

**PENGEMBANGAN MEDIA *MOBUIN* BERBASIS BUDAYA LOKAL SUMATRA  
UTARA PADA MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA KELAS IV SD**

Dea Gusti Wiranda<sup>1</sup>, Nurmairina<sup>2</sup>,  
<sup>1,2</sup> PGSD, Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Nusantara  
AI-Washliyah  
[1deagustiwiranda@umnaw.ac.id](mailto:deagustiwiranda@umnaw.ac.id), [2nurmairina@umnaw.ac.id](mailto:nurmairina@umnaw.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research aims to produce a learning media product and determine the validity and practicality of developing monopoly media on the material "My Indonesia is rich in culture" which is motivated by a lack of innovation in learning media, making students less active in the learning process. This research is a type of development research (R&D). This research was developed using the five steps of the ADDIE development model, namely 1) analyze, 2) design, 3) development, 4) implementation, 5) evaluation. Data collection techniques used were interviews, observation and questionnaires. Quantitative and qualitative data were analyzed using a Likert scale. This research produces learning media in the form of monopoly learning media based on the local culture of North Sumatra in science and science learning for class IV elementary school with the material "My Indonesia is rich in culture". Based on validation carried out by material experts, it produced a score of 38 with a percentage of 95%, media experts produced a score of 49 with a percentage of 94% and practicality produced a score of 55 with a percentage of 92% in the "very good" category. The validation results show that the learning media product is worthy of being tested on students. The results of the field trials produced a score of 560 with a percentage of 87.5 in the "very good" category. Thus, the monopoly learning media product based on the local culture of North Sumatra in science and science learning for grade IV elementary school, the material "My Indonesia is rich in culture" created by researchers is suitable for use in the science and science learning process.*

**Keywords:** *Monopoly learning media, local culture, ADDIE*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari pengembangan media monopoli pada materi "Indonesiaku kaya budaya" yang dilatarbelakangi dengan kurangnya inovasi terhadap media pembelajaran sehingga membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan lima langkah model pengembangan ADDIE, yaitu 1) *analyze*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implemation*, 5) *evaluation*. Teknik pengambilan data yang digunakan dengan wawancara, observasi, dan kuesioner. Data kuantitatif dan kualitatif dianalisis menggunakan skala Likert. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa media pembelajaran monopoli berbasis budaya lokal Sumatra utara pada pembelajaran IPAS kelas IV SD dengan materi "Indonesiaku kaya budaya". Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi menghasilkan skor 38 dengan presentase 95%, ahli media menghasilkan skor 49 dengan presentase 94% serta praktikalitas menghasilkan skor 55 dengan presentase 92% dengan kategori "sangat baik". Hasil validasi menunjukkan produk media pembelajaran layak diuji coba pada siswa. Hasil uji coba lapangan menghasilkan skor 560 dengan

presentase 87,5 dengan kategori "sangat baik". Dengan demikian produk media pembelajaran monopoli berbasis budaya lokal Sumatra utara pada pembelajaran IPAS kelas IV SD materi "Indonesiaku kaya budaya" yang dibuat oleh peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran monopoli, Budaya lokal, ADDIE

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan bagian dari kebudayaan manusia yang terus berkembang sesuai dinamika zaman. Oleh karena itu, sistem pendidikan perlu diperbarui secara berkesinambungan dan sistematis (Amin, 2016). Namun, sistem pendidikan di Indonesia saat ini kurang memperhatikan pelestarian budaya lokal, yang berisiko mengancam keberlangsungan budaya dan kearifan lokal di berbagai daerah. Penting bagi pemerintah untuk menekankan pelestarian budaya lokal, terutama di sekolah dasar, guna menjaga identitas daerah sejak dini (Zinnurain, 2018).

Pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik dengan berbagai metode, sehingga mereka tidak merasa bosan (Trisno dkk, 2022). Namun, fokus yang berlebihan pada metode pembelajaran dapat membuat siswa kurang termotivasi dan tidak memperhatikan materi yang diajarkan, sering kali karena bermain atau berbicara selama proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah ini (Wahyuni dalam Adilah, 2022).

