

**PENGEMBANGAN BOOKLET BUDAYA ANDHĀP ASOR BERBASIS
KERATON SUMENEP PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Asri Istiqomaturrobiah¹, Ahmad Sudi Pratikno²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Trunojoyo Madura

1220611100095@student.trunojoyo.ac.id, 2ahmad.pratikno@trunojoyo.id

ABSTRACT

This study aims to develop a learning resource in the form of an Andhāp Asor cultural booklet based on the Sumenep Palace for the Pancasila Education subject in the fourth grade of elementary school. This study was motivated by the lack of contextual learning resources and the decline in students' polite behavior. The Andhāp Asor culture, as a local wisdom of Madura, is important to introduce from an early age because it embodies the values of humility, respect, and politeness. The method used is Research and Development (R&D) with the 4D model (define, design, develop, disseminate). The research subjects included fourth-grade students at SDN Daramista II and expert validators. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and expert validation. The results showed that the expert validation of the material achieved a 95% rating (very good), student response was 88% (very interested), and teacher response was 87.5% (very good). Thus, the Andhāp Asor culture booklet based on the Sumenep Palace is suitable for use as a learning medium and is capable of increasing students' interest in learning and their understanding of local cultural values.

Keywords: *Andhāp Asor, Sumenep Palace, booklet*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa booklet budaya *Andhāp Asor* berbasis Keraton Sumenep pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran kontekstual serta memudarnya sikap sopan santun siswa. Budaya *Andhāp Asor* sebagai kearifan lokal Madura penting dikenalkan sejak dini karena mengandung nilai kerendahan hati, hormat, dan kesantunan. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*define, design, develop, disseminate*). Subjek penelitian meliputi siswa kelas IV SDN Daramista II dan ahli validasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, serta validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh persentase 95% (sangat baik), respon siswa 88% (sangat tertarik), dan respon guru 87,5% (sangat baik). Dengan demikian, booklet budaya *Andhāp Asor*

berbasis Keraton Sumenep layak digunakan sebagai media pembelajaran serta mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman nilai budaya lokal siswa.

Kata Kunci: *Andhāp Asor*, Keraton Sumenep, booklet

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan karakter dan kepribadian bagi peserta didik dalam bermasyarakat dan bernegara. Pendidikan Pancasila memberikan pembelajaran dan pengetahuan bagaimana cara menjadi warga negara yang memiliki integritas yang baik, dari segi perilaku ataupun pengetahuan. Hal itu menjadi suatu isu penting di dalam satuan pendidikan. Bagaimana cara memupuk dan menumbuhkan karakter pada diri siswa. Pendidikan karakter bukan hanya soal baik dan buruk, akan tetapi perlu pengenalan kepada siswa terkait mana yang baik dan mana yang buruk, sehingga siswa dapat membedakan dua perilaku tersebut.

Di Tengah arus teknologi yang semakin merajalela, integrasi nilai-nilai moral, etika, dan kepribadian menjadi semakin penting dalam lingkup pendidikan. Perlu adanya penanaman dan penguatan sejak dini untuk mengantisipasi dan memastikan

culture sopan santun tidak tinggal nama. Pendidikan karakter menjadi salah satu isu penting dalam sistem pendidikan di Indonesia. Dalam konteks Kurikulum dan penguatan profil pelajar Pancasila, tuntutan tentu semakin luas dan tidak hanya pada aspek kognitif. Menanamkan nilai-nilai luhur seperti tanggung jawab, rendah hati, sopan santun, dan menghormati perlu agar peserta didik memiliki sikap, moral, dan jiwa kebangsaan yang kuat (Inayah& Wiyani,2022). Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran memiliki peran penting dalam mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai luhur bangsa kepada peserta didik.

Salah satu sumber nilai karakter yang potensial adalah kearifan dan budaya lokal. Kearifan lokal dan budaya telah hidup dengan nilai-nilai yang terkandung didalamnya mulai sejak zaman leluhur. Kearifan lokal ialah pola pandang hidup dan pengetahuan serta keberagaman strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh warga lokal (Taufan, 2023). Keragaman

budaya di Indonesia adalah sesuatu yang bersifat mutlak keberadaannya. Dalam konteks pemahaman masyarakat majemuk, selain 2 kebudayaan kelompok suku bangsa, masyarakat Indonesia juga terdiri dari berbagai kebudayaan daerah bersifat kewilayahan (Astawa, 2022).

