

Kepraktisan Aplikasi Android Materi Dongeng Kelas 3 SD Berbasis Kearifan Lokal dan Permainan Bahasa

Rian Damariswara¹, Karimatus Saidah².

Riandamariswara90@gmail.com, Karimatus@unpkediri.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri¹

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri²

Abstrak: Aplikasi android merupakan hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis android. Dalam aplikasi tersebut memuat materi dongeng kelas 3 SD yang berbasis kearifan lokal Jawa Timur dan permainan bahasa sebagai pola penyusun materinya. Tujuan penelitian untuk mengetahui kepraktisan aplikasi android materi dongeng berbasis kearifan lokal dan permainan bahasa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Instrumen yang digunakan adalah angket uji kepraktisan dan wawancara. Hasil penelitian kepraktisan aplikasi android materi dongeng kelas III SD berbasis kearifan lokal dan permainan bahasa memperoleh skor 93,8%. Skor tersebut dikategorikan dalam sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi.

Kata kunci: Android, Dongeng, Kearifan Lokal, Permainan Bahasa

Practicality the android application material fairy tale for third grade based of the local wisdom and game language

Abstract: Android application is the result of interactive multimedia development based on android. The application contains material for grade 3 elementary school fairy tales based on East Java local wisdom and language games as a pattern for composing the material. The research objective was to determine the practicality of the android application of fairy tale material based on local wisdom and language games. This study used descriptive qualitative method. The instrument used was a practicality test questionnaire and interviews. The results of this research on the practicality of android application of fairy tale material for class III SD based on local wisdom and language games obtained a score of 93.8%. The score is categorized as very practical and can be used without revision.

Keywords: Android, Fairy Tales, Local Wisdom, Language Games

PENDAHULUAN

Perkembangan era industri 4.0 membuat semua bidang kehidupan menggunakan teknologi, tanpa terkecuali bidang pendidikan. Penerapan teknologi dalam bidang

Rian. Karimatus, Kepraktisan Aplikasi Android Materi...

pendidikan adalah adanya pembelajaran daring. Pembelajaran daring diartikan sebagai suatu pembelajaran yang pelaksanaannya menggunakan jaringan internet, intranet dan ekstranet atau computer yang terhubung langsung dan memiliki cakupan yang global (Yanti et al., 2020). Salah satu pembelajaran daring yakni penggunaan android. Hal ini didukung pendapat Winata, dkk (2020:5) bahwa pembelajaran berbasis android merupakan salah satu contoh penerapan pembelajaran di era industri 4.0.

Pembelajaran berbasis android tidak boleh sembarang. Perlu beberapa kondisi agar pembelajar berbasis android efektif diterapkan. Huang, R., Chen, G., Yang, J., (2013) mengemukakan pertama, isi kegiatan belajar menarik. Kedua, tingkat kesulitan sedang dan sesuai kognitif siswa, struktur isi simpel dan jelas. Ketiga, isi didesain dengan baik sehingga tidak menyakitkan penglihatan. Keempat, petunjuk pembelajaran dan penggunaan aplikasi jelas sehingga tidak membuat siswa merasa kebingungan.

Aplikasi android merupakan salah satu program yang sedang dikembangkan di era industri 4.0. Aplikasi android merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi inti (Safaat, 2012:1). Irsan (2015: 118) menambahkan aplikasi android ditandai dengan ekstensi *.apk*, didistribusikan dan diinstal pada perangkat *mobile*.

Dalam aplikasi android memuat permainan bahasa. Permainan bahasa merupakan permainan selain untuk memperoleh kesenangan juga secara tidak langsung telah mempelajari keterampilan berbahasa (Ngalimun dan Alfulaila, 2014). Hal serupa diungkapkan oleh Damariswara dan Saidah (2020:138) serta pendapat Ahmad (2017:77) bahwa kesenangan yang dirasakan ketika melakukan permainan bahasa memiliki dampak dalam penguasaan keterampilan berbahasa. Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Karmila, dkk (2011: 146) bahwa adanya permainan bahasa dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak secara signifikan.