Media pembelajaran adalah komponen penting dalam mencapai tujuan pendidikan karena memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa. Penggunaan media yang sesuai dapat memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan

pemahaman siswa (Suratsih, 2019). Menurut Sukiman dalam (Marini 2022) Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu proses pembelajaran yang bertujuan guna mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih konkret atau nyata dan juga dapat meningkatkan rasa semangat belajar pada peserta didik. Guru harus memilih media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa serta mengaitkannya dengan budaya lokal yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta mengenal dan menghargai budaya lokal (Winangun, 2020).

Budaya lokal, sebagai bagian dari identitas suatu wilayah, menawarkan karakteristik unik yang memperkaya identitas daerah. Pendekatan pembelajaran yang berbasis budaya lokal dianggap efektif karena dapat membuat siswa lebih sensitif terhadap lingkungan sekitar dan memahami pentingnya menjaga keberagaman budaya (Khairunisah dalam Supriyono, 2023). Sedangkan menurut (Syaikhu, 2021) budaya lokal merupakan pengetahuan yang berasal dari lingkungan lokal yang telah melebur sistem kepercayaan, norma, dan budaya, serta tercermin dalam tradisi dan mitos yang dipelihara selama periode yang panjang. Oleh karena itu, budaya lokal mencerminkan gaya hidup dari Masyarakat tertentu yakni masyarakat lokal.

Di era modern, nilai budaya sering mengalami pergeseran akibat interaksi sosial yang terus berlangsung, di mana masyarakat cenderung mengikuti nilai-nilai, norma, dan budaya lingkungan mereka. Setiap kelompok masyarakat memiliki budaya yang membentuk pola perilaku dan interaksi sosial (Muhammad, 2016).

Di SD Negeri 104607 Sei Rotan, ditemukan kurangnya mengembangkan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar dikarenakan tidak sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu juga belum ada penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal Sumatera Utara. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa SD, yang menjadi alasan peneliti melakukan penelitian dengan judul: **"Pengembangan Media Mobuin Berbasis Budaya Lokal Sumatera Utara pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SD"**.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Research and Development merupakan salah satu metode riset yang digunakan untuk menciptakan suatu produk sambil juga menguji validitas, kegunaan, dan praktikalitas produk tersebut agar dapat digunakan secara layak. Model ADDIE terdiri dari lima

tahap dalam implementasinya, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran monopoli berbasis budaya lokal Sumatera Utara

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 104607 Sei Rotan yang terletak di Jalan Pendidikan I, Sei Rotan, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023-2024.

Subjek penelitian ini mencakup ahli media, ahli materi, dan ahli uji praktikalitas serta peserta didik. Sementara itu, objek penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran monopoli berbasis budaya lokal Sumatera Utara pada materi "Indonesiaku kaya budaya" siswa Kelas IV di SD Negeri 104607 Sei Rotan.

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu Untuk melihat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran digunakan analisis deskriptif berdasarkan rata-rata skor dari media pembelajaran yang telah divalidasi oleh tim ahli dan direvisi berdasarkan koreksi dan saran para tim ahli.

Data validitas produk diperoleh melalui hasil validasi oleh para ahli dalam bentuk instrumen angket. Untuk menentukan nilai validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan skala *likert*. Rumus presentase kevalidan/kepraktisan yang digunakan sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = presentase yang dicari

$\sum x$  = jumlah nilai jawaban validator/responden

$\sum xi$  = jumlah nilai ideal

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan. Adapun pengembangan media pembelajaran monopoli ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*).

### **1. Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan yang mencakup dua hal yaitu: analisis media pembelajaran dan analisis kurikulum.

#### **a. Analisis Media Pembelajaran**

Proses pembelajaran IPAS pada materi Indonesiaku kaya budaya di kelas IV guru kurang dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif ketika proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas print out gambar-gambar

#### **b. Analisis Kurikulum**

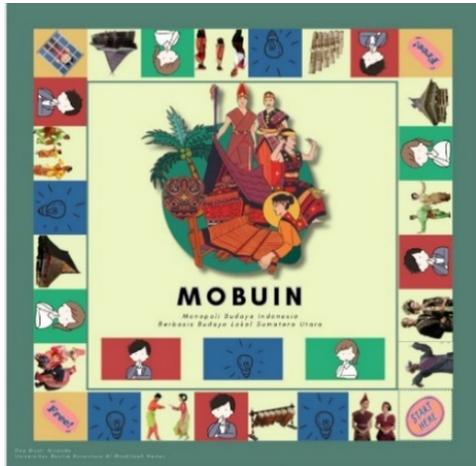
Pada analisis kurikulum ini dilakukan agar pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dapat sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka.

