



## Validitas dan Reliabilitas LMS Google Sites Bermuatan Kearifan Lokal sebagai Media Digital

Sopan Hidayat<sup>\*1</sup>, Rizka Donny Agung Saputra<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Cordova, Indonesia

E-mail: [sopanhidayat92@gmail.com](mailto:sopanhidayat92@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2026-03-07 Revised: 2026-04-13 Published: 2026-05-02  <b>Keywords:</b> LMS; Google Sites; Local Wisdom; Validity; Reliability.	This study aims to examine the validity and reliability of a Google Sites-based Learning Management System (LMS) as a digital learning medium incorporating local wisdom. Developed using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), the research focuses on the evaluation phase through expert validation and quantitative testing. Results indicate high feasibility, with expert validation scores exceeding 3.5 on a 4-point scale across content and media aspects. Furthermore, reliability testing using Cronbach's Alpha yielded scores above 0.80 for usability, attractiveness, and learning usefulness, demonstrating high internal consistency. These findings confirm that the LMS meets rigorous pedagogical and technical standards, serving as a strategic tool for preserving cultural identity in the digital era. This platform offers a scalable solution for both formal and non-formal education to integrate contextual local values into modern learning.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2026-03-07 Direvisi: 2026-04-13 Dipublikasi: 2026-05-02  <b>Kata kunci:</b> LMS; Google Sites; Kearifan Lokal; Validitas; Reliabilitas.	Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas dan reliabilitas Learning Management System (LMS) berbasis Google Sites sebagai media pembelajaran digital yang memuat kearifan lokal. Dikembangkan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), penelitian ini berfokus pada tahap evaluasi melalui validasi ahli dan uji kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi, dengan skor validasi ahli di atas 3,5 pada skala 4 untuk aspek isi dan media. Selain itu, uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai di atas 0,80 untuk dimensi kemudahan penggunaan, daya tarik, dan kebermanfaatan pembelajaran, yang menunjukkan konsistensi instrumen yang sangat tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa LMS Google Sites memenuhi standar pedagogis dan teknis yang ketat, sekaligus menjadi sarana strategis dalam memperkuat identitas budaya di era digital. Platform ini menawarkan solusi yang dapat diadaptasi oleh pendidikan formal maupun nonformal untuk mengintegrasikan nilai lokal yang kontekstual ke dalam pembelajaran modern.

### I. PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di era digital telah menuntut adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya adaptif terhadap teknologi, tetapi juga kontekstual terhadap kebutuhan peserta didik. *Learning Management System* (LMS) menjadi salah satu solusi yang banyak digunakan dalam mengelola proses belajar mengajar secara digital. Secara konseptual, LMS didefinisikan sebagai sebuah sistem perangkat lunak yang dirancang untuk membantu pendidik dalam merencanakan, mengimplementasikan, hingga menilai seluruh proses pembelajaran secara daring (Hanum, 2013; Syaputra & Budiman, 2021). Pemanfaatan platform ini memungkinkan terjadinya interaksi yang dinamis antara guru dan peserta didik, distribusi materi yang efisien, pemberian tugas, hingga evaluasi pembelajaran dalam satu ekosistem digital yang terpadu.

Di tengah beragamnya platform LMS yang tersedia saat ini, Google Sites muncul sebagai salah satu pilihan yang sangat relevan karena memiliki karakteristik khas berupa antarmuka yang sederhana, dapat diakses secara gratis, dan sangat mudah digunakan (Hidayat & Agung Saputra, 2024). Platform ini memberikan fleksibilitas tinggi bagi pengembang media untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan tautan ke layanan Google lainnya, seperti Google Drive, Google Forms, dan YouTube. Fleksibilitas ini sangat krusial dalam menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya interaktif tetapi juga menarik secara visual, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penataan elemen visual yang mendukung proses kognitif.

