

## PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS TENTANG KEBERAGAMAN BUDAYA DI SD

Rona Fristi Febbilla, Riska Ayuning Tiyas, Uswatus Ni'mah, Shabrina Khilda Zulfia, Ika Oktavianti  
Universitas Muria Kudus  
[202133265@std.umk.ac.id](mailto:202133265@std.umk.ac.id), [202133282@std.umk.ac.id](mailto:202133282@std.umk.ac.id), [202133283@std.umk.ac.id](mailto:202133283@std.umk.ac.id),  
[202133298@std.umk.ac.id](mailto:202133298@std.umk.ac.id), [ika.oktavianti@umk.ac.id](mailto:ika.oktavianti@umk.ac.id)

### ABSTRAK

Pembelajaran IPS tentang keberagaman budaya bertujuan untuk membentuk pemahaman siswa mengenai pentingnya toleransi, saling menghargai, serta menjaga keberagaman dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam proses pembelajaran, sering kali siswa kesulitan salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan media pembelajaran dalam mengajarkan topik keberagaman budaya di kelas IPS. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap pentingnya menjaga keberagaman budaya di Indonesia dan juga untuk mengetahui jenis media ajar dalam pembelajaran IPS pada materi kebudayaan. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur. Hasil penelitian ini yaitu Pembelajaran ips tentang kebudayaan dapat dilaksanakan dengan menggunakan bantuan media ajar. Dengan penggunaan media ajar dapat membantu siswa dalam memahami konsep kebudayaan. Media pembelajaran memiliki tiga fungsi yaitu 1.) fungsi efektif, 2.) fungsi kognitif, dan 3.) fungsi kompensatoris.

**Kata Kunci :** Media ajar, Pembelajaran IPS, Kebudayaan

### ABSTRACT

Social studies learning about cultural diversity aims to form students' understanding of the importance of tolerance, mutual respect, and maintaining diversity in everyday life. However, in the learning process, students often have difficulty. One solution that can be implemented is the use of learning media in teaching the topic of cultural diversity in social studies classes. The aim of this research is to analyze learning media that can improve the quality of students' understanding of the importance of maintaining cultural diversity in Indonesia and also to find out the types of teaching media in social studies learning on cultural material. This research method uses a literature study approach. The results of this research are that social studies learning about culture can be carried out using the help of teaching media. Using teaching media can help students understand cultural concepts. Learning media has three functions, namely 1.) effective function, 2.) cognitive function, and 3.) compensatory function.

**Keywords:** *Teaching media, social studies learning, culture*

### PENDAHULUAN

Kebagaman budaya merupakan salah satu topik penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Indonesia, sebagai negara yang kaya akan berbagai suku, agama, ras, dan adat istiadat, memerlukan pendekatan pembelajaran yang dapat memperkenalkan

siswa pada kekayaan budaya yang ada di sekitar mereka (Sholeha & Rahmawati, 2024). Pembelajaran IPS tentang keberagaman budaya bertujuan untuk membentuk pemahaman siswa mengenai pentingnya toleransi, saling menghargai, serta menjaga keberagaman dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai negara yang kaya akan keragaman tersebut, pendidikan menjadi salah satu sarana untuk menanamkan nilai-nilai toleransi, saling menghargai, dan menjaga perdamaian di tengah perbedaan. Dalam konteks pendidikan di Sekolah Dasar (SD), pembelajaran tentang keberagaman budaya sangat penting untuk membantu siswa memahami dan menghargai perbedaan yang ada di sekitar mereka, serta untuk memupuk sikap inklusif yang menjadi landasan bagi terbentuknya masyarakat yang harmonis (Robiah et al., 2023).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD memiliki peran yang sangat strategis dalam mengenalkan siswa pada topik-topik sosial, budaya, ekonomi, dan geografi, termasuk dalam memahami keberagaman budaya (Fatmawati & Ningsih, 2024). Namun, dalam proses pembelajaran, sering kali siswa kesulitan untuk memahami dan merasakan langsung konsep-konsep yang berkaitan dengan keberagaman budaya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik materi. Media pembelajaran dapat berupa gambar, video, permainan edukatif, ataupun teknologi informasi yang memungkinkan siswa untuk melihat dan mengalami keberagaman budaya secara lebih nyata dan menyenangkan.