### **2. Desain (*Design*)**

Tahap ini merupakan tahap produksi dalam membuat produk berupa media pembelajaran dari bentuk desain menjadi produk sesungguhnya sesuai dengan rancangan yang telah disusun.

Kegiatan pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah

mengumpulkan bahan dalam pembuatan media pembelajaran misalnya: gambar-gambar yang

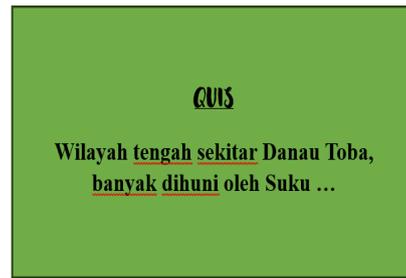


berkaitan dengan materi. Semua bahan yang telah terkumpul kemudian digabungkan dengan bantuan aplikasi Canva. berikut ini tampilan media pembelajaran monopoli.

Gambar 1 Tampilan utama media monopoli



Gambar 2 Tampilan papan reward untuk penilaian media monopoli



Gambar 3 Tampilan quis pada media monopoli



Gambar 4 Tampilan pertanyaan hak milik pada media monopoli



Gambar 5 Tampilan materi pada media monopoli



Gambar 6 Tampilan bintang yang digunakan untuk papan reward



Gambar 9 Tampilan pion permainan monopoli



Gambar 7 Tampilan uang mainan untuk transaksi permainan monopoli.



Gambar 8 Tampilan dadu yang digunakan untuk bermain monopoli



Gambar 10 Tampilan petunjuk permainan pada media monopoli

### 3. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini peneliti menyusun dan merevisi media pembelajaran hingga siap untuk diimplementasikan. Melalui tahap pengembangan ini dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran monopoli yang dikembangkan oleh peneliti sebelum diimplementasikan pada pembelajaran di kelas. Pengembangan media monopoli ini melibatkan 2 validator yaitu validator ahli materi pembelajaran dan validator ahli media pembelajaran.

**Tabel 1 Hasil Review Ahli Materi Pembelajaran**

Aspek	Indikator	Skor yang diperoleh
Isi/Materi	Materi Pembelajaran	23
	Bentuk soal dengan kunci jawaban	11
	Komunikatif	4
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,8</b>
<b>Presentase</b>		<b>95%</b>

Sumber: Data Primer, 2024

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh hasil validasi produk oleh ahli materi yaitu 38 dengan presentase 95% disesuaikan dengan tabel intepretasi skala berada

pada rentangan 81,0 % - 100% dengan kategori “**sangat baik**”.

**Tabel 2 Hasil Review Ahli Media Pembelajaran**

Aspek	Indikator	Skor yang diperoleh
	Tampilan Media	27
Kualitas	Penggunaan Media	18
	Komunikatif	4
<b>Jumlah</b>		<b>49</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,76</b>
<b>Presentase</b>		<b>94%</b>

Sumber: Data Primer, 2024

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh hasil validasi produk oleh ahli media yaitu 49 dengan presentase 94% disesuaikan dengan tabel intepretasi skala berada pada rentangan 81,0 % - 100% dengan kategori “**sangat baik**”.

Analisis terhadap saran, masukan, dan komentar yang telah diberikan oleh ahli media pembelajaran, maka perlu dilakukan beberapa perbaikan demi memaksimalkan produk atau media yang dikembangkan. Adapun revisi produk media pembelajaran disajikan pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 3 Revisi Produk**



#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap Implementasi ini dimaksudkan untuk menguji praktikalitas produk yang telah dikembangkan. Uji praktikalitas ini melibatkan guru kelas dan siswa dengan jumlah responden sebanyak 16 (enam belas) orang siswa yang diambil dari kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan.

