



## Pemanfaatan Aplikasi E-Social Learning dalam Upaya Internalisasi Nilai Kearifan Lokal Gusjigang pada Pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy`ari 2 Kudus

Ahmad Farohi

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

[ahmadfarohi@upi.edu](mailto:ahmadfarohi@upi.edu)

Erlina Wiyanarti

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

[erlinaw@upi.edu](mailto:erlinaw@upi.edu)

### **Abstract**

*The aim of this research is to review the use of the Android app E-Social Learning in social studies education, as a step towards internalizing the values of local wisdom Gusjigang. The research methodology employed is qualitative with a field study approach. Primary data collection was conducted through fieldwork using observations and interviews, while secondary data was gathered from relevant previous research literature. Credibility testing was performed using the Triangulation technique. Data analysis followed the steps outlined by Miles and Huberman, including data reduction, data display, and verification. The results of this study indicate that the use of the E-Social Learning application to internalize the values of local wisdom Gusjigang in social studies education is carried out in three stages: planning, implementation, and evaluation. Teachers and students responded positively and enthusiastically to this method of learning, citing the integration of local wisdom Gusjigang with technology as a key factor. SWOT-based evaluation identified strengths in preventing student boredom during the learning process, weaknesses related to reliance on internet connections and device specifications, opportunities for students to learn about culture through integration with technology, and threats including potential reluctance to open and read books, as well as increased dependence on smartphones. This research provides a new contribution to the development of teaching methods that integrate local culture with modern technology. The SWOT-based evaluation used in this study provides profound insights into the strengths, weaknesses, opportunities, and threats associated with the application of technology in local cultural education.*

**Keywords:** e-social learning applications; gusjigang; social studies

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengulas penggunaan aplikasi Android E-Social Learning dalam pembelajaran IPS, sebagai langkah untuk menginternalisasi nilai-nilai kearifan lokal Gusjigang. Metode penelitian yang diterapkan adalah kualitatif dengan pendekatan studi lapangan. Pengumpulan data primer berasal dari lapangan dilakukan melalui observasi dan wawancara. Data sekunder dikumpulkan dari studi literatur pada penelitian sebelumnya yang relevan. Uji kredibilitas menggunakan teknik Triangulasi. Analisis data melalui tahapan Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, data display, dan verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi E-Social Learning dalam upaya internalisasi nilai kearifan lokal Gusjigang pada pembelajaran IPS dilaksanakan dengan tiga langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Respon guru dan peserta didik senang dan antusias, adanya integrasi antara budaya kearifan lokal Gusjigang dengan teknologi. Evaluasi berbasis SWOT, (Strengths) melibatkan kemampuan untuk mencegah rasa bosan peserta didik selama proses belajar. (Weaknesses) terkait ketergantungan pada koneksi internet dan spesifikasi perangkat. (Opportunities) terletak pada kemampuan peserta didik untuk mempelajari kebudayaan dengan mengintegrasikannya dengan teknologi. (Threats) mencakup potensi membuat peserta didik enggan membuka dan membaca buku, serta meningkatnya ketergantungan peserta didik pada smartphone. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan metode pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal dengan teknologi modern. Dengan evaluasi berbasis SWOT yang digunakan dalam penelitian memberikan wawasan yang mendalam tentang kekuatan, keterbatasan, peluang, dan ancaman yang terkait dengan penerapan teknologi dalam pembelajaran budaya lokal.

**Kata kunci:** aplikasi e-social learning; gusjigang; pendidikan IPS

#### A. Pendahuluan

Kearifan lokal Gusjigang ialah akronim dari kata bagus, ngaji, dan dagang (M. Nur & Farohi, 2019). Kearifan lokal Gusjigang merupakan bagian dari kearifan lokal masyarakat Kudus yang berasal dari nasihat atau ajaran filosofis Sunan Kudus (Syekh Ja'far Shodiq), seorang tokoh dari wali songo yang menyebarkan ajaran agama Islam di pulau Jawa. Sunan Kudus dikenal karena kecakapan dalam berdakwah dan kewirausahaan, yang memberinya predikat sebagai waliyyul ilmi dan wali Saudagar (Jalil, 2013).

*Bagus*, dalam bahasa Jawa, memiliki makna yang sejajar dengan kata baik. Secara etimologis, Bagus dapat diartikan sebagai suatu nilai (*value*) yang memiliki nilai guna bagi manusia dan bersifat abstrak (Said, 2022). *Ji Ngaji*, dalam bahasa Jawa, secara literal merujuk pada proses belajar ilmu agama Islam atau upaya mengejar pengetahuan. Di sisi lain, *Gang dagang*, yang juga dikenal dengan istilah *entrepreneur*, adalah kegiatan berdagang. Kearifan lokal Gusjigang memberikan dampak positif bagi keberlangsungan hidup masyarakat setempat. Kearifan ini tidak hanya dipahami, tetapi juga diimplementasikan dalam perilaku pedagang di Kudus. Sehingga, Kudus berkembang sebagai kota yang makmur, lebih maju, dan sejahtera, tidak hanya dalam aspek keagamaan, sosial, dan budaya, tetapi juga dalam bidang kewirausahaan.

Gusjigang, yang diajarkan oleh Sunan Kudus melalui pendidikan masyarakat dan pesantren, diimplementasikan sebagai cara mengukur pekerjaan di tengah tantangan globalisasi. Hal ini dilakukan dengan tetap mengakar pada nilai-nilai warisan budaya lokal, memanfaatkannya sebagai dasar dan sumber kekuatan spiritual. Dengan menempatkan hal ini secara tepat, nilai-nilai positif yang terkandung dalam warisan budaya lokal Gusjigang, yang disebarkan melalui pendidikan masyarakat oleh Sunan Kudus, dapat menjadi alat yang efektif bagi generasi penerus (Ihsan, 2017). Generasi penerus dapat menghadapi tantangan baru dari globalisasi sambil menjaga kelestarian budaya lokal dengan sikap yang berintegritas. Namun, tanpa upaya untuk melestarikan kearifan lokal dalam konteks zaman modern, budaya dan nilai-nilai lokal berisiko punah dan tergerus oleh waktu.

