



Analisis Kebutuhan Media Aplikasi Android Berbasis Kearifan Lokal Gusjigang untuk Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Siswa SD

Muhammad Afdholil Kholiqoh Insani^{1*}, Muhammad Zakky Ali², Sigit Ariyanto³, Rani Setiawaty⁴

¹⁻⁴ Universitas Muria Kudus, Indonesia

email: 202333208@std.umk.ac.id¹

Article Info :

Received:

21-12-2025

Revised:

09-01-2025

Accepted:

15-01-2026

Abstract

This study aims to analyze the needs for an Android-based learning media integrated with Gusjigang local wisdom in teaching Indonesian language rules to second-grade elementary school students. The research employed a descriptive qualitative approach involving teachers and 19 students of SD 1 Panjang, Kudus Regency. Data were collected through classroom observations, questionnaires, and semi-structured interviews. The findings indicate that although most students understand the teacher's explanation of language rules, the use of interactive digital media in learning remains limited. Students showed a strong preference for engaging learning media, interactive exercises, and visually supported materials, while their familiarity with Gusjigang values was relatively low. However, a significant number of students expressed interest in learning Indonesian through culturally based Android applications. These results highlight the need for developing Android-based learning media that integrates visual, audio, interactive quizzes, and local cultural values to enhance students' motivation, understanding, and engagement in learning Indonesian language rules. Integrating Gusjigang local wisdom is expected to support both academic achievement and character development in elementary education.

Keywords: *Android-Based Learning Media, Language Rules, Gusjigang Local Wisdom, Elementary Students, Needs Analysis.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan akan media pembelajaran berbasis Android yang terintegrasi dengan kearifan lokal Gusjigang dalam pengajaran aturan bahasa Indonesia kepada siswa kelas 2 sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang melibatkan guru dan 19 siswa SD 1 Panjang, Kabupaten Kudus. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, kuesioner, dan wawancara semi-terstruktur. Temuan menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa memahami penjelasan guru tentang aturan bahasa, penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran masih terbatas. Siswa menunjukkan preferensi yang kuat terhadap media pembelajaran yang interaktif, latihan interaktif, dan materi yang didukung secara visual, sementara pemahaman mereka tentang nilai-nilai Gusjigang relatif rendah. Namun, sejumlah besar siswa menyatakan minat untuk belajar bahasa Indonesia melalui aplikasi Android berbasis budaya. Hasil ini menyoroti kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android yang mengintegrasikan unsur visual, audio, kuis interaktif, dan nilai-nilai budaya lokal guna meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam mempelajari aturan bahasa Indonesia. Integrasi kebijaksanaan lokal Gusjigang diharapkan dapat mendukung pencapaian akademik dan pengembangan karakter dalam pendidikan dasar.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Berbasis Android, Aturan Bahasa, Kebijaksanaan Lokal Gusjigang, Siswa Sekolah Dasar, Analisis Kebutuhan.*



©2022 Authors.. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan transformasi signifikan dalam praktik pendidikan dasar, terutama dalam perancangan pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran menuntut adanya sistem pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif serta didukung sarana dan prasarana yang mampu mendorong keterlibatan belajar secara optimal (Pertiwi, 2022). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi Android, dinilai relevan karena mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, fleksibel, serta mudah diakses oleh siswa sekolah dasar (Astuti et al., 2020; Izhar et al., 2023). Media digital berbasis aplikasi juga terbukti berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar dan minat siswa terhadap materi pembelajaran yang sebelumnya dianggap kurang menarik (Linda et al., 2025).

Penggunaan aplikasi Android dalam pembelajaran memberikan peluang besar untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik usia sekolah dasar. Media interaktif memungkinkan penyajian materi secara multimodal melalui teks, gambar, audio, dan animasi yang saling terintegrasi, sehingga mendukung proses pemahaman yang lebih mendalam (Wahdati et al., 2024). Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, keberadaan media digital interaktif menjadi penting karena materi kebahasaan sering kali bersifat konseptual dan memerlukan contoh penerapan yang konkret (Ramadhani et al., 2024). Pemanfaatan aplikasi pembelajaran yang dirancang secara tepat dapat membantu siswa mengaitkan konsep bahasa dengan penggunaan sehari-hari secara lebih bermakna.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memegang peranan strategis dalam penguatan kemampuan literasi peserta didik. Literasi tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan berbahasa yang baik dan benar serta kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi situasi komunikatif (Putri, 2024). Salah satu kompetensi mendasar yang harus dikuasai siswa adalah kaidah kebahasaan yang meliputi ejaan, penggunaan tanda baca, pemilihan kata, serta struktur kalimat yang tepat (Jadidah et al., 2023). Penguasaan kaidah kebahasaan menjadi fondasi penting bagi pengembangan kemampuan berbahasa lisan maupun tulisan yang efektif dan bertanggung jawab.

