

**PENGEMBANGAN E-MAJALAH BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK
PEMBELAJARAN WARISAN BUDAYA DAERAH MADURA DI SDN
DEMANGAN 1**

Aisyiyah Siti Rodiyah¹, Izzah Fijriyah²

PGSD FKIP Universitas Trunodjoyo Madura

¹aisyahrodiah13@gmail.com, ²izzah.fijriyah@trunojoyo.ic.id.

ABSTRACT

This development research, which produces the "Eksplorasi Madura" e-magazine media for Science and Social Studies (IPAS), Chapter 7 Topic A on Cultural Heritage Materials for 5th-grade students at SDN Demangan 1 Bangkalan, addresses the constraint of unutilized learning media. This is based on initial observations showing that teachers tend to use the lecture method and textbooks, resulting in a lack of enthusiasm and easily distracted attention among students. On the other hand, the needs analysis indicates that 80% of students have a visual learning style and require digital media to enhance motivation and comprehension. The purpose of this study is to determine the validity, attractiveness, and effectiveness of the developed product. This development study is guided by the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Validity is based on validators' assessments, which achieved a "highly valid" predicate with the following percentages: 97.5% from the material expert, 90% from the media expert, and 87.5% from the instructional design expert. Product attractiveness was obtained from the teacher response questionnaire at 100% and the student response questionnaire at 92.22%, meeting the "highly attractive" criteria. Meanwhile, product effectiveness was analyzed from the results of the students' classical learning completeness evaluation, which reached 100%. This effectiveness is also supported by teacher activity observations reaching 100% and student activity observations at 94.63%, falling into the "highly effective" criteria. It can be concluded that the developed local wisdom-based e-magazine product is fit for use in learning because it has been proven to be highly valid, attractive, and effective.

Keywords: E-magazine media, Madura Cultural Heritage, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian pengembangan yang menghasilkan produk media e-majalah Eksplorasi Madura pada Mata Pelajaran IPAS Bab 7 Topik A Materi Warisan Budaya untuk kelas V SDN Demangan 1 Bangkalan ini mengacu pada kendala belum digunakannya media pembelajaran. Hal ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks, sehingga peserta didik kurang antusias serta perhatiannya mudah teralihkan. Di sisi lain, analisis kebutuhan menunjukkan 80% peserta didik memiliki gaya belajar visual dan membutuhkan media digital untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan dari produk yang dikembangkan. Studi pengembangan ini berpedoman pada model ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Kevalidan didasarkan pada penilaian validator yang mendapatkan predikat sangat valid dengan persentase: ahli materi 97,5%, ahli media 90%, dan ahli desain pembelajaran 87,5%. Kemenarikan produk diperoleh berdasarkan angket respon guru sebesar 100% dan angket respon peserta didik sebesar 92,22% dengan kriteria sangat menarik. Sementara itu, keefektifan produk dianalisis dari hasil evaluasi ketuntasan belajar klasikal peserta didik yang mencapai 100%. Keefektifan ini juga didukung oleh hasil pengamatan aktivitas guru yang mencapai 100% serta pengamatan aktivitas peserta didik sebesar 94,63% dengan kriteria sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwasannya produk e-majalah berbasis kearifan lokal yang dikembangkan bisa digunakan dalam pembelajaran karena telah teruji sangat valid, menarik, dan efektif.

Kata Kunci: Media e-majalah, Warisan Budaya Madura, ADDIE

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Digitalisasi pendidikan tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup perubahan cara belajar, cara berpikir, serta interaksi antara guru dan peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan

dan motivasi belajar peserta didik karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Pada era pembelajaran abad ke-21, guru dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Peserta didik usia sekolah dasar merupakan generasi yang tumbuh dalam lingkungan digital sehingga

membutuhkan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan perkembangan mereka. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang lebih mudah memahami konsep melalui visualisasi, pengalaman langsung, dan objek yang nyata. Selain itu, teori Visual–Auditory–Kinesthetic (VAK) menjelaskan bahwa sebagian besar peserta didik usia dasar memiliki kecenderungan gaya belajar visual, sehingga penyajian materi melalui gambar, warna, dan tampilan yang menarik dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep. Teori kognitif pembelajaran multimedia juga menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan dapat meningkatkan proses pemahaman dan daya ingat peserta didik.

