

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS KEARIFAN LOKAL
UNTUK MENANAMKAN KARAKTER CINTA TANAH AIR PADA SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

¹Angel Maria VK, ²Anna Roosyanti, ³Noviana Desiningrum

¹Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

² Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

³ Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

Email: angelmariakila2003@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran flashcard berbasis kearifan lokal untuk menanamkan karakter cinta tanah air pada siswa kelas IV SD. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan instrumen berupa angket validasi ahli, soal *pre-test* dan *post-test*, serta angket respons siswa. Hasil validasi menunjukkan media sangat valid dengan persentase kevalidan 96,43%. Efektivitas diukur melalui N_{gain} dan menunjukkan hasil yang termasuk kategori tinggi. Respons siswa terhadap penggunaan media yang dikembangkan ini sangat positif, mencapai 92,3% di kelas IV-A dan 96,3% di kelas IV-B. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini valid dan efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap keragaman budaya serta menanamkan karakter cinta tanah air.

Kata Kunci: flashcard; karakter cinta tanah air; kearifan lokal; pengembangan media; siswa kelas IV SD

1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mendorong kemajuan individu maupun bangsa. Melalui pendidikan, potensi setiap individu dapat dioptimalkan, sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dalam berbagai aspek. Di era kemajuan teknologi digital yang pesat, peran pendidikan menjadi semakin strategis. Namun, di tengah perkembangan teknologi, perhatian terhadap nilai-nilai budaya lokal perlu

dijaga. Teknologi seharusnya tidak menjadi ancaman bagi kelestarian budaya, tetapi digunakan sebagai alat untuk mendukung pelestarian dan pengembangan nilai-nilai lokal yang menjadi identitas bangsa.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan untuk menghasilkan generasi yang beriman, berakhlak mulia, memiliki kontrol diri, serta berwawasan luas dan berdaya guna. Sistem ini tidak hanya bertumpu

pada aspek akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai penting seperti cinta tanah air dan nasionalisme, terutama pada siswa sekolah dasar. Salfadilah, dkk. (2024) menyatakan bahwa rasa cinta tanah air perlu dipupuk sejak usia dini. Beberapa indikatornya meliputi menghormati tokoh nasional, menggunakan produk lokal, menghargai budaya dan alam Indonesia, serta menghafal lagu nasional. Negeri, dkk. (2019) juga menambahkan bahwa cinta tanah air tidak hanya tercermin dalam kegiatan seperti upacara bendera, tetapi juga melalui pengenalan pahlawan nasional dan memahami perjuangan mereka.

Kearifan lokal menjadi salah satu aset penting dalam pendidikan. Menurut Meilana & Aslam (2022), kearifan lokal berperan sebagai investasi yang membekali siswa dengan keterampilan dan kemampuan menghadapi tantangan global tanpa meninggalkan identitas bangsa. Kearifan lokal juga mampu menjadi sumber inspirasi dalam pembelajaran yang memperkuat identitas budaya melalui aspek ekonomi, teknologi, budaya, dan ekologi. Wafiqni & Nurani (2019) menekankan bahwa model pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, membantu siswa memahami akar budaya mereka, serta menumbuhkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa.

Media flashcard berbasis kearifan lokal menjadi salah satu inovasi yang relevan untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya ke dalam pembelajaran.

Rahmawati (2019) menyebutkan bahwa media pembelajaran seperti flashcard dapat meningkatkan perhatian siswa, memotivasi mereka untuk belajar, serta memudahkan pemahaman materi. Selain itu, media ini mendorong siswa lebih aktif melalui kegiatan seperti membaca dan bercerita. Lestari, dkk. (2020) menjelaskan bahwa flashcard dengan gambar di satu sisi dan informasi di sisi lainnya membantu siswa menghubungkan konsep secara efektif. Media ini juga dapat disesuaikan dengan tema kearifan lokal sehingga memperkenalkan budaya sekaligus membentuk karakter siswa yang berlandaskan nilai-nilai luhur bangsa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa flashcard berbasis kearifan lokal yang valid, efektif, dan berdampak pada peningkatan rasa cinta tanah air siswa kelas IV SD. Dengan media ini, diharapkan siswa tidak hanya lebih termotivasi untuk belajar, tetapi juga memiliki pemahaman yang mendalam terhadap budaya lokal serta nilai-nilai nasionalisme yang memperkuat karakter mereka di tengah tantangan global.