Kabupaten Sumenep memiliki Keraton yang didalamnya terdapat banyak kearifan lokal dan budaya. Menurut (Poerwati dkk., 2023). keraton Sumenep merupakan salah satu destinasi wisata budaya unggulan di Kabupaten Sumenep karena memiliki nilai budaya yang menarik. Keraton Sumenep memiliki banyak sekali sejarah dan nilai-nilai budaya. Setiap bangunan dan peninggalan memiliki makna. Menurut (Saputra dkk., 2022) berikut beberapa bangunan keraton Sumenep yang memiliki nilai budaya dan filosofis bermuatan pendidikan karakter: 1). *Labhang mesem*, 2). *Pendopo Agung*, 3). *Keraton Dhalem*, 4). *Mandiyasa*, 5). *Taman Sare*, 6). *Keraton Tumenggung Tirnonegoro*, 7). *Toghur Genta*.

Dalam hubungan sosial, nilai Andhāp Asor sangat dijaga karena manusia sebagai makhluk sosial terus berinteraksi satu sama lain dalam

berbagai aspek kehidupan. Sikap ini erat kaitannya dengan perilaku penuh hormat dan tata krama. Apabila tata krama didefinisikan sebagai aturan atau etika dalam berperilaku dengan penerapan nyata, maka tata krama merupakan bagian dari Andhāp Asor. Andhāp Asor identik dengan sikap dan perilaku menghormati (Ibadurrahman, 2023). Berdasarkan KBBI Edisi V, Andhāp Asor diartikan sebagai sikap yang mencerminkan kesopanan dan kerendahan hati. Kesopanan di sini merujuk pada perilaku yang berlandaskan budi pekerti luhur, tata krama, adab, serta kesusilaan. Secara prinsip, Andhāp Asor menekankan nilai kepribadian yang tidak berorientasi pada kecerdasan, harta, maupun kedudukan, melainkan pada perilaku santun dan sikap hormat terhadap sesama. Konsep ini dapat dipandang sebagai bentuk ajaran sosial berupa norma dan nilai yang telah ada serta dipraktikkan sejak masa lampau. Nilai tersebut memiliki peran penting dalam kehidupan bermasyarakat karena menuntun individu untuk menjalin hubungan sosial secara harmonis. Dengan demikian, Andhāp Asor berfungsi sebagai landasan moral yang mengatur interaksi antar individu

dalam kehidupan sosial, sehingga mampu menjaga keteraturan dan keberlanjutan hubungan kemanusiaan. Secara sederhana andhāp Asor didefinisikan sebagai kerendahan hati, rasa hormat kepada yang lebih tua, dan menempatkan diri sebagaimana pantas sesuai dengan norma sosial (Wahyudi, 2024). Pengenalan budaya Andhāp Asor bagi siswa sekolah dasar kurang terealisasi secara optimal salah satu faktornya adalah tidak adanya fasilitas penunjang selain pembiasaan menghormati dan sopan kepada guru serta teman. 5 Siswa tidak tahu bahwa sikap dan perilaku tersebut adalah bagian dari budaya Andhāp Asor.

Instansi yang peneliti pilih untuk di jadikan tempat observasi Adalah SDN Daramista II. Pra penelitian sudah peneliti lakukan pada tanggal 30 Juli 2025 dengan rincian kegiatan; 1. Wawancara guru kelas IV. 2. Sebar analisis kebutuhan siswa. Hasil wawancara adalah ditemukan bahwa pada pembelajaran pendidikan Pancasila, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku paket, serta jarang sekali mengaitkan pendidikan Pancasila dengan kearifan dan budaya lokal karena beberapa faktor. Salah satu faktor nya adalah

