



Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Interaktif Cerita Fiksi bermuatan Kearifan Lokal berbantuan Website Lumio By Smart

Nisva Rizky Oktaviani¹(✉), Muhamad Sholehudin², Syahrul Udin³,
Cahyo Hasanudin⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

*nisvaro@gmail.com¹, sholehudin@ikipgribojonegoro.ac.id²,
syahruludin04@gmail.com³, cahyo.hasanudin@ikipgribojonegoro.ac.id⁴

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar interaktif berbasis cerita fiksi yang memuat unsur kearifan lokal dengan memanfaatkan platform *Lumio By Smart*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui angket dan wawancara yang melibatkan siswa kelas VIII di Kabupaten Bojonegoro. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menyambut baik pengembangan bahan ajar interaktif yang memadukan unsur lokal dan teknologi digital. Mereka juga menilai bahwa kehadiran bahan ajar ini dapat membantu dalam memahami unsur-unsur cerita fiksi serta meningkatkan apresiasi terhadap budaya daerah. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa bahan ajar interaktif berbantuan *Lumio By Smart* sangat dibutuhkan dalam pembelajaran cerita fiksi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual.

Kata kunci – Bahan Ajar Interaktif, *Lumio By Smart*, Kearifan Lokal, Cerita Fiksi

Abstract – *This study aims to identify the needs of interactive teaching materials based on fictional stories that contain elements of local wisdom by utilizing the Lumio By Smart platform. This study used a qualitative approach with data collection techniques through questionnaires and interviews involving grade VIII students in Bojonegoro Regency. The results showed that students welcomed the development of interactive teaching materials that combine local elements and digital technology. They also considered that the presence of this teaching material could help in understanding the elements of fictional stories and increase appreciation for regional culture. The conclusion of this study is that interactive teaching materials assisted by Lumio By Smart are needed in learning fiction stories to create a more interesting and contextual learning experience.*

Keywords – *Interactive Teaching Materials, Lumio By Smart, Local Wisdom, Fiction Stories*

Pendahuluan

Karya Fiksi merupakan tulisan berbentuk prosa yang berisi cerita hasil imajinasi dan mencakup berbagai elemen cerita yang bersifat rekaan (Atmojo, 2020). Menurut Liswina (2020), cerita fiksi adalah jenis cerita yang menyampaikan informasi bersifat imajinatif, disusun sesuai kaidah bahasa, dan berisi unsur khayalan yang diolah menjadi sebuah kisah tanpa perlu dibuktikan kebenarannya. Rosyidah, dkk., (2020) juga berpendapat bahwa cerita fiksi adalah sebuah prosa naratif yang bersifat imajinatif atau hasil karangan nonilmiah dari penulis, yang tidak didasarkan pada fakta atau kenyataan. Berdasarkan ketiga pendapat tersebut cerita fiksi dapat diartikan sebagai karya berbentuk prosa yang mengandung cerita imajinatif, diciptakan berdasarkan khayalan penulis, dan tidak didasarkan pada fakta.

Cerita fiksi terdiri dari dua unsur utama, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik (Ate & Lawa, 2022). Menurut Ruslan (2023), unsur intrinsik adalah unsur dalam sebuah karya sastra yang mencakup tema, alur, latar, gaya bahasa, dan pesan moral. Selain itu, Liza, dkk. (2024) menjelaskan bahwa unsur ekstrinsik merupakan faktor-faktor di luar karya sastra yang secara tidak langsung memengaruhi struktur atau sistem karya tersebut. Unsur ekstrinsik ini meliputi latar belakang pengarang, kondisi masyarakat, dan nilai-nilai moral yang memengaruhi perkembangan cerita dalam karya sastra.

Di sisi lain cerita fiksi terbagi menjadi dua yaitu fiksi tradisional dan fiksi modern berdasarkan waktu munculnya dan cara penulisannya (Ichsan, dkk., 2023). Menurut Andriansyah, dkk (2022) Cerita fiksi yang terpengaruh oleh sastra modern adalah kisah yang berkembang dalam kehidupan masyarakat masa kini dan telah dipengaruhi oleh sastra asing. Selain itu, Sebayang (2020) juga menjelaskan bahwa cerita tradisional merupakan kisah yang menganung unsur kearifan lokal kemudian diwariskan dari generasi ke generasi.

