



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 6620-6628

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Bantai Adat di SDN 203/Vi Rantau Panjang XII

Ziyad Aufa<sup>1✉</sup>, Asrial<sup>2</sup>, Alirmansyah<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Jambi

Email : [ziyadaufa23@gmail.com](mailto:ziyadaufa23@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Modul elektronik merupakan sumber bahan ajar yang dapat digunakan peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Materi pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, materi pendidikan disusun sesuai dengan karakteristik khusus peserta didik. Kurikulum 2013 mengasumsikan integrasi kearifan lokal atau potensi daerah sehingga diperlukan materi pembelajaran pendukung yaitu materi pembelajaran berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal mengandung nilai-nilai luhur yang dapat mengembangkan pengetahuan untuk membentuk karakter peserta didik. Salah satu kearifan lokal yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran adalah Bantai Adat. Kearifan lokal ini dapat diintegrasikan ke dalam IPS dan pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan bahan ajar dilakukan melalui pengembangan TIK, sehingga bahan ajar yang dikembangkan berupa modul elektronik yang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa modul elektronik berbasis Kearifan lokal yang valid. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dengan menggunakan model pengembangan 4D. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kevalidan modul aspek bahasa didapatkan dari validator bahasa dengan rata-rata 4,45 termasuk dalam kategori sangat valid dengan presentase 89%. Tingkat kevalidan media dengan rata-rata 4,875 termasuk dalam kategori 97,5% termasuk dalam kategori sangat valid. Tingkat kevalidan materi dengan rata-rata 4,4 dengan presentase 88% termasuk dalam kategori sangat valid. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal bantai adat di SDN 203/VI Rantau Panjang XII layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Disarankan agar guru dapat mengembangkan modul elektronik berbasis kearifan lokal yang ada di daerah pada muatan pembelajaran yang lain.

Kata Kunci: *Modul Elektronik, Kearifan Lokal, Bantai Adat, Anyflip.*

## Abstract

Electronic modules are a source of teaching materials that students can use in learning. Educational materials play a very important role in achieving learning goals, educational materials are prepared according to the special characteristics of students. The 2013 curriculum assumes the integration of local wisdom or regional potential so that supporting learning materials are needed, namely learning materials based on local wisdom. Local wisdom contains noble values that can develop knowledge to shape the character of students. One of the local wisdoms that can be integrated into learning is Bantai Adat. This local wisdom can be integrated into social studies and Indonesian language lessons in class IV elementary school. The development of teaching materials is carried out through ICT development, so that the teaching materials developed are in the form of appropriate electronic modules. This research aims to produce teaching materials in the form of valid local wisdom-based electronic modules. This type of research is research and development, using the 4D development model. The results of this research show that the level of validity of the language aspect module was obtained from language validators with an average of 4.45, including in the very valid category with a percentage of 89%. The media validity level with an average of 4.875 is in the 97.5% category, which is in the very valid category. The level of validity of the material with an average of 4.4 with a percentage of 88% is included in the very valid category. From the results of this research, it is concluded that the development of teaching materials based on local Bantai traditional wisdom at SDN 203/VI Rantau Panjang XII is suitable for use in the learning process. It is recommended that teachers develop electronic modules based on local wisdom in the region for other learning content.

*Keywords: Electronic Module, Local Wisdom, Bantai Adat, Anyflip*

## PENDAHULUAN

Provinsi Jambi terdapat 9 Kabupaten dan 2 Kota Madya, dan salah satunya adalah Kabupaten Merangin, yang merupakan pemekaran Kabupaten Sarolangun Bangko. Berlandaskan Undang-Undang Republik Indonesia No. 54 Tahun 1999 tanggal 04 Oktober 1999, ibukota Kabupaten Bangko memiliki luas daerah 7.668.61 km<sup>2</sup> dan populasi 335.000 jiwa. Kabupaten Merangin merupakan daerah yang memiliki keragaman dan keunikan tersendiri mengenai tradisi sehingga menjadi suatu ciri khas dari daerah tersebut. Terdapat tradisi yang ada di Merangin yaitu bantai adat. Bantai adat adalah tradisi penyembelihan hewan ternak seperti sapi atau kerbau yang bertujuan untuk menyambut bulan Ramadhan. Tradisi ini dilakukan setiap sepekan menjelang Ramadhan, yaitu kegiatan memotong sapi yang dilakukan pada pukul 03.00 pagi, yang dapat mencapai ratusan ekor sapi, pada tahun 2016 sapi yang dipotong mencapai 120 ekor.