Bahan ajar dalam aplikasi android berupa teks dongeng. Dongeng merupakan cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi dan disebarkan secara lisan (Saidah dan Damariswara, 2019: 74). Sedangkan menurut Gusal (2015:1) Dongeng adalah sebuah cerita yang direka oleh pencerita dengan maksud tertentu. Rekaan itu dilakukan oleh pencerita dengan mencari hubungan yang sedang ia ceritakan dengan sesuatu yang terjadi di alam atau penandah-penandah yang dapat dilihat di alam.

Rian. Karimatus, Kepraktisan Aplikasi Android Materi...

Damariswara (2018) membagi dongeng dibagi menjadi lima jenis yakni fabel, legenda, mite, sage, dan parabel.

Dongeng yang disajikan dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang baik bagi siswa. Azizah, dkk (2017:101) berpendapat bahwa pembelajaran apresiasi dongeng dapat menanamkan dan mengembangkan pendidikan karakter siswa. Selain itu menurut Wahyuddin (2016:5) dalam dongeng mengandung nasihat, bukan hanya hiburan. Nasihat yang terkandung dalam dongeng disebut amanat atau pesan moral. Habsari (2017:22) mengatakan bahwa amanat atau pesan moral merupakan salah satu unsur intrinsik dalam dongeng. Artinya, agar siswa dapat menerima pesan moral, maka siswa harus dipastikan memahami isi dongeng. Nurani (2017:80) mengatakan bahwa guru harus melakukan peninjauan ulang materi dongeng untuk memastikan siswanya memahami isi dongeng. Materi dongeng yang diajarkan diambil pada materi kelas 3 dengan tema menyayangi hewan dan tumbuhan.

Teks dongeng yang disajikan dalam aplikasi android juga memuat kearifan lokal. Kearifan lokal adalah kebijaksanaan dan pengetahuan asli masyarakat lokal untuk mengatur tatanan masyarakat (Sibarani, 2014). Suyitno (2012:9) menambahkan bahwa adanya kearifan lokal dalam pembelajaran artinya memanfaatkan lingkungan sebagai sasaran belajar, sumber belajar, dan sarana belajar. Lanjut, menurut pendapat Shufa (2018:52) dan Priyatna (2016: 1312) bahwa adanya pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman untuk lebih mencintai nilai luhur yang dianut di daerah siswa.

Salah satu hasil kearifan lokal masyarakat Jawa Timur yakni literasi sastra, dalam hal ini dongeng. Literasi yang terdapat dalam aplikasi android yakni terdapat 8 teks dongeng dengan isi dan pesan yang berbeda. Hal ini dapat menambah literasi siswa terhadap kearifan lokal khususnya bagi siswa di Jawa Timur. Literasi secara harfiah adalah kemampuan membaca dan menulis. Tahap literasi menurut Khotimah, dkk (2020:147) yakni pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran. Aplikasi android memuat ketiganya, pembiasaan membaca teks dongeng, pengembangan aplikasi android materi dongeng, serta menerapkan dalam pembelajaran dongeng.

Aplikasi android materi dongeng kelas 3 perlu diaplikasikan dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan aplikasi android materi dongeng berbasis kearifan lokal dan permainan bahasa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Menurut (Creswell, 2012) pendekatan kualitatif adalah pendekatan untuk membangun pernyataan pengetahuan berdasarkan perpektif konstruktif (misalnya makna-mkna yang bersumber dari pengalaman nilai nilai social dan sejarah dengan tujuan untuk membangun teori atau pola pengetahuan tertentu. Subjek penelitian adalah guru kelas III SD di tiga sekolah yakni SDN Ploso 2, SDN Kebonagung 5, dan SDN Benjeng 1. Teknik pengumpulan data menggunakan angket uji kepraktisan dan wawancara. Isi angket kepraktisan yakni 1) Kemudahan penggunaan aplikasi, 2) Kesesuaian aplikasi dengan tujuan pembelajaran, 3) Kemampuan aplikasi untuk digunakan secara mandiri, 4) Kemampuan aplikasi membantu siswa memahami materi, 5) Kemampuan aplikasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, 6) Kemampuan aplikasi untuk memacu siswa untuk terus belajar, 7) Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa, 8) Kemampuan aplikasi untuk meningkatkan literasi siswa. Wawancara bertujuan mengungkap alasan dibalik pemberian skor pada setiap pernyataan yang diajukan dalam angket kepraktisan. Data disajikan secara kuantitatif yakni skor persentase mengisi pernyataan dan kualitatif berupa deskripsi atau argument guru dibalik pemberian skor.