Kearifan lokal adalah pengetahuan atau nilai yang dimiliki oleh suatu kelompok dan diteruskan secara turun-temurun (Mujiwanto, dkk., 2021). Menurut Islami (2022) kearifan lokal adalah nilai-nilai kehidupan, wawasan, serta cara-cara bertahan yang tercermin dalam tindakan masyarakat setempat dalam merespons tantangan dan memenuhi kebutuhan hidup mereka. Pada tahun yang sama, Wiediharto, dkk. (2020) juga menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan buah dari budaya yang dibentuk oleh para leluhur, yang diwariskan secara turun-temurun dan penting untuk dipelajari kembali guna menggali makna yang terkandung di dalamnya.

Materi cerita fiksi sudah diajarkan pada jenjang SMP di kelas VIII yang mana sudah memsuki (Fase D) dengan fokus utama pada peningkatan kemampuan literasi serta penghargaan terhadap karya sastra. Capaian pembelajaran ini memiliki beberapa tujuan, salah satunya adalah menganalisis unsur-unsur dalam berbagai karya fiksi seperti cerita fiksi.

Pembelajaran cerita fiksi merupakan sarana yang efektif untuk mengenalkan kearifan lokal kepada peserta didik (Hawa dkk., 2022). Dalam materi cerita fiksi, guru dapat memperkenalkan berbagai cerita yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia dan mengemasnya secara menarik (Wafiqni & Nurani, 2019). Dengan demikian cerita fiksi yang mengangkat tema kebudayaan atau kearifan lokal ini dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca teks cerita tersebut (Elmuna, 2023).

Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya karya fiksi di sekolah cenderung masih didominasi oleh metode konvensional, yang lebih menekankan pada pendekatan ceramah dan berpusat pada peran guru (Azuri, dkk., 2024). Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik sering kali bosan dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal (Handayani, dkk., 2024). Oleh karena itu diperlukan adanya modifikasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembuatan bahan ajar interaktif (Yuniarti, dkk., 2023).

Bahan ajar interaktif merupakan bentuk pembelajaran yang mengintegrasikan beragam media seperti suara, video, tulisan, dan elemen visual lainnya, disertai dengan fitur yang memungkinkan interaksi pengguna. (Jamilah, dkk., 2020). Selain itu, Latifah & Utami (2019) berpendapat bahwa bahan ajar interaktif adalah materi yang memuat kumpulan materi ajar lengkap dan digabungkan melalui teks, audio, video, dan grafik secara interaktif. Manasikana & Listiadi (2017) juga berpendapat bahwa bahan ajar interaktif yaitu gabungan dua atau lebih media yang dapat dimanipulasi oleh pengguna untuk mengontrol jalannya pembelajaran. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang sering dianggap membosankan, menyebabkan kurangnya antusiasme siswa. Sebaliknya, bahan ajar interaktif dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa (Srikandhi, dkk., 2024). Dengan demikian, bahan ajar interaktif berpotensi menjadi alternatif solusi yang efektif untuk menjanjikan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran (Hartono, 2023).