Kearifan lokal Gusjigang memberikan dampak positif bagi keberlangsungan hidup masyarakat Kudus (Rondli et al., 2019). Hal ini tercermin dalam pembangunan Kota Kudus yang makmur, maju, dan sejahtera, tidak hanya dalam aspek agama, sosial, dan budaya, tetapi juga dalam bidang ekonomi dan kewirausahaan. Gusjigang, yang diajarkan oleh Sunan Kudus melalui pendidikan masyarakat dan pesantren, diimplementasikan sebagai cara mengukur pekerjaan di tengah tantangan globalisasi (Ihsan, 2017). Nilai-nilai budaya lokal Gusjigang, yang disebarkan melalui pendidikan masyarakat oleh Sunan Kudus, dapat menjadi alat yang efektif bagi generasi penerus dalam menghadapi tantangan globalisasi sambil menjaga kelestarian budaya lokal.

Pendidikan memiliki peran sangat penting dalam menjaga keberlanjutan dan kelestarian budaya lokal sambil mempersiapkan generasi muda menghadapi kemajuan teknologi di era globalisasi. Namun, tantangan globalisasi membutuhkan inovasi dalam pendidikan, termasuk penggunaan teknologi. *E-learning*, yang telah

berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir, menjadi solusi dalam memperkaya pembelajaran dengan nilai-nilai budaya lokal sambil tetap mengikuti perkembangan teknologi. Salah satu bentuk *e-learning* yang inovatif adalah *mobile learning*, yang memungkinkan akses pembelajaran hampir di mana saja (Farohi, 2021). Bahkan *E-Learning* sudah dicetuskan pada tahun 1960 di Universitas of Illinois di Urbana-Champaign yang saat itu bernama PLATO (*Programmed Logic for Automated Teaching Operation*) (Cope & Kalantzis, 2023).

Ide *e-learning* saat ini semakin meluas dan terus berkembang, mengalami transformasi menjadi *mobile learning* dengan mengadopsi prinsip *e-learning*. Desain ini bertujuan untuk menyederhanakan *e-learning* dan mengatasi kelemahan yang mungkin muncul dalam *e-learning*. *Mobile learning* memiliki ciri khas yang unik dan dapat diakses serta dibawa hampir ke mana saja, sehingga memiliki keunikan dan karakteristik tersendiri (Sibilana, 2016). *Mobile learning*, dalam konteks ini menggunakan sistem operasi Android, termasuk ke dalam teknologi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Memiliki spesifikasi dan fitur yang dapat membantu serta mempermudah proses belajar. Menurut definisi dari *National Education Association* (NEA), teknologi dalam pembelajaran diartikan sebagai suatu benda atau alat yang dapat dimodifikasi atau dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dibaca, atau didiskusikan bersama dengan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan juga dapat memengaruhi efektivitas dari rencana pendidikan (Urban, 2016). Dengan adanya globalisasi, menjadikan pendidikan sebagai media yang tidak terelakkan dari tantangan teknologi.

Pembelajaran IPS di Indonesia juga mengalami tantangan, terutama dalam hal keberagaman sumber belajar. Guru masih cenderung menggunakan pendekatan yang bersifat *teacher center*, yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan kebutuhan daya ingat yang berlebihan dan kurangnya pengembangan aspek kritis dan analitis dalam pembelajaran. Pembangunan kurikulum pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seharusnya mampu melatih peserta didik agar memiliki kualitas dan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan logis (Rondli et al., 2019). Peserta didik juga diharapkan dapat secara aktif merespons serta mengatasi gejala dan masalah sosial yang mungkin muncul seiring dengan perkembangan teknologi dalam era globalisasi (Boer & Kuijper, 2020).

Masalah lain dalam Pendidikan IPS juga mencerminkan sejumlah kekurangan atau kelemahan yang umumnya terjadi di lingkungan sekolah. Contohnya, fokus pembelajaran IPS terlalu banyak pada aspek kognitif, dengan

kecenderungan untuk lebih menekankan pada kemampuan mengingat daripada mengembangkan budaya belajar yang kritis dan analitis (Zantania & Masruri, 2020). Padahal menurut Bapak IPS Indonesia yaitu Nu`man Soemantri dalam buku *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS* mengatakan IPS termasuk *advance knowledge* karena merupakan *synthetic discipline* atau gabungan dari beberapa disiplin ilmu sosial yang digunakan untuk tujuan pendidikan dan dapat memecahkan masalah dalam masyarakat sosial (Soemantri, 2001).

Jika guru terus menerapkan praktik seperti ini, pencapaian misi penting pendidikan IPS untuk memberdayakan, melestarikan kebudayaan Indonesia, dan membangun kesadaran sosial akan sulit terwujud. Pembelajaran IPS dapat menjadi monoton dan kehilangan daya tarik, dengan kekayaan budaya yang menjadi bagian integral dari IPS semakin tergerus oleh perubahan zaman. Dengan demikian, mata pelajaran ini mungkin kehilangan tantangan yang menarik, dan peserta didik tidak akan merasa termotivasi untuk belajar. Hal ini dapat mengakibatkan kebutuhan daya ingat yang berlebihan, dengan penekanan hanya pada aspek pengetahuan tanpa memperhatikan aspek emosional dan juga aspek psikomotorik (Hung, 2011; Zantania & Masruri, 2020). Dan pada akhirnya konsep *Quo Vadis in Social Studies* (Soemantri, 2001) akan benar-benar terjadi, yang berarti Pendidikan IPS mengalami dilema tidak tahu arah atau salah arah, karena pendidikan IPS tidak bisa menjawab tantangan menghadapi dinamika zaman.