Meskipun demikian, pembelajaran warisan budaya daerah Madura di SDN Demangan 1 Bangkalan masih menghadapi beberapa kendala. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan sumber belajar utama berupa buku teks dan belum didukung oleh

media pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang antusias, mudah kehilangan fokus, dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Padahal, materi warisan budaya daerah Madura memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai sarana pembentukan karakter melalui pengenalan nilai-nilai budaya lokal seperti gotong royong, religiusitas, dan penghargaan terhadap lingkungan. Kurangnya media yang mampu memvisualisasikan budaya lokal secara menarik menyebabkan materi budaya belum tersampaikan secara optimal kepada peserta didik.

Hasil wawancara dengan wali kelas V dan analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan media digital memiliki peluang besar untuk diterapkan dalam pembelajaran. Sebanyak 85,71% peserta didik menyatakan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar, sedangkan 71,43% menyatakan bahwa media digital membantu meningkatkan pemahaman materi. Selain itu, sebanyak 80% peserta didik memiliki kecenderungan gaya belajar visual dan lebih menyukai media yang memuat gambar serta tampilan

menarik. Seluruh peserta didik juga telah memiliki telepon pintar yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dengan pengawasan guru. Di sisi lain, hasil belajar peserta didik pada materi budaya masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu rata-rata sebesar 66 dari standar ketuntasan 70. Data tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi warisan budaya daerah.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berupa e-majalah (electronic magazine) berbasis kearifan lokal Madura. E-majalah memungkinkan penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif yang dapat diakses secara fleksibel oleh peserta didik. Penggunaan e-majalah tidak hanya mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing. Integrasi kearifan lokal

Madura ke dalam media pembelajaran juga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap warisan budaya daerah sekaligus menumbuhkan rasa bangga dan kecintaan terhadap budaya lokal.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran e-majalah berbasis kearifan lokal Madura pada materi IPAS Bab 7 Topik A kelas V SDN Demangan 1 Bangkalan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang valid berdasarkan penilaian ahli, menarik berdasarkan respon guru dan peserta didik, serta efektif dalam berdasarkan observasi aktivitas guru dan peserta didik serta hasil tes evaluasi peserta didik. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran inovatif, bagi peserta didik sebagai sarana belajar yang menarik dan bermakna, serta bagi sekolah sebagai upaya mendukung pelestarian budaya lokal melalui pembelajaran berbasis teknologi digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development**

(R&D) dengan model pengembangan **ADDIE** yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi karakteristik peserta didik, kebutuhan pembelajaran, serta permasalahan yang dihadapi guru dan peserta didik melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan. Tahap desain meliputi perancangan produk e-majalah berbasis kearifan lokal Madura, penyusunan tujuan pembelajaran, serta pengembangan instrumen penelitian. Selanjutnya, pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan produk menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine PDF to Flipbook*, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran untuk memastikan kelayakan produk. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar pada peserta didik kelas V SDN Demangan 1 Bangkalan guna mengetahui tingkat kemenarikan dan keefektifan produk. Tahap terakhir adalah evaluasi yang dilakukan secara formatif dan sumatif untuk memperbaiki serta menyempurnakan produk yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan

meliputi wawancara, observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk menilai aspek kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan e-majalah berbasis kearifan lokal Madura sebagai media pembelajaran IPAS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran e-majalah *Eksplorasi Madura* pada mata pelajaran IPAS Bab 7 Topik A materi Warisan Budaya kelas V SDN Demangan 1 Bangkalan. Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, sederhana, dan mampu menghasilkan produk yang valid serta efektif melalui proses evaluasi dan revisi berkelanjutan (Piskurich dalam Soesilo et al., 2020; Tegeh dkk., 2014; Hamzah, 2019).