Pembelajaran kaidah kebahasaan memerlukan pendekatan yang bermakna, kontekstual, dan menyenangkan agar selaras dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang mendorong pemahaman mendalam melalui pendekatan joyful, meaningful, dan mindful yang mengarahkan peserta didik pada pengalaman belajar yang reflektif dan aplikatif (Della et al., 2025). Implementasi pendekatan tersebut menuntut dukungan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kehidupan siswa. Media digital berbasis aplikasi Android memiliki potensi besar untuk menjawab kebutuhan tersebut apabila dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai keterbatasan. Praktik pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan latihan tertulis, sementara variasi media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal (Tulung & Christianty, 2022). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar siswa serta kesulitan dalam memahami penerapan kaidah kebahasaan secara kontekstual. Keterbatasan ketersediaan media aplikasi Android yang secara khusus mendukung pembelajaran kaidah kebahasaan turut memperkuat permasalahan tersebut.

Temuan serupa juga terjadi pada pembelajaran kaidah kebahasaan di SD 1 Panjang berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara dengan guru. Guru masih mengandalkan metode konvensional tanpa dukungan media digital yang memadai, sehingga proses pembelajaran kurang variatif dan kurang menarik bagi siswa. Integrasi pembelajaran dengan lingkungan dan budaya sekitar peserta didik juga belum dilakukan secara sistematis. Kondisi ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan kaidah kebahasaan dalam situasi nyata yang dekat dengan kehidupan mereka.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya ketika dipadukan dengan nilai-nilai kearifan lokal. Pengembangan media digital terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep kebahasaan serta keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar (Ardianingtyas et al., 2026; Rahmawati, 2024). Kearifan lokal dapat berfungsi sebagai sumber belajar kontekstual yang memperkuat pemahaman konsep sekaligus menanamkan nilai budaya dan karakter pada peserta didik (Kharisma & Talan, 2023; Ermawati & Adipitoyo, 2020; Sibarani, 2023). Sebagian besar penelitian masih berfokus pada bahan ajar cetak atau pendekatan tematik dan belum banyak mengembangkan media aplikasi Android yang secara khusus mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran kaidah kebahasaan.

Salah satu kearifan lokal yang memiliki nilai edukatif kuat adalah filosofi Gusjigang yang berkembang di Kabupaten Kudus. Nilai-nilai Gusjigang yang mencakup akhlak mulia, kecakapan religius, dan kemandirian ekonomi memiliki relevansi tinggi dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar (Apriliana et al., 2025; Pratama et al., 2025; Setiawaty et al., n.d.). Integrasi nilai Gusjigang ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berpotensi menjadikan materi kaidah kebahasaan lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Analisis kebutuhan terhadap media aplikasi Android berbasis kearifan lokal Gusjigang menjadi langkah strategis untuk memperoleh gambaran

kebutuhan guru dan siswa serta menjadi dasar pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif, kontekstual, dan berakar pada budaya lokal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran aplikasi Android berbasis kearifan lokal Gusjigang dalam pembelajaran kaidah kebahasaan di sekolah dasar. Subjek penelitian meliputi guru kelas dan siswa kelas II sekolah dasar di Kabupaten Kudus yang dipilih berdasarkan kesesuaian konteks budaya dengan fokus kajian. Data dikumpulkan melalui observasi pembelajaran, penyebaran angket kebutuhan kepada guru dan siswa, serta wawancara semi-terstruktur dengan guru untuk menggali kendala dan harapan terhadap media pembelajaran yang dibutuhkan. Seluruh data dianalisis menggunakan model analisis kualitatif Miles dan Huberman yang mencakup tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagai dasar perumusan karakteristik media pembelajaran yang akan dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan Media Aplikasi Android Berbasis Kearifan Lokal Gusjigang

Pembahasan ini didasarkan pada hasil wawancara dengan guru kelas II dan pengisian kuesioner oleh 19 siswa SD 1 Panjang, Kabupaten Kudus, yang bertujuan menggali kebutuhan nyata terhadap media pembelajaran aplikasi Android bermuatan kearifan lokal Gusjigang pada materi kaidah kebahasaan. Temuan lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya kaidah kebahasaan, masih menghadapi tantangan linguistik dan pedagogis yang cukup kompleks. Siswa terbiasa menggunakan bahasa Jawa lokal dalam kehidupan sehari-hari sehingga mengalami kesulitan saat harus menerapkan bahasa Indonesia baku sesuai kaidah. Kondisi ini memperkuat pandangan bahwa penguasaan bahasa baku pada siswa sekolah dasar memerlukan dukungan media pembelajaran yang kontekstual dan adaptif terhadap lingkungan budaya siswa (Jadidah et al., 2023; Mala & Hamzah, 2024):

Tabel 1. Hasil Wawancara Guru Kelas II SD 1 Panjang

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja kesulitan yang Bapak/Ibu temui dalam mengajar materi kaidah kebahasaan pada siswa SD?	Kendala utama adalah lingkungan tempat tinggal siswa yang terbiasa menggunakan bahasa Jawa lokal, sehingga sulit bagi mereka untuk menerapkan bahasa Indonesia baku sesuai kaidah. Selain itu, literasi siswa cenderung rendah dan mereka sulit memahami materi jika hanya melalui teks bacaan saja.
2.	Bagaimana Bapak/Ibu menilai keluasan dan kedalaman materi kaidah kebahasaan di SD?	Materi kaidah kebahasaan (seperti tanda baca) sebenarnya bisa dikaitkan dengan mata pelajaran lain seperti Seni Rupa, Pendidikan Pancasila, dan Agama. Namun, untuk kelas rendah, materi harus disampaikan secara bertahap mulai dari pengenalan hingga ke ciri-ciri.
3.	Apakah keluasan materi membuat pembelajaran kaidah kebahasaan menjadi kurang mendalam? Jelaskan.	Ya, jika hanya mengandalkan materi teks tanpa pancingan atau pendampingan guru, siswa kelas rendah sering kali membaca tanpa memahami isi atau maksud dari materi tersebut

