

## MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN *SMART CARD GAME* SEBAGAI UPAYA PENGUATAN BAHASA DAERAH (STUDI KASUS PADA ANAK SEKOLAH DASAR KABUPATEN SAMPANG)

Jatim Desiyanto<sup>1</sup>, Rohisotul Laily<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup> STKIP PGRI Sampang

Email: rohisotul.laily@stkip-pgrispg.ac.id\*

### Abstrak

Bahasa daerah perlu dijaga dan dilestarikan, tetapi anak-anak semakin kehilangan minat dalam mempelajarinya. Faktor seperti globalisasi, pendidikan formal, teknologi, dan kurangnya kesadaran anak menjadi penyebab rendahnya penggunaan bahasa daerah di kalangan siswa SD. Bahasa daerah diakui penting dalam pendidikan nasional berdasarkan UU Sisdiknas 2013. Rendahnya penggunaan bahasa daerah dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif. *Smart Card Game* merupakan solusi yang efektif untuk memperkuat pemahaman bahasa daerah. Selain sebagai media pembelajaran, *smart card game* juga memberikan hiburan yang menarik dan menyenangkan dalam belajar bahasa daerah. Penelitian ini bertujuan untuk terciptanya media *smart card game* yang relevan/layak sebagai media pembelajaran dan penerapannya dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam bahasa daerah (Bahasa Madura) di SD Kabupaten Sampang. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan pendekatan kuantitatif untuk menguji efektivitas media dengan metode uji analisis *Wilcoxon*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *smart card game* dan variabel terikat adalah pengetahuan bahasa daerah yang dimiliki oleh siswa. Prosedur penelitian dan pengembangan terdiri dari lima tahap utama, yaitu: (a) pengumpulan informasi/persiapan, (b) rancangan bangun model, (c) validasi ahli, (d) uji coba model, dan (e) evaluasi dan hasil produk. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terciptanya media pembelajaran *smart card game* relevan/ layak terhadap penguatan bahasa daerah dengan nilai *p-value* = 0.000 dan efektif terhadap peningkatan pengetahuan siswa dalam bahasa daerah yang ditunjukkan dari hasil data pengetahuan didapatkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,00 yang mana dapat disimpulkan terdapat perubahan dari sebelum ke sesudah dilakukan tindakan dengan menggunakan *smart card game* di SD Kabupaten Sampang.

**Kata Kunci:** bahasa daerah, media pembelajaran, *smart card game*, anak-anak sekolah dasar

### Abstract

*Regional languages need to be protected and preserved, but children are increasingly losing interest in learning them. Factors such as globalization, formal education, technology, and lack of awareness among children are the causes of the low use of regional languages among elementary school students. Regional languages are recognized as important in national education based on the 2013 National Education System Law. The low use of regional languages can be overcome by using interactive and communicative learning media. Smart Card Game is an effective solution to strengthen understanding of regional languages. Apart from being a learning medium, smart card games also provide interesting and fun entertainment in learning regional languages. This research aims to create smart card game media that is relevant/appropriate as a learning medium and its application can increase students' knowledge in regional languages (Bahasa Madura) in Sampang Regency Elementary Schools. This research uses the R&D method with a quantitative approach to test the effectiveness of the media using the Wilcoxon analysis test method. The independent variable in this research is the smart card game model and the dependent variable is the regional language knowledge possessed by students. The research and development procedure consists of five main stages, namely: (a) information collection/preparation, (b) model design, (c) expert validation, (d) model testing, and (e) product evaluation and results. The results of this research indicate that the creation of smart card game learning media is relevant/feasible for strengthening regional languages with a *p-value* = 0.000 and is effective in increasing students'*

*knowledge in regional languages as shown by the results of the knowledge data obtained by the Asymp value. Sig. (2-tailed) 0.00, which can be concluded that there was a change from before to after the action was taken using the smart card game at SD Sampang Regency.*