1. Kevalidan Media E-Majalah.

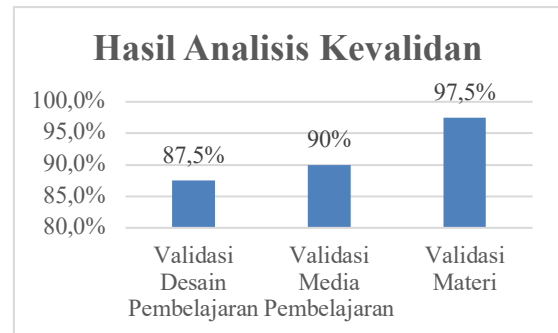
Hasil validasi menunjukkan bahwa e-majalah memperoleh persentase validasi desain pembelajaran sebesar 87,5%, validasi media sebesar 90%, dan validasi materi sebesar 97,5%. Berdasarkan kriteria Akbar (2022),

seluruh hasil tersebut termasuk kategori sangat valid sehingga media layak digunakan dalam pembelajaran. Tingginya validitas materi menunjukkan bahwa isi e-majalah telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks budaya Madura. Hasil ini didukung oleh penelitian Prasetyo (2020) yang menyatakan bahwa materi berbasis kearifan lokal memberikan konteks nyata yang memudahkan peserta didik memahami materi secara lebih mendalam. elain itu, validitas media dan desain yang tinggi sejalan dengan temuan Arsalan dkk. (2021) bahwa e-magazine yang memadukan teks, gambar, dan unsur budaya lokal mampu memenuhi standar kelayakan media pembelajaran modern. Suryani dkk. (2018) juga menegaskan bahwa media yang baik harus mampu menyelaraskan pesan pembelajaran dengan tujuan instruksional sehingga tidak hanya menarik tetapi juga edukatif.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli

Validasi Ahli	Persentase	Kriteria
Desain Pembelajaran	87,5%	Sangat Valid
Media Pembelajaran	90,0%	Sangat Valid

Materi	97,5%	Sangat Valid
--------	-------	--------------



Grafik 1 Hasil Analisis Kevalidan

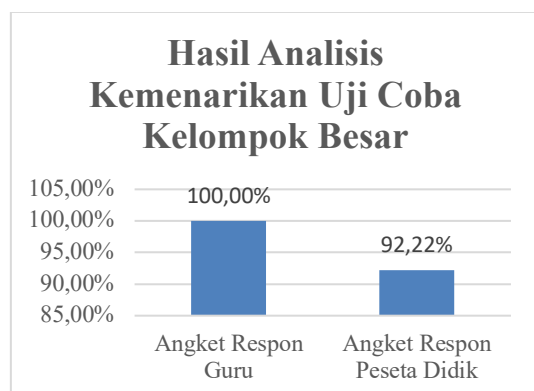
2. Kemenarikan Media E-Majalah

Hasil angket respon pada uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa respon guru memperoleh persentase 100% dan respon peserta didik sebesar 92,22% dengan kategori sangat menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-majalah mampu menarik perhatian peserta didik melalui kombinasi warna, ilustrasi, gambar budaya Madura, dan penyajian materi yang interaktif. Menurut Sanaky (2009), media pembelajaran yang menarik harus mampu menumbuhkan minat belajar, memusatkan perhatian peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Kurniawati dkk. (2021), yang menyatakan bahwa visualisasi budaya lokal dengan warna dan

ilustrasi yang menarik dapat meningkatkan keterbacaan dan minat belajar peserta didik sekolah dasar. Selain itu, Wahyuni dkk. (2023) menjelaskan bahwa visualisasi budaya lokal dalam media digital mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih kontekstual. Kemenarikan media juga didukung oleh fungsi afektif media visual yang mampu membangkitkan minat dan perhatian peserta didik sebagaimana dikemukakan oleh Arsyad (2014).

Tabel 2 Hasil Angket Respon Uji Coba Kelompok Besar

Responden	Persentase	Kriteria
Respon Guru	100,00%	Sangat Menarik
Respon Peserta didik	92,22%	Sangat Menarik