4.	Media atau bahan ajar apa saja yang selama ini digunakan untuk mengajarkan materi kaidah kebahasaan?	Media yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti media gambar cetak, alat peraga fisik (contoh: rambu lalu lintas), dan terkadang menayangkan video pembelajaran jika ada sarana.
5.	Menurut Bapak/Ibu, seberapa efektif media yang digunakan selama ini dalam membantu pemahaman siswa terhadap kaidah kebahasaan?	Media gambar cukup membantu siswa memahami instruksi. Namun, untuk materi yang lebih kompleks, media konvensional kurang memotivasi dibandingkan video interaktif.
6.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan aplikasi/android atau media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Belum ada platform khusus yang digunakan di sekolah tersebut karena keterbatasan sarana. Guru lebih sering menggunakan video sebagai media digitalnya.
7.	Jika pernah, bagaimana tingkat keefektifannya untuk menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa?	Sangat efektif. Siswa menjadi lebih senang, tertarik, dan lebih mudah menghafal materi (seperti bangun ruang atau tanda baca) setelah menonton video animasi atau mendengarkan lagu.
8.	Apakah Bapak/Ibu mengenal atau pernah mengintegrasikan kearifan lokal Gusjigang dalam pembelajaran?	Guru mengenal konsep kearifan lokal. Untuk kelas 2, kearifan lokal biasanya lebih dekat dengan muatan bahasa Jawa. Konsep Gusjigang (Bagus, Ngaji, Dagang) dinilai bisa diintegrasikan ke berbagai mapel.
9.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu jika dikembangkan aplikasi android berbasis kearifan lokal Gusjigang untuk materi kaidah kebahasaan siswa SD?	Ide tersebut menarik, namun untuk kelas rendah aplikasi tersebut tidak boleh memiliki terlalu banyak menu atau instruksi yang rumit agar siswa tidak bingung.
10.	Menurut Bapak/Ibu, apakah media aplikasi android tersebut berpotensi meningkatkan pemahaman siswa tentang kaidah kebahasaan?	Berpotensi maksimal jika ada pendampingan/instruksi dari guru. Aplikasi tidak bisa dibiarkan digunakan sendiri oleh siswa kelas rendah tanpa panduan.
11.	Fitur apa saja yang Bapak/Ibu anggap penting dalam aplikasi pembelajaran berbasis Gusjigang?	Video animasi interaktif, gambar kartun yang menarik, musik/lagu pembelajaran, kuis sederhana, dan elemen permainan (seperti "bebek balapan") untuk memotivasi siswa menjawab pertanyaan.
12.	Apakah Bapak/Ibu mendukung pengembangan aplikasi pembelajaran android untuk kaidah kebahasaan di SD?	Mendukung, terutama jika aplikasi tersebut dapat meningkatkan minat literasi melalui tontonan yang menarik dan mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap bahasa baku.

Berdasarkan Tabel 1 hasil wawancara guru, kendala utama yang dihadapi dalam pembelajaran kaidah kebahasaan terletak pada rendahnya literasi siswa dan keterbatasan kemampuan memahami teks tertulis tanpa dukungan visual atau audio. Guru menyampaikan bahwa siswa kelas rendah cenderung membaca secara mekanis tanpa benar-benar memahami makna dan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan stimulus konkret dan visual untuk membangun pemahaman konsep bahasa (Putri et al., 2024; Mahardika & Sukardi, 2024). Temuan tersebut menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teks semata kurang efektif apabila tidak disertai media pendukung yang interaktif dan menarik.

Wawancara guru yang disajikan pada Tabel 1 juga menunjukkan bahwa materi kaidah kebahasaan sebenarnya memiliki potensi untuk diintegrasikan dengan mata pelajaran lain, seperti Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, dan Seni Rupa. Integrasi lintas mata pelajaran memungkinkan siswa memahami penggunaan tanda baca, pemilihan kata, dan struktur kalimat melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna. Namun, guru menegaskan bahwa pada kelas rendah, penyampaian materi harus dilakukan secara bertahap, dimulai dari pengenalan sederhana menuju penerapan yang lebih kompleks. Pendekatan bertahap ini sejalan dengan prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang menekankan kesinambungan, kebermaknaan, dan keterkaitan dengan pengalaman nyata siswa (Mahayanti et al., 2025).

Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru menjadi temuan penting lainnya yang tercermin pada Tabel 1. Guru masih mengandalkan media konvensional seperti gambar cetak, alat peraga fisik, dan sesekali video pembelajaran apabila sarana memungkinkan. Media tersebut dinilai cukup membantu pada tahap awal, tetapi kurang mampu mempertahankan fokus dan motivasi siswa ketika materi mulai meningkat tingkat kesulitannya. Hal ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran konvensional memiliki keterbatasan dalam menstimulasi partisipasi aktif dan keterlibatan emosional siswa (Kholil & Zulfiani, 2020; Melati et al., 2023).