Namun, inovasi teknologi dalam pendidikan tidak boleh dilepaskan dari konteks budaya dan

sosial di mana peserta didik berada. Dalam kerangka ini, kearifan lokal menjadi elemen fundamental yang harus diintegrasikan ke dalam media pembelajaran digital. Kearifan lokal dipahami sebagai kumpulan nilai, norma, dan praktik budaya yang telah berkembang secara turun-temurun dan menjadi identitas inti suatu masyarakat (Pratama & Latifa, 2024). Integrasi nilai-nilai lokal ke dalam LMS memiliki potensi besar untuk memperkuat karakter peserta didik, meningkatkan relevansi materi dengan realitas kehidupan sehari-hari, serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya sendiri (Yuliani & Anas, 2025). Hal ini sejalan dengan kerangka teori pendidikan kontekstual atau Contextual Teaching and Learning (CTL) yang menekankan bahwa efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam mengaitkan materi dengan kondisi sosial dan budaya nyata yang dialami peserta didik (Chityadewi, 2019; Hulaimi, 2019; Nasution & Yusnaldi, 2024).

Meskipun potensi pengembangan LMS berbasis Google Sites bermuatan kearifan lokal sangat menjanjikan, aspek kualitas instrumen yang mencakup validitas dan reliabilitas sering kali kurang mendapat perhatian yang cukup. Padahal, dalam pengembangan media pembelajaran yang ilmiah, validitas dan reliabilitas merupakan dua parameter utama untuk menjamin kualitas, ketepatan, dan efektivitas media tersebut (Aguss, 2020; Imania & Bariah, 2019). Validitas berperan dalam menunjukkan sejauh mana media yang dikembangkan mampu mencerminkan tujuan pembelajaran serta konten yang relevan dengan kebutuhan pengguna (Ishtiaq, 2019). Di sisi lain, reliabilitas mengacu pada konsistensi hasil yang diberikan oleh media tersebut ketika diimplementasikan dalam waktu dan konteks yang berbeda-beda. Tanpa melalui proses pengujian yang ketat dan sistematis, media pembelajaran yang dikembangkan berisiko menjadi tidak tepat guna dan sulit untuk direplikasi dalam praktik pendidikan yang lebih luas.

Sebagai landasan metodologi untuk menghasilkan temuan yang kredibel, penelitian ini mengadopsi Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) sebagai kerangka kerja sistematis dalam merancang LMS berbasis Google Sites. Penggunaan model ini memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi kualitas melalui uji validitas dan reliabilitas, dilakukan secara terukur

Oleh karena itu, fokus utama penelitian ini adalah pada tahap evaluasi untuk menguji sejauh mana LMS yang bermuatan kearifan lokal ini memenuhi standar kelayakan isi, tampilan media, dan aspek pedagogis melalui pendekatan kuantitatif deskriptif. Melalui pengujian ini, diharapkan dapat dihasilkan media digital yang valid dan reliabel untuk memperkuat identitas budaya peserta didik di era digital.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (research and development) yang secara spesifik mengadopsi Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) sebagai kerangka kerja sistematis dalam merancang Learning Management System (LMS) berbasis Google Sites. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif, yang bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan produk media serta konsistensi instrumen penelitian melalui uji validitas dan reliabilitas secara terukur.

Subjek dalam penelitian ini ditentukan secara purposif untuk mendapatkan data yang kredibel. Subjek terdiri atas dua kelompok utama: pertama adalah validator ahli yang mencakup ahli isi pembelajaran dan ahli media digital untuk menguji aspek teknis serta substansi; kedua adalah pengguna lapangan yang terdiri atas sejumlah tutor dan peserta didik dari satuan pendidikan nonformal SKB Boto, Kabupaten Sumbawa Barat, yang bertindak sebagai responden dalam uji coba terbatas

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli dan angket uji pengguna. Instrumen tersebut disusun secara komprehensif berdasarkan indikator yang mencakup kualitas konten, tampilan visual, kemudahan navigasi, integrasi nilai budaya lokal, serta aspek pedagogis media. Setiap butir pernyataan dalam instrumen dinilai menggunakan skala Likert empat poin untuk mendapatkan respons yang tegas dari responden terkait kualitas media yang dikembangkan (Arikunto, 2013). Sementara itu, reliabilitas instrumen pengguna diuji menggunakan rumus Cronbach's Alpha, dengan interpretasi nilai berdasarkan kriteria (Sugiyono, 2017).