karena tidak adanya media pendukung di dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang bersemangat. Hasil angket analisis kebutuhan siswa juga didapatkan hasil bahwa ketertarikan siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila sangat tinggi dengan persentase 92%. Selain itu juga didapatkan hasil bahwa media pembelajaran berupa buku memiliki persentase paling tinggi dari pada media pembelajaran yang lain (melihat gambar 16%, membaca buku 39%, mendengarkan cerita 37%, dan menonton video 13%). Salah satu inisiatif yang peneliti lakukan untuk melestarikan budaya adalah dengan mengembangkan booklet bermuatan budaya Andhāp Asor berbasis Keraton Sumenep. Pengenalan budaya Andhāp Asor dalam bentuk booklet diharapkan agar generasi muda khususnya siswa sekolah dasar kelas IV bisa paham dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat setelah mengetahui dan membaca. Basis Keraton Sumenep yang digunakan adalah untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat bahwa budaya Andhāp Asor adalah kebiasaan pola perilaku yang sudah ada sejak zaman raja keraton.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan atau Research and Development (RnD) dengan model pengembangan 4D (Four D model) Thiagarajan yang terdapat 4 tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), serta *disseminate* (penyebaran). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Tahap pendefinisian atau *define* bertujuan untuk mendefinisikan serta menentukan kebutuhan yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Tahap pengumpulan juga dilakukan untuk mengumpulkan informasi berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan dalam penelitian. Tahap pendefinisian dibagi menjadi tiga langkah yaitu, (1) analisis kebutuhan (wawancara dan observasi), (2) analisis konsep, dan (3) analisis kebutuhan pembelajaran).

Tahap perencanaan atau desain dilakukan dengan tujuan untuk merancang media pembelajaran. Tahap perencanaan terbagi menjadi tiga langkah, yaitu (1) Pemilihan

media, (2) pemilihan format, dan (3) pemilihan isi dan desain awal).

Tahap Pengembangan Tahap pengembangan atau development dilakukan untuk menghasilkan media ajar yang telah diuji dan direvisi berdasarkan perolehan penilaian dari validator yang bersangkutan yaitu ahli materi. Uji pengembangan yang dilakukan menghasilkan masukan berupa komentar dan saran serta skor penilaian dari validator ahli terhadap media ajar yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran booklet sebagai penunjang pembelajaran pendidikan Pancasila. Berikut langkah-langkah dalam tahap pengembangan

Tahap penyebaran atau *disseminate* bertujuan untuk menyebarluaskan media booklet yang telah dibuat dan dikembangkan. Media ajar yang telah memperoleh persentase kelayakan akan disebarluaskan dengan tujuan untuk dapat digunakan pada proses pembelajaran pendidikan Pancasila.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa media pembelajaran booklet Budaya *Andhāp* Asor Berbasis Keraton Sumenep Pada Mata Pelajaran Pendidikan

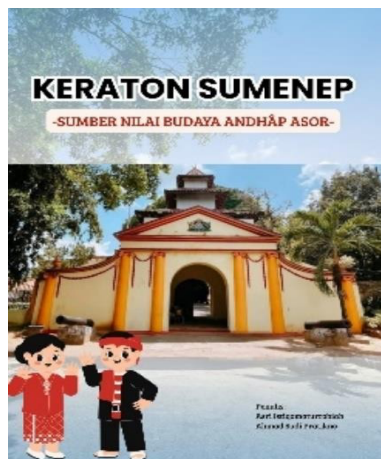
Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. Media yang dihasilkan digunakan sebagai media ajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media booklet ini juga digunakan untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran terkhusus materi budaya dan kearifan lokal. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa berupa teknologi, sumber belajar, maupun alat peraga dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran (Askodrina, 2022). Kurangnya media, bisa memicu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan (Fadilah et al., 2023). Media booklet dibuat dengan menggunakan kertas ukuran A5 sehingga praktis dan tidak terlalu besar. Booklet budaya *Andhāp Asor* disertai dengan gambar-gambar asli dari Keraton Sumenep sebagai pendukung dalam penjelasan materi, sehingga siswa bisa belajar sambil melihat langsung gambarnya. Selain itu, juga terdapat banyak gambar grafis dan animasi yang sesuai dengan topik materi yang akan membuat siswa tidak jenuh ketika membaca. Materi yang terdapat didalam media booklet adalah tentang salah satu budaya yang ada di

Kabupaten Sumenep, yaitu budaya *Andhāp Asor*. Selain sebagai alat pada saat pembelajaran, media pembelajaran juga diharapkan dapat menciptakan suasana dan pembelajaran yang efektif (Firdaus dkk., 2023).

Sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa media visual cetak yang ringkas sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hal tersebut menjadi alasan bagi peneliti untuk memilih mengembangkan media booklet sebagai media dan fasilitas bagi siswa. Fasilitas bagi siswa merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Selain untuk menyampaikan materi, dengan adanya media pembelajaran juga mengenalkan budaya kepada siswa. Maka dari itu, booklet dirancang sebagai suplemen yang berfokus pada penanaman nilai *andhāp asor* secara spesifik, yang mana belum tercover secara mendalam oleh buku teks utama. Menurut (Wahyuni, 2022) booklet bersifat informatif, desainnya yang menarik dapat membuat siswa merasa ingin tahu tentang isi didalamnya. Maka dari itu, peneliti memilih media booklet sebagai media

yang dikembangkan dan menjadi pendamping buku paket Ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Booklet yang dihasilkan disusun secara sistematis yang memuat: 1). Cover booklet, 2). Capaian Pembelajaran, 3). Tujuan Pembelajaran, 4). Materi tentang budaya *Andhāp Asor*, 5). Latihan soal, 6). Glosarium, dan 7). Buku penghubung.



Gambar 1 Cover Booklet

Cover Booklet dibuat dengan dominan warna biru diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik membaca,

Booklet yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi kaidah penyusunan yang baik, sistematis, dan sesuai dengan standar pengembangan bahan ajar. Kelayakan tersebut ditinjau dari

berbagai aspek, meliputi kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan penyajian, ketepatan penggunaan bahasa, serta tampilan visual yang menarik dan proporsional. Materi dalam booklet disusun secara runtut dan logis sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang disampaikan, serta dilengkapi dengan ilustrasi yang mendukung pemahaman. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar menjadikan booklet ini lebih mudah dipahami. Dari segi kebutuhan siswa, booklet ini juga telah disesuaikan dengan karakteristik dan konteks pembelajaran, sehingga mampu menarik minat belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, booklet yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kaidah penyusunan yang baik, tetapi juga relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa sebagai media pembelajaran yang efektif.

Booklet yang peneliti buat melalui beberapa tahapan sebelum akhirnya layak digunakan. Adapun tahapan paling penting adalah proses

validasi yang meliputi ahli materi dan ahli media.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

Skor yang diperoleh	38
Skor maksimal	40
Persentase	95
Keterangan	Sangat baik
Saran	1. Tambahkan rangkuman 2. Tambahkan logo UTM
Kesimpulan	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran

Hasil validasi ahli materi dinyatakan layak digunakan dengan revisi tambahkan rangkuman dan tambahkan logo Universitas Trunojoyo Madura.

Tabel 2. Validasi Ahli Media

Skor yang diperoleh	36
Skor maksimal	40
Persentase	90%
Keterangan	Sangat valid
Saran	Background halaman 11 disamakan dengan halaman 10
Kesimpulan	Layak digunakan

	dengan revisi sesuai saran
--	----------------------------

Hasil validasi ahli media dinyatakan layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Berdasarkan hasil validasi tersebut, maka materi yang disajikan dalam booklet budaya dapat dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai bahan ajar pada siswa kelas IV SD.

Tahap disseminate merupakan tahap penyebarluasan hasil pengembangan media ajar yang telah melalui proses validasi oleh para ahli, Pada tahap ini, media ajar yang telah direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli kemudian diimplementasikan melalui uji coba produk kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan, kemenarikan, serta kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran secara langsung. Selain itu, tahap disseminate juga menjadi langkah penting untuk melihat respon siswa terhadap media yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui sejauh mana media tersebut mampu mendukung pemahaman materi dan meningkatkan minat belajar siswa. Adapun uji coba yang

peneliti lakukan terdapat dua tahapan. Pertama uji coba kecil dan kedua uji coba besar. Adapun hasil dari uji coba kecil adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kecil

Skor yang diperoleh	360
Skor maksimal	400
Persentase	90%
Keterangan	Siswa Sangat tertarik

Setelah melakukan uji coba kecil, siswa diketahui sangat antusias dan tertarik terhadap booklet yang penulis susun. Uji coba kecil meliputi 10 siswa SDN Daramista II.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Besar

Skor yang diperoleh	1344
Skor maksimal	1.520
Persentase	88%
Keterangan	Siswa Sangat tertarik

Hasil uji coba besar didapatkan dari angket respon siswa yang berjumlah 38 siswa. Siswa dinyatakan sangat tertarik dan antusias untuk membaca dan mempelajari isi dari booklet. Adapun hasil angket respon guru kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Angket Respon Guru

Skor yang diperoleh	35
Skor maksimal	40

Persentase	87,5%
Keterangan	Sangat baik
Saran	Akan lebih baik apabila ditambahkan menambahkan penjelasan materi tentang nyadhar.