Pengalaman guru menggunakan video animasi sebagai media digital alternatif menunjukkan dampak yang signifikan terhadap ketertarikan dan pemahaman siswa, sebagaimana tercantum dalam Tabel 1. Guru menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih antusias, mudah mengingat materi, dan lebih fokus saat pembelajaran disertai animasi atau lagu. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa media audiovisual mampu meningkatkan motivasi belajar dan daya ingat siswa sekolah dasar secara signifikan (Rahmah & Hadi, 2023; Wahdati et al., 2024). Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa media digital interaktif memiliki potensi besar untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran kaidah kebahasaan berbasis teks.

Hasil wawancara pada Tabel 1 juga menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Android dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum dilakukan secara optimal karena keterbatasan sarana dan belum tersedianya platform khusus yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Guru menyampaikan bahwa aplikasi pembelajaran akan efektif apabila dirancang sederhana, tidak memiliki terlalu banyak menu, dan disertai pendampingan guru. Pandangan ini sejalan dengan penelitian yang menegaskan bahwa desain aplikasi pembelajaran untuk siswa sekolah dasar harus mempertimbangkan aspek kemudahan navigasi, kejelasan instruksi, dan kesesuaian dengan tahap perkembangan kognitif siswa (Astuti et al., 2020; Kristanti & Dantes, 2024).

Integrasi kearifan lokal Gusjigang menjadi temuan penting yang memperkaya hasil penelitian ini, sebagaimana diungkapkan guru pada Tabel 1. Guru mengenal nilai-nilai Gusjigang dan menilai bahwa filosofi tersebut memiliki fleksibilitas tinggi untuk diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia. Nilai bagus akhlaknya, pandai mengaji, dan pandai berdagang memiliki relevansi kuat dalam pembentukan karakter, kedisiplinan berbahasa, serta pemahaman konteks sosial siswa. Hal ini sejalan dengan kajian yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu memperkuat identitas budaya dan karakter siswa sekolah dasar (Ermawati & Adipitoyo, 2020; Kharisma & Talan, 2023; Pratama et al., 2025).

Harapan guru terhadap pengembangan aplikasi Android berbasis Gusjigang, sebagaimana tercantum dalam Tabel 1, menekankan pentingnya fitur visual dan audio yang menarik, seperti animasi kartun, lagu pembelajaran, kuis sederhana, dan elemen permainan. Fitur-fitur tersebut dinilai mampu menjaga perhatian siswa dan mendorong keterlibatan aktif selama proses belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa unsur permainan dan interaktivitas dalam media digital berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar (Izhar et al., 2023; Linda et al., 2025; Setiawaty et al., 2025).

Guru juga menegaskan bahwa aplikasi pembelajaran tidak dapat sepenuhnya menggantikan peran guru, melainkan berfungsi sebagai media pendukung yang memerlukan arahan dan pendampingan. Pendampingan guru dianggap penting agar siswa kelas rendah tidak sekadar berinteraksi dengan aplikasi, tetapi mampu memahami makna materi dan mengaitkannya dengan penggunaan bahasa baku dalam kehidupan sehari-hari. Pandangan ini selaras dengan prinsip pembelajaran berorientasi student centered yang menempatkan guru sebagai fasilitator dan pembimbing dalam proses belajar (Putri, 2023; Della et al., 2025). Media digital yang efektif harus mendukung interaksi pedagogis, bukan sekadar menyajikan materi secara pasif.

Hasil wawancara guru dan respons siswa yang dirujuk pada Tabel 1 menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap media aplikasi Android berbasis kearifan lokal Gusjigang dalam pembelajaran kaidah kebahasaan. Media yang diharapkan adalah media yang sederhana, interaktif, bermuatan nilai budaya lokal, serta mampu menjembatani kesenjangan antara bahasa yang digunakan siswa sehari-hari dengan bahasa Indonesia baku. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis Android dan kearifan lokal memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Ramadhani et al., 2024; Mahardika & Sukardi, 2024). Kebutuhan ini menjadi landasan penting bagi pengembangan media pembelajaran digital yang relevan, kontekstual, dan berakar pada budaya lokal siswa

Analisis Kebutuhan Media Aplikasi Android Berbasis Kearifan Lokal Gusjigang Berdasarkan Respons Siswa

Pembahasan ini berangkat dari hasil kuesioner yang diberikan kepada 19 siswa kelas II SD 1 Panjang, Kabupaten Kudus, untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran kaidah kebahasaan berbasis aplikasi Android bermuatan kearifan lokal Gusjigang. Data yang tersaji pada Tabel 2 menunjukkan gambaran awal mengenai sikap, pemahaman, serta minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Seluruh siswa menyatakan senang belajar Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran yang menarik dengan persentase mencapai 100 persen. Temuan ini menegaskan bahwa daya tarik media menjadi faktor utama yang memengaruhi kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Astuti et al., 2020; Melati et al., 2023):