Saat ini, terdapat beragam media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pengembangan bahan ajar, salah satunya menggunakan website *Lumio By Smart* (Rahmah, dkk., 2024). Menurut Siregar, dkk (2024) *Lumio by Smart* merupakan sebuah media pembelajaran digital yang dirancang secara inovatif dan interaktif untuk memfasilitasi kerja sama serta komunikasi antara pendidik dan peserta didik, sehingga memungkinkan proses belajar-mengajar berlangsung di mana saja. Website *Lumio By Smart* menyediakan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung pembelajaran. Menurut Fajrianti (2024), terdapat enam fitur utama yang tersedia, yaitu: 1) Template, 2) Penyelenggara grafik, 3) Gambar dan video, 4) Rekam suara, 5) Games, serta 6) Handout individu dan kelompok. Fitur-fitur ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran, baik secara online maupun offline (Maisarah & Imamah, 2024). Selain itu, Zahrah (2024) menambahkan bahwa fitur-fitur tersebut dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif dan interaktif. Tak hanya itu, *Lumio By Smart* juga memiliki keunggulan lain, yaitu memungkinkan pendidik untuk tidak hanya menyampaikan materi melalui slide PowerPoint yang telah disiapkan, tetapi juga berkolaborasi secara langsung dengan siswa melalui gadget masing-masing (Nurjannah dkk., 2024).

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbantuan website *Lumio By Smart* agar dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran dan meningkatkan kegemaran peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia terlebih pada materi cerita fiksi.

Metode Penelitian

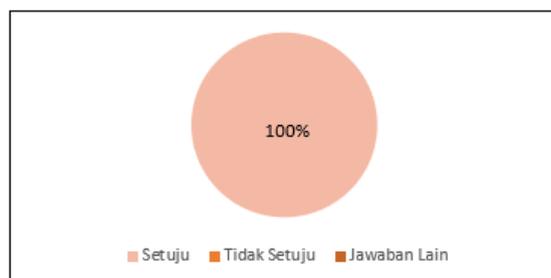
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengkaji kebutuhan bahan bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbantuan website

Lumio By Smart. Penelitian dilaksanakan pada siswa SMP dan MTs yang berada di Kabupaten Bojonegoro pada bulan Januari 2025. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada peserta didik dan wawancara mendalam guna memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai persepsi mereka terhadap bahan ajar interaktif tersebut. Teknik analisis data yang digunakan merujuk pada model Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahapan utama yang melibatkan tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk memastikan kredibilitas temuan, validasi data dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai informan (siswa dan guru).

Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini menguraikan temuan mengenai kebutuhan bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbatuan website *Lumio By Smart*, berdasarkan data yang dikumpulkan melalui angket kepada siswa dan wawancara singkat yang dilakukan oleh peneliti dengan siswa.

Pertanyaan pertama yaitu "Apakah menurutmu pembelajaran cerita fiksi masih perlu dikembangkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi?". Berdasarkan pertanyaan tersebut, dapat diketahui *respons* siswa pada gambar berikut.



Gambar 1. *Respons* siswa terhadap kebutuhan bahan ajar

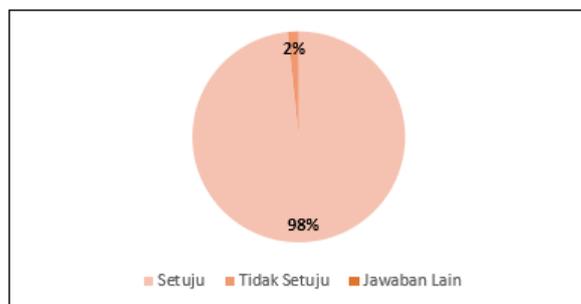
Berdasarkan persentase pada gambar di atas, seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 60 orang menyatakan setuju, menghasilkan persentase 100% terhadap pengembangan bahan ajar interaktif guna mendukung pemanfaatan dan mengikuti perkembangan teknologi.

Selanjutnya pada kolom alasan, siswa menyatakan bahwa seiring perkembangan zaman, bahan ajar harus dikembangkan agar mempermudah siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam terkait dari pernyataan tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa. Hasil wawancara dapat dilihat melalui pertanyaan berikut.

NR : "Menurut kamu, bahan ajar bagaimana yang diperlukan dalam perkembangan zaman saat ini?"

NN : "Menurut saya, dengan seiring perkembangan zaman kita membutuhkan bahan ajar yang dapat di akses dimana saja, kak. Dengan cara seperti itu dapat mempermudah siswa dan juga guru dalam kegiatan pembelajaran."