Analisis kepraktisan menggunakan rumus berikut.

$$V_p = \frac{TSEp}{S \text{ maks}} \times 100\%$$

(Akbar, 2011)

Keterangan:

V_p = Validasi Kepraktisan

$TSEp$ = Total Skor Empirik Kepraktisan

$Smaks$ = Skor Maksimal yang diharapkan

Deskripsi hasil kepraktisan berpedoman pada tabel berikut.

Rian. Karimatus, Kepraktisan Aplikasi Android Materi...

Kriteria	Kategori	Keterangan
75,01% - 100%	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
50,01% - 75,00%	Praktis	Dapat digunakan dengan revisi kecil
25,01% - 50,00%	Kurang Praktis	Disarankan untuk dipergunakan
00,00% - 25,00%	Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan

(diadaptasi dari Akbar, 2011:208)

HASIL

Berikut tabel perolehan skor hasil kepraktisan aplikasi android materi dongeng yang dilakukan kepada ketiga guru.

PERNYATAAN TENTANG KEPRAKTISAN APLIKASI ANDROID	G1	G2	G3	Skor Total
Kemudahan penggunaan aplikasi	4	4	4	100%
Kesesuaian aplikasi dengan tujuan pembelajaran	3	3	4	83%
Kemampuan aplikasi untuk digunakan secara mandiri	4	4	4	100%
Kemampuan aplikasi membantu siswa memahami materi	3	3	3	75%
Kemampuan aplikasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	4	4	4	100%
Kemampuan aplikasi untuk memacu siswa untuk terus belajar	4	3	4	92%
Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa	4	4	4	100%
Kemampuan aplikasi untuk meningkatkan literasi siswa	4	4	4	100%
Skor Total	30	29	31	-
Skor Kepraktisan	93,8%	90,6%	96,9%	93,8%
Rata-rata Skor Kepraktisan	93,8%			

PEMBAHASAN

Rian. Karimatus, Kepraktisan Aplikasi Android Materi...

Berdasarkan hasil pengisian angket dan wawancara guru mengenai kepraktisan aplikasi android materi dongeng diperoleh skor 93,8%. Skor tersebut artinya masuk dalam kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Selain skor tersebut, perlu diulas data hasil wawancara dengan ketiga guru. Guru pertama dari SDN Ploso 2, guru kedua dari SDN Kebonagung, dan guru ketiga SDN Benjeng 1. Hasil ulasan wawancara dapat diketahui secara deskripsi alasan pemberian skor guru sehingga menjadi saran bagi peneliti dalam pengembangan aplikasi android materi dongeng.

Data angket kepraktisan yang telah diisi oleh ketiga guru dipaparkan sebagai berikut. Pertama, kemudahan penggunaan aplikasi. Semua guru sepakat memberikan skor maksimal yakni 4 pada poin pertama. pemberian skor 4 secara kompak berimbang pada persentasi kepraktisan pada pernyataan pertama yakni 100%. Alasannya, pola yang digunakan dalam aplikasi sederhana dan tidak terlalu banyak perintah. Siswa pertama disugahi *dashboard* atau menu utama. Menu utama berisi delapan pilihan teks dongeng Jawa Timur. Selanjutnya, siswa tinggal memilih dengan menekan salah satu judul teks dongeng. Siswa akan disugahi teks atau gambar yang berkaitan dengan teks dongeng. Siswa memahami teks dengan cara membacanya. Setelah memahami isi teks, siswa disugahi tombol kuis di bawah teks. Siswa tinggal menekan tombol kuis dan muncul tampilan kuis. Siswa mengerjakan kuis. Setelah selesai mengerjakan kuis, siswa akan mengetahui skor yang diperoleh. Jika siswa merasa kurang puas, siswa akan diarahkan pada menu utama.