Bantai adat dapat dijadikan untuk menumbuhkan nilai karakter peserta didik. Nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi bantai adat meliputi nilai sosial, religius, budaya lokal dan nilai karakter gotong royong (Alhusni Kontekstualita 29, no.1 (2014):41-51.). Dengan demikian tradisi ini tidak hanya sekedar kearifan lokal, namun juga terkandung nilai karakter didalamnya, salah

satunya karakter gotong royong.

Kegiatan Gotong royong adalah rasa sosial dan nasionalisme yang dimiliki oleh masyarakat yang di era serba digital sudah perlahan dilupakan oleh anak-anak usia dini. Dalam konteksnya, anak usia dini mempunyai karakter dari kegiatan gotong royong yakni berkolaborasi, sikap peduli, berdiskusi, demokrasi, tolong menolong, pembiasaan musyawarah konteks, anti subordinat, berempati, memiliki solifaritas tinggi, relawan serta setia mitra (Direktorat training Pendidikan Anak Usia Dini, 2019).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti melalui kegiatan wawancara bersama tokoh adat, didapatkan informasi bahwasanya Bantai Adat terdapat akhlak dan budi pekerti leluhur yang baik untuk diaplikasikan dan diterapkan dalam kegiatan belajar dan mengajar terkhusus untuk peserta didik. Supaya adanya upaya dalam meningkatkan dan mengembangkan kearifan lokal untuk tetap dibudidayakan, para tokoh adat berharap adanya tindak lanjut dari pemerintah, dengan cara diimplementasikan ke dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Hal tersebut diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai kearifan lokal kepada peserta didik agar memiliki nilai karakter bergotong royong. Selanjutnya dilakukan studi pendahuluan dengan mewawancarai guru kelas

IV (Rahmad Haryanto) SDN 203/VI Rantau Panjang XII. Ia menginformasikan bahwa ada buku cetak dan beberapa buku di perpustakaan yang berisi bahan ajar tentang kearifan lokal. Namun, beberapa bahan ajar masih terbatas, belum meluas, dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi berbasis kearifan lokal.

Agar lebih maksimal, penguatan nilai karakter perlu dilakukan mulai tingkat dasar melalui pemanfaatan teknologi informasi serta komunikasi agar guru mudah dalam proses pembelajaran. Berdasarkan Darimi (2017:112) "teknologi, informasi dan komunikasi merupakan strategi dan metode yg digunakan untuk mengimplementasikan indera, mengatur, serta menyebarkan informasi".

Hadirnya TIK ke ruang lingkup global pendidikan membentuk kegiatan belajar dan mengajar yang menarik serta memberi jalan pelintas berupa kemudahan untuk menggali informasi. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Fahyuni (2017:16) "TIK terdapat *software* dan infrastruktur berkaitan menggunakan fungsi dan pencarian isu, pengumpulan, mekanisme, pencadangan, penyaluran, penguraian dan mencetak berupa materi ajar elektronik. Berdasarkan hal tersebut, dapat memberi kemudahan kepada pendidik dalam memberikan materi ajar dengan menggunakan bahan ajar elektronik seperti aplikasi *anyflip*.