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan media pembelajaran dalam mengajarkan topik keberagaman budaya di kelas IPS. Media pembelajaran dapat berupa gambar, video, audio, infografis, serta teknologi yang lebih interaktif seperti permainan edukatif dan simulasi digital. Penggunaan media ini dapat mengatasi berbagai kendala yang ada, seperti keterbatasan waktu, ruang, dan sumber daya yang ada di sekolah. Selain itu, media juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta membantu siswa mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata mereka (Faiza et al., 2022).

Penggunaan media dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka untuk lebih mudah mengingat dan memahami materi yang diajarkan (Pramista et al., 2024). Dengan menggunakan media yang interaktif, siswa dapat belajar tentang budaya yang berbeda dengan cara yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan mereka. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menjadi alat yang efektif untuk mengatasi berbagai hambatan dalam pembelajaran, seperti keterbatasan waktu, tempat, dan sumber daya lainnya. Media pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga berfungsi sebagai alat yang dapat memfasilitasi pemahaman siswa yang memiliki berbagai gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, dan kinestetik (Supit et al., 2023). Dengan media yang sesuai, setiap siswa dapat mengakses materi sesuai dengan cara mereka belajar, sehingga proses pemahaman terhadap keberagaman budaya menjadi lebih efektif dan menyeluruh.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Kurnia, 2022) bahwa pengimplentasian media aplikasi tiktok dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPS mengenai keragaman budaya indonesia. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Ayuningtyas et al., 2022) bahwa penggunaan media berupa audio visual IPS dapat meningkatkan pemahaman mengenai keberagaman budaya di Indonesia. Selanjutnya, adapula penelitian yang dilakukan oleh (Sukaetin et al., 2022) bahwa penggunaan media peta timbul dapat meningkatkan aktivitas serta hasil belajar IPS dalam materi keberaagaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia. Berdasarkan hasil dari ketiga penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS dinilai dapat meningkatkan wawasan mengenai kebudayaan yang ada di Indonesia.

Pembelajaran IPS tentang keberagaman budaya yang menggunakan media yang variatif dan menarik dapat memberikan dampak positif, seperti meningkatkan rasa saling menghormati antar siswa, memupuk sikap toleransi, dan memperkenalkan nilai-nilai budaya Indonesia yang beragam. Oleh karena itu, dalam studi literatur ini akan dibahas mengenai berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, serta manfaat dan tantangannya dalam mengajarkan keberagaman budaya. Selain itu, penelitian ini juga akan mengulas bagaimana media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap pentingnya menjaga keberagaman budaya di Indonesia.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPS di SD diharapkan dapat mengoptimalkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya, sekaligus memperkenalkan mereka pada cara-cara yang kreatif dan menyenangkan dalam mempelajari topik tersebut.

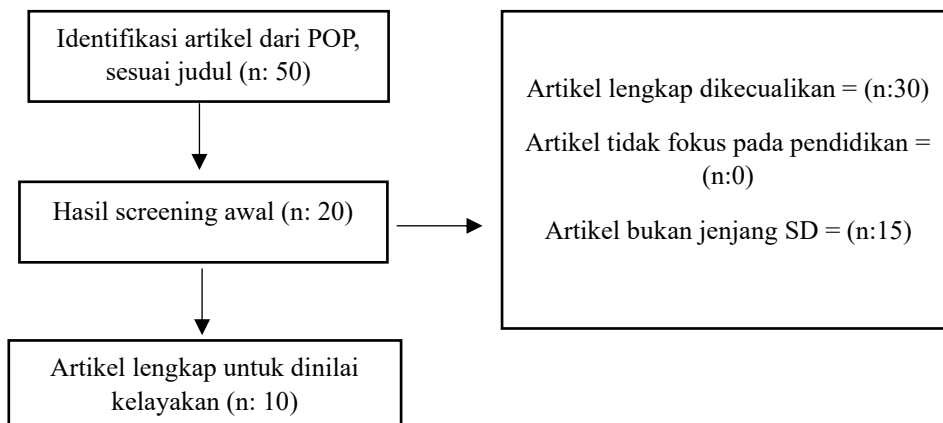
## **METODE**

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur. Studi literatur menurut Creswell, John. W. menyatakan bahwa studi literatur merupakan rangkuman secara tertulis dalam bentuk artikel yang bersumber dari jurnal, buku, atau dokumen lain yang mendeskripsikan teori serta informasi dari penelitian masa lampau maupun masa sekarang yang disusun secara sistematis ke dalam topik atau dokumen yang dibutuhkan (Habsy, 2017). Langkah-langkah dalam penelitian ini menurut Cooper, 1988 menyebutkan prosedur sistematis tersebut sebagai berikut : merumuskan masalah, mengumpulkan data, analisa dan evaluasi data (Harahap et al., 2021).