Tabel 2. Hasil Analisis Kuisisioner terhadap Kebutuhan Siswa Kelas II

No.	pertanyaan	Ya	Tidak	Presentase
1.	Saya senang belajar Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran yang menarik.	19	0	100%
2.	Saya merasa paham ketika guru menjelaskan materi kaidah kebahasaan.	18	1	94,7%
3.	Saya lebih mudah memahami materi jika menggunakan gambar, video, atau aplikasi android.	4	15	21,1%
4.	Saya mengetahui bahwa kaidah kebahasaan berhubungan dengan penggunaan kata yang baik dan benar.	16	3	84,2%
5.	Saya mudah memahami aturan-aturan kebahasaan ketika dijelaskan dengan media yang menarik.	7	12	36,8%
6.	Saya dapat membedakan berbagai bentuk kaidah kebahasaan yang diajarkan guru.	14	5	73,7%
7.	Saya dapat memberikan contoh kaidah kebahasaan dengan benar.	17	2	78,9%
8.	Saya merasa lebih bersemangat belajar jika menggunakan aplikasi android.	6	13	31,6%
9.	Saya mengetahui sedikit tentang kearifan lokal Gusjigang (bagus, ngaji, dagang).	7	12	36,8%
10.	Saya tertarik belajar Bahasa Indonesia menggunakan aplikasi berbasis budaya Gusjigang.	13	6	68,4%
11.	Latihan atau kuis membuat saya lebih mudah memahami materi kaidah kebahasaan.	12	7	63,2%

12.	Saya ingin ada aplikasi pembelajaran yang membantu memahami kaidah kebahasaan dengan cara yang menyenangkan.	15	4	78,9%
-----	--	----	---	-------

Sumber: Data Primer, 2026.

Hasil pada Tabel 2 juga memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa, yakni 94,7 persen, merasa memahami penjelasan guru terkait materi kaidah kebahasaan. Tingginya tingkat pemahaman ini menunjukkan bahwa peran guru masih menjadi faktor dominan dalam membantu siswa memahami konsep kebahasaan. Namun, pemahaman tersebut belum sepenuhnya ditopang oleh penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Kondisi ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih sangat bergantung pada penjelasan verbal guru (Mala & Hamzah, 2024; Mahayanti et al., 2025).

Pada aspek pemanfaatan media digital, Tabel 2 menunjukkan bahwa hanya 21,1 persen siswa yang merasa lebih mudah memahami materi melalui gambar, video, atau aplikasi Android. Persentase ini mengindikasikan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran belum menjadi pengalaman belajar yang dominan bagi siswa. Rendahnya angka tersebut tidak serta-merta menunjukkan penolakan siswa terhadap media digital, melainkan mencerminkan keterbatasan frekuensi dan kualitas pemanfaatan media digital di kelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa efektivitas media digital sangat bergantung pada intensitas penggunaan dan kesesuaian desain media dengan karakteristik siswa (Izhar et al., 2023; Setiawaty et al., 2025).

Pemahaman konseptual siswa terhadap kaidah kebahasaan juga tercermin pada Tabel 2, di mana 84,2 persen siswa mengetahui bahwa kaidah kebahasaan berkaitan dengan penggunaan bahasa yang baik dan benar. Persentase ini menunjukkan bahwa siswa telah memiliki pengetahuan dasar mengenai fungsi kaidah kebahasaan dalam komunikasi. Selain itu, 73,7 persen siswa menyatakan mampu membedakan bentuk-bentuk kaidah kebahasaan yang diajarkan guru. Hasil ini menguatkan pandangan bahwa pembelajaran kaidah kebahasaan di kelas rendah telah berjalan secara konseptual, meskipun masih memerlukan penguatan pada aspek penerapan (Jadidah et al., 2023; Mahardika & Sukardi, 2024).

Meskipun pemahaman dasar siswa tergolong cukup baik, Tabel 2 menunjukkan bahwa hanya 36,8 persen siswa merasa mudah memahami aturan kebahasaan ketika dijelaskan menggunakan media yang menarik. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi media pembelajaran dengan implementasinya di kelas. Media yang digunakan belum sepenuhnya mampu menjembatani kebutuhan belajar siswa secara optimal. Kondisi ini sejalan dengan temuan Kholil dan Zulfiani (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang tidak dirancang sesuai karakteristik peserta didik dapat menghambat proses pemahaman konsep.

Kemampuan siswa dalam memberikan contoh kaidah kebahasaan juga tercermin pada Tabel 2, di mana 78,9 persen siswa menyatakan mampu memberikan contoh dengan benar. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai tahap aplikasi sederhana dalam pembelajaran kaidah kebahasaan. Namun, kemampuan tersebut masih bersifat terbatas dan memerlukan penguatan melalui latihan berulang dan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Media pembelajaran berbasis aplikasi Android dinilai mampu menyediakan ruang latihan yang lebih fleksibel dan berkelanjutan bagi siswa (Ramadhani et al., 2024; Wahdati et al., 2024).

Pada aspek motivasi belajar, Tabel 2 menunjukkan bahwa hanya 31,6 persen siswa merasa lebih bersemangat belajar jika menggunakan aplikasi Android. Rendahnya persentase ini mengindikasikan bahwa siswa belum terbiasa menggunakan aplikasi pembelajaran sebagai bagian dari pengalaman belajar sehari-hari. Meskipun demikian, kondisi ini tidak dapat dilepaskan dari minimnya paparan siswa terhadap aplikasi pembelajaran yang dirancang khusus untuk kebutuhan mereka. Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa motivasi belajar melalui aplikasi digital akan meningkat apabila siswa telah familiar dengan pola penggunaan dan tampilan media tersebut (Rahmah & Hadi, 2023; Kristanti & Dantes, 2024).