2. Metode Penelitian

Pengembangan media flashcard berbasis kearifan lokal untuk membentuk karakter cinta tanah air pada siswa sekolah dasar dilakukan dengan menerapkan model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model yang paling umum digunakan dalam penelitian pengembangan karena

sistematis dan mencakup lima tahap utama: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap analisis, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan siswa untuk memahami permasalahan serta karakteristik peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan minat belajar siswa dan menanamkan nilai-nilai karakter cinta tanah air. Selanjutnya, pada tahap evaluasi, data hasil validasi media dan materi dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Data diperoleh dari penilaian ahli media dan ahli materi yang mencakup aspek kelayakan, kualitas, dan efektivitas media pembelajaran.

Selain itu, hasil pre-test dan post-test siswa dianalisis menggunakan perhitungan gain score untuk melihat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi dan penanaman karakter. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media flashcard berbasis kearifan lokal ini memiliki tingkat efektivitas tinggi dengan peningkatan hasil belajar yang signifikan, serta berhasil menanamkan karakter cinta tanah air pada siswa sekolah dasar.

Model ADDIE sangat cocok digunakan untuk membuat media flashcard berbasis kearifan lokal yang bertujuan menumbuhkan rasa cinta tanah air pada siswa kelas IV SD. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan siswa serta karakteristik

pembelajaran, sehingga konten flashcard dapat disesuaikan dengan nilai-nilai kearifan lokal yang relevan dan sesuai dengan usia siswa. Lalu, pada tahap desain, flashcard dirancang dengan menambahkan elemen budaya lokal, seperti gambar atau cerita khas daerah, sehingga siswa lebih mudah menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Pada tahap pengembangan, flashcard dibuat mengikuti desain yang sudah direncanakan, lengkap dengan visual dan teks yang menarik perhatian siswa.

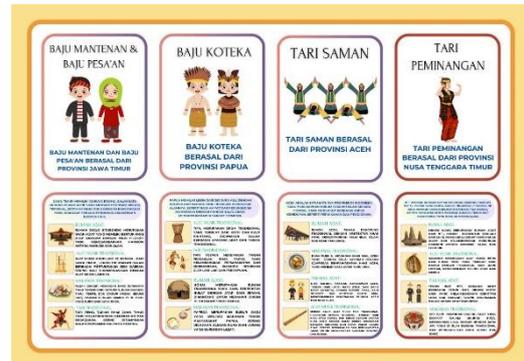
Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan dengan memperkenalkan flashcard dalam kegiatan belajar di kelas, membantu siswa lebih memahami dan menghargai budaya lokal. Kemudian, tahap evaluasi dilakukan untuk memastikan media ini efektif dalam menumbuhkan pemahaman siswa dan membangun rasa cinta mereka pada tanah air. Keunggulan dari model ADDIE adalah kesederhanaannya, keteraturannya, dan sering digunakan dalam pengembangan program atau produk pembelajaran yang tervalidasi oleh para ahli.

3. Hasil

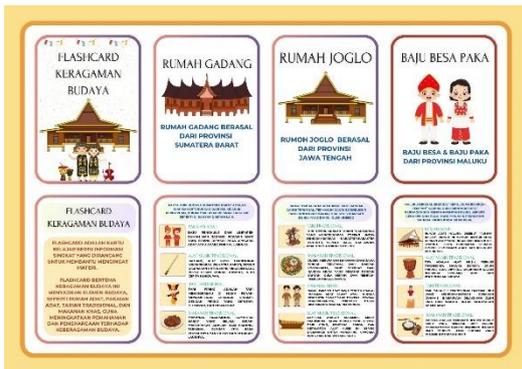
Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran flashcard berbasis kearifan lokal untuk menanamkan karakter cinta tanah air pada siswa kelas IV SD dengan menggunakan model ADDIE. Adapun desain flashcard tersebut dapat dilihat pada gambar 3, 4, dan 5.



