

Aplikasi 'Colere' Sebagai Media Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Peserta Didik Fase C Sekolah Dasar

Defira Permata Sari, Mubarok Somantri, Non Dwishiera Cahya Anasta

Universitas Pendidikan Indonesia
dvirapermata@upi.edu

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

This study addresses the insufficient exploration of cultural aspects and the scarcity of media resources in Pancasila Education at Phase C Elementary Schools, particularly concerning cultural and civic literacy. The aim is to develop and deploy the Colere application to enhance cultural and civic literacy. The research employs the Design and Development (D&D) approach using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate). Validation results from media experts, content specialists, and education experts show an average score of 95.7%, indicating a "very good" rating for the Colere application. Implementation of Colere among Phase C students demonstrated an improvement in pre-test and post-test scores, rising from an average of 54 to 82. Additionally, an N-Gain test revealed an average score of 0.6, categorized as moderate improvement. Therefore, the findings suggest that Colere is suitable for use and effectively enhances cultural and civic literacy among Phase C students.

Keywords: Application Media, Cultural Diversity, Cultural Literacy and Citizenship

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pendalaman terkait budaya dan minimnya media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Fase C terkait Literasi budaya dan kewarganegaraan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan aplikasi *Colere* guna untuk meningkatkan Literasi budaya dan kewarganegaraan. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Design and Development (D&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate*). Hasil validasi skor rata-rata aplikasi *Colere* dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yaitu 95.7% dengan kategori sangat baik. Hasil implementasi aplikasi *Colere* kepada peserta didik fase C menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada nilai *pre-test* dan *post-test* dari rata-rata 54 menjadi 82. Selain itu, peneliti melakukan uji *N-Gain* dengan rata-rata 0.6 yang termasuk pada kategori sedang. Dengan demikian, aplikasi ini layak digunakan dan dapat meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik Fase C.

Kata kunci: Media Aplikasi, Materi Keragaman Budaya, Literasi Budaya dan Kewarganegaraan



PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan salah satu bagian penting dalam kehidupan masyarakat, juga sebagai identitas suatu bangsa. Karena kebudayaan memiliki definisi sebagai mekanisme kontrol bagi kelakuan atau tindakan - tindakan manusia atau sebagai pola bagi kelakuan manusia, hal ini sebagaimana yang disampaikan oleh Geertz (1973) dan Keesing (1971) (Pudjitrherwanti et al., 2019, hal. 3 dan 4). Selain itu, menurut Edward B. Taylor (1832-1972) kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan – kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat (Syakhrani & Kamil, 2022, hal. 784). Salah satu kemampuan yang akan didapatkan yaitu kemampuan literasi budaya dan kewarganegaraan. Literasi budaya dan kewarganegaraan merupakan kemampuan individu dan masyarakat dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya, sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa (Hadiansyah, 2018, hal. 3). Literasi budaya dan kewarganegaraan adalah hal penting untuk dikuasai di abad ini. Karena kemampuan literasi ini bertujuan untuk menerima dan beradaptasi, (Indrakurniawan et al., 2022, hal. 581). Oleh karena itu, diperlukanlah kemampuan literasi budaya dan kewarganegaraan salah satunya dalam hal mempelajari keberagaman di Indonesia.

Berdasarkan hasil pengalaman Kampus Mengajar di salah satu Sekolah Dasar Kota Bandung, ditemukan bahwa dari 15 peserta didik hanya 3 peserta didik yang mampu menguasai literasi budaya dan kewarganegaraan dalam materi keberagaman budaya. Sehingga tujuan materi keberagaman dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini belum tercapai sepenuhnya. Masih banyak tujuan – tujuan yang belum tercapai setelah adanya pembelajaran. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi salah satunya yaitu kurangnya minat, motivasi, dan konsentrasi peserta didik terhadap materi keberagaman karena sumber belajar yang sangat monoton (Ramadhaniar P et al., 2020, hal. 316). Hal ini sejalan dengan masalah yang ditemukan oleh (Lastari & Saragi, 2023, hal. 148) di dalam kelas saat pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran hanya menggunakan buku saja sehingga minat peserta didik terhadap pembelajaran menjadi rendah. Padahal, sumber belajar mempengaruhi minat dan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi dalam pembelajaran.