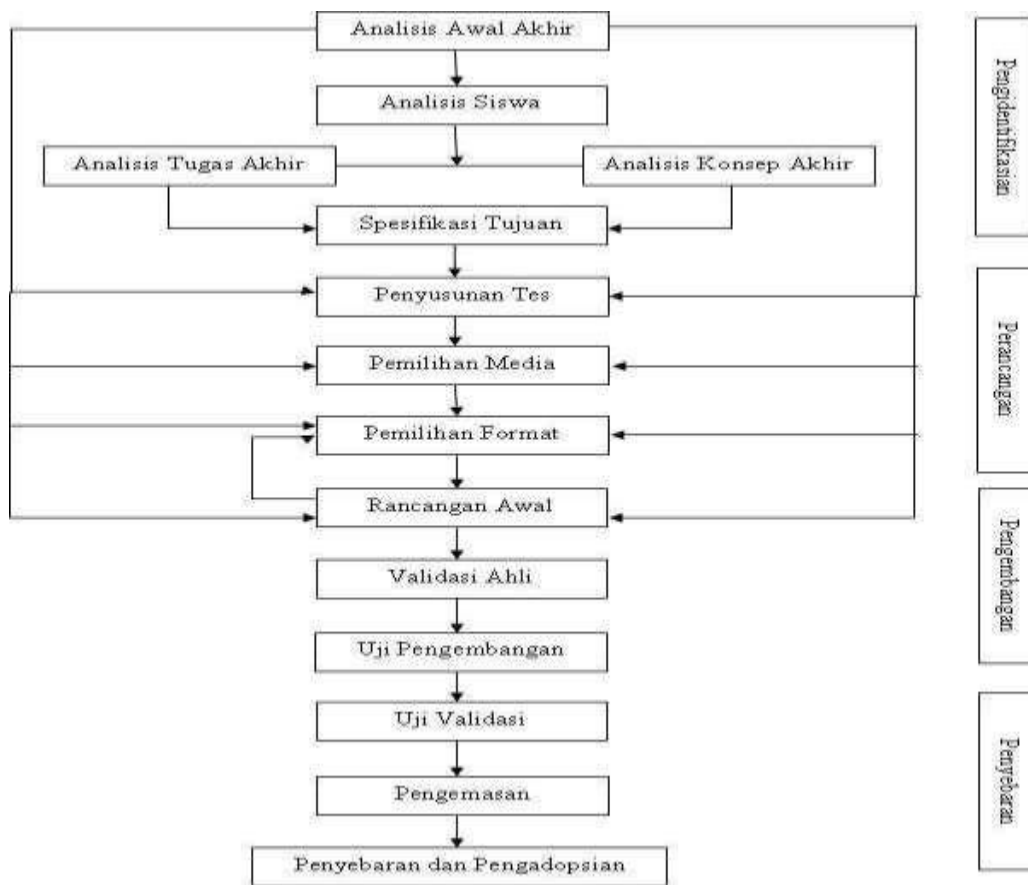
*Anyflip* merupakan aplikasi yang dipilih yang dinilai lebih praktis dan elegan untuk digunakan dalam membuat produk non cetak atau produk elektronik yang menawarkan pembuatan buku digital. Aplikasi ini bisa menyisipkan video, audio, dan gambar. Menurut Sri Handayati (2020) *anyflip* adalah salah satu *software* yang dirancang untuk memudahkan

pendidik untuk membuat media pembelajaran yang menarik seperti buku elektronik.

## METODE

Penelitian ini memakai jenis penelitian Research and development (R&D), sebelum melakukan pengembangan, peneliti sudah melakukan penelitian menggunakan beberapa langkah yaitu, merumuskan masalah, kemudian membuat instrument penelitian, lalu menarik kesimpulan. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah bahan ajar, model yang akan dioperasikan dalam pengembangan bahan ajar adalah menggunakan model pengembangan 4D (four- D). sesuai namanya, model 4D terdiri dari 4 tahapan utama yakni Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), serta Disseminate (Penyebaran).

Subjek penelitian ini ialah peserta didik kelas IV SD Negeri 203/VI Rantau Panjang XII. Pengujian ini dilakukan saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Jumlah peserta didik 20 peserta didik, Selain itu, pengujian dilakukan dalam kelompok kecil, dengan jumlah 6 peserta didik serta dalam kelompok besar dengan jumlah 20 peserta didik. Tes dilakukan langsung pada saat pembelajaran di kelas. Variabel adalah respon peserta didik. Dalam penelitian serta pengembangan, jenis data yang dipakai ialah data kuantitatif serta kualitatif. Data kualitatif didapat dari rekomendasi serta penilaian ahli media, ahli bahasa, ahli praktisi, ketua adat, dinas pendidikan, guru, serta peserta didik kelas IV SD Negeri 203/VI Rantau Panjang XII. Sedang data kuantitatif didapatkan dari proses perhitungan kuesioner yang dijawab. Sumber data penelitian pengembangan ini adalah dosen sebagai ahli materi, ahli media, bahasa, ahli praktisi, ketua adat, kepala dinas pendidikan, dan guru kelas IV SD Negeri 203/VI Rantau Panjang XII sebagai ahli penilaian.