Gambar 3 Desain Box Flashcard



Gambar 5 Isi Flashcard



Gambar 4 Isi Flashcard

Media ini telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Dari penilaian ahli media, diperoleh persentase 96,43% dan nilai dari ahli media menunjukkan persentase 100%. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran flashcard berbasis kearifan lokal ini dinilai sangat valid oleh para ahli materi dan media. Secara detail, penilaian dari ahli media dapat dilihat pada tabel 10 dan penilaian dari ahli materi pada tabel 11.

Tabel 10 Data Validasi Media Flashcard Keragaman Budaya

| No | Kriteria Penilaian | Jawaban Ahli Media | | | Skor (%) |
|---------------------------------|--|--------------------|----------------|-----------|---------------|
| | | x ₁ | x ₂ | Σxi | |
| Tampilan | | | | | |
| 1. | Media pembelajaran disajikan dengan menarik. | 4 | 4 | 8 | 100% |
| 2. | Komposisi warna pada media menarik. | 4 | 4 | 8 | 100% |
| 3. | Ukuran media pembelajaran sangat memudahkan pengguna. | 4 | 4 | 8 | 100% |
| Tujuan | | | | | |
| 4. | Tujuan pembelajaran dapat diketahui dengan menggunakan media pembelajaran ini. | 4 | 4 | 8 | 100% |
| 5. | Materi keragaman budaya di lingkungan sekitar pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila lebih mudah dipahami dengan media pembelajaran ini. | 3 | 4 | 8 | 87,5% |
| Kualitas dan Kepraktisan | | | | | |
| 6. | Kualitas bahan media pembelajaran tahan dalam beberapa waktu ke depan. | 3 | 4 | 8 | 87,5% |
| 7. | Kemudahan dalam memahami cara penggunaan. | 4 | 4 | 8 | 100% |
| Total | | 26 | 28 | 56 | 96,43% |

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{54}{56} \times 100\%$$

$$= 96,43\%$$

Keterangan:

X₁ : Validator 1 (ahli media)

X₂ : Validator 2 (ahli media)

Σx : Jumlah keseluruhan jawaban validator

Σxi : Jumlah nilai maksimal

% : Konstanta

Tabel 11 Data Validasi Materi Keragaman Budaya

| No | Kriteria Penilaian | Indikator Penilaian | Jawaban Ahli Media | | | |
|--------------|--|--|--------------------|----------------|-----------|-------------|
| | | | x ₁ | x ₂ | Σxi | Skor (%) |
| 1. | Kesesuaian materi dengan tema keragaman budaya | Materi mencakup budaya lokal (pakaian, tarian, alat musik) | 4 | 4 | 8 | 100% |
| 2. | Keakuratan representasi budaya lokal | Informasi sesuai fakta dan tidak menyinggung SARA | 4 | 4 | 8 | 100% |
| 3. | Daya tarik visual flashcard | Desain warna menarik dan sesuai dengan tema budaya | 4 | 4 | 8 | 100% |
| 4. | Tujuan pembelajaran dapat diketahui dengan menggunakan media pembelajaran ini. | Menekankan pentingnya keberagaman budaya | 4 | 4 | 8 | 100% |
| Total | | | 16 | 16 | 32 | 100% |

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{32}{32} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Keterangan:

X₁ : Validator 1 (ahli materi)

X₂ : Validator 2 (ahli materi)

Σx : Jumlah keseluruhan jawaban validator

Σxi : Jumlah nilai maksimal

% : Konstanta

Selanjutnya, keefektivitasan media ini dihitung berdasarkan hasil belajar siswa melalui *pre-test* dan *post-test*, kemudian dihitung menggunakan rumus N_{gain} . Hasil perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas IV-A menunjukkan rata-rata nilai *pre-test*

sebesar 54,6% dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 95,8% yang menunjukkan peningkatan sebesar 41,2%. Nilai N_{gain} dihitung dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Berikut hasil perhitungan N_{gain} kelas IV-A.