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui lima tahapan sistematis sesuai model ADDIE. Tahap pertama adalah analisis (Analysis) untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik pengguna di lingkungan pendidikan nonformal. Tahap kedua adalah perancangan (Design) yang

mencakup penyusunan struktur navigasi dan peta konten LMS. Tahap ketiga adalah pengembangan (Development) berupa pembuatan prototipe media pada platform Google Sites. Tahap keempat adalah implementasi (Implementation) melalui uji coba terbatas kepada pengguna untuk melihat fungsionalitas media di lapangan. Tahap kelima adalah evaluasi (Evaluation) yang menjadi fokus utama artikel ini, yaitu penilaian kualitas media melalui uji validitas dan reliabilitas.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif untuk memberikan simpulan yang objektif. Validitas isi dianalisis dengan menghitung rerata skor dari penilaian para ahli, yang kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori kelayakan merujuk pada kriteria menurut Arikunto (2013). Sementara itu, untuk mengukur tingkat konsistensi instrumen yang digunakan oleh pengguna, dilakukan uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Interpretasi terhadap nilai reliabilitas yang diperoleh didasarkan pada kriteria yang ditetapkan oleh Sugiyono (2017), di mana nilai yang mendekati angka 1,00 menunjukkan tingkat konsistensi yang semakin tinggi. Pendekatan sistematis ini memastikan bahwa LMS yang dikembangkan tidak hanya kontekstual dan adaptif terhadap nilai lokal, tetapi juga memiliki akurasi fungsionalitas yang teruji secara ilmiah.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data yang dilakukan pada tahap evaluasi model ADDIE, Learning Management System (LMS) berbasis Google Sites yang dikembangkan menunjukkan hasil yang sangat positif baik dari sisi penilaian ahli maupun respons pengguna lapangan. Data hasil penelitian disajikan dalam dua instrumen utama, yaitu uji validitas oleh para ahli untuk mengukur kelayakan substantif dan teknis, serta uji reliabilitas untuk mengukur konsistensi instrumen angket pengguna.

Uji validitas dilakukan oleh ahli isi pembelajaran dan ahli media digital guna memastikan bahwa konten kearifan lokal yang diintegrasikan telah sesuai dengan tujuan instruksional dan standar media digital. Hasil penilaian para ahli tersebut dirangkum dalam tabel berikut:

**Tabel 1.** Hasil Validitas dari Penilaian Ahli

Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor	Kategori Validitas
Validitas Konten	3,72	Sangat Layak
Validitas Media	3,65	Layak

Merujuk pada Tabel 1, seluruh aspek yang dinilai memperoleh rata-rata skor di atas 3,5 dari skala 4,0. Validitas konten mencapai skor 3,72, sedangkan validitas media mencapai 3,65, yang secara keseluruhan mengindikasikan bahwa LMS berada pada kategori sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, untuk mengukur tingkat konsistensi dan keandalan instrumen saat digunakan oleh pengguna (tutor dan peserta didik), dilakukan uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Hasil pengujian terhadap empat dimensi penilaian disajikan sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Uji Reliabilitas (Cronbach's Alpha) pada Angket Pengguna

Dimensi Penilaian	Nilai Cronbach's Alpha
Kemudahan Penggunaan	0,892
Daya Tarik dan Estetika	0,874
Kebermanfaatan Pembelajaran	0,881
Kepuasan Umum Pengguna	0,890

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk seluruh dimensi penilaian berada di atas angka 0,80. Hal ini menegaskan bahwa instrumen angket pengguna memiliki reliabilitas yang sangat tinggi dan konsisten, sehingga hasil pengukuran yang diperoleh dapat diandalkan untuk evaluasi kualitas LMS dalam jangka panjang.

#### B. Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian, tingginya skor validitas dan reliabilitas membuktikan bahwa LMS berbasis Google Sites yang bermuatan kearifan lokal ini telah memenuhi standar kualitas pedagogis dan teknis yang ketat. Validitas konten yang mencapai skor 3,72 menunjukkan bahwa materi kearifan lokal yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pendidikan dan mampu memberikan kedalaman pemahaman kepada peserta didik. Temuan ini memperkuat penerapan teori konstruktivisme, di mana pengetahuan baru

dibangun secara lebih efektif ketika dikaitkan dengan konteks sosial dan budaya yang relevan dengan kehidupan nyata individu (Piaget, 1973).