Gambar 1. Prosedur pengembangan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan modul elektronik berbasis kearifan lokal Bantai Adat menggunakan aplikasi Anyflip kelas IV Seklah Dasar Tema 1, Subtema 1, Pembelajaran 1. Pengembangan ini mengadopsi model 4D (fuor D). model pengembangan ini memiliki 4 tahan pengembangan, yaitu : Mendefinisikan (Define), Merancang (Design), Mengembangkan (Develop), dan Menyebarkan (Disseminate).Peneliti hanya mencapai tahap pengembangan atau tahap validasi produk.

Modul elektronik berbasis kearifan lokal Bantai Adat dengan Anyflip Kelas IV dikembangkan dengan model 4D, model 4D dipilih karena dirancang untuk menghasilkan produk pop-up atau bahan pembelajaran autentik lainnya. Langkah langkah model 4D sangat mudah dipahami, mudah diatur mudah dalam pengembangan modul pembelajaran. Bahan ajar atau perangkat pembelajaran yang dikembangkan mendorong siswa untuk melakukan pembelajaran yang kondusif, efektif dan efisien (Kurniawan dan Dewi, 2017:216). Peneliti mengembangkan bahan ajar berupa modul elektronik berbasis kearifan lokal Bantai Adat Provinsi Jambi. Beberapa ahli menguji fungsionalitas modul elektronik pada kearifan lokal Bantai Adat, kelayakan materi dan penyajiannya, kepraktisan komponen bahasa, kepraktisan media dan kepraktisan modul elektronik.

Pengembangan modul elektronik ini data dikumpulkan dari data kuantitatif dan kualitatif.

Data kualitatif diperoleh dari tanggapan wawancara dengan informasi antara lain guru, siswa, serta hasil evaluasi dan rekomendasi validator. Data kuantitatif diperoleh dari studi validasi dan survei respon siswa. Modul elektronik ini memiliki banyak kelebihan jika digunakan dalam pembelajaran, mulai dari mudah dibawa dan digunakan baik offline maupun online (Puspitasari, 2019:18). Siswa sebagai penerima informasi merespon penyampaian informasi guru, terutama ketika mencoba modul elektronik berbasis kearifan lokal Bantai Adat yang sesuai dengan lingkungan siswa. Uji coba e-modul untuk siswa Sekolah Dasar juga mendapat pujian dari tokoh adat, tokoh masyarakat dan Dinas Pendidikan.

Modul elektronik yang dikembangkan oleh peneliti telah divalidasi oleh validator bahasa, materi, dan media. Modul elektronik yang dikembangkan telah melalui beberapa kali revisi oleh validator. Validasi ahli bahasa yang dilakukan oleh Bapak Agung Yusup, M.Ed bahwa bahan ajar yang dikembangkan bahasanya harus bisa dimengerti oleh peserta didik dengan kata lain bahasa yang ada di dalam modul harus jelas. Hal sesuai dengan yang dikatakan oleh Wahyuni, Hufri & Amir, (2018:143) dalam menyusun bahan ajar harus memperhatikan beberapa komponen, salah satunya komponen kesesuaian bahasa yang digunakan harus jelas sesuai dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal ini dilakukan untuk mencegah kekeliruan peserta didik dalam belajar. Modul elektronik berbasis kearifan lokal Bantai Adat yang dikembangkan juga harus sesuai materinya untuk diajarkan kepada peserta didik, hal ini telah sesuai berdasarkan validasi ahli materi.