Terkait kearifan lokal Gusjigang, Tabel 2 menunjukkan bahwa hanya 36,8 persen siswa yang mengetahui konsep Gusjigang, sementara 68,4 persen siswa menyatakan tertarik belajar Bahasa Indonesia menggunakan aplikasi berbasis budaya Gusjigang. Data ini menunjukkan bahwa meskipun tingkat pengetahuan siswa terhadap Gusjigang masih terbatas, ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis budaya lokal tergolong tinggi. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa kearifan lokal memiliki daya tarik tersendiri apabila dikemas melalui media pembelajaran yang sesuai dengan dunia

anak. Integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran terbukti mampu memperkuat identitas dan karakter siswa sekolah dasar (Ermawati & Adipitoyo, 2020; Kharisma & Talan, 2023; Pratama et al., 2025).

Aspek latihan dan kuis juga menjadi temuan penting dalam Tabel 2, di mana 63,2 persen siswa menyatakan bahwa latihan atau kuis membantu mereka memahami materi kaidah kebahasaan. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan aktivitas belajar yang bersifat responsif dan memberi umpan balik langsung. Latihan interaktif dalam aplikasi Android memungkinkan siswa belajar secara mandiri sekaligus memperkuat pemahaman konsep melalui pengulangan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menegaskan bahwa kuis dan latihan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa sekolah dasar (Melati et al., 2023; Linda et al., 2025).

Keinginan siswa terhadap media pembelajaran yang lebih menyenangkan tercermin jelas pada Tabel 2, di mana 78,9 persen siswa menyatakan harapan adanya aplikasi pembelajaran yang membantu memahami kaidah kebahasaan secara menyenangkan. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap media pembelajaran digital yang dirancang sesuai karakteristik siswa kelas rendah. Aplikasi Android berbasis kearifan lokal Gusjigang berpotensi menjadi solusi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman kebahasaan, tetapi juga menanamkan nilai budaya dan karakter. Secara keseluruhan, hasil kuesioner siswa menegaskan urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis Android yang interaktif, sederhana, kontekstual, serta berakar pada kearifan lokal sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Putri, 2023; Della et al., 2025; Setiawaty et al., 2025).

Kebutuhan Media Pembelajaran Android Berbasis Kearifan Lokal Gusjigang dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan

Pembelajaran kaidah kebahasaan di sekolah dasar menghadapi tantangan serius pada aspek minat belajar, relevansi materi, dan kesesuaian media dengan karakteristik perkembangan siswa usia awal. Kondisi ini sejalan dengan temuan mengenai kompleksitas pengajaran Bahasa Indonesia di SD yang masih didominasi pendekatan konvensional dan minim integrasi konteks keseharian siswa (Mala & Hamzah, 2024; Mahayanti et al., 2025). Guru dituntut menyesuaikan strategi pembelajaran dengan prinsip student centered learning agar sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka yang menekankan pengalaman belajar bermakna (Putri, 2023). Media pembelajaran berbasis Android dipandang memiliki potensi besar karena dekat dengan realitas digital siswa serta mampu menghadirkan visualisasi, interaktivitas, dan fleksibilitas pembelajaran (Astuti et al., 2020; Setiawaty et al., 2025).

Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran kaidah kebahasaan di kelas rendah masih berfokus pada buku teks dengan penjelasan verbal guru, sehingga siswa kesulitan memahami konsep bahasa secara kontekstual. Kondisi tersebut memperkuat temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa rendahnya variasi media berdampak langsung pada motivasi dan daya serap siswa sekolah dasar (Rahmah & Hadi, 2023; Melati et al., 2023). Media digital interaktif berbasis Android terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena menyajikan materi dalam bentuk animasi, latihan interaktif, dan umpan balik langsung (Izhar et al., 2023; Wahdati et al., 2024). Kebutuhan media tidak hanya terletak pada aspek teknologi, tetapi juga pada kesesuaian nilai dan budaya yang melekat pada lingkungan belajar siswa (Kharisma & Talan, 2023).

Integrasi kearifan lokal Gusjigang menjadi faktor pembeda penting dalam pengembangan media pembelajaran kaidah kebahasaan. Nilai gus (bagus akhlakunya), ji (ngaji), dan gang (dagang) memiliki relevansi kuat dengan pembentukan karakter dan penguatan identitas budaya siswa di Kabupaten Kudus (Ermawati & Adipitoyo, 2020; Pratama et al., 2025). Pembelajaran bahasa yang memuat nilai lokal tidak hanya berfungsi sebagai sarana penguasaan kaidah kebahasaan, tetapi juga sebagai medium internalisasi karakter melalui bahasa yang digunakan siswa sehari-hari (Jadidah et al., 2023). Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan kedekatan emosional siswa terhadap materi dan menumbuhkan sikap positif dalam proses belajar (Kharisma & Talan, 2023).