Berdasarkan adanya beberapa permasalahan di atas, *mobile learning* dipandang dapat memberikan kontribusi dalam memecahkan masalah sosial lingkungan, menghadirkan kesenangan bagi peserta didik dan melestarikan kebudayaan atau kearifan lokal Indonesia khususnya kearifan lokal Gusjigang. Dalam penelitian terdahulu tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPS telah banyak dilakukan. Namun, penelitian yang secara khusus mengeksplorasi penggunaan aplikasi *E-Social Learning* dalam konteks internalisasi nilai-nilai kearifan lokal Gusjigang masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam literatur mengenai pengembangan pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal dengan teknologi modern. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran Android *E-Social Learning* menjadi sarana pembelajaran IPS, khususnya tentang kearifan lokal Gusjigang. Pendekatan ini bertujuan untuk menarik minat dan memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah bagi peserta didik dengan media digital. Aplikasi *E-Social Learning* merupakan aplikasi buatan peneliti sendiri yang dikembangkan dalam sistem

operasi Android. Aplikasi ini adalah aplikasi pembelajaran IPS yang dalam konteks ini tentang kearifan lokal Gusjigang di Kota Kudus.

Aplikasi *E-Social Learning* di MTs NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus dalam konteks ini menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran IPS. Aplikasi ini, dikembangkan dalam sistem operasi Android, menyajikan materi pembelajaran IPS tentang kearifan lokal Gusjigang. Alasan pemilihan lokasi di MTs NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan lingkungan yang cocok untuk mengimplementasikan aplikasi *E-Social Learning* dalam pembelajaran IPS. Sekolah ini terletak di Kudus, sebuah kota yang kaya akan kearifan lokal Gusjigang, sehingga memungkinkan untuk melakukan studi kasus yang mendalam tentang bagaimana aplikasi ini dapat digunakan untuk memperkaya pembelajaran IPS dengan nilai-nilai budaya lokal. Selain itu, MTs NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus juga memiliki komitmen yang kuat terhadap pengembangan kurikulum yang berbasis budaya lokal dan sudah menerapkan aplikasi *E-Social Learning* dalam pembelajaran IPS.

Sebagaimana adanya di MTs NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus, mata pelajaran IPS menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi Android bernama *E-Social Learning* sebagai bagian dari upaya untuk melestarikan dan menanamkan nilai-nilai kearifan lokal Gusjigang kepada peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas lebih lanjut tentang pemanfaatan aplikasi Android *E-Social Learning* diintegrasikan dalam pembelajaran IPS untuk internalisasi nilai-nilai kearifan lokal Gusjigang kepada peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang diterapkan adalah metode kualitatif dengan jenis studi lapangan. Penelitian kualitatif ini bertujuan mengumpulkan data deskriptif, menganalisis data, serta menginterpretasikan informasi yang berbentuk kata-kata tertulis atau lisan dari individu atau perilaku yang diamati (Creswell, 2011). Penelitian kualitatif melibatkan pendekatan naturalistik artinya, peneliti kualitatif mempelajari sesuatu dalam konteks alamiahnya (Aspers & Corte, 2019; Denzin & Lincoln, 2005).

Data primer dikumpulkan melalui studi penelitian lapangan dengan menerapkan metode wawancara semi terstruktur dan observasi di MTs NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus (Gerring, 2017). Data sekunder dilakukan melalui studi literatur pada penelitian sebelumnya yang relevan untuk mencari gap permasalahan dengan penelitian sebelumnya. Uji kredibilitas menggunakan teknik Triangulasi sumber, yaitu wawancara kepada tiga pihak, Wakil kepala sekolah bagian kurikulum, guru

IPS dan peserta didik. Peserta didik dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Analisis data dilakukan dengan Miles dan Huberman yaitu reduksi data, data display dan verifikasi (Kleinsasser & Silverman, 1997).

### **C. Pembahasan**

#### **1. Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran IPS Android E-Social Learning dalam Upaya Internalisasi Nilai Kearifan Lokal Gusjigang pada Pembelajaran IPS Kelas 7 di MTs NU Hasyim Asy`ari 2 Kudus**

##### **a. Perencanaan**

Perencanaan pembelajaran merupakan suatu tindakan yang perlu dilakukan oleh guru, termasuk guru IPS kelas 7 di MTs NU Hasyim Asy`ari 2 Kudus, seperti penyusunan Modul ajar. Modul ajar menjadi bagian penting dalam proses pengajaran guna mencapai keberhasilan dalam meningkatkan mutu pembelajaran bagi peserta didik. Oleh karena itu, sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru harus menyusun dan merencanakan kegiatan yang akan dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan mencapai efektivitas serta efisiensi yang diinginkan.

Perencanaan pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran IPS, karena menyediakan kerangka terstruktur bagi guru untuk mengatur dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif. Dengan merencanakan pembelajaran IPS secara cermat, guru dapat memastikan bahwa tujuan pembelajaran ditetapkan dengan jelas, sumber daya yang tepat dimanfaatkan, dan keterlibatan peserta didik dimaksimalkan (Mardiana et al., 2020). Perencanaan yang efektif dalam pembelajaran IPS juga melibatkan kondisi lingkungan sosial sekitar peserta didik dan psikologis (Haryati et al., 2019). Perencanaan dalam pembelajaran IPS juga tentang mengenali kekuatan, kebutuhan, dan gaya belajar peserta didik untuk menyesuaikan pendekatan pengajaran yang sesuai (Carter et al., 2009). Maka dalam konteks ini, guru IPS mendesain dan merencanakan pembelajaran sesuai dengan konteks budaya dan lingkungan di sekitar peserta didik, yaitu kearifan lokal Gusjigang pada masyarakat Kudus.

Perencanaan pembelajaran dalam konteks pemanfaatan Aplikasi pembelajaran IPS Android *E-Social Learning* dalam upaya internalisasi nilai kearifan lokal Gusjigang meliputi perencanaan pembelajaran. Guru menggunakan Modul ajar mengacu pada perencanaan pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka pada Fase D kelas 7 SMP elemen kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhan dan

berteknologi di era global, materi keragaman Sosial Budaya di Masyarakat. Dengan Tujuan Pembelajaran (TP) pengaruh faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya dan jenis keragaman budaya. Untuk materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar dari keragaman budaya diambil dari salah satu kebudayaan dari Kota Kudus sendiri yaitu kearifan lokal Gusjigang.