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Suci Hayati, S.Pd., M.Pd. Menurut beliau, bahan ajar yang dikembangkan layak digunakan atau siap digunakan oleh siswa. Materi pembelajaran yang diperiksa oleh validator adalah kesesuaian isi modul dengan tujuan pembelajaran, isi modul meliputi kegiatan pembelajaran, uraian materi, format soal, tugas, latihan dan kuis terkait modul elektronik efektif digunakan sebagai hasil belajar. Hal ini sesuai dengan Rahdiyanta (2016: 9) bahwa suatu modul dianggap valid jika isi modul tersebut sesuai yaitu cocok untuk mempelajari kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa modul elektronik harus divalidasi oleh seorang validator agar dapat digunakan sebagai bahan ajar atau sebagai lingkungan belajar bagi siswa. Selanjutnya modul elektronik berbasis kearifan lokal Bantai Adat yang dikembangkan harus diuji oleh ahli media.

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Muhammad Sholeh, S.Pd., M.Pd. yang menyampaikan bahwa modul harus menggunakan desain yang menarik, menggunakan gambar animasi agar terlihat menarik dan huruf yang digunakan harus berukuran besar agar terlihat lebih jelas. Media pembelajaran memiliki fungsi dalam pembelajaran untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam proses belajar mengajar (Nurrita, 2018:172). Menurut Ekayani (2017:3) media pembelajaran dapat menimbulkan rangsangan, artinya media pembelajaran itu memiliki keunggulan dari media yang lain. Proses pembelajaran di kelas terasa mudah apabila

menggunakan media pembelajaran. Selanjutnya modul elektronik berbasis kearifan lokal Bantai Adat yang dikembangkan harus diuji kepraktisannya.

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk memeriksa keterbacaan produk. Berdasarkan pengujian produk yang dikembangkan pada tahap ini masih memiliki keterbatasan. Hambatan tersebut berasal dari siswa yang mengaku modul elektronik yang dikembangkan kurang tulisan dan bahasanya kurang dipahami. Dengan demikian Peneliti harus mengkaji ulang untuk meminimalkan keterbatasan siswa dalam uji keterbacaan modul elektronik berbasis kearifan lokal Bantai Adat. Setelah memutakhirkan modul elektronik uji kelompok besar dilakukan.

Uji kelompok besar dilakukan peneliti kepada peserta didik yang berjumlah 20 peserta didik. Uji coba dilakukan untuk mengukur respon peserta didik terhadap modul elektronik berbasis kearifan lokal Bantai Adat menggunakan aplikasi Anyflip. Respon yang diberikan peserta didik terhadap pengimplementasian modul elektronik berbasis kearifan lokal Bantai Adat menggunakan aplikasi Anyflip berkategori sangat baik. Artinya modul elektronik berbasis kearifan lokal Bantai Adat dinilai sangat menarik sehingga peserta didik semangat dalam belajar di kelas. Sesuai dengan pendapat Trinova (2012:210) bahwa pembelajaran menyenangkan didapatkan dari pembelajaran yang tidak membosankan serta sesuai dengan lingkungan kehidupan mereka. Pengimplementasian modulelektronik berbasis kearifan lokal Bantai Adat dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.

Kelemahan pada penelitian ini terletak pada variabel yang diukur, pada penelitian ini baru mengukur respon peserta didik. Pengembangan modul elektronik berbasis kearifan lokal dengan uji coba pada peserta didik tentunya dapat mengukur lebih dari 1 variabel. Selain memiliki kelemahan uji coba modul elektronik juga memiliki keunggulan, yaitu modul elektronik yang dikembangkan berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal sendiri dekat dengan keseharian peserta didik, selain itu juga sebagai bentuk pelestarian kearifan lokal dengan diintegrasikan pada pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan modul elektronik berbasis kearifan lokal Bantai Adat berdasarkan tema 1 dan subtema 1 pembelajaran 1 :

1. Pembelajaran Tema 1 dan Subtema 1 dengan *Anyflip* 1 dilakukan hanya pada Model 4D yang sudah sampai pada tahap pengembangan produk.
2. Tingkat kevalidan modul elektronik berbasis Kearifan lokal Bantai Adat pada kelas IV pada Tema 1 dan Subtema 1 Pembelajaran 1 menggunakan aplikasi *Anyflip* dikatakan layak berdasarkan hasil validasi materi, validasi media, validasi bahasa dan validasi praktisi yang telah dilakukan. Hasil validasi ahli materi diperoleh hasil kategori sangat baik. hasil dari validator ahli media diperoleh hasil yang sama kategori sangat baik. kemudian hasil validator

oleh validator bahasa diperoleh dengan hasil kategori sangat baik. hasil validasi ahli praktisi dari rata-rata diperoleh hasil termasuk dalam kategori sangat praktis.