**Tabel 4 Hasil Review Uji Praktikalitas Pembelajaran**

Aspek	Indikator	Skor yang diperoleh
Tampilan	Penggunaan Media	16
	Komunikatif	6
	Motivasi siswa	8
Kelavakan Media	Minat Siswa	7
	Materi Pembelajaran	10
Kelavakan Isi/Materi	Penggunaan Bahasa	8
	<b>Jumlah</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>3,6</b>
<b>Presentase</b>		<b>92%</b>

Sumber: Data Primer, 2024

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh hasil validasi produk oleh praktikalitas yaitu 55

dengan presentase 92% disesuaikan dengan tabel intepretasi skala berada pada rentangan 81,0 % - 100% dengan kategori “**sangat baik**”.

**Tabel 5 Hasil Review Respons Peserta Didik**

**Hasil Review Respons Peserta Didik**

No	Nama Siswa	Skor yang diperoleh	Skor ideal	%
1	NA	34	40	85
2	UKN	39	40	97,5
3	DP	35	40	87,5
4	MAR	36	40	90
5	BA	34	40	85
6	J	34	40	85
7	ANAN	32	40	80
8	MM	34	40	85
9	J	34	40	85
10	HIA	37	40	92,5
11	AA	34	40	85
12	KP	36	40	90
13	FAA	35	40	87,5
14	IDS	37	40	92,5
15	VZZ	34	40	85
16	K	35	40	87,5
<b>Σx</b>		<b>560</b>		
<b>Σxi</b>		<b>640</b>		
<b>%</b>		<b>87,5%</b>		

Sumber: Data Primer, 2024

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh hasil respons oleh peserta didik yaitu 560 dengan presentase 87,5% disesuaikan dengan tabel intepretasi skala berada pada rentangan 81,0 % - 100% dengan kategori “**sangat baik**”.

### 5. Evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi berupa saran diperoleh dari

ahli media pembelajaran menggunakan lembar angket respons dari tahap *design* yang digunakan untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hal ini dilakukan agar menghasilkan produk yang layak.

### D. Pembahasan

Pengembangan media monopoli ini memiliki beberapa model pengembangan yang dapat digunakan, salah satunya adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini menyediakan kerangka kerja umum yang terstruktur untuk mengembangkan intervensi instruksional, serta untuk melakukan evaluasi dan revisi pada setiap tahapannya (Mustaji,2013). Pada pengembangan media monopoli ini mengacu pada materi “Indonesiaku kaya budaya” kelas IV SD.

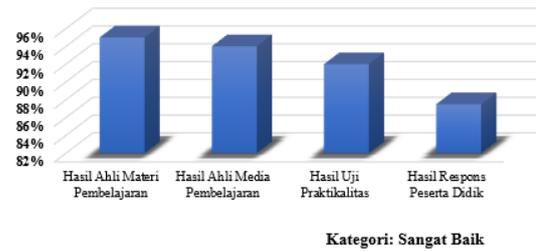
Monopoli ini merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, terdiri dari papan permainan yang dirancang khusus sesuai dengan jenis permainan. Monopoli ini dapat menggunakan berbagai macam komponen seperti koin, dadu, pion, kartu dan sebagainya yang digunakan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam

setiap jenis permainan (Mahyuddin, 2023). Sedangkan menurut bukhari dalam (Adilah, 202) menyatakan bahwa media pembelajaran monopoli ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan juga mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ardhani, 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran monopoli dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, peserta didik semangat mengikuti pembelajaran dan juga pembelajaran menjadi lebih aktif. Jadi dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran monopoli cocok digunakan pada pembelajaran.

Beberapa tahapan dalam pengembangan media monopoli ini meliputi langkah awal observasi dan wawancara dengan wali kelas, pemilihan materi, perencanaan dan perancangan desain monopoli, serta proses pembuatan. Setelah selesai, media tersebut divalidasi oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, praktikalitas dan respons peserta didik.