Sintaks dalam pelaksanaan penggunaan aplikasi *E-Social Learning* dalam upaya Internalisasi Nilai Kearifan Lokal Gusjigang dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran berbasis kontekstual. Alasan digunakannya model pembelajaran kontekstual pada pembelajaran ini adalah agar peserta didik mampu mengaitkan antara konsep materi yang diberikan dan situasi dunia nyata dan lingkungan sekitar peserta didik, sehingga peserta didik bisa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*) (Komalasari, 2017).

Penerapan pembelajaran kontekstual dalam pendidikan IPS yang memasukkan unsur muatan budaya kearifan lokal sangat penting untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan kepada peserta didik. Pembelajaran kontekstual, yang menghubungkan konten akademis dengan konteks dunia nyata, meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dengan menjadikan pembelajaran lebih praktis dan dapat diterapkan dalam kehidupan mereka (Asmara et al., 2019; Haerazi et al., 2019). Dengan mengintegrasikan konten budaya kearifan lokal ke dalam pembelajaran kontekstual, guru dapat memperkaya pengalaman pendidikan dengan menumbuhkan apresiasi budaya, pembentukan identitas, dan hubungan yang lebih dalam dengan warisan peserta didik (Sriartha & Kertih, 2020). Dengan mendasarkan pendidikan IPS pada konteks budaya peserta didik, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan relevan secara budaya yang menghormati dan merayakan keberagaman (Sudira & Wiyasa, 2020). Pendekatan ini menumbuhkan rasa memiliki dan kebanggaan budaya di kalangan peserta didik, berkontribusi terhadap perkembangan holistik dan rasa identitas peserta didik.

Dalam pembelajaran ini peserta didik diberikan penjelasan materi tentang konsep kearifan lokal Gusjigang warisan dari Sunan Kudus. Dari konsep kearifan lokal Gusjigang tadi kemudian peserta didik diajak untuk mengaitkan (*connecting learning*) dengan kondisi lingkungan di sekitar peserta didik, sehingga peserta didik memiliki pemahaman yang utuh dalam sistem memori (Berns & Erickson, 2001; Komalasari, 2017).

Berikut adalah sintaks model pembelajaran kontekstual dalam proses pembelajaran ini (Komalasari, 2017):



- a) Merumuskan masalah.  
Membaca buku atau sumber lain untuk mendapatkan informasi pendukung.
- b) Mengamati dan melaksanakan observasi di lingkungan sekitar peserta didik.
- c) Menganalisis dan menyajikan hasil pengamatan atau observasi dalam tulisan, gambar, laporan, bagan, tabel dan karya lainnya.
- d) Mengomunikasikan atau menyajikan hasil karya pada pembaca, teman, guru, atau pendengar lainnya untuk mendapatkan masukan. Bertanya jawab sehingga memunculkan ide-ide baru.
- e) Melakukan refleksi dan simpulan.

Selain itu, terkait dengan perihal yang perlu disiapkan dalam perencanaan pembelajaran IPS, guru IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus menjelaskan:

*“Sebelum melaksanakan pengajaran, beberapa persiapan yang diperlukan mencakup penyusunan modul ajar dan pemahaman yang mendalam terhadap materi mengenai kearifan lokal Gusjigang, membuat soal-soal untuk pertanyaan kecil dan juga kesiapan dengan smartphonanya untuk menjalankan aplikasi E-Social Learning, serta pemberitahuan kepada peserta didik pada pertemuan sebelumnya bahwa pertemuan berikutnya diperbolehkan membawa handphone”.*

Dalam pelaksanaan pembelajaran oleh guru di kelas, peneliti menemukan bahwa sebelum memanfaatkan media pembelajaran aplikasi *E-Social Learning*, diperlukan persiapan untuk mendukung kelancaran dan kesesuaian pembelajaran di kelas. Persiapan yang dibutuhkan mencakup hal-hal berikut:

- a) Guru membuat rumusan permasalahan materi yang akan dibahas.
- b) Guru merencanakan destinasi untuk pengamatan dan observasi sesuai dengan permasalahan.
- c) Guru melakukan persiapan awal dengan menyiapkan sarana pembelajaran berupa handphone, yang akan digunakan sebagai akses untuk memproyeksikan aplikasi *E-Social Learning* yang berisi materi pembelajaran.
- d) Guru mengakses akun dalam aplikasi *E-Social Learning* sebelumnya.

- e) Guru melakukan pengecekan terhadap materi pembelajaran yang akan dipresentasikan sebelum memulai proses belajar.
- f) Guru memverifikasi kesiapan sarana pembelajaran peserta didik, yaitu handphone yang digunakan. Selanjutnya, guru memberikan bantuan kepada peserta didik agar dapat melakukan akses ke akun aplikasi *E-Social Learning*.
- g) Peserta didik pada pertemuan sebelumnya sudah diingatkan untuk pertemuan selanjutnya diperbolehkan membawa handphone.

#### **b. Pelaksanaan**

Penerapan muatan budaya kearifan lokal dalam pendidikan IPS sangat penting untuk membekali peserta didik dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang warisan budaya, nilai-nilai, dan tradisi mereka (Asrial et al., 2019; Uge et al., 2019). Integrasi ini dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih holistik yang mendorong apresiasi budaya dan pembentukan identitas para peserta didik (Sriartha & Kertih, 2020).