Langkah pertama, pertanyaanya bagaimana pengaruh media dalam pembelajaran IPS terhadap keragaman budaya?. Kedua, pencarian literatur pada waktu publikasi antara 2020-2024. Artikel-artikel ini dipilih menggunakan *Publish Or Perish* (POP) dan Google Scholar dengan kata kunci "Media Pembelajaran IPS" dan "Keberagaman Budaya di SD". Kriteria inklusi yang dipakai dalam pencarian studi literatur antara lain studi yang terjalin dengan konsepsi berbagai fitur-fitur yang terdapat dalam media pembelajaran IPS mengenai keragaman budaya di SD dan hasil penelitian yang telah dipublikasikan pada jurnal atau prosiding seminar nasional. Ketiga, literatur

yang didapatkan disortir dan ditelaah berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Dari pencarian literature dalam jumlah 50 artikel didapatkan data berdasarkan kata kunci yaitu sejumlah 20 artikel. Artikel tersebut dipilah menurut kriteria inklusi menjadi 10 artikel.

Table 1. Diagram Alur Proses Penulisan Artikel



Selanjutnya bermacam artikel yang inklusi peneliti digunakan sebagai pendataan yang nantinya artikel tersaring akan dikaji dan diulas secara rinci pada bagian hasil dan pembahasan penelitian. Tahap terakhir peneliti akan menyimpulkan seluruh artikel yang telah diperoleh.

## PEMBAHASAN

Kebudayaan merupakan kekayaan bangsa yang harus dilestarikan oleh setiap generasi. Pembelajaran tentang kebudayaan Indonesia diajarkan kepada siswa agar memiliki pengetahuan mengenai keberagaman yang ada di Indonesia. Selain itu, siswa juga diajarkan tentang toleransi keberagaman budaya dan nilai-nilai serta keyakinan yang terkandung di dalamnya. Kebudayaan menurut Sulaeman meliputi pemahaman perasaan bangsa yang kompleks yang terdiri dari kepercayaan, pengetahuan, seni, moral, adat istiadat, hukum, dan pembawaan lain yang didapatkan dari anggota masyarakat (Zulkifli, 2024). Dengan adanya pembelajaran kebudayaan di sekolah siswa dapat mengidentifikasi keragaman sosial budaya, etnis, agama dan ekonomi yang dimiliki Indonesia.

Pembelajaran tentang budaya dapat dilaksanakan dengan menggunakan bantuan media ajar. Penggunaan media ajar dapat membantu siswa dalam memahami konsep kebudayaan yang ada dengan mudah dan menyenangkan. Dengan penggunaan media ajar yang sesuai siswa dapat mengingat, memahami dan mengidentifikasi suatu kebudayaan dalam bentuk sederhana. Hal ini didukung oleh beberapa temuan para peneliti dari berbagai bidang ahli. Hasil penelitian pertama yang dilakukan oleh (Yusuf et al., 2023) dengan judul “ Analisis Kebutuhan Media Ajar Pada Materi Keberagaman Budaya Jawa Timur Kelas IV SDN Tiron 4 “menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi, yaitu (1) fungsi efektif, media dapat dinikmati siswa pada proses belajar mengajar menggunakan teks yang bergambar; (2) fungsi kognitif, media dapat mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat pesan atau informasi yang disampaikan dengan baik; (3) fungsi kompensatoris, media dapat memudahkan siswa yang lemah dalam memahami bacaan

untuk menerima informasi atau materi yang diajarkan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ajar di dalam proses pembelajaran kebudayaan Jawa Timur dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, keaktifan, dan ketertarikan siswa dalam proses penyampaian materi, selain itu penggunaan media ajar juga dapat membantu guru agar dapat menciptakan pembelajaran agar lebih menyenangkan, efektif dan interaktif.