Penyataan kedua, kesesuaian aplikasi dengan tujuan pembelajaran. Guru pertama dan kedua memberikan nilai 3, sedangkan guru keempat memberikan nilai 4. Pemberian skor yang beragam berimbang pada persentase kepraktisan pernyataan kedua yakni sebesar 83%. Guru pertama berargumen bahwa terdapat kekurangsesuaian aplikasi dengan tujuan pembelajaran. Pesan moral yang terdapat dalam teks dongeng tidak diungkapkan dalam aplikasi. Seharusnya selalu disampaikan agar siswa dapat mengambil hikmah dari setiap teks dongeng. Guru kedua, berbeda pendapat. Guru kedua berpendapat bahwa seharusnya lebih diperbanyak latihan soal yang menguatkan isi dan pesan moral dalam teks sehingga guru dapat memastikan siswanya memahami isi teks dongeng.

Penyataan ketiga, kemampuan aplikasi untuk digunakan secara mandiri. Ketiga guru sepakat memberikan skor 4 dalam pernyataan ketiga. Persentase yang didapat

Rian. Karimatus, Kepraktisan Aplikasi Android Materi...

sebesar 100%. Argumen yang diberikan sejalan dengan pernyataan pertama yakni pola aplikasi yang sederhana sehingga siswa dapat menggunakan aplikasi secara mandiri di rumah. Selain itu, isi aplikasi sudah sesuai dengan usia siswa sehingga tidak perlu pendampingan oleh orang tua.

Pernyataan keempat, kemampuan aplikasi membantu siswa memahami materi. Semua guru secara kompak memberikan skor 3 pada pernyataan keempat. Pemberian skor 3 secara kompak menjadikan pernyataan keempat berpresentase sebesar 75%. Persentase tersebut, masuk dalam kategori praktis dengan revisi. Artinya, pernyataan keempat memuat kekurangan aplikasi android materi dongeng.

Berikut paparan yang diberikan guru mengenai kemampuan siswa dalam memahami materi dongeng dalam aplikasi. Guru menyampaikan akan terjadi kesulitan pada beberapa siswa. Siswa belum terbiasa belajar dengan pola yang disajikan dalam aplikasi. Siswa terbiasa membaca teks bacaan dan memahaminya. Selanjutnya siswa menjawab soal bacaan. Hal tersebut, tidak dimunculkan dalam aplikasi. Siswa langsung disuguhkan gambar bercerita. Siswa harus menebak atau menduga-duga isi cerita. Bagi siswa yang tidak memahami gambar, maka siswa akan mengalami kesulitan. Selain itu, siswa harus melakukan dua pekerjaan dalam belajar materi dongeng. Pertama, siswa harus memahami teks dongeng baik dalam bentuk gambar bercerita, teks rumpang, atau puzzle. Kedua, siswa harus memahami kuis yang diberikan seperti mencari kata atau *scramble* dan mencocokkan data.

Dalam wawancara, peneliti melayangkan pertanyaan terkait pola permainan bahasa tersebut tidak cocok bagi siswa. Semua guru menjawab bahwa pola permainan bahasa dalam materi dongeng cocok bagi siswa. Akan tetapi, siswa belum terbiasa menggunakan pola tersebut, terlebih bagi siswa di pedesaan. Siswa terlanjur terbiasa menggunakan pola pembelajaran konvensional. Siswa perlu dilatih dalam menggunakan pola dalam aplikasi. Guru menggaris bawahi bahwa siswa perlu dibiasakan menggunakan pola dalam aplikasi yang sejalan dengan ruh kurikulum 2013.

Pernyataan kelima, kemampuan aplikasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru pertama, kedua, dan ketiga memberikan skor 4. Artinya persentase skor menjadi 100%. Aplikasi berisi gambar dan pola permainan yang menarik. Gambar dalam aplikasi bagus, sesuai dengan imajinasi siswa kelas III, dan menggugah motivasi siswa untuk berhadapan dengan HP. Selama memahami isi

Rian. Karimatus, Kepraktisan Aplikasi Android Materi...

dongeng, siswa dapat berimajinasi dengan bantuan gambar. Permainan yang disajikan menggugah minat siswa untuk terus mengerjakan dan memecahkan soal.