Grafik 2 Hasil Analisis Kemenarikan Uji Coba Kelompok Besar

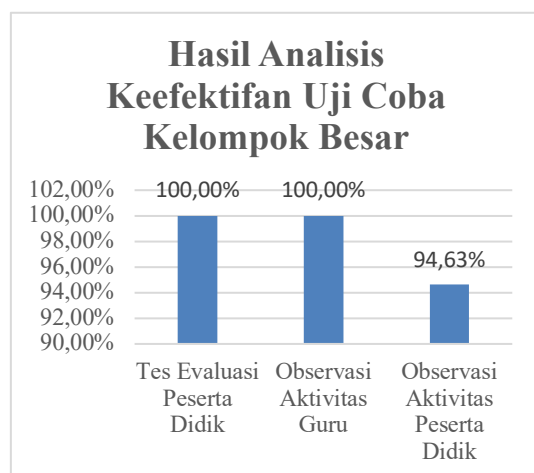
3. Keefektifan Media E-Majalah

Keefektifan media ditinjau dari observasi aktivitas guru dan aktivitas peserta didik, serta hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru mencapai 100%, aktivitas peserta didik sebesar 94,63%, dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-majalah mampu mendukung keterlibatan aktif peserta didik dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Tingginya ketuntasan belajar menunjukkan bahwa penyajian materi melalui e-majalah mampu mengurangi kesulitan peserta didik dalam memahami konsep warisan budaya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hidayah (2021) yang menyatakan bahwa media e-magazine interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan ketuntasan belajar karena mengombinasikan teks dan visualisasi kontekstual. Selain itu, Sari dan Setiawan (2020) menjelaskan bahwa media yang dirancang berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik akan meningkatkan keterlibatan belajar (*student engagement*). Hasil penelitian ini juga memperkuat pendapat Sanjaya (2016) bahwa

media yang memiliki validitas tinggi dan kemasan visual yang menarik akan mempermudah penyampaian pesan pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 3 Hasil Keefektifan Uji Coba Kelompok Besar

Aspek Keefektifan	Persentase	Kriteria
Observasi Aktivitas Guru	100,00%	Sangat Efektif
Observasi Aktivitas Peserta Didik	94,63%	Sangat Efektif
Ketuntasan Belajar Klasikal	100,00%	Sangat Efektif



Grafik 3 Hasil Analisis Keefektifan Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan hasil validasi, respon pengguna, observasi aktivitas guru dan peserta didik serta hasil belajar peserta didik, e-majalah *Eksplorasi Madura* dinyatakan sangat valid, sangat menarik, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi warisan budaya. Integrasi budaya lokal Madura dalam media digital terbukti mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih kontekstual sekaligus meningkatkan minat dan hasil belajar mereka.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media e-majalah *Eksplorasi Madura* pada mata pelajaran IPAS Bab 7 Topik A materi Warisan Budaya kelas V SDN Demangan 1 Bangkalan, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, sangat menarik, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi desain pembelajaran sebesar 87,5%, validasi media sebesar 90%, dan validasi materi sebesar 97,5% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, tingkat kemenarikan media

memperoleh persentase 100% dari respon guru dan 92,22% dari respon peserta didik dengan kategori sangat menarik. Keefektifan media juga ditunjukkan melalui ketuntasan belajar klasikal peserta didik sebesar 100%, serta hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik masing-masing sebesar 100% dan 94,63% yang termasuk kategori sangat efektif. Dengan demikian, e-majalah *Eksplorasi Madura* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi warisan budaya sekaligus meningkatkan pengetahuan dan kecintaan terhadap budaya lokal Madura.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, guru dan peserta didik disarankan memanfaatkan e-majalah secara optimal dalam proses pembelajaran agar manfaat media dapat diperoleh secara maksimal. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan berupa penyediaan sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang penggunaan media pembelajaran digital. Adapun penelitian selanjutnya dapat mengembangkan e-majalah pada materi IPAS lainnya dengan menambahkan fitur-fitur interaktif

yang lebih beragam, seperti permainan edukatif, video, audio, gambar, dan kuis yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. (2022). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Alfiah dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV SD . *Efektor*, 9(2), 230–241.
- Alfiah, P. dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV SD. *Efektor*, 9(2).
- Anggraena dkk. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asessmen. *Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*.
- Anggraini, Purnamasari, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Pada Materi Hak dan Kewajiban. *Didaktik: Jurnal PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2).
- Annisa dkk. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah

- Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2548–6950.
- Arifannisa, dkk. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran Teori & Penerapan*. SONPEDIA Publishing Indonesia.
- Arifin. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arsalan dkk. (2021). Pengembangan E-Magazine Berbasis Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar Mandiri. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2).
- Azmi dkk. (2018). Pengembangan E-modul Berbasis Flip Book Maker Materi Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila MPK Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(1).
- Azzah, I. H. (2023). *Pengembangan Media E-Magazine Ekowisata Indonesia Pada Pembelajaran BIPA Tingkat Dasar*.
- Chotib, S. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(2).
- Daniyati, A. dkk. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Dewi & Puspitasari. (2023). Pembelajaran Kontekstual Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Fitriani & Maulana. (2022). Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran BERbasis Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Fuad, A. dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Sebagai Sumber Belajar Biologi Siswa Kelas XII. *Jurnal Biology Teaching and Learning*, 3(1).
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Literasi Nusantara.
- Harsono dkk. (2022). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Berorientasi Kearifan Lokal Madura bagi Guru SDI Al-Munawwarah Pamekasan. *Dinamisia*.
- Hidayah. (2021). Efektivitas E-magazine Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 12(2), 115–124.
- Jauhari, M. (2023). Pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 122–134.
- Kurniawati dkk. (2021). Pengembangan E-magazine Berbasis Etnosains Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basiced*, 5(5), 3945–3955.
- Marlina, T. (2022). Urgensi dan Implikasi Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1).

- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1).
- Mulyadi, dkk. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA di SMP. *Dendik*.
- Nasrulloh,A & Arifin, M. (2019). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Madura dalam Membentuk Karakter Sosial Masyarakat. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 4(2).
- Nursalam, M. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis E-majalah Sejarah Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Pekanbaru. *Nusantara Hasana Journal*, 4(9).
- Nyayu Khodijah. (2014). *Psikologi Pendidikan*. PT Raja Grafindo persad.
- Pagarra, H. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 45–55.
- Prasetyo. (2020). Pengembangan E-Modul/E-Magazine Berbasis Etnoedukasi pada Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3).
- Prastowo. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu dan Inovasi Bahan Ajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Pritami, Aprilia, H. (2025). Pengembangan Media E=Magazine Berbasis Flipbook Materi Teks Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Puspitasari dkk. (2022). Pengembangan E-Chazine (Electronic Culture Magazine) Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6712–6723.
- Putri dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-magazine Berbasis Saintifik Pada Materi IPA SD. *Efektor*.
- Ramli. (2023). Pengembangan e-magazine untuk meningkatkan keterampilan argumentasi siswa pada materi pembelajaran virus. *Jurnal Edukasi Dan Sains Biologi*, 5(1), 8–12.
- Rezaldi dkk. (2024). Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendekar*.
- Rijal, Syamsu; Yani, Ahmad; Irfandi, R. (2024). *Belajar & Pembelajaran*. Pustaka Madani.
- Risal, Z. dkk. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D) Konsep, Teori-Teori, dan Desain Penelitian*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Safa'at dkk. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SD. *Didaktika*.
- Sagala, G. H. (2023). *Konsep Belajar Dan Pembelajaran*. Prenada Media.
- Sanjaya. (2016). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.

- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sari & Setiawan. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Eletronik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 143–152.
- Setiani & Widyastuti. (2022). Local Wisdom and Sustainable Living: A Study on Tanean Lanjang Community in Madura. *Sustainability (MDPI)*.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setyosari. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Prenada Media.
- Sijabat dkk. (2024). Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*.
- Srikandi, Putra, P. (2019). Majalah Elektronik Materi Rambatan Kalor untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *DIFRACTION: Kournal for Physics Education and Applied Physics*, 2(1).
- Suardi dkk. (2020). Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Lokal Melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 5(8), 1120–1127.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CVV. Alfabeta.
- Suryani dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Tegeh dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Titin, dkk. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *Journal Education and Technology*, 4(2).
- Toriharan. (2022). Validitas media e-magazine pada materi barisan dan deret kelas XI SMA. *Jurnal Kiprah*, 10(1), 1–11.
- Utami & Tobing. (2018). Nilai-Nilai Pendidikan dalam Komunikasi Kejhung Madura. *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*.
- Wahyuni dkk. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka: Pengembangan Media E-Magazine Terintegrasi Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 45–56.
- Wulandari, Hidayat, A. (2025). Pengembangan E-magazine Berbasis Problem Based Learning untuk Pembelajaran Energi Terbarukan di SMA. *Edu=Sains*, 14(2).
- Yuliana dkk. (2024). Implementasi Kearifan Lokal dalam Mendukung Pendidikan Karakter Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusi*, 8(2).