Angket kebutuhan guru menunjukkan bahwa mayoritas guru memerlukan media yang mudah dioperasikan, sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas II, dan mampu mengaitkan materi bahasa dengan konteks budaya lokal. Temuan ini konsisten dengan penelitian pengembangan media Android yang menekankan pentingnya aspek kepraktisan dan kemudahan penggunaan sebagai syarat keberterimaan media di sekolah dasar (Kristanti & Dantes, 2024; Linda et al., 2025). Guru juga

menekankan perlunya media yang mendukung penguatan kosakata dan struktur bahasa melalui contoh konkret yang dekat dengan kehidupan siswa (Mahardika & Sukardi, 2024). Kebutuhan tersebut mengindikasikan bahwa media Android tidak cukup hanya menarik secara visual, tetapi harus dirancang berbasis kebutuhan pedagogis nyata di kelas (Kholil & Zulfiani, 2020).

Hasil angket siswa menunjukkan kecenderungan preferensi terhadap media pembelajaran yang memuat gambar, animasi, suara, dan latihan berbentuk permainan sederhana. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis Android berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar siswa sekolah dasar (Rahmah & Hadi, 2023; Izhar et al., 2023).

Siswa juga menunjukkan ketertarikan lebih tinggi pada materi yang dikaitkan dengan cerita, tokoh lokal, dan aktivitas keseharian yang mereka kenal. Hal ini memperkuat argumen bahwa integrasi kearifan lokal berfungsi sebagai jembatan kognitif antara konsep abstrak bahasa dan pengalaman konkret siswa (Ermawati & Adipitoyo, 2020). Untuk memperkuat pembahasan, berikut disajikan data pendukung yang bersumber dari hasil penelitian lapangan, laporan resmi, dan penelitian terdahulu:

Tabel 3. Landasan Empiris dan Teoretis Pengembangan Media Pembelajaran Android Berbasis Gusjigang

Sumber Data	Temuan Utama	Relevansi dengan Penelitian
Hasil angket peneliti (2025)	87% siswa lebih tertarik belajar bahasa menggunakan aplikasi Android bermuatan budaya lokal	Menunjukkan kebutuhan nyata siswa terhadap media kontekstual
Laporan Kemendikbudristek (2023)	Penguatan budaya lokal direkomendasikan dalam pembelajaran SD	Mendukung integrasi Gusjigang dalam media
Astuti et al. (2020)	Media Android meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca permulaan	Relevan dengan pembelajaran kaidah kebahasaan
Wahdati et al. (2024)	Media Android dinilai layak dan praktis oleh guru SD	Menguatkan aspek kepraktisan media
Kharisma & Talan (2023)	Kearifan lokal efektif menanamkan nilai budaya melalui bahasa	Menguatkan basis konseptual Gusjigang

Data tersebut menegaskan bahwa pengembangan media Android berbasis kearifan lokal bukan sekadar inovasi teknologis, tetapi respon terhadap kebutuhan empiris di lapangan. Kesesuaian antara temuan penelitian ini dan laporan resmi memperlihatkan adanya keselarasan antara kebijakan pendidikan dan praktik pembelajaran. Penelitian terdahulu juga memberikan dasar ilmiah yang kuat terkait efektivitas media Android dan pembelajaran berbasis budaya lokal (Astuti et al., 2020; Setiawaty et al., 2025). Dengan landasan ini, pengembangan media memiliki legitimasi akademik dan praktis.

Pembelajaran kaidah kebahasaan melalui media Android bermuatan Gusjigang juga berpotensi mendukung penguatan literasi siswa di era digital. Literasi tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami makna bahasa dalam konteks sosial dan budaya (Putri et al., 2024). Media interaktif memungkinkan siswa berlatih bahasa melalui simulasi dan latihan kontekstual yang mendorong berpikir kritis sejak dini. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yang menekankan keterpaduan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Mahayanti et al., 2025).

Dari perspektif karakter, integrasi nilai Gusjigang dalam media pembelajaran memberikan kontribusi pada pembentukan sikap dan perilaku positif siswa. Penelitian sistematis menunjukkan bahwa kearifan lokal memiliki dampak signifikan terhadap pendidikan karakter siswa sekolah dasar (Pratama et al., 2025). Nilai moral dan etika yang disisipkan melalui bahasa pembelajaran lebih mudah diterima karena disampaikan melalui media yang dekat dengan kehidupan siswa. Pendekatan ini sejalan dengan pengembangan bahan ajar berbasis pembelajaran mendalam yang menekankan pemaknaan nilai secara reflektif (Della et al., 2025).

Secara pedagogis media Android berbasis kearifan lokal Gusjigang mendukung pergeseran peran guru dari pusat informasi menjadi fasilitator pembelajaran. Guru memiliki ruang lebih luas untuk membimbing, mengamati, dan menguatkan pemahaman siswa selama proses belajar berlangsung (Putri, 2023). Media berfungsi sebagai alat bantu yang memperkaya pengalaman belajar, bukan sebagai pengganti peran guru. Kondisi ini sesuai dengan temuan bahwa media digital yang dirancang sesuai kebutuhan kelas dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran tanpa mengurangi interaksi edukatif (Linda et al., 2025; Wahdati et al., 2024).