Maka dari itu, guru harus menyediakan sumber belajar yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan juga karakter peserta didik. Guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran ini haruslah relevan dengan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran sangatlah penting untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik. Media pembelajaran juga berguna untuk memberikan pengalaman belajar yang konkrit dan merangsang berpikir kritis peserta didik (M. M. D. H. K. T. Hasan, 2021, hal. 23). Dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan suatu materi yang ingin disampaikan secara efektif, menarik, dan bermakna guna memberikan pengalaman dan merangsang kemampuan atau keterampilan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan semakin bermakna apabila digunakan untuk menyederhanakan atau memudahkan dalam menyampaikan materi yang sangat banyak dan juga luas, seperti halnya dalam Pendidikan Kewarganegaraan dalam materi keberagaman budaya (Alti et al., 2022, hal. 136).

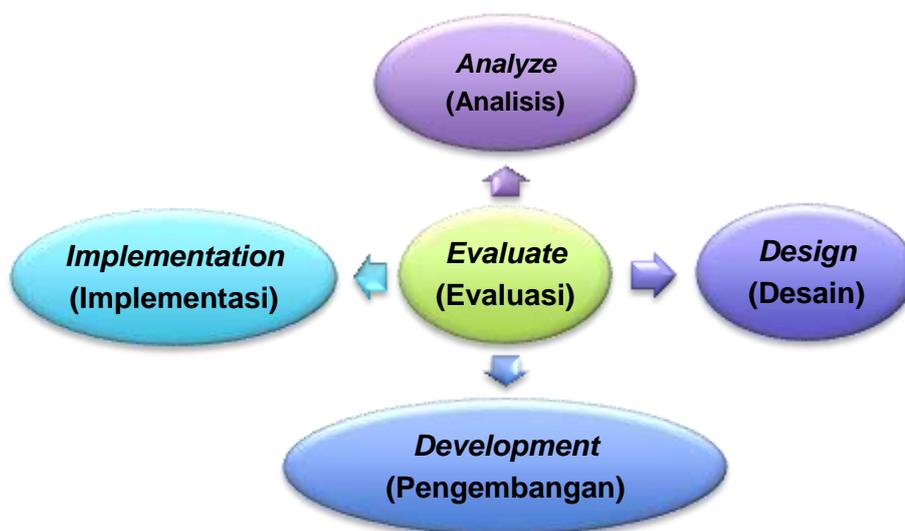
Untuk menggunakan media pembelajaran yang sederhana, menarik dan efektif diperlukan kompetensi guru didalamnya. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki yaitu kompetensi profesional, artinya guru harus menguasai materi, memanfaatkan teknologi, dan mengembangkan materi secara kreatif (Somantri, 2021, hal. 193). Kompetensi itulah yang harus dimunculkan guru saat menggunakan atau menerapkan media pembelajaran kepada peserta didik. Dengan media pembelajaran yang relevan,

menarik, dan bermakna bagi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat dijadikan suatu alternatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu diperlukan media yang berisi mengenai berbagai macam keberagaman, supaya dapat meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi keberagaman budaya. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan media aplikasi 'Colere'. Istilah *Colere* ini sangat tepat digunakan dalam penamaan media yang peneliti kembangkan, karena *Colere* ini diambil dari bahasa latin yang artinya budaya (Normina, 2017, hal. 19) (Pujaastawa, 2015, hal. 2). Sehingga cocok digunakan dalam penamaan media pembelajaran yang berisi mengenai materi keragaman budaya disertai gambar, audio juga *games*/permainan yang dapat langsung dimainkan oleh peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa keberagaman budaya merupakan hal yang sangat penting dipelajari karena akan mendapatkan pengetahuan, moral, juga kemampuan - kemampuan yang lain. Salah satunya yaitu kemampuan literasi budaya dan kewarganegaraan. Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Aplikasi 'Colere' untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Peserta Didik Fase C Sekolah Dasar".

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Desain and Development (D&D)*. Menurut (Richey Rita C. & James D. Klein, 2007, hal. 13), metode ini bertujuan untuk membuat suatu produk ataupun alat instruksional dan non-instruksional juga alat baru atau yang disempurnakan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), dan evaluasi (*Evaluate*) (Hidayat & Nizar, 2021, hal. 31–32). Model ADDIE ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini :



Gambar 1. Model ADDIE

Adapun instrumen yang digunakan yaitu tes yang disusun berdasarkan indikator yang telah ditentukan, angket yang disusun berdasarkan aspek – aspek penilaian aplikasi untuk ahli media, materi dan pembelajaran, juga observasi penilaian antar teman untuk melihat penerapan literasi budaya dan kewarganegaraan. Penelitian ini melibatkan peserta didik Fase C, ahli media, materi dan pembelajaran sebagai partisipan penelitian. Ada dua Teknik analisis yang digunakan yaitu 1) kualitatif untuk menjelaskan

informasi – informasi mengenai proses dan hasil dari pengembangan aplikasi (Abdussamad, 2021, hal. 176-180). 2) kuantitatif untuk melihat kelayakan produk dan peningkatan literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik setelah adanya implementasi (Priadana, 2021, hal. 202).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum merancang media pembelajaran Pendidikan Pancasila bidang kajian keragaman budaya, sesuai dengan tahapan penelitian pada model ADDIE, peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran dan menganalisis Capaian Pembelajaran guna untuk mendukung penelitian ini juga sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran. Selanjutnya, peneliti mulai merancang gambaran besar isi media yang akan dikembangkan mulai dari desain cover, materi/isi, gambar/ilustrasi, dan permainan. Langkah selanjutnya, peneliti mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi android sebagai Solusi dari masalah yang ditemukan oleh peneliti. Berikut ini adalah hasil pengembangan media aplikasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila bidang kajian keragaman budaya di Sekolah Dasar Fase C.



Gambar 2 Media Aplikasi 'Colere' bidang kajian keragaman budaya Fase C Sekolah Dasar

Pada media aplikasi diatas, peserta didik diajak untuk menjelajahi keragaman budaya yang ada di Indonesia diantaranya yaitu rumah adat, Bahasa daerah, keragaman suku dan agama, dan keragaman alat musik. Aktivitas ini sangat mudah dilakukan oleh peserta didik dan tentunya menyenangkan karena di dalamnya, peserta didik dapat mendengarkan dan melihat gambar atau ilustrasi yang sudah di sediakan sehingga terbayangkan oleh peserta didik. Dalam aplikasi inipun, terdapat beberapa permainan yang dapat mengasah kemampuan peserta didik. Salah satunya adalah sebagai berikut :



Gambar 3 Permainan pada media Aplikasi 'Colere'

Pada gambar diatas, peserta didik diajak untuk belajar sambil bermain melalui kegiatan pembelajaran yang ada dalam aplikasi tersebut. Tujuan adanya aktivitas ini adalah agar pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik (Cahya et al., 2022, hal. 42). Berdasarkan produk media aplikasi pada materi keragaman budaya Fase C Sekolah Dasar diatas, hasil validasi dari penilaian ahli media, materi dan pembelajaran terhadap media aplikasi yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1 Hasil Validasi Media Aplikasi 'Colere'

Hasil Validasi	Persentase	Kategori
Ahli Media	97.9%	Sangat Baik
Ahli Materi	92.9%	Sangat Baik
Ahli Pembelajaran	96.4%	Sangat Baik

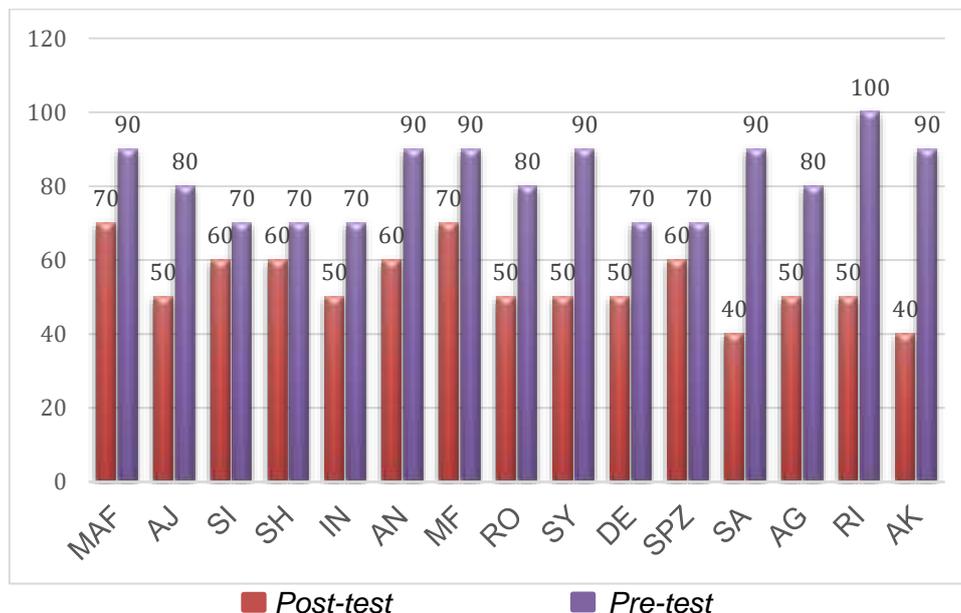
Berdasarkan tabel diatas, hasil validasi kelayakan media terdiri dari tiga aspek yaitu ukuran media, kemudahan dan kesederhanaan, juga kemenarikan (Hikmah et al., 2022, hal. 140-141). Validasi kelayakan media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan (Fallensky, 2021, hal. 46–47). Hasil kelayakan dari ahli media menunjukkan bahwa rata – rata persentase penilaian terhadap media aplikasi yang telah dikembangkan adalah sebesar 97.9% dengan kategori sangat baik. Pada aspek pertama yaitu ukuran media, secara umum media aplikasi yang dikembangkan ini sudah sesuai mulai dari jenis huruf, kesesuaian gambar dengan teks, kejelasan tulisan, desain dan ilustrasi yang menarik. Kemudian, pada aspek kedua yaitu kemudahan dan kesederhanaan, secara umum media yang dikembangkan sangat