**Keywords:** regional languages, learning media, smart card games, elementary school children

## PENDAHULUAN

Pentingnya melestarikan bahasa daerah sebagai bagian dari warisan budaya lokal terutama dalam menghadapi dominasi bahasa-bahasa internasional, serta kurangnya pemahaman dan minat siswa terhadap bahasa daerah menjadi tantangan di berbagai daerah termasuk di SD Kabupaten Sampang. Kebudayaan tradisional tumbuh dan berkembang dalam suatu lokalitas yang didukung oleh komunitas masyarakat yang terikat pada suatu aturan adat yang disepakati bersama, sementara kebudayaan modern cenderung mengadopsi unsur-unsur luar dan berubah-ubah (Fauzan & Nashar, 2017). Setiap kebudayaan, baik yang bersifat tradisional maupun modern, menghasilkan produk-produk tertentu yang nantinya akan diperkenalkan dan disebar ke penjuru dunia (Larasati, 2018).

Bahasa daerah memiliki peran penting dalam mempertahankan identitas budaya suatu daerah, Konstitusi negara sudah secara jelas menyebutkan Pasal 32 UUD NRI Tahun 1945, negara menghormati dan memelihara bahasa daerah sebagai kekayaan budaya nasional (UUD NRI 1945). Bahasa Madura adalah bahasa daerah yang di samping sebagai bahasa daerah juga berfungsi sebagai bahasa perhubungan intra daerah oleh penduduk Pulau Madura dan pulau-pulau sekitarnya, (Effendy, 2019). Namun, seiring dengan berkembangnya zaman dan semakin majunya dunia dengan pengetahuan dan teknologi canggih, bahasa daerah kini semakin mengalami pergeseran, bahkan keberadaannya sudah hampir punah, (A'ini, 2022; Asrif, 2018). Hal ini mengakibatkan hilangnya identitas budaya daerah dan karakteristik bahasa Madura dalam komunikasi sehari-hari. Pentingnya mempertahankan dan menghormati bahasa Madura sebagai sarana dalam mempertahankan dan menyampaikan nilai-nilai budaya masyarakat Madura dari generasi ke generasi. Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Effendy, 2019) bahasa daerah di Indonesia, khususnya bahasa madura, harus dijaga, dipelihara, dibina, dan bahkan dikembangkan.

Bahasa Madura memiliki nilai sebagai aset budaya yang perlu dilestarikan, penggunaannya semakin terbatas akibat didominasi bahasa-bahasa internasional (Budiarto, 2020; Raihany, 2015). Bahasa Madura di SD Kabupaten Sampang menghadapi berbagai tantangan dalam upaya mempertahankan jumlah pengguna bahasa Madura yang semakin berkurang. Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003, Bahasa daerah diakui sebagai bagian penting dalam pendidikan nasional (UU Sisdiknas, 2003). Namun, rendahnya minat siswa, keterbatasan sumber belajar yang menarik, dan kurangnya media pembelajaran yang efektif menjadi hambatan dalam mengembangkan pemahaman dan penggunaan bahasa daerah (Kusuma & Pratikno, 2022).

Undang Nomor 20 Tahun 2003 penggunaan bahasa daerah sebagai pelengkap penggunaan bahasa Indonesia yang diwajibkan dalam penyelenggaraan pendidikan nasional di Indonesia (UU Sisdiknas, 2003). Oleh karena itu, perlu adanya rancangan kurikulum, media pembelajaran, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Anak-anak usia sekolah dasar memiliki kecenderungan belajar yang konkret dan menggabungkan berbagai aspek kehidupan. Perkembangan siswa sekolah dasar yang perlu diketahui oleh guru yaitu perkembangan fisik, kognitif dan psikososial (Hayati, N, & I, 2021). Bahasa madura sebagai penunjang pembelajaran muatan lokal di sekolah dasar yang akan mempermudah siswa dalam mempelajarinya, yang didasari dari penguatan pendidikan karakter di lingkungan sekolah (Lestari & Rahmat, 2021).