Dari sisi media, perolehan skor 3,65 mencerminkan bahwa desain antarmuka LMS sudah memenuhi kriteria estetika dan fungsionalitas yang baik. Penggunaan platform Google Sites terbukti efektif karena menawarkan fleksibilitas tinggi dalam pengembangan konten edukasi berbasis web tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang rumit. Desain yang user-friendly sangat krusial, terutama dalam konteks pendidikan nonformal yang sering kali menghadapi tantangan keterbatasan infrastruktur teknologi di daerah (Widodo et al., 2023). Penggunaan Google Sites sebagai platform LMS terbukti sangat efektif karena kemudahan penggunaan dan kemampuan kolaborasi yang ditawarkannya. Hal ini mengonfirmasi temuan sebelumnya oleh (Hidayat & Agung Saputra, 2023) yang menyatakan bahwa Google Sites adalah salah satu platform pembelajaran yang memiliki fleksibilitas tinggi dalam pengembangan konten edukasi yang berbasis web.

Hasil uji reliabilitas yang tinggi pada dimensi "Kemudahan Penggunaan" (0,892) mengonfirmasi bahwa pengguna merasa nyaman dalam berinteraksi dengan sistem, yang merupakan faktor kunci keberhasilan implementasi teknologi pendidikan. Selain itu, skor tinggi pada aspek "Daya Tarik dan Estetika" (0,874) menonjolkan pentingnya elemen visual dalam mendukung proses kognitif peserta didik. Hal ini sejalan dengan prinsip desain multimedia yang menyatakan bahwa penataan visual yang konsisten dan menarik dapat membantu mempertahankan atensi serta memudahkan pemahaman materi.

Kemudahan penggunaan yang mendapat skor tinggi menunjukkan bahwa pengguna merasa nyaman dalam mengakses dan berinteraksi dengan LMS, yang mengindikasikan bahwa platform ini dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna. Hal ini sangat penting dalam konteks pendidikan nonformal di daerah yang mungkin memiliki keterbatasan akses teknologi. Temuan ini juga mendukung penelitian oleh (Hidayat, Sopan; Muktiarni; Zuliana; Rahayu, 2023) yang mengungkapkan bahwa kemudahan penggunaan merupakan salah satu faktor utama dalam keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan.

Daya tarik dan estetika yang memperoleh skor tinggi juga menyoroti pentingnya aspek visual dalam proses pembelajaran digital. Penataan visual yang menarik dan konsisten dalam LMS ini membuat materi lebih mudah dipahami dan membantu mempertahankan perhatian peserta didik, yang sesuai dengan prinsip desain multimedia yang dikemukakan oleh (Mayer, 2014). Estetika bukan hanya soal penampilan, tetapi juga berhubungan dengan bagaimana elemen-elemen visual mendukung proses kognitif peserta didik.

Kebermanfaatan pembelajaran dengan skor 0,881 menunjukkan bahwa LMS ini tidak sekadar menjadi alat distribusi informasi, tetapi juga sarana interaktif yang membantu peserta didik memahami nilai-nilai lokal secara kontekstual. Integrasi kearifan lokal dalam format digital menjadi langkah strategis untuk memperkuat identitas budaya peserta didik di tengah arus globalisasi.

Secara keseluruhan, hasil diskusi ini menunjukkan bahwa digitalisasi pembelajaran melalui LMS Google Sites mampu menjadi solusi inklusif yang menjembatani modernitas teknologi dengan pelestarian tradisi lokal.

#### **IV. SIMPULAN DAN SARAN**

##### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa Learning Management System (LMS) berbasis Google Sites yang dikembangkan sebagai media pembelajaran digital bermuatan kearifan lokal dinyatakan valid dan reliabel. Penilaian para ahli terhadap aspek isi, media, dan kearifan lokal menunjukkan skor rata-rata di atas 3,5 dari skala 4, yang mengindikasikan bahwa sistem ini memenuhi standar kualitas tinggi dari sisi substansi materi maupun teknis penyajian. Hasil uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha pada dimensi kemudahan penggunaan, daya tarik, dan kebermanfaatan pembelajaran seluruhnya menunjukkan nilai di atas 0,80, yang membuktikan bahwa instrumen dan sistem yang digunakan sangat konsisten dan dapat diandalkan untuk proses pembelajaran. Secara teoretis dan praktis, LMS ini terbukti mampu menyediakan alternatif pembelajaran digital yang mudah diakses sekaligus menjadi sarana efektif dalam memperkuat identitas budaya peserta didik melalui digitalisasi pembelajaran. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena uji coba masih bersifat terbatas pada

lingkungan satuan pendidikan nonformal tertentu, sehingga diperlukan pengujian pada skala yang lebih luas untuk generalisasi hasil.

