati tokoh yang terdapat pada cerita fiksi kelas IV sekolah dasar. https://jurnalp4i.com/index.php/social/article/download/3070/2642

Azri, F. H. K., & Tirtoni, F. (2025). Flipbook learning module for Pancasila Education on local batik culture. https://ijemd.umsida.ac.id/index.php/ijemd/article/download/982/1122

Azzahra, I. S. S., & Rostikawati, Y. (2022). Pengembangan model digitalisasi rekam jejak karya sastra siswa sekolah dasar berbasis flipbook. https://doi.org/10.31949/diglosia.v6i2.4173

Erhami, S., Hetilaniar, & Pratama, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran flipbook pada materi menyimak teks cerita rakyat pada siswa kelas IV sekolah dasar. https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/download/1352/1226

Juita, H., Widiyarto, S., Yeffa, N., Apriliyani, A., Megayanti, W., Ati, A. P., & Sumadyo, B. (2025). Literature learning to instill local culture using digital flipbooks for elementary school students. https://doi.org/10.46843/jiecr.v6i2.1583

Kartikasari, A., & Tryanasari, D. (2020). Folklore as literacy teaching materials for elementary school students. https://doi.org/10.2991/assehr.k.201214.222

Maimuna, S., Mariana, N., & Dellarosa, M. (2026). Kajian etnopedagogi Tanean Lanjhang dalam pembelajaran di sekolah dasar. http://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/81750/pdf

Nasution, W. H. R., & Nasution, A. S. (2021). Quizizz: Science learning media in elementary school in developing critical thinking skills. https://doi.org/10.21831/jser.v5i1.38592

Nija, E. V., Chotimah, C., & Anwar, M. (2026). Pengaruh media Quizizz terhadap keterampilan menulis teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/inteligensi/article/download/8482/pdf

Nurjanah, N., & Saputra, E. (2025). Use of Quizizz media in social

science learning in elementary schools: A systematic literature review. https://journal.umtas.ac.id/naturalistic/article/download/4484/2770

Putri, D. W. E., Syabiya, N. F. S., Sa'diyah, Z., Kunaifi, A., & Mufidah, Z. R. (2025). FLITARA: Culture-based interactive flipbook innovation to improve elementary schools' literacy in the era of Society 5.0. https://journals2.ums.ac.id/ppd/article/download/10465/4545

Rahmah, N., Istiq'faroh, N., & Oxtaviana, H. E. (2026). Pengembangan dan keefektifan media flipbook digital berbasis cerita rakyat Bayi Ajaib dari Kalimantan Selatan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. https://doi.org/10.61476/05sbz674

Ramadhani, K. B., Istiq'faroh, N., Hamidiah, M. A. N., & Aprillya, D. (2026). Analisis kevalidan dan kepraktisan flipbook digital Petualangan Literasi Nusantara pada pembelajaran unsur intrinsik SD. https://doi.org/10.61476/z15xrc94

Sugiarka, I. G. (2025). Application of ethnopedagogy in education, especially learning in school. https://journalenrichment.com/index.php/jr/article/download/539/479

Sutrisno, T. (2025). Integrasi kearifan lokal Madurologi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: Upaya melestarikan falsafah leluhur masyarakat Madura. https://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/entita/article/download/19171/4616

Uswatun, Milandari, B. D., Bilal, A. I., Garba, M. M., & Hafeez, M. (2026). The effectiveness of ethnopedagogy in revitalising local wisdom in formal education: A phenomenological review. https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/download/5742/3459

Utari, R., Iswara, P., & Aeni, A. N. (2024). Pemanfaatan e-book digital untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng pada siswa sekolah dasar. https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/fkip/article/download/2128/1924

Wijayanti, N., Wulandari, I. A., & Wiarta, I. (2022). E-modul literasi berbasis cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VI. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/download/46354/22329

Zulfah, M. A., & Mahmudi, A. (2021). Development of learning media through interactive quiz. https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/jurnal_pengabdian/article/download/1344/652