Media pembelajaran bahasa daerah yang menarik akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru serta menumbuhkan kembali rasa cinta terhadap bahasa daerah, (Munaweroh et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat penting untuk membangkitkan minat siswa dalam mempelajari dan menggunakan bahasa daerah. Menurut

Munaweroh et al., (2022) media pembelajaran bahasa daerah yang menarik akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru serta menumbuhkan kembali rasa cinta terhadap bahasa daerah (Bahasa Madura) dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengembangan *Smart Card Game* sebagai media pembelajaran penguatan bahasa daerah (Bahasa Madura) di SD Kabupaten Sampang diharapkan dapat menjadi solusi efektif. Penggunaan *Smart Card Game* yang interaktif dan menarik, siswa diharapkan dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari serta menggunakan Bahasa daeah (Bahasa Madura) dalam kehidupan sehari-hari. Peran media *smart card game* pada pembelajaran adalah sebagai media yang dapat membuat siswa lebih aktif berinteraksi, membuat suasana kelas lebih kondusif, mempermudah guru dalam penyampaian materi, memudahkan siswa mengingat dan memahami materi, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Khoirullah & Hikam, 2023).

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif ini juga dapat membantu guru dalam mengajar dengan pendekatan yang lebih menarik dan efektif (Suryanda, Azrai, & Setyorini, 2020). Upaya melestarikan bahasa daerah (Bahasa Madura) sebagai warisan budaya yang berharga, salah satu langkah yang diambil adalah penggunaan *Smart Card Game* sebagai media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Hal ini diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran Bahasa Madura dengan cara yang inovatif, interaktif dan menyenangkan. Mengatasi hal tersebut, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti *Smart Card Game* dapat membangkitkan minat siswa dalam mempelajari Bahasa daeah. *Smart Card Game* merupakan media berbasis kartu yang interaktif dan menarik. Pengembangan *Smart Card Game* di SD Kabupaten Sampang pada tahun 2023 menjadi langkah penting dan terobosan yang inovatif untuk meningkatkan minat siswa, menyediakan sumber belajar yang menarik, serta meningkatkan pemahaman dan penggunaan bahasa daeah secara efektif.

Salah satu tantangan dalam pembelajaran Bahasa Madura di SD Kabupaten Sampang adalah rendahnya pengetahuan siswa. Kurniawan (2018) menemukan bahwa siswa kurang tertarik dan termotivasi dalam mempelajari bahasa daerah, dengan minat yang lebih besar terhadap Bahasa Indonesia atau bahasa asing. Masalah lain adalah keterbatasan sumber belajar yang menarik dan interaktif. Penelitian oleh Putri, Israwati, & Hijriati (2019) menunjukkan bahwa kurangnya sumber belajar yang relevan serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang efektif tentang bahasa daerah menjadi hambatan dalam pembelajaran. Nikmah, Rahayu, & Fajrie (2020) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dan interaktif membuat siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam pembelajaran bahasa daerah. Meskipun bahasa daerah diakui penting dalam pendidikan nasional berdasarkan UU Sisdiknas 2013, rendahnya minat siswa, keterbatasan sumber belajar menarik, dan kurangnya media pembelajaran efektif menjadi kendala yang perlu diatasi.

Berdasarkan identifikasi permasalahan mengenai pembelajaran bahasa daerah yang sangat urgensi untuk di implementasikan dalam upaya meningkatkan pengetahuan siswa, maka fokus penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran yang efektif, yaitu *Smart Card Game*, untuk penguatan bahasa daerah (Bahasa Madura) di SD Kabupaten Sampang serta menguji kelayakan media *Smart Card Game* terhadap penguatan bahasa daerah (Bahasa Madura) di SD Kabupaten Sampang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian menggunakan rancangan *Research and Development* (R&D) dengan tujuan untuk mengembangkan model pembelajaran pada anak-anak sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji efektivitas program dengan metode analitik. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan produk yang lebih baik dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa daerah melalui media *Smart Card Game*. Penelitian ini diawali dengan 5 tahapan mulai dari pengumpulan data, rancang bangun model, validasi ahli dan revisi, uji coba model/ produk dan hasil