DIAGRAM HASIL



Gambar 1 Diagram Hasil Validitas dan Praktikalitas

Penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis budaya lokal Sumatra Utara menghasilkan beberapa temuan kunci yang menunjukkan validitas dan praktikalitas media pembelajaran ini. Validitas oleh Ahli Materi memperoleh skor 38 presentase 95% “Sangat valid” dengan kualifikasi materi sesuai dengan media, jelas, berbasis budaya lokal Sumatra Utara, soal bervariasi dan sesuai, mudah dimengerti dan menarik, bahasa mudah dipahami oleh siswa. Kemudian validitas oleh Ahli Media memperoleh skor 49 presentase 94% “Sangat valid” dengan kualifikasi tampilan gambar menarik, desain rapi dan baik, kombinasi warna menarik, gambar sesuai dengan materi, desain sederhana dan mudah dipahami, media membangkitkan motivasi belajar, petunjuk mudah dipahami, dapat digunakan berulang kali, bahasa mudah dipahami oleh siswa.

Kemudian uji praktikalitas memperoleh skor 55 presentase 92% "Sangat praktis" dengan kualifikasi kejelasan penggunaan dan petunjuk, tampilan sederhana dan menarik, warna menarik, bahasa mudah dipahami, interaktivitas siswa tinggi, pembangkit motivasi dan minat belajar, sesuai dengan karakteristik siswa, materi mudah dimengerti, bahasa tepat.

Pada respons peserta didik memperoleh skor 560 presentase 87,5% "Sangat baik" dengan kualifikasi media yang menyenangkan, warna dan desain menarik, membangkitkan semangat dan rasa ingin tahu, tidak membosankan, nyaman untuk belajar, cocok dengan materi "Indonesiaku Kaya Budaya", membantu memahami materi.

Secara keseluruhan, media pembelajaran monopoli berbasis budaya lokal Sumatra Utara dinilai sangat valid dan praktis oleh ahli materi, ahli media, praktikalitas serta peserta didik. Media ini cocok digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan memahami materi pembelajaran di kelas IV SD

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan tentang pengembangan

media pembelajaran monopoli berbasis budaya lokal Sumatra Utara, dapat disimpulkan: Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran monopoli berbasis budaya lokal Sumatra Utara dengan materi "Indonesiaku Kaya Budaya" untuk pembelajaran IPAS di kelas IV SD. Tahapan pengembangan meliputi: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Hasil penilaian validitas media pembelajaran ini mendapatkan skor sebesar 95% dari ahli materi dan 94% dari ahli media, keduanya dalam kategori sangat valid. Praktikalitas media pembelajaran monopoli berbasis budaya lokal Sumatra Utara dinilai sangat praktis dengan skor 92%. Respons peserta didik terhadap media pembelajaran ini menunjukkan hasil sangat baik dengan skor 87,5%.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amandatriya Nissa Adilah, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol 6 No3*.
- Amin, M. (2016). Soft Skills Berbasis Budaya Lokal Untuk Pendidikan Calon Guru Smk. *Jurnal Kependidikan, Vol 46, No 1, 41-55*.

- Azizah Dwi Ardhani, M. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *J. Pijar MIPA, Vol 16. No. 2*,
- Bambang Trisno, A. K. (2022). Optimalisasi Belajar Menyenangkan di Hari Bermutu Pembelajaran pada SD IT Baiturrahim Parik Putuih. *Jurnal Pengabdian, 78*.
- Khairina Marini, B. R (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik pada Subtema Keragaman Budaya Bangsa Di SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Vol 01 No 2*.
- Mustaji, N. A. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Addie Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sds Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal KWANGSAN Vol. 1 - Nomor 1*.
- Nenny Mahyuddin, M. (2023). *Permainan Board Game Berbasis Neurosains Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta; Deepublish
- Supriyono, N. L. (2023). Pengembangan Media Poster Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara Pada Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IVSD. *Journal Of Social Science Research Volume 3 Nomor 3*.
- Suratsih, R. S. (2019). Perkembangan Bio-Monopoli Muskuloskeletal Manusia Sistem Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMA. *Jurnal Fisika: Conf. Seri 1241*.
- Syaikhu, M. (2021). *Akulturası Hukum Waris; (Paradigma Konsep Ekletisisme Dalam Kewarisan Adat Dayak)*. Yogyakarta: Penerbit K-Media
- Winangun, I. M. (2020). Media Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar ISSN 2721-3935 Vol. 1, No. 1, 65-72* .
- Zinnurain, A. M. (2018). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram Vol. 4. No. 2*.