praktis untuk digunakan peserta didik. Serta pada aspek ketiga yaitu kemenarikan, secara umum mengenai tema dan tampilan media yang digunakan sangat menarik.

Sedangkan validasi kelayakan materi terdiri dari tiga aspek yaitu kesesuaian materi, keakuratan materi dan keakuratan gambar (Hikmah et al., 2022, hal. 140-141). Validasi kelayakan materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan (Purwita & Zuhdi, 2023, hal. 264). Hasil kelayakan materi dalam menunjukkan bahwa rata – rata persentase penilaian terhadap media aplikasi yang telah dikembangkan adalah sebesar 92.9% dengan kategori sangat baik. Pada aspek pertama yaitu kesesuaian materi, secara umum materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada aspek kedua yaitu keakuratan materi, secara umum pembahasan sudah sesuai, kemudian materi disajikan runtut dan mudah dipahami peserta didik. Lalu pada aspek ketiga yaitu keakuratan gambar, secara umum gambar yang digunakan sudah sesuai dengan materi.

Selanjutnya, validasi kelayakan oleh ahli pembelajaran terdiri dari dua aspek yaitu media dan materi (Lestari et al., 2018, hal. 41). Validasi kelayakan oleh ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil kelayakan menunjukkan bahwa rata – rata persentase penilaian terhadap media aplikasi yang telah dikembangkan adalah sebesar 96.4% dengan kategori sangat baik. Pada aspek pertama yaitu media, secara umum desain, ilustrasi, dan tampilan media menarik. Lalu pada aspek kedua yaitu materi, secara umum materi yang disajikan sesuai dan menarik, juga bahasa yang digunakan sangat jelas.

Setelah melakukan validasi kelayakan, langkah selanjutnya yaitu melakukan implementasi atau uji coba aplikasi kepada peserta didik Fase C Sekolah Dasar. Implementasi ini bertujuan untuk mengukur adanya peningkatan mengenai kemampuan literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik. Kegiatan – kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu 1) *pre – test*, 2) *post – test*, dan 3) observasi penilaian antar teman. Hasil *pre – test* dan *post – test* peserta didik menunjukkan adanya peningkatan yaitu dari rata – rata nilai 54 menjadi 82. Berikut ini diagram hasil *pre – test* dan *post – test* peserta didik.



Gambar 4 Diagram hasil pre-test dan post-test

Diagram diatas, membuktikan bahwa aplikasi android yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik. Merujuk pada (Riyan, 2021, hal. 206) mengemukakan bahwa pembuatan aplikasi berbasis android adalah media pembelajaran alternatif yang tepat dalam meningkatkan fokus peserta didik terhadap konten yang diberikan, sehingga dapat membantu peserta didik mengembangkan literasi budaya dan kewarganegaraannya. Selain itu, untuk melihat peningkatan literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik setelah digunakannya media aplikasi 'Colere', yaitu dengan mengukur peningkatan menggunakan n-gain. Berikut perhitungan n-gain.

Tabel 2 Perhitungan rata - rata n-gain

Inisial Peserta Didik	Pre-test	Post-test	N-gain
MAF	70	90	0.7
AJ	50	80	0.6
SI	60	70	0.3
SH	60	70	0.3
IN	50	70	0.4
AN	60	90	0.8
MF	70	90	0.7
RO	50	80	0.6
SY	50	90	0.8
DE	50	70	0.4
SPZ	60	70	0.3
SA	40	90	0.8
AG	50	80	0.6
RI	50	100	1.0
AK	40	90	0.8
Rata - Rata	54	82	0.6