Penelitian kedua dilakukan oleh (Dian Apriliani et al., 2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” menyatakan bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Peneliti juga menyatakan bahwa media *Pop Up Book* dapat menarik perhatian siswa sehingga muncullah motivasi belajar, interaksi terhadap lingkungan sosial serta peserta didik dapat lebih bisa melakukan pembelajaran secara mandiri. Penelitian menunjukkan bahwa media *Pop Up Book* berbasis keanekaragaman Sasambo yang digunakan padaproses pembelajaran IPS siswa mendapatkan respon yang sangat baik dengan peroleh sebesar 97,68%. Selama proses penelitian berlangsung siswa terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam mempelajari keanekaragaman sasambo.

Penelitian ketiga dilakukan oleh (Indah Kurniawati et al., 2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Budaya Lokal (Mobukal) Terhadap Pemahaman Konsep Budaya Peserta Didik Kelas IV” menyatakan bahwa dengan memperkenalkan budaya lokal yang ada, siswa dapat mempelajari budaya daerah tersebut, mendapatkan ilmu pengetahuan dan mendalami pemahaman tentang konsep budaya lokal yang ada di daerah sendiri. Pada proses wawancara peneliti menemukan bahwa guru di kelas IV SDN 1 Kedungdowo hanya memperkenalkan budaya lokal kudu dengan singkat. Budaya lokal yang ada di kudu seperti Menara Kudus, Sunan Muria dan Tradisi Dandangan tidak dijelaskan secara luas dan menyeluruh, siswa tidak dapat mempraktekkan atau memahami kebudayaan yang ada di Kudus secara maksimal. Oleh karena itu penelitian menekankan pada penggunaan media monopoli sebagai perantara agar siswa dapat mengenal budaya lokal yang ada di Kudus secara menyeluruh dan menyenangkan yang dituangkan dalam mata pelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya media Monopoli Budaya Lokal (MOBUKAL) kota Kudus menjadikan siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran IPAS pada materi budaya lokal. Selain itu penggunaan media permainan monopoli yang mudah dan menyenangkan juga mampu merangsang minat belajar siswa di kelas IV SDN 1 Kedungdowo.

Penelitian keempat dilakukan oleh (Maysella et al., 2021) dengan judul “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Poster Berbasis Ppt Interaktif dan Media Video Animasi pada Muatan IPS Kelas IV di SD” yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan penalaran dan keaktifan pada siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada materi kebudayaan lokal. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPS materi kebudayaan memiliki pengaruh lebih baik

dibandingkan dengan penggunaan media poster berbasis *powerpoint*. Kemudian pada penelitian kelima dilakukan oleh (Ruliandita et al., 2021) dengan judul “Analisis Kebutuhan Media Kartu Gambar Rumah Adat Pulau Jawa Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar” yang menyatakan bahwa salah satu tujuan pembelajaran IPS adalah untuk memberikan potensi siswa guna menumbuhkan minat terhadap kebudayaan baik yang ada di daerah masing-masing maupun semua kebudayaan yang ada di Indonesia serta menumbuhkan jiwa peduli akan pelestarian lingkungan sekitar. Penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan media gambar rumah adat pada materi keragaman budaya Indonesia kelas IV SDN Sukamenak Indah sangat dibutuhkan oleh siswa, peneliti berharap penggunaan media gambar rumah adat dapat menjadi solusi dalam pengenalan kerifaan lokal pada materi kebudayaan Indonesia pada mata pelajaran IPS.

Selanjutnya penelitian keenam dilakukan oleh (Iswari et al., 2021) dengan judul “Studi Literatur: Peta sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia” yang menyatakan bahwa kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak ditemukan siswa yang kesulitan dalam menguasai materi keragaman budaya Indonesia. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran atau alat peraga yang bisa membantu siswa dalam memahami materi keragaman budaya sehingga materi yang dijelaskan atau disampaikan oleh guru bersifat abstrak dan menjadikan siswa jenuh dalam mendengarkan materi tersebut. Oleh karena itu penelitian ini memfokuskan pada media peta sebagai solusi dalam pembelajaran keberagaman budaya Indonesia. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah penggunaan peta sebagai media pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia mendapatkan beberapa manfaat, yaitu (1) meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran kebudayaan Indonesia; (2) meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya Indonesia; (3) meningkatkan pemikiran yang spesial pada peserta didik; (4) meningkatkan kesadaran peserta didik dalam terhadap sikap toleransi antar perbedaan yang ada.