Kegiatan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan memanfaatkan aplikasi *E-Social Learning* dalam upaya internalisasi nilai kearifan lokal Gusjigang terdapat kegiatan pembukaan, pada kegiatan inti dan kegiatan penutup. Berikut adalah rinciannya sesuai dengan sintaks model pembelajaran kontekstual:

- a) Kegiatan Pendahuluan: Guru memasuki kelas, menyampaikan salam, peserta didik merespon salam, dan bersama-sama melakukan doa sebagai awal kegiatan pembelajaran, yang diikuti dengan pemeriksaan kehadiran.
- b) Kegiatan Inti:
  1. Guru menjelaskan dan menguraikan mengenai sejarah Kota Kudus serta mendeskripsikan tentang kearifan lokal Gusjigang yang merupakan akronim *Bagus, Ngaji, Dagang* yang diajarkan kepada masyarakat Kudus oleh Sunan Kudus. Guru juga memberikan bahan literatur dari beberapa sumber lain yang relevan dengan topik pembelajaran. Setelah itu, guru mengajak peserta didik untuk membuka handphone mereka dan mengakses aplikasi *E-Social Learning*. Peserta didik kemudian membuka dan memahami materi sejarah Kota Kudus dan kearifan lokal Gusjigang melalui aplikasi *E-Social Learning*. Setelah membaca materi, peserta didik dipandu

untuk menonton dan memahami video pembelajaran yang berkaitan dengan sejarah Kota Kudus hingga kearifan lokal Gusjigang. Video disampaikan melalui aplikasi *E-Social Learning* kepada peserta didik. Dalam aplikasi *E-Social Learning* juga menampilkan museum Gusjigang.

2. Guru mengajak peserta didik untuk mengamati dan melaksanakan observasi di lingkungan sekitar peserta didik. Kegiatan berlangsung di luar kelas. Peserta didik diajak untuk mengamati aktivitas para santri di pondok pesantren terdekat (*bagus, ngaji*). Selain itu peserta didik juga diajak melaksanakan kegiatan observasi di pasar terdekat untuk mengetahui kegiatan berdagang (*gang*).
  3. Setelah melaksanakan kegiatan pengamatan di luar kelas, peserta didik diajak untuk kembali ke kelas. Peserta didik kemudian diminta untuk membuat laporan berupa ringkasan apa saja yang sudah didapatkan dari kegiatan pengamatan. Kemudian peserta didik diminta menganalisis hasil pengamatan tadi dan mengaitkannya dengan konsep kearifan lokal Gusjigang yang sudah disampaikan guru sebelumnya.
  4. Setelah peserta didik menganalisis dan mengaitkan hasil pengamatan dengan konsep kearifan lokal Gusjigang, kemudian guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan presentasi atau penyajian di depan kelas kepada teman-teman yang lainnya. Kemudian kegiatan tanya jawab sehingga memunculkan ide-ide baru. Hasil dari diskusi ini kemudian dijadikan refleksi pemecahan masalah di sekitar lingkungan terkait Kota Kudus dan konsep kearifan lokal Gusjigang. Setelah itu, guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi tentang kearifan lokal Gusjigang pada sesi pembelajaran tersebut
- c) Kegiatan Penutup: Guru menugaskan peserta didik dan mengingatkan mereka untuk mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya. Guru melakukan refleksi atau memberikan umpan balik terhadap materi kearifan lokal Gusjigang yang telah disampaikan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai kearifan lokal Gusjigang. Selanjutnya, guru dan peserta didik mengakhiri sesi pembelajaran dengan berdoa bersama, kemudian guru memberikan salam.

### **1. Respon Guru dan Peserta Didik pada pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran IPS Android E-Social Learning dalam Upaya Internalisasi Nilai Kearifan Lokal Gusjigang pada Pembelajaran IPS Kelas 7 di MTs NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus.**

Penggunaan alat bantu dalam pembelajaran sebaiknya diintegrasikan ke dalam kegiatan mengajar. Saat guru mengajar di kelas, penggunaan alat bantu pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik memahami topik. Penggunaan alat bantu dalam pembelajaran juga akan memengaruhi keberhasilan pembelajaran di kelas, yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar. Penggunaan alat bantu yang tepat dan benar dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan yang diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) (Pedro et al., 2018; Selvi & Çoşan, 2018).

Manfaat dan kegunaan aplikasi atau alat bantu digital dalam pembelajaran IPS meliputi banyak aspek. Aplikasi atau alat bantu digital menawarkan berbagai keuntungan, termasuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong pengalaman pembelajaran interaktif, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan memfasilitasi pembelajaran yang butuh visualisasi (Aprilia & Mediatati, 2022; Maladerita et al., 2023; Saripudin et al., 2021). Dengan menggabungkan topik kearifan lokal secara digital, belajar interaktif, kontekstual, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan mendalam sesuai dengan keadaan lingkungan peserta didik (Maladerita et al., 2023). Senada dengan Minovic (2012) yaitu, menggunakan handphone menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif di dalam proses suatu pembelajaran.

Berdasarkan kepada hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti bersama guru dan sejumlah peserta didik kelas 7 di MTs NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus, penelitian ini fokus pada kegiatan pembelajaran mengenai pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran IPS Android *E-Social Learning* sebagai bagian dari usaha internalisasi nilai-nilai Kearifan Lokal Gusjigang.

Respon dari guru IPS menyampaikan bahwa :

*“Selama saya memanfaatkan aplikasi E-Social Learning, saya dan peserta didik senang dengan keberadaan aplikasi ini. Fitur-fitur seperti e-book, ruang obrolan, dan video pembelajaran membuat penyampaian materi tentang kebudayaan Kearifan Lokal Gusjigang menjadi lebih mudah, karena kearifan lokal Gusjigang merupakan topik yang abstrak, peserta didik butuh visualisasi”.*

Tanggapan dan respon dari peserta didik, Faza Chayyuna, seorang peserta didik di kelas 7, mengungkapkan bahwa "Menggunakan smartphone melalui aplikasi *E-Social Learning*, yang memuat materi-materi tentang kearifan lokal Gusjigang, merupakan pengalaman yang menyenangkan." Faza Chayyuna juga menyampaikan, "Saya senang, dan saya merasa pembelajaran melalui aplikasi *E-Social Learning* sangat unik, kita jadi tahu sejarah Kota Kudus beserta Sunan Kudus dan kearifan lokal Gusjigang yang telah diajarkan kepada masyarakat." Pendapat serupa juga disampaikan oleh Meidiana Zahro Wakhida, siswi kelas 7, yang mengungkapkan, "Saya suka, pembelajarannya unik, dan membantu kami dalam memahami materi-materi tentang budaya Gusjigang dan video-videonya." Selanjutnya, Muhammad Alfiyan Najah, peserta didik kelas 7, juga menyatakan, "Bagus, tampilan dan fitur-fiturnya sangat baik, dan sejarah serta budaya Kudus yang unik, sejarah kota Kudus ini sebelumnya tidak saya ketahui".