$$g = \frac{T'1 - T1}{Tmaks - T1}$$

$$g = \frac{95,8 - 54,6}{100 - 54,6}$$

$$g = 0,907$$

Serupa dengan nilai siswa IV-A, hasil perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas IV-B menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 58,2% dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 97,6% yang menunjukkan peningkatan sebesar 39,64%. Data ini membuktikan bahwa penggunaan media flashcard efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya. Berikut hasil perhitungan N_{gain} kelas IV-B.

$$g = \frac{T'1 - T1}{Tmaks - T1}$$

$$g = \frac{97,6 - 58,2}{100 - 58,2}$$

$$g = 0,942$$

Ringkasan nilai *pre-test* dan *post-test* dari kelas IV-A dan IV-B dapat dilihat pada tabel 1. Pada tabel tersebut dapat juga dilihat hasil perhitungan N_{gain} dimana keduanya termasuk kategori tinggi.

Tabel 12 Hasil Uji Efektivitas

| Nilai Rata-Rata IV-A | | Nilai Rata-Rata IV-B | |
|--|--------|--|--------|
| Pretes | Postes | Pretes | Postes |
| 54,6 | 95,8 | 58,2 | 97,6 |
| $N_{gain}: 0,907$ (Kategori Tinggi) | | $N_{gain}: 0,942$ (Kategori Tinggi) | |

Selain itu, hasil angket respons siswa terhadap media flashcard menunjukkan hasil yang sangat positif. Rata-rata respons siswa di kelas IV-A mencapai 92,3%, sedangkan di kelas IV-B mencapai 96,3%. Data ini mengindikasikan bahwa siswa memberikan respons

antusias terhadap penggunaan media pembelajaran ini.

4. Pembahasan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran flashcard berbasis kearifan lokal untuk menanamkan karakter cinta tanah air pada siswa kelas IV SD menggunakan model ADDIE ini telah divalidasi oleh ahli materi dan media dengan persentase kevalidan sebesar 96,43%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat valid dan layak digunakan. Hasil penelitian ini menunjukkan persamaan dengan penelitian terdahulu.

Penelitian yang dilakukan oleh Ninis Fivtia Sari, F. Shoufika Hilyana, dan Nur Fajrie (2024) dengan judul "Pengaruh Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Jepara dalam Meningkatkan Karakter Sosial Budaya Siswa Kelas IV SDN 3 Banyumanis" memberikan dampak positif terhadap karakter sosial budaya siswa. Berdasarkan analisis posttest, terlihat bahwa seluruh siswa kelas IV mengalami peningkatan nilai setelah pengajaran dengan media flashcard tersebut, yang diuji menggunakan uji t parsial, dengan hasil nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Harapan ke depannya adalah agar media flashcard misteri berbasis karakter dapat diimplementasikan lebih luas di berbagai sekolah, sehingga lebih banyak siswa dapat merasakan manfaatnya dalam pembelajaran dan pembentukan karakter. Selain itu,

diharapkan penelitian lebih lanjut dapat mengembangkan variasi media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal, sehingga pendidikan di Indonesia semakin inovatif dan relevan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Novialita Angga Wiratama (2023) dengan judul “Pengembangan Media Misca (Flashcard Misteri) Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas V SDN Dawung 02 Kabupaten Tuban” terbukti memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang layak digunakan. Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE, yang mencakup langkah-langkah analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setelah divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, materi, dan bahasa, media ini memperoleh rata-rata skor 87,6%, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak untuk diimplementasikan. Diharapkan penggunaan media flashcard misteri berbasis karakter ini dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara luas dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, tidak hanya di SDN Dawung 02. Dengan demikian, diharapkan media ini dapat membantu lebih banyak siswa dalam memahami materi pelajaran secara menyenangkan dan interaktif, serta mendukung pembentukan karakter positif di kalangan siswa.

Perbedaan utama penelitian ini terletak pada pengembangan elemen interaktif, seperti fakta unik dan pertanyaan reflektif, serta desain visual

menarik dengan warna cerah dan ilustrasi budaya yang detail. Media ini juga secara khusus mengintegrasikan karakter cinta tanah air ke dalam setiap aspeknya. Efektivitas media diukur melalui analisis pre-test dan post-test menggunakan N_{gain} , yang menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media berbasis kearifan lokal, baik dari segi desain, konten, maupun efektivitasnya dalam meningkatkan pembelajaran dan karakter siswa secara menyenangkan dan interaktif.