Pertanyaan kedua yaitu “Bagaimana menurutmu jika pembelajaran cerita fiksi menggunakan bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal?”. Berdasarkan pertanyaan tersebut, terdapat *respons* siswa yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. *Respons* siswa terhadap bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal

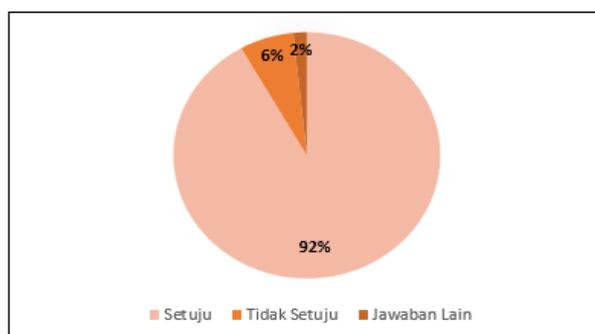
Berdasarkan gambar di atas terdapat persentase menunjukkan bahwa 98% siswa atau sebanyak 59 siswa menjawab setuju dengan bahan ajar interaktif cerita bermuatan kearifan lokal dan 2% siswa atau sebanyak 1 siswa menjawab tidak setuju dengan bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal.

Selanjutnya pada kolom alasan, siswa menyatakan bahwa kearifan lokal diperlukan agar siswa dapat mengetahui mengenai kearifan lokal yang terdapat di Indonesia. Untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam terkait dari pernyataan tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa. Hasil wawancara dapat dilihat melalui pertanyaan berikut.

NR : “Menurut kamu bagaimana jika bahan ajar interaktif cerita fiksi mengandung kearifan lokal?”

ASA : “Saya setuju akan hal tersebut, kak. Bahan ajar cerita fiksi yang mengandung kearifan lokal dapat membantu siswa untuk mengenal tentang kearifan lokal yang ada di Indonesia.”

Pertanyaan ketiga yaitu “Bagaimana menurutmu jika dalam pembelajaran cerita fiksi mempelajari tentang 1) Unsur-unsur cerita fiksi, 2) Jenis-jenis cerita fiksi, dan 3) Contoh cerita fiksi?”. Berdasarkan pertanyaan tersebut, *respons* siswa dapat dilihat pada gambar berikut.



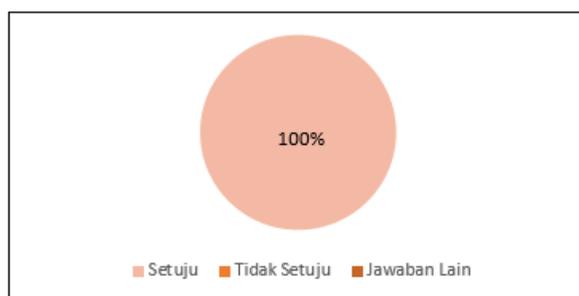
Gambar 3. *Respons* siswa terhadap materi yang akan diajarkan

Berdasarkan presentase gambar di atas, dapat dilihat bahwa 92% siswa atau setara dengan 56 siswa yang menjawab setuju, 6% siswa atau 3 siswa, dan 2% atau setara dengan 1 siswa memilih jawaban lainnya.

Selanjutnya pada kolom alasan, siswa menyatakan bahwa dengan memperelajari unsur-unsur, jenis-jenis, dan memebrikan contoh cerita fiksi dapat menambah wawasan mereka mengenai cerita fiksi. Untuk mendapatkan informasi yang lebih dalam terkait pernyataan tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa. Hasil wawancara tersebut dapat dilihat melalui pertanyaan berikut.

- NR** : *"Menurut kamu bagaimana jika pembelajaran cerita fiksi membahas tentang unsur-unsur, jenis-jenis, dan contoh cerita fiksi?"*
- AR** : *"Bagus sekali, Kak. Mempelajari jenis-jenis dan unsur-unsur cerita fiksi dapat menambah wawasan kami dalam cerita fiksi. Selain itu, dengan melihat contoh cerita fiksi, kami dapat tahu perbedaan antara cerita fiksi dan non fiksi."*

Pertanyaan keempat yaitu, "Pembelajaran cerita fiksi perlu menggunakan unsur kearifan lokal yang ada di Indonesia. Apakah kamu sependapat akan hal itu?". Berdasarkan pertanyaan tersebut, *respons* siswa dapat dilihat pada gambar berikut.