Selain itu, penggunaan alat bantu teknologi dalam pembelajaran IPS memiliki beberapa kelebihan. *Pertama*, teknologi dapat memotivasi peserta didik untuk belajar karena dapat merangsang minat mereka. *Kedua*, guru dapat lebih leluasa dalam menyajikan materi IPS, karena mereka dapat menggunakan visualisasi yang lebih baik. *Ketiga*, penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Hamidah, 2021; Utami & Suastika, 2023).

## **2. Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran IPS Android E-Social Learning dalam Upaya Internalisasi Nilai Kearifan Lokal Gusjigang pada Pembelajaran IPS Kelas 7 di MTs NU Hasyim Asy`ari 2 Kudus.**

Integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi penting untuk mengatasi tantangan pembelajaran di era digital. Pesatnya kemajuan teknologi telah mengubah lanskap pendidikan, memberikan solusi inovatif untuk memenuhi berbagai kebutuhan pendidikan dan meningkatkan pengalaman belajar. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan telah menjadi sebuah keharusan dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital (Alrakhman et al., 2022; Rapanta et al., 2020). Salah satu aplikasi yang digunakan adalah *E-Social Learning*, sebuah aplikasi pembelajaran IPS Android yang telah diterapkan dalam upaya internalisasi nilai kearifan lokal Gusjigang di MTs NU Hasyim Asy`ari 2 Kudus. Evaluasi terhadap pemanfaatan aplikasi ini dilakukan melalui analisis SWOT untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang terkait.

Evaluasi hasil berdasarkan penelitian lapangan terkait pemanfaatan aplikasi pembelajaran IPS Android *E-Social Learning* dalam upaya internalisasi nilai kearifan

lokal Gusjigang melalui analisis SWOT. Ditemukan empat aspek, termasuk kekuatan (*Strengths*), yang melibatkan kemampuan untuk menjadikan peserta didik tidak merasa bosan selama proses belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan menarik, materi budaya seperti kearifan lokal Gusjigang yang awalnya dianggap membosankan peserta didik, menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Kelemahan (*Weaknesses*), yaitu tergantung kepada kecepatan dan ketersediaan jaringan internet dan tergantung pada spesifikasi perangkat yang digunakan. Selain itu juga kurangnya guru IPS dalam menggunakan teknologi. Peluang (*Opportunities*), melibatkan kemampuan peserta didik untuk tumbuh dan berkembang dalam lingkungan pendidikan yang mengadopsi teknologi, memungkinkan peserta didik untuk memahami budaya dan kearifan lokal Gusjigang serta mengintegrasikannya dengan teknologi melalui aplikasi *E-Social Learning*. Hal ini juga memungkinkan peserta didik untuk mengikuti perkembangan zaman dan teknologi, serta memperluas wawasan peserta didik tentang pola pembelajaran di era teknologi. Ancaman (*Threats*), mencakup potensi membuat peserta didik enggan membuka dan membaca buku, serta meningkatkan ketergantungan peserta didik pada handphone.

Guru mungkin menghadapi kendala yang menghambat pemanfaatan teknologi secara efektif dalam lingkungan belajar mengajar. Tantangan seperti kurangnya kompetensi digital di kalangan guru, hambatan keberhasilan integrasi ICT, dan hambatan koneksi jaringan internet (Aprilia & Mediatati, 2022; Rapanta et al., 2020). Salah satu kendala utama yang dihadapi guru adalah kesenjangan keterampilan digital antara peserta didik dan guru. Dengan memberikan pelatihan dan peluang pengembangan profesional, guru dapat meningkatkan kompetensi digital dan memberdayakan individu untuk memanfaatkan perangkat teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran (Cahyono et al., 2022; Dwivedi et al., 2020).

Perangkat teknologi digital dapat membantu mengatasi hambatan terkait akses terhadap pendidikan, terutama pada saat krisis seperti pandemi COVID-19. Platform pengajaran online dan sumber daya digital telah memainkan peran penting dalam memastikan kelangsungan pendidikan dan memberikan akses yang setara terhadap kesempatan belajar (Chomunorwa et al., 2022). Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menjangkau peserta didik di komunitas terpencil atau kurang beruntung, memastikan keberlangsungan akademik dan meningkatkan penyampaian kurikulum. Penggunaan teknologi semacam aplikasi *E-Social Learning* dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi

peserta didik. Dengan menggabungkan platform pembelajaran interaktif, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan menarik yang memenuhi beragam gaya dan preferensi belajar (Meccawy, 2022; Videnovik et al., 2020). Pendekatan inovatif ini dapat membantu mengatasi hambatan terkait dengan ketidakterlibatan peserta didik dan kurangnya minat terhadap metode pengajaran tradisional.

Pemanfaatan strategis alat teknologi digital dalam pendidikan dalam konteks ini penggunaan aplikasi *E-Social Learning* dalam upaya internalisasi kearifan lokal Gusjigang sangat penting untuk mengatasi hambatan dalam pembelajaran yang dirasa materinya abstrak. Dengan mengatasi kesenjangan keterampilan digital, memastikan akses terhadap pendidikan, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan mendorong kolaborasi antara guru dan peserta didik, dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan efektif yang memberdayakan peserta didik untuk cakup di era digital dan tetap melestarikan budaya di lingkungan sekitar peserta didik.