Penelitian ketujuh dilakukan oleh (Alifa et al., 2021) dengan judul “Media Waraga Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Mengidentifikasi Keragaman Budaya” penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media ajar WARAGA (Wayang Keragaman) dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis serta mengidentifikasi keragaman kebudayaan yang ada pada pembelajaran di sekolah dasar, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan presentase ketuntasan klasikal pada siklus I memperoleh 68% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 86%. Kemudian peningkatan juga dapat dilihat dari keterampilan guru berdasarkan penerapan media WARAGA dibuktikan dengan presentase skor hasil pada siklus I 77,3% meningkat pada siklus II menjadi 85%.

Pada penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Luthfi Oktaviani & Nugraha, 2020) dengan judul “Pengembangan Media Papan Putar Nusantara Pada Materi Keragaman Pakaian Adat Di Indonesia Untuk Kelas IV SD” penelitian ini menunjukkan bahwa guru merasa puas dengan adanya media papan putar nusantara. Guru menyatakan bahwa penggunaan media papan putar nusantara sesuai dengan kurikulum 2013 pada materi keragaman budaya Indonesia terutama pada pakaian adat

Indoneisa. Penggunaan media papan putar nusantara menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menjadikan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran tentang keberagaman budaya Indonesia. Selain itu siswa menjadi lebih mudah dalam mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru melalui media tersebut.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Ashar & Supriansyah, 2023) dengan judul “Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar” yang menemukan bahwa penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* memberikan dampak yang baik bagi pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia pada kelas IV SDN Bambu Apus 4 pada 31 siswa. Presentase hasil memperoleh 92% yang menunjukkan bahwa video animasi *powtoon* dapat menjadi media pembelajaran yang mudah dipakai serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Kemudian pada penelitian kesepuluh yang dilakukan oleh (Marini et al., 2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar” penelitian ini menjabarkan tentang penggunaan media rumah ludo nusantara mendapatkan respon positif dari guru dan juga siswa. Pada media ini menampilkan tentang permainan ludo yang dimana pada permainan tersebut diisi dengan gambar rumah adat pada setiap ikonnya. Kemudian dilengkapi dengan kartu yang berisi materi dan dengan pion permainannya menggunakan akrilik berbentuk orang menggunakan baju adat khas daerah-daerah yang ada di Indonesia. Serta dilengkapi dengan miniatur rumah dan juga koin permainan. Hasil yang diperoleh dari penggunaan media tersebut pada materi keberagaman kebudayaan Indonesia yaitu umpan balik yang diberikan oleh siswa menunjukkan hasil presentase 92% dengan kategori sangat bagus. Kemudian umpan balik yang diberikan oleh guru juga menunjukkan hal yang sama dimana telah diperoleh hasil presentase yaitu 96% dengan kategori sangat baik juga.

Dari sepuluh artikel yang telah peneliti review pada penelitian ini, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada materi keberagaman kebudayaan pada mata pelajar IPS menunjukkan hasil yang sangat positif baik dari guru maupun juga siswa. Berbagai desain media yang menarik dan berfariativ menjadikan siswa penasaran dan merasa tertarik dengan isi serta materi yang ada di dalamnya. Permainan-permainan yang terdapat pada media yang digunakan mempermudah siswa dalam memahami materi serta menghafal materi tersebut. Pengimplementasian tentang kebudayaan juga dapat dilaksanakan serta dirasakan sendiri oleh siswa melalui media-media yang digunakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada materi keberagaman kebudayaan Indonesia sangat diperlukan media yang sesuai dan menyenangkan agar siswa tidak belajar secara abstrak.