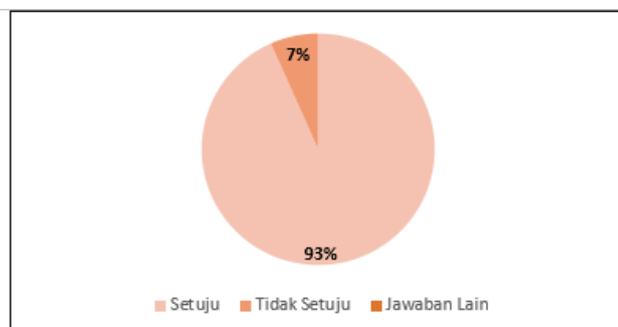
Gambar 4. *Respons* siswa terhadap pembelajaran cerita fiksi dengan unsur kearifan lokal Indonesia

Berdasarkan presentase gambar di atas, dapat dilihat bahwa terdapat presentase 100% yang artinya seluruh siswa setuju bahwa pembelajaran cerita fiksi menggunakan unsur kearifan lokal yang ada di Indonesia.

Selanjutnya pada kolom alasan, siswa menyatakan bahwa dengan menggunakan kearifan lokal Indonesia dalam cerita fiksi dapat membuat siswa mengenali tentang kearifan lokal Indonesia. Untuk mendapatkan informasi yang lebih dalam terkait pernyataan tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa. Hasil wawancara tersebut dapat dilihat melalui pertanyaan berikut.

- NR** : *"Mengapa kamu memilih setuju untuk menggunakan cerita fiksi dengan unsur kearifan lokal Indonesia?"*
- MIY** : *"Iya, aku setuju. Soalnya kearifan lokal bisa ngenalin budaya Indonesia ke kita, jadi lebih cinta dan bangga sama budaya sendiri."*

Pertanyaan kelima yaitu, “Bagaimana menurutmu jika bahan ajar interaktif diberi nama “CERSIMULOK (Cerita Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal)?”. Berdasarkan pertanyaan tersebut, *respons* siswa dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. *Respons* siswa terhadap bahan ajar interaktif diberi nama CERSIMULOK (Cerita Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal)

Berdasarkan persentase pada gambar di atas dapat dilihat bahwa 93% siswa atau sebanyak 56 siswa menjawab setuju jika bahan ajar interaktif diberi nama CERSIMULOK dan 7% siswa atau sebanyak 4 siswa menjawab tidak setuju jika bahan ajar interaktif diberi nama CERSIMULOK.

Pada kolom alasan, siswa menyatakan bahwa nama CERSIMULOK merupakan nama yang unik dan mudah diingat siswa dan menggambarkan isi dari bahan ajar tersebut bermuatan kearifan lokal. Untuk mendapatkan informasi yang lebih dalam terkait pernyataan tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa. Hasil wawancara tersebut dapat dilihat melalui pertanyaan berikut.

NR : “Jika nanti bahan ajar interaktif diberi nama CERSIMULOK singkatan dari cerita fiksi bermuatan kearifan lokal, bagaimana?”

RFG : “Setuju, kak! Nama “CERSIMULOK” itu unik dan mudah diingat. Dari namanya aja udah keliatan kalau isinya tentang cerita fiksi dan kearifan lokal. Jadi pas buat bahan ajar, apalagi kalau mau ngenalin budaya Indonesia dengan cara yang seru, cocok banget.”