## B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar LMS berbasis Google Sites ini diimplementasikan secara lebih luas, baik pada lembaga pendidikan nonformal maupun formal, khususnya di wilayah yang kaya akan budaya namun memiliki keterbatasan infrastruktur digital. Agar pemanfaatannya optimal, institusi terkait perlu memberikan pelatihan berkelanjutan bagi para tutor dan pendidik dalam mengoperasikan serta mengelola platform ini. Selain itu, diperlukan upaya pengembangan konten digital yang lebih variatif, interaktif, dan tetap kontekstual dengan perkembangan teknologi pendidikan guna memenuhi kebutuhan peserta didik yang terus berkembang. Pengembangan fitur-fitur baru pada sistem ini juga sangat direkomendasikan agar relevansi media tetap terjaga dalam jangka panjang sebagai alat pelestarian nilai-nilai lokal di era digital.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aguss, R. M. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(1), 43–53. <https://doi.org/10.32528/sport-mu.v1i01.3052>
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi aksara.
- Chityadewi, K. (2019). Meningkatkan hasil belajar matematika pada materi operasi hitung penjumlahan pecahan dengan pendekatan ctl (contextual teaching and learning). *Journal of Education Technology*, 3(3), 196–202. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21746>
- Hanum, N. S. (2013). Keefektifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Hidayat, Sopan; Muktiarni; Zuliana; Rahayu, S. (2023). *Teknologi Pendidikan Jarak Jauh* (A. Gafur (ed.); Pertama). Zahir Publishing.
- Hidayat, S., & Agung Saputra, R. D. (2023). Eksplorasi Kesiapan Dosen Dalam Penerapan Pembelajaran Berbantuan Lms Berbasis Google Sites. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(2), 1316–1321. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i2.5084>
- Hidayat, S., & Agung Saputra, R. D. (2024). Training on Creating LMS Google Sites as an Innovative Learning Media for Elementary School Teachers in West Sumbawa Regency. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 9(2), 402. <https://doi.org/10.58258/jupe.v9i2.7013>
- Hulaimi, A. (2019). Strategi Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam:(Pembelajaran Melalui Tindakan). *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 4(1), 76–92. <https://doi.org/10.37216/tarbawi.v4i1.167>
- Imania, K. A. N., & Bariah, S. H. (2019). Rancangan pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis daring. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 31–47. <https://doi.org/10.31980/petik.v5i1.1534>
- Ishtiaq, M. (2019). Book Review Creswell, JW (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage. *English Language Teaching*, 12(5), 40. <https://doi.org/10.5539/elt.v12n5p40>
- Mayer, R. E. (2014). Cognitive theory of multimedia learning. In *The Cambridge handbook of multimedia learning, 2nd ed.* (pp. 43–71). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.005>
- Nasution, A. F., & Yusnaldi, E. (2024). Penerapan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Sikap Sosial Peserta Didik Di Kelas IV MIS Mutiara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 2937–2950. <https://doi.org/10.58230/27454312.934>

- Piaget, J. (1973). *The child and reality: Problems of genetic psychology*. Viking Press.
- Pratama, A. R., & Latifa, M. (2024). Inovasi kurikulum pendidikan agama Islam (PAI) dalam mendorong penanaman nilai-nilai kearifan lokal. *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 145–152. <https://doi.org/10.51806/an-nahdlah.v4i1.160>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *Alfabeta, Bandung*. Alfabeta.
- Syaputra, R., & Budiman, A. (2021). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (Studi Kasus: SMAN 1 Gedong Tataan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 89–101. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Widodo, M. B. P., Aula, A. F. Y., Riswanti, M. L., & Rozi, A. F. (2023). *Society 5.0 pembelajaran IPS*. Cahya Ghani Recovery.
- Yuliani, T., & Anas, M. (2025). Transformasi Pembelajaran Ekonomi: E-Modul Bermuatan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Menengah Atas. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 841–852. <https://doi.org/10.58230/27454312.1708>