model/ produk. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Smart Card Game* dan variabel terikat adalah pengetahuan siswa dalam bahasa daerah Populasi dalam penelitian adalah seluruh yang memiliki karakteristik sesuai subjek yang akan di teliti yaitu anak sekolah dasar di Kabupaten Sampang. Teknik analisis univariat berdasarkan ukuran tengah dan sebarannya atau mean dan *standart deviation* dan analisis bivariat terlebih dahulu di lakukan dengan uji validitas dan uji reabilitas terlebih dahulu baru uji berpasangan dengan menggunakan uji *wilcoxon* (data berdistribusi tidak normal).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil pengumpulan informasi yang dilakukan dengan metode wawancara kepada Kepala Sekolah dan Guru di Sekolah Dasar Kabupaten Sampang didapatkan bahwa karakteristik anak sekolah yang senang bermain sedangkan media pembelajaran bahasa daerah masih sangat minim dan cenderung membosankan sehingga dipelukan media yang menarik dan menyenangkan.

**Rancang bangun model** Data hasil dari pengumpulan informasi digunakan untuk membuat rancang bangun Modifikasi *Smart Card Game* yang disesuaikan dengan kebutuhan media pembelajaran untuk anak sekolah.

**Validasi Ahli** Uji validasi ahli dilakukan oleh para ahli yang tujuannya untuk menguji kelayakan produk sebelum di gunakan oleh masyarakat.

**Tabel 1. Uji Statistik Validasi Ahli Media *Smart Card Game* Pada Anak Sekolah Dasar.**

No	Nama	Skor	Rata-Rata	Kategori	P-Value
1	R 1	87.27	86.67	Sangat layak	0.000
2	R 2	94.55			
3	R 3	78.18			

*\*interclass correlation coefficient*

Berdasarkan data diatas diketahui nilai skor kelayakan sebesar 86.67 dengan kategori sangar layak. Hasil validitas ahli menunjukkan bahwa nilai p-value = 0.000, yang artinya media *smart card game* dilakukan untuk meningkatkan penguatan bahasa daerah pada anak sekolah dasar di Kabupaten Sampang relevan dan layak.

**Uji coba model** pada penelitian ini dilakukan pada 28 orang diberikan intervensi dengan menggunakan media *smart card game*. Pemberian media *smart card game* dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan bahasa daerah anak dalam media pembelajaran bahasa daerah yang menarik. Media *Smart Card Game* membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru serta menumbuhkan kembali rasa cinta terhadap bahasa daerah,

**Tabel 2. Uji Normalitas Data**

Variabel	Uji Kolmogorov-Smirnov		$\alpha$	Hasil
	N	Asymp. Sig. (2-tailed)		
Pengetahuan	28	0,02*	0,05	Tidak Normal

*Kolmogorov-Smirnov*

Berdasarkan hasil uji normalitas pada data pengetahuan didapatkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,02 lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi tidak normal sehingga uji bivariat yang akan digunakan adalah uji *wilcoxon* untuk melihat ada atau tidaknya perubahan sebelum dan sesudah pemberian media *smart card game* sebagai penguatan bahasa daeah (Bahasa Madura).

**Tabel 3. Uji Bivariat**

Variabel	N	Mean	SD	Asymp. Sig. (2-tailed)	$\alpha$	Hasil
Pengetahuan	28	23,32	5,907	0,00*	0,05	Ada Perubahan
		25,21	6,262			

\*Willcoxon

Berdasarkan hasil uji Bivariat pada data pengetahuan didapatkan nilai mean sebelum 23,32 dan sesudah 25,21 serta nilai SD (Standar Deviasi) sebelum 5,907 dan sesudah 6,262 dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,00. Maka dapat disimpulkan bahwa media smart card game dapat meningkatkan pengetahuan bahasa daerah anak sekolah dasar.