Pernyataan keenam, kemampuan aplikasi untuk memacu siswa untuk terus belajar. Berdasarkan pernyataan kelima bahwa siswa senang menggunakan aplikasi maka akan terus memacu siswa untuk selalu belajar. Dampaknya, guru pertama dan ketiga memberikan skor 4. Pemberian nilai yang beragam menjadikan persentase turun dan tidak 100% yakni 92%. Persentase tersebut, masih dikategorikan sangat praktis. Hal berbeda dengan guru kedua. Guru kedua memberikan skor 3. Alasannya, tidak semua siswa memiliki HP sendiri, beberapa di antara siswa harus berbagi HP dengan orang tua atau saudaranya. Akibatnya, siswa hanya dapat beberapa kali belajar menggunakan aplikasi tersebut. Hal tersebut, tidak berlaku bagi siswa yang memiliki HP sendiri.

Penyataan ketujuh, penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa. Semua guru memberikan skor 4. Pemberian skor 4 secara serentak membuat presentase menjadi 100%. Selain pola aplikasi mudah digunakan seperti pada pernyataan pertama, bahasa atau kalimat perintah yang diberikan dalam aplikasi mudah dipahami siswa. Tidak banyak kalimat perintah yang disajikan dalam aplikasi. Kalimat perintah berupa "Bacalah teks berikut, carilah kata yang sesuai dengan isi cerita, dan sebagainya". Kalimat perintah terdapat pada teks dongeng untuk memahami isi teks cerita dan petunjuk mengerjakan kuis.

Pertanyaan terakhir atau kedelapan, kemampuan aplikasi untuk meningkatkan literasi siswa. Aplikasi android materi dongeng berisi teks bacaan, secara tidak langsung siswa membaca dan memahami bacaan. Hal tersebut, menanamkan literasi pada siswa sejak dini yakni di kelas III. Tidak mengherankan semua guru memberikan skor 4 pada pernyataan kedelapan. Artinya persentasenya menjadi 100%. Guru pertama menyatakan bahwa membaca dongeng melalui aplikasi android merupakan salah satu cara pengenalan literasi digital kepada siswa. Guru ketiga menambahkan bahwa siswa dapat dengan mudah membaca dongeng karena mayoritas siswa memiliki HP.

Selain mengisi delapan pernyataan, guru diminta memberikan argumen mengenai aplikasi android materi dongeng. Guru pertama memberikan argumen bahwa adanya aplikasi android materi dongeng memberikan warna baru dalam dunia pendidikan khususnya materi dongeng. Umumnya, aplikasi materi dongeng di *playstore* hanya memuat teks dongeng. Dalam aplikasi ini selain memuat teks dongeng juga

Rian, Karimatus, Kepraktisan Aplikasi Android Materi...

memuat permainan sehingga membuat siswa belajar. Guru kedua memberikan saran bahwa aplikasi android diperbanyak tidak hanya materi dongeng. Siswa harus dibiasakan untuk mempergunakan HP sebagai sarana belajar, tidak hanya bermain. Guru ketiga berpendapat bahwa adanya aplikasi android materi dongeng yang sesuai dengan pembelajaran di sekolah merupakan terobosan dalam dunia pendidikan. Siswa belajar tidak hanya di sekolah. Siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun. Muaranya, siswa dapat lebih mahir menguasai materi pembelajaran.