## **Kesimpulan**

Kebudayaan adalah kekayaan bangsa yang harus terus dilestarikan oleh setiap generasi. Pembelajaran mengenai kebudayaan diajarkan kepada siswa agar siswa memiliki pengetahuan terhadap keberagaman budaya di Indonesia. Pembelajaran ips adalah salah satu alternatif untuk

mengajarkan kebudayaan kepada siswa. Dengan adanya pembelajaran kebudayaan di sekolah siswa dapat mengidentifikasi keragaman social budaya, adat istiadat, etnis, agama, dan ekonomi yang ada di Indonesia. Pembelajaran ips tentang kebudayaan dapat dilaksanakan dengan menggunakan bantuan media ajar. Dengan penggunaan media ajar dapat membantu siswa dalam memahami konsep kebudayaan. Media pembelajaran memiliki tiga fungsi yaitu 1.) fungsi efektif, 2.) fungsi kognitif, dan 3.) fungsi kompensatoris.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alifa, S., Purbasari, I., & Ristiyani, R. (2021). Media Waraga Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Mengidentifikasi Keragaman Budaya. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 15–20. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5085>
- Ashar, S. A., & Supriansyah, S. (2023). Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 167–176. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.384>
- Ayuningtyas, T., Faatihah, S. F., & Nuraziza, F. (2022). Media Audio Visual untuk Menunjang Pembelajaran IPS SD Materi Keragaman sebagai Identitas Bangsa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 16030–16037.
- Dian Apriliani, I. G. A., Husniati, H., & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1522–1533. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1525>
- Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8686–8694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3901>
- Fatmawati, E., & Ningsih, T. (2024). *Upaya Membangun Kesadaran Global Melalui Pembelajaran IPS*. 2024(16), 244–252.
- Habsy, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kuliitatif Dalam Bimbingan Dan Konseling : Studi Literatur. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90. <https://doi.org/10.31100/jurkam.v1i2.56>
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>
- Indah Kurniawati, A., Arsyad Fardani, M., Ardana Riswari, L., & Guru Sekolah Dasar, P. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Budaya Lokal (Mobukal) Terhadap Pemahaman Konsep Budaya Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Alma Ata*, XV, 1–12. [www.ejournal.almaata.ac.id/literasi](http://www.ejournal.almaata.ac.id/literasi)
- Iswari, H. T., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2021). Studi Literatur: Peta sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 265–275. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35333>
- Luthfi Oktaviani, D., & Nugraha, A. (2020). *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Papan Putar Nusantara pada Materi Keragaman Pakaian Adat di Indonesia untuk Kelas IV SD*. 7(4), 145–153. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>



- Marini, O. A., Azzahra, A., Utami, D. P., Nabila, G., Kamila, N., & Prasetyo, R. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 75–98. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Maysella, Y. G., Imam, S., & Cholifah, P. S. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Poster Berbasis Ppt Interaktif dan Media Video Animasi pada Muatan IPS Kelas IV di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(8), 682–687. <https://doi.org/10.17977/um065v1i82021p682-687>
- Pramista, A. Z. S., Halifah, M. N., Qodriyah, R. S., & Zainu, S. A. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 32–41.
- Robiah, F., Suhandi, A. M., & Wahyuningsih, Y. (2023). Upaya Strategis Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keberagaman Budaya Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(2), 327. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i2.39675>
- Ruliandita, F., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Analisis Kebutuhan Media Kartu Gambar Rumah Adat Pulau Jawa Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 851–859. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41751>
- Sari, D. A. P. P., & Kurnia, I. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keragaman Budaya Indonesia Melalui Tiktok pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8285–8295. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3686>
- Sholeha, F. A. A., & Rahmawati, S. E. (2024). Bhineka Tunggal Ika Sebagai Benteng Terhadap Risiko Keberagaman Bangsa Indonesia. *Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan*, 3(4), 1–14.
- Sukaetin, A., Kurniasari, R., & Setiawan, W. E. (2022). Penggunaan Media Peta Timbul untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 1(2), 1–10.
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1487>
- Yusuf, M. A., Saidah, K., Dwi, D., & Wenda, N. (2023). Analisis Kebutuhan Media Ajar pada Materi Keberagaman Budaya Jawa Timur Kelas IV SDN Tiron 4. 1380–1384.
- Zulkifli, Z. (2024). Aspek-Aspek Kebudayaan Daerah Dalam Novel Tenun Biru Karya Ugi Agustono J. *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 204. <https://doi.org/10.33087/aksara.v8i1.735>