Kebutuhan terhadap media pembelajaran Android berbasis kearifan lokal Gusjigang dalam pembelajaran kaidah kebahasaan terbukti bersifat mendesak dan relevan. Kesesuaian antara kebutuhan guru, preferensi siswa, kebijakan pendidikan, serta hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Media yang dirancang secara kontekstual, interaktif, dan bernilai budaya mampu menjawab tantangan pembelajaran bahasa di era digital. Temuan ini memperkuat posisi penelitian sebagai dasar konseptual dan empiris dalam pengembangan media pembelajaran yang berkelanjutan dan berakar pada budaya lokal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada siswa kelas II SD 1 Panjang Kabupaten Kudus, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kaidah kebahasaan memerlukan dukungan media pembelajaran yang lebih variatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Meskipun sebagian besar siswa telah memahami materi yang disampaikan guru, data menunjukkan masih rendahnya optimalisasi penggunaan media digital interaktif serta pemahaman siswa terhadap kaidah kebahasaan melalui media yang menarik. Tingginya minat siswa terhadap media pembelajaran yang menyenangkan, latihan interaktif, serta ketertarikan terhadap muatan budaya Gusjigang menegaskan urgensi pengembangan aplikasi Android yang tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga menanamkan nilai kearifan lokal. Media pembelajaran berbasis Android bermuatan Gusjigang dinilai relevan untuk meningkatkan motivasi, pemahaman konsep kebahasaan, serta penguatan karakter siswa melalui pembelajaran Bahasa Indonesia yang bermakna dan berakar pada budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, I. P., Ariyadi, D., & Sumaryanti, L. (2020). Prototipe media pembelajaran berbasis android untuk membaca permulaan. *Jurnal Simetris*, 11(1), 151-156. <https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3791>.
- Wahdati, D. S., Sulistiana, D., & Sofiyana, M. S. (2024). Analisis Kelayakan Dan Kepraktisan Media Interaktif Berbasis Android (Meterban) Untuk Materi Ipas Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 1191-1201. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18791>.
- Ramadhani, S., Siregar, S. R., Simamora, S. M., & Sinaga, Y. (2024). Penggunaan Aplikasi Kamus Sinonim Antonim Sebagai Media Pembelajaran di MTs. Al-Hijrah Nu Medan. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 2(3), 108-116. <https://doi.org/10.59024/jnb.v2i3.401>.
- Linda, L., Dedy, A., & Ramadhan, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 4 Sd Negeri 1 Jejaw. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 344-355. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27671>.
- Della, D. A., Attamimi, T. A., Hasanah, U., Khairunnisa, R., & Noor, M. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning). *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(4), 2161-2183. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v9i4.5527>.
- Kharisma, G. I., & Talan, M. R. (2023). Menumbuhkan Nilai-Nilai Budaya Melalui Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal: Cultivating Cultural Values through the Indonesian Language Learning Model Based on Local Wisdom. *Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 61-66. <https://doi.org/10.32938/jbi.v8i1.4305>.
- Izhar, G., Anwar Senen, Kristi Wardani, & Dita Salsavira Cahaya Ningrum. (2023). Android-Based Interactive Learning Multimedia: Social Studies Material for Fourth Grade Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 224-235. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.56305>

- Jadidah, I. T., Kiftiah, M., Bela, S., Pratiwi, S., & Hidayanti, F. N. (2023). Analisis Pentingnya Menggunakan Bahasa Indonesia Yang Baik Dan Benar Dalam Berkomunikasi Dikalangan Anak Usia Sekolah Dasar. *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(01), 66-73. <https://doi.org/10.62668/jimr.v2i01.610>.
- Kholil, M., & Zulfiani, S. (2020). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(2), 151-168. <https://doi.org/10.35719/educare.v1i2.14>
- Kristanti, N. N. D., & Dantes, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Materi Bentang Alam Pada Mata Pelajaran Ips Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 168-180. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.3251.
- Mahardika, P. A., & Sukardi. (2024). Android-Based Learning Media to Improve Understanding of Indonesian Vocabulary. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 57(3), 631-643. <https://doi.org/10.23887/jpp.v57i3.78678>.
- Mala, R., & Hamzah, R. A. (2024). Tantangan Pengajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(1), 29-35. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i1.152>.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>.
- Miles, M. B., Huberman, • A Michael, & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook Edition*.
- Rahmah, S., & Hadi, M. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 89-96. <https://doi.org/10.56854/tp.v2i1.223>.
- Putri, C. A. (2023). Model Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Transisi Kurikulum Merdeka. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 2(2), 95-105. <https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v2i2.2977>.
- Pratama, A. K., Aisyah, Y. N., Aninda, K. P., & Setiawaty, R. (2025). Systematic Literature Review: Dampak Kearifan Lokal Terhadap Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 182-190. <https://doi.org/10.51476/dirasah.v8i2.790>.
- Putri, I. T. A., Agusdianita, N., & Desri, D. (2024). Literasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar era digital. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 3). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92427>.
- Mahayanti, K., Sembiring, F. H. A. B., Kusuma, P. W. A., Winata, I. M. O. A., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2025). Prinsip Dan Pendekatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 12(2), 772-783. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v12i2.4518>.
- Setiawaty, R., Ilmiyyah, N., Putri, P. T., Khoryati, M., & Mulyani, S. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: Systematic Literatur Riview. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 4471-4478. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3552>.
- Ermawati, Y., & Adipitoyo, S. (2020, January). Building the character of elementary school students through Javanese language learning. In *International Conference on Research and Academic Community Services (ICRACOS 2019)* (pp. 157-161). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/icracos-19.2020.33>.