Beberapa poin kebaruan atau novelty dalam penelitian ini yaitu:

- a) Penelitian ini menggali pemanfaatan teknologi dalam konteks kearifan lokal Gusjigang. Integrasi antara teknologi modern dan budaya lokal memberikan nilai tambah dalam pembelajaran IPS.
- b) Penggunaan model pembelajaran kontekstual untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata dan budaya lokal memberikan pendekatan yang berbeda dan lebih berarti dalam pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman, apresiasi, dan identitas budaya peserta didik.
- c) Penelitian ini memberikan kontribusi dalam penerapan *mobile learning*, khususnya dalam pembelajaran IPS, yang dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik melalui akses yang fleksibel dan menyenangkan.
- d) Penelitian ini memberikan kontribusi berharga terhadap literatur tentang pengembangan pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal dengan teknologi modern. Selain itu, praktik pembelajaran yang diusulkan dapat dijadikan contoh bagi institusi lain untuk meningkatkan pembelajaran IPS.

#### D. Simpulan

Penelitian ini menyoroti pentingnya integrasi antara kearifan lokal Gusjigang dengan teknologi modern, aplikasi *E-Social Learning* dalam pembelajaran IPS. Integrasi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menarik, aktif, kreatif dan partisipatif. Hasil penelitian menunjukkan respon yang sangat positif dari guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *E-Social Learning* dalam pembelajaran kearifan lokal. Mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi dan menganggap pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Penggunaan aplikasi *E-Social Learning* dalam pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus memberikan manfaat, seperti mencegah kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman tentang budaya kearifan lokal Gusjigang melalui integrasi dengan teknologi.

Evaluasi SWOT yang dilakukan menunjukkan beberapa kekuatan, seperti mencegah kebosanan siswa, namun juga menunjukkan beberapa kelemahan, seperti ketergantungan pada koneksi internet. Terdapat pula peluang, seperti kemampuan siswa untuk belajar tentang budaya melalui teknologi, namun juga ancaman, seperti potensi siswa menjadi kurang gemar membaca buku dan ketergantungan yang meningkat pada smartphone. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam penerapan metode pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal yaitu kearifan lokal Gusjigang dengan teknologi modern yaitu aplikasi *E-Social Learning*. Evaluasi SWOT yang digunakan dalam penelitian memberikan wawasan mendalam tentang kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang terkait dengan penerapan teknologi dalam pembelajaran budaya lokal. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan untuk melakukan pengembangan kurikulum, pelatihan guru, pengembangan aplikasi *E-Social Learning*, penelitian lanjutan, dan pengembangan riset berkelanjutan sebagai langkah-langkah selanjutnya dalam mengintegrasikan kearifan lokal Gusjigang dalam pembelajaran IPS.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alrahman, R., Budimansyah, D., & Sapriya, S. (2022). *Distant Education: Online Learning for Civic Education*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220108.070>
- Aprilia, L. R., & Mediatati, N. (2022). The Effectiveness of Using Digital School Applications in Management of Online Civics Learning. *Edukatif Jurnal Ilmu*



- Pendidikan*, 4(4), 6101–6109.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3610>
- Asmara, A. S., Hardi, H., & Ardiyanti, Y. (2019). Contextual Learning on Mathematical Subjects to Enhance Student Motivation for Learning in Vocational High School. *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 228.  
<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.13499>
- Aspers, P., & Corte, U. (2019). What is Qualitative in Qualitative Research. *Qualitative Sociology*, 42(2). <https://doi.org/10.1007/s11133-019-9413-7>
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., Maryono, M., Nugroho, P., & Perdana, R. (2019). Ethno-Social Knowledge: How Does Knowledge of Basic School Teachers in Indonesia? *Journal of Education and Learning (Edulearn)*, 13(4), 583–588. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v13i4.13739>
- Berns, R. G., & Erickson, P. M. (2001). Contextual Teaching and Learning: Preparing Students for the New Economy. *The Highlight Zone*, 5.
- Boer, A. d., & Kuijper, S. (2020). Students' Voices About the Extra Educational Support They Receive in Regular Education. *European Journal of Special Needs Education*, 36(4), 625–641.  
<https://doi.org/10.1080/08856257.2020.1790884>
- Cahyono, A. E., Herawati, Y. W., & Anshory, A. M. A. (2022). Online Teaching by Digital Native and Digital Immigrant Lecturers of Higher Education. *International Journal of Innovative Technologies in Social Science*, 4(36).  
[https://doi.org/10.31435/rsglobal\\_ijtss/30122022/7934](https://doi.org/10.31435/rsglobal_ijtss/30122022/7934)
- Carter, E. W., Trainor, A. A., Sun, Y., & Owens, L. (2009). Assessing the Transition-Related Strengths and Needs of Adolescents With High-Incidence Disabilities. *Exceptional Children*, 76(1), 74–94.  
<https://doi.org/10.1177/001440290907600104>
- Chomunorwa, S., Mashonganyika, E. S., & Marevesa, A. (2022). Educator Perspectives on the Use of Technology in Schools in Previously Disadvantaged Communities. *South African Computer Journal*, 34(2).  
<https://doi.org/10.18489/sacj.v34i2.1088>
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2023). A little history of e-learning: finding new ways to learn in the PLATO computer education system, 1959–1976. *History of Education*. <https://doi.org/10.1080/0046760X.2022.2141353>
- Creswell, J. W. (2011). *Education research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Pearson Education.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2005). The Discipline and Practice of Qualitative Research. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.