3. Uji coba produk dilakukan kelompok kecil dan kelompok besar yang dilakukan di kelas IV di SD Negeri 203/VI Rantau Panjang XII. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil di lanjutkan uji coba kelompok besar untuk melihat respon peserta didik. Hasilnya menunjukkan sangat baik dari uji coba baik kelompok kecil dan uji coba kelompok besar

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahdhianto, E. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Geometri Bangun Datar Berbasis Teori Van Hiele untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2).
- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a), 28–37. Retrieved from <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1041/724>
- Alfin, J. (2015). Analisis karakteristik siswa pada tingkat sekolah dasar. *Prosiding holaqoh Nasional dan Seminar Internasional pendidikan Islam*, 190-205
- Alirmansyah, A., Destrinelli, D., Irani, V. S., Karomah, R., Riski, R. D., Amri, K., ... & Hendriyati, B. (2020). Implementasi Budaya Melayu Jambi Melalui Mata Kuliah Pengenalan Adat Melayu Jambi pada Mahasiswa PGSD Universitas Jambi. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 25-35. Anggari, DKK. (2017). Buku guru pembelajaran tematik terpadu kelas IV. Jakarta : Pusat Kurikulum dan perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Anggari, DKK. (2017). Buku siswa pembelajaran tematik terpadu kelas IV. Jakarta : Pusat Kurikulum dan perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Ariana, E. (2020) "Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal sebagai sumber belajar muatan ips siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora"
- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., & Tastra, I. D. K. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D Pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 3(1).
- Asyar, R. (2012). Kreatif mengembangkan media pembelajaran: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., & Zulkhi, M. D. (2022). Response, Peace-Loving Characters and Homeland Love Characters: Integrating Traditional Game of Petak Umpet. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(1), 275-294.
- Badan Standar pendidikan 2012. Instrumen Buku Peneliti Buku Teks Pelajaran Sekolah Dasar

- (SD). Komponen kegrafikan. Jakarta. Depdiknas
- Brata Ida Bagus. (2016). Kearifan Budaya Lokal Perikat Identitas Bangsa. *Jurnal Bakti Saraswati*. Diakses Pada Hari Minggu 20 Juli 2019. Pukul 00.00 WIB, 05(01), 9–16.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Kwartolo, Y. (2010). Tekhnologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. *jurnal pendidikan penabur*, 14 (9,) 15-43.
- Maharani, H. R. (2014). Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Project Based Learning Materi Statiska SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Unissula*, 2(2), 199-217.
- Safitri (2021) "Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal jenjang sd/mi kelas iv tema 9 makananku sehat dan bergizi subtema 1 makananku sehat dan bergizi"
- Sukarma, I. W. (2017). Pengembangan Kearifan Lokal Seni Budaya Melalui Pendidikan Berbasis Banjar di Bali. *Proceeding of 2nd International Conference of Arts Language And Culture*, 21–32.
- Tri joko purnomo (2021) "Pengembangan digital lembar kerja peserta didik (d- lkpd) berbasis anyflip pada materi asal-usul nenek moyang bangsa indonesia sma kelas x"
- Zulchi, M. D., Irfansyah, I., Setyonegoro, A., & Suryani, I. (2023). MORALITAS DALAM NOVEL RANAH 3 WARNA KARYA AHMAD FUADI. *SASTRANESIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(4), 106-117.
- Zulchi, M. D. (2022). *Pengembangan modul elektronik berbasis kearifan lokal Balumbo Biduk menggunakan aplikasi 3D pageflip professional di kelas IV tema 7 Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).