Selain angket respon siswa, pada penelitian ini juga terdapat lembar angket respon guru sebagaimana tertera diatas. Dari hasil angket respon guru, booklet dinyatakan sangat baik dan akan lebih baik apabila ditambahkan materi tentang budaya Sumenep yang lain.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa booklet budaya Andhāp Asor berbasis Keraton Sumenep pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan model 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Media yang dihasilkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan persentase 95% (sangat baik) dan validasi ahli

media sebesar 90% (sangat valid). Hasil uji coba kepada siswa menunjukkan respon yang sangat positif, yaitu sebesar 90% pada uji coba kelompok kecil (10 siswa) dan 88% pada uji coba kelompok besar (38 siswa), yang mengindikasikan bahwa siswa sangat tertarik terhadap media yang dikembangkan. Selain itu, respon guru juga menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase 87,5%. Dengan demikian, booklet budaya Andhāp Asor berbasis Keraton Sumenep tidak hanya layak digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa serta membantu pemahaman nilai-nilai budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Askodrina. H. (2022). Penguatan Kecerdasaan Perspektif Budaya Dan Kearifan Lokal. *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 16(1), 619–623. <https://doi.org/10.55558/alihda.v16i1.52>
- Astawa. I, N, T., (2022). Keragaman Budaya Lokal Dalam Pembangunan Karakter Bangsa. *Jurnal Pangkaja Program Pascasarjana Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar*, 25(1), 1–12. https://www.academia.edu/89589308/Keragaman_Budaya_Lokal_Dalam_Pembangunan_Karakter_Bangsa
- Fadilah, A., Nurzakiah, 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. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Firdaus, F., Pathoni. H., & Alrizal, A. (2023). Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Sebagai Acuan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan STEM pada Materi Pengukuran. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(3), 790–796. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1006>
- Ibadurrahman, M. (2023). Budaya Andhap Asor Masyarakat Madura Sebagai Transformasi Penanggulangan Perilaku

- Menyimpang. *Jurnal Pembangunan Sumenep*, 3(1), 117.
<https://bappeda.sumenepkab.go.id/jurnal/index.php/karaton/article/view/66>
- Inayah, S. F. N., & Wiyani, N. A. (2022). Jurnal asghar. Pembentukan Karakter Ramah Melalui Pembiasaan Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun. *Jurnal asghar*, 2, 12–25.
<https://doi.org/10.28918/asghar.v2i1.5750>
- Poerwati, T., Desderius, K., Lidya Subnafeu, E., Parmanes, E., Saputra, D. r. & Dapa, a. Y. (2023). Strategi Pengembangan Wisata Budaya Keraton Sumenep di Kelurahan Pajagalan, Kecamatan Kota Sumenep, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur. *COMPACT: Spatial Development Journal*, 2(3), 71–79.
<https://doi.org/10.35718/compact.v2i3.1039>
- Safitri, Y. & Jupriyanto. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 84–96.
<https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i2.2849>
- Saputra, M. R. A., Agung, D. A. G., & Efendi, A. N. (2022). Nilai Budaya dan Historis Bangunan Museum Keraton Sumenep sebagai Muatan Karakter Profil Pelajar Pancasila. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 14–34.
<https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7085>
- Taufan, A. (2023). Kearifan Lokal (Local Wisdom) Indonesia. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7, Nomor 2).
<https://repository.penerbitwidina.com/publications/564974/kearifan-lokal-local-wisdom-indonesia>
- Wahyudi, H. F. (2024). Cultural Transformation of Andhap Asor in Islamic Boarding Schools: Communication Patterns and Behavioral Coaching. *Jurnal Pendidikan dan Pranata Islam*, 14(2), 128–146.
<https://doi.org/10.62730/syaikhuna.v15i02.7483>