Pertanyaan terakhir berupa pertanyaan singkat seperti pertanyaan berikut, “Bagaimana menurutmu jika bahan ajar interaktif cerita fiksi menggunakan *games* sebagai bahan evaluasi?”. Berdasarkan pertanyaan tersebut, *respons* siswa dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. *Respons* siswa terhadap bahan evaluasi berbentuk *games*

Berdasarkan presentase gambar di atas, dapat dilihat bahwa 97% siswa atau setara dengan 58 siswa yang menjawab setuju jika bahan evaluasi berbentuk *games* dan 3% siswa atau 2 siswa menjawab tidak setuju jika bahan evaluasi berbentuk *games*.

Selanjutnya pada kolom alasan, siswa menyatakan bahwa menggunakan *games* sebagai bahan evaluasi sangat menarik dan seru, sehingga siswa tidak merasa seperti ujian dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Untuk mendapatkan informasi yang lebih dalam terkait pernyataan tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa. Hasil wawancara tersebut dapat dilihat melalui pertanyaan berikut.

NR : *"Menurut kamu, bagaimana kalau diakhir materi nanti ada evaluasi atau pertanyaan seputar cerita fiksi yang menggunakan games?"*

MSD : *"Setuju! bahan evaluasi pakai games itu seru banget! Jadi nggak ngebosenin kayak ujian biasa. Kita tetap belajar, tapi sambil main. Malah kadang bisa bikin kita lebih semangat dan cepat paham karena belajarnya sambil senang-senang."*

Berdasarkan hasil analisis angket dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan terhadap kebutuhan bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbantuan website Lumio *By Smart* sejalan dengan kondisi faktual di lapangan. Peserta didik menunjukkan tingkat ketertarikan yang tinggi terhadap bahan ajar interaktif yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal, serta merespons positif penggunaan evaluasi berbentuk permainan (*games*) sebagai strategi untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran.

Simpulan

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa kebutuhan bahan ajar interaktif cerita fiksi bermuatan kearifan lokal berbantuan website Lumio *By Smart* sangat dibutuhkan untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Peserta didik tidak hanya menunjukkan antusiasme terhadap pendekatan interaktif ini, tetapi juga mengapresiasi integrasi budaya lokal dalam materi ajar. Evaluasi berbasis permainan turut menjadi faktor pendukung dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, inovasi ini berpotensi besar dalam memperkaya pengalaman belajar siswa sekaligus melestarikan kearifan lokal.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Bapak Muhamad Sholehudin, S.Pd., M.Pd. dan Drs. Syahrul Udin M.Pd. selaku dosen pembimbing yang sudah membantu dan mengarahkan peneliti sehingga dapat membuat penelitian ini. Tak lupa juga saya ucapkan terima kasih kepada Dr. Cahyo Hassanudin, S.Pd., M.Pd. yang juga turut serta membimbing peneliti pembuatan penelitian ini. Selain itu, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu dan mendukung peneliti sehingga penelitian ini dapat di selesaikan dengan baik.