Dari tabel diatas, nilai rata – rata n-gain yang didapat yaitu 0.6 dengan kategori sedang, yang artinya bahwa media aplikasi yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan. Selanjutnya, tahap yang dilakukan yaitu observasi penilaian antar teman yang bertujuan untuk memberikan pandangan yang menyeluruh dan mengungkapkan hal yang belum terungkap sebelumnya (Endra, 2017, hal. 90). Observasi penilaian antar teman yang dilakukan merujuk pada dua indikator yaitu 1) menghargai terhadap keragaman budaya dan 2) rasa tanggung jawab sebagai warga negara (Indrakurniawan et al., 2022, hal. 582) dan (Rokhimah, 2023, hal. 1). Hasil dari observasi penilaian antar teman ini menunjukkan rata – rata persentase sebesar 70.7% yang artinya sebagian besar peserta didik sudah melakukan atau berperilaku sesuai dengan indikator – indikator sikap literasi budaya dan kewarganegaraan tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa : 1) media aplikasi 'Colere' dikembangkan secara berkelanjutan berdasarkan hasil validasi ahli media dengan penilaian sebesar 97.9% dengan kategori sangat baik, 2) media aplikasi 'Colere' dikembangkan secara berkelanjutan berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan penilaian sebesar 92.9% dengan kategori sangat baik, 3) media aplikasi 'Colere'

dikembangkan secara berkelanjutan dengan penilaian sebesar 96.4% dengan kategori sangat baik, dan 4) hasil implementasi media aplikasi 'Colere' dalam pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik dalam pre-test dan post-test. Oleh karena itu, media aplikasi ini sangat layak digunakan oleh peserta didik dalam meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan dan juga memahami materi keragaman budaya. Sehingga, diharapkan hasil pengembangan media aplikasi 'Colere' ini dapat menjadi sarana dalam pembelajaran untuk mempermudah peserta didik memahami materi sekaligus meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Analisis Data Kualitatif*. Makassar, CV Syakir Media Press.1 Desember,178-235.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang. PT Global Eksekutif Teknologi. Mei,1-6.
- Anastasia Pudjirihewanti, Sunahrowi, Zaim Elmubarak, S. K. (2019). Ilmu Budaya: Dari Strukturalisme Budaya Sampai Orientalisme Kontemporer. Semarang. In CV. Rizquna. September, 2-6.
- Cahya, R. S. I., Nuryani, P., & Anasta, N. D. C. (2022). Rancangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Ekopedagogi Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Tema 9 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 41–50.
- Endra, F. (2017). Pengantar Metodologi Penelitian. Yogyakarta. In *Antasari Press*. Februari, 67-120.
- Fallensky, M. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Materi Kewargaan Digital. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 7(1), 42–49.
- Hadiansyah, dkk. (2018). Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan. *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Republik Indonesia*, 3(1), Jakarta. September, 10–27.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. Klaten. In *Tahta Media Group* (Issue Mei), 5-40.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1, 28–37. Diakses 5 Desember 2023.
- Hikmah, N., Kuswidyano, A., & H. M. Lubis, P. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.
- Indrakurniawan, M., Kusuma, M. D., & Wulandari, R. (2022). *Urgency of Cultural and Citizen Literacy for Elementary School in the Digitalization Era Urgensi Literasi Budaya dan Kewargaan Bagi Sekolah Dasar di Era Digitalisasi* *Procedia of Social Sciences and Humanities*. *Procedia of Social Sciences and Humanities*, 580-584. Diakses 14 Desember 2023.
- Lastari, R., & Saragi, D. (2023). Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 8 Langkat. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah dan Tinggi [JMP-DMT]*, 4(2), 145–149.
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, III No. II(lii), 33–43.

- Normina, N. (2017). Pendidikan dalam Kebudayaan. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 15(28), 17–28.
- Priadana, S.; D. S. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang. Pascal Books. 211-213.
- Pujaastawa, I. B. G. (2015). Filsafat kebudayaan. *Filsafat Kebudayaan*, 1–21. Diakses 15 November 2023.
- Purwita, L. Y., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Google Sites* Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 259–270. Diakses 11 Desember 2023.
- Ramadhaniar P, Agung S, & Tyasmiarni C. (2020). Identifikasi Pemahaman Siswa Mengenai Keberagaman Suku Bangsa, Sosial, dan Budaya Kelas IV. *Prosiding Nasional Pendidikan LPPM IKIP Bojonegoro*, 1(1), 312–318.
- Richey Rita C. & James D. Klein. (2007). New York. *Design and Development Research*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers. 13.
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216.
- Rokhimah, E. D. (2023). *Pengembangan Media Komik Berbasis Cerita Anak untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Budaya dan Kewargaan pada Siswa Kelas Iv Sdn Mrican 1. 7*, 18393–18400.
- Somantri, D. (2021). Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 18(2), 188–195.
- Syakhriani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. *Journal form of Culture*, 5(1), 782–791.