**Hasil Produk/Media** berupa permainan kartu model *smart card game* penguatan bahasa daerah pada anak sekolah dasar merupakan output dari pengembangan model pembelajaran penguatan bahasa daerah pada anak sekolah dasar. Implementasi permainan kartu model *smart card game* ini melalui pemberian stimulus yang dilakukan oleh guru, dan siswa.



**Gambar 1. Media Smart Card Game**

## Pembahasan

### 1. Pengembangan media pembelajaran *Smart Card Game*

Hasil pengumpulan informasi diperoleh kesimpulan bahwa untuk membentuk media pembelajaran pada anak sekolah dasar dalam penguatan bahasa daerah diperlukan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik yang mampu mengatasi penurunan penggunaan bahasa daerah di kalangan anak, sesuai dengan pendapat Munawaroh, H, (2022) media pembelajaran bahasa daerah yang menarik akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru serta menumbuhkan kembali rasa cinta terhadap bahasa daerah.

*Smart Card Game* adalah media berbasis kartu yang berisi materi kosa kata bahasa daerah (bahasa madura) dilengkapi dengan gambar. Media *Smart Card Game* dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran, dan berguna bagi guru untuk memotivasi belajar siswa (Purwaningtyas, A. H., & Mardati, A, 2020). Tujuan utama pengembangan *Smart Card Game* yaitu dalam proses pembelajaran penguatan bahasa daerah untuk meningkatkan pengetahuan. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar dan memberikan umpan balik langsung mengenai kebenaran atau ketepatan jawaban mereka dalam menguasai kosa kata bahasa daerah.

### 2. Kelayakan media Smart Cad Game terhadap pengetahuan bahasa daeah

*Smart Card Game* adalah media berbasis kartu yang berisi materi kosa kata bahasa daerah (bahasa madura) dilengkapi dengan gambar. Media *Smart Card Game* dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran, dan berguna bagi guru untuk memotivasi belajar siswa (Purwaningtyas & Mardati, 2020).

Hasil validitas ahli menunjukkan nilai total 86,67 dan kategori sangat layak yang artinya media *Smart Card Game* relevan/layak digunakan sebagai media pembelajaran penguatan bahasa daerah

anak sekolah dasar. Proses validasi ahli penting dilakukan dalam pengembangan model/produk agar menghasilkan model/produk yang bermanfaat dalam peningkatan penguatan bahasa daerah. Smart Card Game mengunggulkan suasana belajar yang menyenangkan dan memperkaya bahasa daerah. Studi (Permatasari., dkk 2020). Penting melibatkan ahli bahasa dalam pengembangannya untuk keakuratan dan keaslian bahasa yang digunakan.

3. Efektifitas media *Smart Card Game* terhadap pengetahuan bahasa daerah  
Hasil uji efektifitas data nilai uji wilcoxon sebelum dan sesudah menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,00 ( $p\text{-value} < 0,05$ ) artinya dapat disimpulkan terdapat perubahan dari sebelum ke sesudah dilakukan tindakan dengan menggunakan *smart card game*. Media pembelajaran *smart card game* dapat digunakan untuk pembelajaran siswa SD di Kabupaten Sampang sesuai dengan hasil penelitian. Menurut Anisa 2020 Belajar pada hakikatnya adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas belajar. Pengetahuan merupakan hasil belajar yang diperoleh setelah orang tersebut terpapar objek tertentu, pengetahuan sangat erat kaitannya dengan pendidikan dimana seseorang dengan pengetahuan tinggi. Pada keterampilan anak sekolah dasar dapat dibentuk dengan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menarik (Santika & Nasution, 2021). Kelebihan media *smart card game* memberikan banyak stimulus dalam proses pembelajaran kepada anak sekolah dasar.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: *Smart Card Game* yang diciptakan dengan rancang bangun relevan/layak sebagai media pembelajaran penguatan bahasa daerah dan penerapannya dapat meningkatkan pengetahuan bahasa daerah anak SD di Kabupaten Sampang. Media ini dapat digunakan sekolah-sekolah dasar di Kabupaten Sampang guna meningkatkan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif sebagai solusi dalam penguatan bahasa daerah (Bahasa Madura). Saran peneliti siswa dapat meningkatkan penguatan penggunaan bahasa daerah sebagai upaya menjaga budaya daerah (Bahasa Madura) sebagai aset budaya yang perlu dilestaikan dengan media pembelajaran *smart card game* dan menjalin kerjasama dengan sekolah-sekolah dasar di Kabupaten Sampang guna meningkatkan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif sebagai solusi dalam penguatan bahasa daerah (Bahasa Madura).