- Dwivedi, Y. K., Hughes, D. L., Coombs, C., Constantiou, I. D., Duan, Y., Edwards, J. S., Gupta, B., Lal, B., Misra, S. K., Prashant, P., Raman, R., Rana, N. P., Sharma, S. K., & Upadhyay, N. (2020). Impact of COVID-19 Pandemic on Information Management Research and Practice: Transforming Education, Work and Life. *International Journal of Information Management*, 55, 102211. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102211>
- Farohi, A. (2021). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android E-Social Learning pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IX di MTs NU Hasyim Asyari 2 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021* [Thesis, IAIN KUDUS]. <http://repository.iainkudus.ac.id/6063/>
- Gerring, J. (2017). Qualitative Methods. *Annual Review of Political Science*, 20(15).
- Haerazi, H., Prayati, Z., & Vikasari, R. M. (2019). Practicing Contextual Teaching and Learning (Ctl) Approach to Improve Students Reading Comprehension in Relation to Motivation. *English Review Journal of English Education*, 8(1), 139. <https://doi.org/10.25134/erjee.v8i1.2011>
- Hamidah, N. (2021). Digital Literacy in Efl Teaching. *Eltall English Language Teaching Applied Linguistic and Literature*, 2(2), 90. <https://doi.org/10.21154/eltall.v2i2.3213>
- Haryati, G., Andayani, A., & Anindyarini, A. (2019). The Complexity of Cultural Outcomes as Indonesian Language Teaching Material for Foreign Speakers (BIPA). *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 4(6), 1979–1984. <https://doi.org/10.22161/ijels.46.55>
- Hung, W. (2011). Theory to Reality: A Few Issues in Implementing Problem-Based Learning. *Educational Technology Research and Development*, 59(4), 529–552. <https://doi.org/10.1007/s11423-011-9198-1>
- Ihsan, M. (2017). Gusjigang: Karakter kemandirian masyarakat kudu menghadapi industrialisasi. *Iqtishadia : Jurnal Kajian Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 2(10), 10–20.
- Jalil, A. (2013). *Spiritual entrepreneurship transformasi spiritual kewirausahaan*. LKiS.
- Kleinsasser, R. C., & Silverman, D. (1997). Interpreting Qualitative Data Methods for Analysing Talk, Text and Interaction. *The Modern Language Journal*, 81(1). <https://doi.org/10.2307/329190>
- Komalasari, K. (2017). Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi. In N. F. Atif (Ed.), *e-book* (5th ed.). PT Refika Aditama.
- M. Nur, D. M., & Farohi, A. (2019). Pengaruh dan Relevansi Gusjigang bagi Peradaban Islam di Kudus. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*,

- 3(1). <https://doi.org/10.21043/ji.v3i1.5574>
- Maladerita, N. W., Ananda, A., & Montesori, M. (2023). Discovery Learning: Implementation in Social Learning Assisted Interactive Digital Teaching Materials to Improve Student Learning Outcomes. *International Journal of Humanities Education and Social Sciences (Ijhess)*, 2(4). <https://doi.org/10.55227/ijhess.v2i4.330>
- Mardiana, D., Abbas, E. W., & Mutiani, M. (2020). The Lesson Planning of Social Studies Learning in SMPN 1 Banjarbaru. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i1.2308>
- Meccawy, M. (2022). Creating an Immersive XR Learning Experience: A Roadmap for Educators. *Electronics*, 11(21), 3547. <https://doi.org/10.3390/electronics11213547>
- Pedro, L., Barbosa, C., & Santos, C. (2018). A Critical Review of Mobile Learning Integration in Formal Educational Contexts. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-018-0091-4>
- Penalvo, F. J. G., Zangrando, V., Holgado, A. G., Gonzalez, M. A. C., Pardo, A. M. S., Forment, M. A., Janssen, J., Griffiths, D., Mykowska, A., Alves, G. R., & Minovic, M. (2012). TRAILER project overview: Tagging, recognition and acknowledgment of informal learning experiences. *2012 International Symposium on Computers in Education, SIIE 2012*.
- Rapanta, C., Botturi, L., Goodyear, P., Ortiz, L. G., & Koole, M. (2020). Online University Teaching During and After the Covid-19 Crisis: Refocusing Teacher Presence and Learning Activity. *Postdigital Science and Education*, 2(3), 923–945. <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00155-y>
- Rondli, W., Danial, E., & Sapriya, S. (2019). *Gusjigang: An Economic Independency of Citizens in Indonesia*. <https://doi.org/10.4108/eai.20-8-2019.2288116>
- Said, N. (2022). Etika Gusjigang dan Spirit Pendidikan Tri Harmoni Walisongo. *2st ICIE : International Conference on Islamic Education*, 2.
- Saripudin, D., Komalasari, K., & Anggraini, D. N. (2021). Value-Based Digital Storytelling Learning Media to Foster Student Character. *International Journal of Instruction*, 14(2), 369–384. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14221a>
- Selvi, M., & Çoşan, A. Ö. (2018). The Effect of Using Educational Games in Teaching Kingdoms of Living Things. *Universal Journal of Educational Research*, 6(9), 2019–2028. <https://doi.org/10.13189/ujer.2018.060921>
- Sibilana, A. R. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Kelas XI di SMA Negeri 2*

- Malang [Thesis]. UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Soemantri, N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS* (D. Supriadi & R. Mulyana, Eds.; 1st ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). *Subak Local Wisdom as Social Studies Learning Source in Junior High School*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200513.006>
- Sudira, N. M. L. K., & Wiyasa, I. K. N. (2020). Contextual Learning Based on Multicultural Increase Students' Knowledge Competence in Civic Education. *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 321. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.26239>
- Uge, S., Neolaka, A., & Yasin, M. (2019). Development of Social Studies Learning Model Based on Local Wisdom in Improving Students' Knowledge and Social Attitude. *International Journal of Instruction*, 12(3), 375–388. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12323a>
- Urban, W. J. (2016). National Education Association of the United States of America. In *Historia da Educacao* (Vol. 20, Issue 48). <https://doi.org/10.1590/2236-3459/56900>
- Utami, A. A. I. D. A., & Suastika, I. N. (2023). *Needs Analysis of Digital Learning Media Development in Middle School Social Studies Learning in Singaraja, Indonesia*. <https://doi.org/10.4108/eai.28-10-2022.2326329>
- Videnovik, M., Trajkovik, V., Kiønig, L. V, & Vold, T. (2020). Increasing Quality of Learning Experience Using Augmented Reality Educational Games. *Multimedia Tools and Applications*, 79(33–34), 23861–23885. <https://doi.org/10.1007/s11042-020-09046-7>
- Zantania, P. D., & Masruri, M. S. (2020). *Improving Problem Solving Skills Through Problem-Based and Problem-Solving Learning Models Viewed From Cognitive Style in Social Science Learning*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200130.020>