5. Kesimpulan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran flashcard berbasis kearifan lokal untuk menanamkan karakter cinta tanah air pada siswa kelas IV SD menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Media yang dirancang sistematis ini terbukti valid serta efektif, dengan hasil validasi mencapai 96,43%. Keefektifan media terlihat dari peningkatan signifikan nilai rata-rata post-test siswa. Respons siswa terhadap media tersebut juga sangat positif. Hasil ini menunjukkan bahwa media flashcard berbasis kearifan lokal yang dikembangkan ini efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang keragaman budaya sekaligus menumbuhkan karakter cinta tanah air, sehingga layak dijadikan alternatif pembelajaran untuk memperkuat nilai-nilai nasionalisme dan budaya Indonesia.

6. Referensi

- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 259–267. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Anisa, A. F. Y., & Attamimi, N. (2023). Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an*, 2(2), 116–125. <https://www.ejurnal.iiq.ac.id/index.php/Ash-Shobiy/article/view/948/378>
- Aulia, W., & MintoHari. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Tata Surya Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 220–234.
- Dila Yathasya, Romadonia, M., Ningsih, I., & Zulkhi, M. D. (2022). Perbandingan Karakter Cinta Tanah Air dan Cinta Damai dalam Pembelajaran IPS. *Journal of Basic Education Research*, 3(3), 86–90. <https://doi.org/10.37251/jber.v3i3.270>
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Febiani Musyadad, V., Supriatna, A., & Gosiah, N. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sdn Kertamukti. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 85–96. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.279>
- Lestari, W. E., Hartono, H., & Karsono, K. (2020). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas III SDN Tegayay No. 96 Surakarta Tahun Ajaran 2019/2020. *Digilib: Universitas Sebelas Maret*, 1(1), 1–5.
- Lailusmi, H. (2022). Pengembangan Media Flascard dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh. *Skripsi Univerasitas Islam Negeri Ar-Raniry*, 39–65. Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas III SDN Tegayay No. 96 Surakarta Tahun Ajaran 2019/2020. *Digilib: Universitas Sebelas Maret*, 1(1), 1–5.
- Meilana, S. F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5605–5613. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2815>

- Irfan Adi Nugroho & Herman Dwi SurjonoNegeri, U.(2019).Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Sikap Cinta Tanah Air dan Peduli Lingkungan. *http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp*. 6(1), 29-41.
- Priangga, Y. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smartphone Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1116-1126. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.599>
- Rahmawati, P. (2019). Pengembangan Picture Storybook Masa Penjajahan Portugis di Indonesia guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Sejarah dan Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Lambung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*, 15018, 1-23.
- Salfadilah, F., Amanabella, M., Setiawan, E., Rizky, V. B., & Wibowo, Y. R. (2024). Strategi Penanaman Nilai-Nilai Cinta Tanah Air Melalui Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 11-17. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1073>
- Saidah, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran STAD dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *PAKIS (Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial)*, 2(2), 78-96. <https://doi.org/10.20527/pakis.v2i2.6541>
- Rukmana, S. (2020). *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Booklet untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Teks Argumentasi Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Tembarak*.
- Rusiyono, R., & Apriani, A.-N. (2020). Pengaruh Metode Storytelling Terhadap Penanaman Karakter Nasionalisme Pada Siswa SD. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 11(1), 11. [https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11\(1\).11-19](https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11(1).11-19)
- Suryatni, L. (2019). Bela Negara Sebagai Pengejawantahan Dalam Ketahanan Nasional Berdasarkan Uud Nri 1945. *Bela Negara Sebagai Pengejawantahan Dalam Ketahanan Nasional Berdasarkan UUD NRI 1945*, 10(1), 49-62.
- Taskiyah, A. N., & Widyastuti, W. (2021). Etnomatematika dan Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air pada Permainan Engklek. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10342>
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34-42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>

Wafiqni, N., & Nurani, S. (2019). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 255–270. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.170>