## DAFTAR PUSTAKA

- A'ini, Q. (2022). Strategi Dalam Pemertahanan Bahasa Madura Di Pondok Pesantren Syekh Abdul Qadir Jailani Besuki. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Darussalam (JMPID)*, 4(2), 311–325.
- Asrif. (2018). Bahasa Daerah, Erosi Identitas, dan Peran Orang Tua.
- Budiarto, G. (2020). Dampak Cultural Invasion terhadap Kebudayaan Lokal: Studi Kasus Terhadap Bahasa Daerah. *Jurnal Pamator: Jurnal Ilmiah Universitas Trunojoyo*, 13(2), 183–193.
- Effendy, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Berbahasa Madura Yang Baik Dan Benar Pada Masyarakat Dusun Banlanjang Tlonto Raja Kecamatan Pasean di Masjid Al Muttaqin. *Perdikan. Journal of Community Engagement*, 1(1).
- Fauzan, R., & Nashar. (2017). Mempertahankan Tradisi, Melestarikan Budaya (Kajian Historis dan Nilai Budaya Lokal Kesenian Terebang Gede di Kota Serang). *Jurnal Candrasangkala*, 3(1), 1–9.
- Hayati, F., N, N., & I, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809–1815.
- Khoirullah, M. A., & Hikam, S. R. (2023). Implementasi Media Smart card (Kartu Pintar) dalam Pembelajaran Tematik ii Kelas IV di MI Maslakul Huda Gunung Sari. *Journal of Student Research*, 1(1), 303–312.
- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Kusuma, E. R., & Pratikno, A. S. (2022). Pelestarian Intangible Budaya Melalui Pengajaran Bahasa Madura Untuk Penutur Luar Madura. *Penguatan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Internasional Melalui Diplomasi Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 85.
- Larasati, D. (2018). Globalisasi Budaya dan Identitas: Pengaruh dan Eksistensi Hallyu (Korean Wave) versus Westernisasi di Indonesia. *Jurnal Hubungan Internasional*, 11(1), 109–120.
- Lestari, R. F., & Rahmat, L. I. (2021). Pengembangan Buku Bahasa Madura sebagai Penunjang Pembelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 15–28.
- Munaweroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyani, A. E. Y., Nuri, S., El-Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057–4066.
- Nikmah, N., Rahayu, R., & Fajrie, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Math Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 44–52.
- Permatasari, T. R., Febriani, A. R., Purnamasari, A. D., Kusuma, I. J., & Festiawan, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Perwasitan Bola Basket. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 2(1), 26–41.
- Purwaningtyas, A. H., & Mardati, A. (2020). Pengembangan Media Kartu Pintar (Katar) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Bagi Siswa Kelas II SD. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 3(1), 46–54.
- Putri, T. U., Israwati, & Hijriati. (2019). Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak melalui Metode Main Peran di PAUD Nurul Iman Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 4(4), 11–15.
- Raihany, A. (2015). Pergeseran penggunaan bahasa Madura di kalangan anak-anak Sekolah Dasar Negeri di desa Pangarangan kecamatan kota Sumenep. NUANSA. *Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Dan Keagamaan Islam*, 12(1), 53–84.
- Santika, A., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 83–96.
- Suryanda, A., Azrai, E. P., & Setyorini, D. (2020). Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Potensi Lokal untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru IPA. *Jurnal Solma*, 9(1), 121–130.
- UU RI No. 20 Tahun 2003: Tentang Sisdiknas. (n.d.).
- UUD NRI 1945: Tentai Nilai-nilai Budaya. Pasal 32. (n.d.).