KESIMPULAN

Kepraktisan aplikasi android materi dongeng kelas III SD berbasis kearifan lokal dan permainan bahasa memperoleh skor 93,8%. Skor tersebut dikategorikan dalam sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Selain skor dalam kepraktisan guru memberikan sejumlah catatan. Pertama, perlu diperbanyak materi pembelajaran yang disajikan dalam aplikasi android. Kedua, siswa perlu pembiasaan belajar menggunakan pola permainan bahasa. Ketiga, literasi berbasis aplikasi android perlu digalakkan, sehingga tidak hanya bermain tetapi juga belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Arifin. 2017. Penerapan Permainan Bahasa (KATARIS) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri 1 Metro Pusat. *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 9, No.2, Juli 2017 Hal: 75-83. <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/7024>
- Akbar, Sa'dun. 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Azizah, Aida, dkk. 2017. Pembelajaran Apresiasi Dongeng sebagai Upaya Optimalisasi Pendidikan Karakter Menuju Masyarakat Ekonomi ASEAN. *The 1st Education and Language International Conference Proceedings Center for International Language Development of Unissula*. Mei 2017. Unissula.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research, Planning, Conducting, And Evaluating Quantitative And Qualitative Research* (4th ed.). pearson.
- Damariswara, Rian. 2018. *Konsep Dasar Kesusastraan*. Banyuwangi: LPPM IAI Ibrahimy.
- Damariswara, Rian dan Karimatus Saidah. 2020. Pengembangan Permainan Bahasa Berorientasi Kearifan Lokal Jawa Timur di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*. Vol. 9 No. 1 Hal. 137- 147. <https://journal.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/127>

Rian. Karimatus, Kepraktisan Aplikasi Android Materi...

- Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Gusal, La Ode. 2015. Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tenggara. *Jurnal Humanika* Vol.3 No 15. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/HUMANIKA/article/view/611>
- Habsari, Zakia. 2017. Dongeng sebagai Pembentuk Karakter Anak. *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*. Vol. 1, No.1, April 2017, Hal: 21-29. <http://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika/article/view/703>
- Huang, R., Chen, G., Yang, J., & L. (2013). *The new Shape of Learning: Adapting to Social Changes in The Information Society*. (R.Huang &J.M Spector (ed.)). Springer. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-642-32301-0_1
- Irsan, Muhammad. 2015. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android untuk Mendukung Kinerja di Instansi Pemerintahan. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*. Vol. 3, No. 1 Maret 2015 Hal 115-120. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/9984>
- Karmila, Mila, dkk. 2011. Pengaruh Metode Pembelajaran Permainan Bahasa Peningkatan Kreativitas Anak. *Jurnal Pendidikan PAUDIA*, Vol. 1, No.1, 2011, 124-146. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/263>
- Khotimah, Chusnul, dkk. 2020. Penanaman Karakter Gemar Membaca Melalui Program Literasi Sekolah Rakica di SDN Taman Ciruas Permai. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. Vol.6 No. 1 Juli 2020. Hal 146-162. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14424>
- Ngalimun dan Alfulaila, N. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Nurani, Riga Zahara. 2017. Pengaruh Strategi *Directed Listening Thinking Activity* (DLTA) Berbantuan Media Audio terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng. *Dwija Cendikia: Jurnal Riset Pedagogik*, Vol. 1, No.2, 79-86. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc/article/view/16166>
- Priyatna, Muhamad. 2016. Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 5, Juli 2016. 1311-1321. <https://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/6>
- Safaat, Nasruddin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- Saidah, Karimatus dan Rian Damariswara. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur bagi Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran Premiere Educandum*. Vol. 9 No. 1 Hal 73-81 Juni 2019. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/4320>
- Sibarani, R. 2014. *Kearifan Lokal Gotong-Royong pada Upacara Adat Etnik Batak*. Medan: Badan Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi Provinsi Sumatera Utara
- Shufa, Naela Khusna Faela. 2018. Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*,

Rian. Karimatus, Kepraktisan Aplikasi Android Materi...

Vol. 1, No.1, Februari 2018, Hal: 48-53.
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/2316>

Suyitno, Imam. 2012. Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun II, Nomor 1, Februari 2012.* <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1307>

Wahyuddin, Wisrawaty. 2016. Kemampuan Menentukan Isi Cerita Rakyat Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Raha. *Jurnal Bastra, Vol.1, No. 1 Maret 2016.* Hal:1-21.
<http://ojs.uho.ac.id/index.php/BASTRA/article/view/1060>

Winata, Anggun, dkk. 2020. Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa dengan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara. Vol.6 No. 1 Juli 2020.* Hal 1-11.
<https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14523>

Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Sebagai Model Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Adi Widya Jurnal Pendidikan Dasa Vol.5 no.1 r.*
<https://ejournal.ihtn.ac.id/index.php/AW/article/view/1306>