Daftar Referensi

- Atmojo, E. R. D. (2020). Pengembangan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 172-182. Doi <https://doi.org/10.31004/Abdidas.V1i3.39>
- Elmuna, F. N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Vct (Value Clarification Technique) Berbasis Kearifan Lokal Bojonegoro Terhadap Literasi Membaca Siswa Madrasah Ibtidaiyah* (Doctoral Dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).
- Hartono, A. R., Bustan, A., & Farcis, F. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Google Slide Pada Materi Energi Kelas VII Semester Ganjil Kelas VII Di SMP Negeri 8 Palangkaraya. *Bahana Pendidikan: Jurnal Pendidikan Sains*, 4(2), 66-72. <https://doi.org/10.37304/Bpjps.V4i2.5144>
- Islami, D. (2022). Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter. Doi <https://doi.org/10.31237/Osf.io/3xezr>
- Jamilah, N., Mulawarman, W. G., & Hudiyono, Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif 'POST' dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi Untuk Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(1), 14-23. Doi <https://doi.org/10.30872/Diglosia.V3i1.28>
- Latifah, S., & Utami, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoology. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, 2(1), 36-45. Doi <https://dx.doi.org/10.24042/Ijsme.V2i1.3924>
- Liswina Azuri, R., Triani, S. N., & Setyowati, R. Pengaruh Metode Storytelling Berbantuan MEDIA Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa INDONESIA Materi Cerita Fiksi Kelas V SD Negeri 94 Singkawang. *Jurnal Guru Kita*, 8(2), 327-341. Doi <https://dx.doi.org/10.24114/Jgk.V8i2.52487>
- Liswina Azuri, R., Triani, S. N., & Setyowati, R. Pengaruh Metode Storytelling Berbantuan MEDIA Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa INDONESIA Materi Cerita Fiksi Kelas V SD Negeri 94 Singkawang. *Jurnal Guru Kita*, 8(2), 327-341. Doi <https://dx.doi.org/10.24114/Jgk.V8i2.52487>
- Liza, E. R., Elpandy, F., & Ramadhan, S. (2024). Analisis Unsur Intrinsik Dan Ekstrinsik Dalam Novel "Tuhan Aku Ingin Menjadi Malaikat Kecilmu" Karya Eidelweis Almira. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(4).
- Maisarah, I., & Imamah, A. (2024). The Use Of Lumio Applications In The Maharah Qiraah And Chitabah In Learning Arabic. *Amandemen: Journal Of Learning, Teaching And Educational Studies*, 2(2), 89-98. Doi <https://doi.org/10.61166/Amd.V2i2.69>
- Manasikana, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Dan Jurnal Koreksi Untuk Kelas XII Akuntansi Di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2). Doi

- Mujiwanto, M., Murtono, M., & Fathurohman, I. (2021). Pengembangan Buku Teks Sastra Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Pati Untuk SMP/MTS. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 4(2), 425-442. Doi <https://doi.org/10.24176/Kredo.V4i2.5520>
- Putri, C. K., Ichsan, B. G. M. K., & Ferrari, R. M. L. (2023). Analisis Ilustrasi Dan Narasi Pada Buku Cerita Bergambar Lost And Found Karya Oliver Jeffers. *In Search (Informatic, Science, Entrepreneur, Applied Art, Research, Humanism)*, 22(2), 435-446. Doi <https://doi.org/10.37278/Insearch.V22i2.804>
- Rahmah, N., Nurjannah, N., & Fitriani, F. (2024). Implementasi Lumio Untuk Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran Di Madrasah Aliyah. *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2). <https://dx.doi.org/10.61220/Mosaic.V1i2.506>
- Rosyidah, Awal Nur Kholifatur. "Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Siswa." *Journal Of Classroom Action Research* 5. Specialissue (2023): 30-34. Doi [10.29303/Jcar.V5ispecialissue.3417](https://doi.org/10.29303/Jcar.V5ispecialissue.3417)
- Ruslan, H. (2023). Unsur Intrinsik Dan Ekstrinsik Cerita Rakyat Vova Saggayu Di Kabupaten Pasangkayu. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(2), 73-90. Doi <https://doi.org/10.53769/Deiktis.V3i2.449>
- Siregar, M. R., Harahap, T. H., & Simbolon, M. (2024). Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika Melalui Game Based Learning (Gbl) Berbasis Lumio By Smart. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 5(2), 193-200. Doi <https://doi.org/10.30596/Jmes.V5i2.20810>
- Sundaryanti, S., Setiyono, J., & Hawa, M. (2022, July). Kearifan Lokal Pada Novel Anwar Tohari Mencari Mati Karya Mahfud Ikhwan Serta Hubungannya Dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMA. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, Pp. 1013-1028).
- Wafiqni, N., & Nurani, S. (2018). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 255-270.
- Wiediharto, V. T., Ruja, I. N., & Purnomo, A. (2020). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Tradisi Suran. *Diakronika*, 20(1), 13-20. Doi <https://doi.org/10.24036/Diakronika/Vol20-Iss1/122>
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education And Technology*, 4(2), 84-95. Doi <https://doi.org/10.31932/Jutech.V4i2.2920>
- Zahrah, N. A. (2023). *Pemanfaatan Media Lumio By Smart Dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Jakarta Tahun Pelajaran 2023/2024* (Bachelor's Thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).