



Pengembangan Media Replika PABERA (Peta Keberagaman Budaya) Berbasis Pendekatan Deep Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar

Naila Rachma Ramadian ^{1*}, Sri Sami Asih ²

Correspondensi Author

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email:

nailarahma450@students.unnes.ac.id
srisamiasih@mail.unnes.ac.id

Keywords :

Pengembangan,
Media Replika PABERA,
Deep Learning,
Hasil Belajar IPAS,
Siswa Sekolah Dasar

Abstrak. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar masih menghadapi kendala dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak, khususnya keragaman budaya Indonesia. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang konkret menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dan berdampak pada hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Replika PABERA (Peta Keragaman Budaya) berbasis pendekatan deep learning guna meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas IV SD Negeri Wates 02 Kota Semarang. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket tanggapan guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji validitas, uji normalitas, paired sample t-test, dan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Replika PABERA sangat layak digunakan dengan persentase validasi ahli materi 90,625% dan ahli media 92,5%. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk kategori tinggi.

Abstract. Learning Natural and Social Sciences (IPAS) in elementary schools still faces obstacles in helping students understand abstract material, especially the diversity of Indonesian culture. The limited use of concrete learning media causes low student engagement and impacts learning outcomes. This study aims to develop a PABERA (Cultural Diversity Map) Replika learning media based on a deep learning approach to improve elementary school students' IPAS learning outcomes. This study uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model that includes the define, design, develop, and disseminate stages. The research subjects were 28 fourth-grade students of Wates 02 Elementary School, Semarang City. The research instruments included validation sheets from material experts and media experts, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests in the form of pretests and posttests. Data collection techniques were carried out through

observation, interviews, questionnaires, and tests, while data analysis used descriptive analysis, validity tests, normality tests, paired sample t-tests, and N-Gain analysis. The results of the study showed that the PABERA Replica media was very suitable for use, with a validation percentage of 90.625% from material experts and 92.5% from media experts. The effectiveness test showed an increase in student learning outcomes with an N-Gain value of 0.71, which is in the high category.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting demi memajukan mutu dari potensi diri menghadapi transformasi dan kemajuan yang terus berlangsung. Sektor pendidikan memberikan kesempatan bagi setiap orang guna mengoptimalkan kemampuan diri dan turut serta secara aktif dalam dinamika sosial, komunitas, serta urusan kenegaraan. Jalur pembelajaran yang efektif tidak semata-mata berkisar pada penyampaian bahan ajar, melainkan turut menekankan pada upaya memicu siswa agar menciptakan pemahaman lewat penyerapan ilmu yang benar-benar berkesan. Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 yang mengatur Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran harus dirancang agar interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang, sehingga dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran.

Evolusi pesat ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut lembaga pendidikan melakukan pembaharuan signifikan pada metode penyampaian materi ajar. Kini, peran pendidik telah bergeser, bukan lagi sekadar penyampai wawasan, tetapi juga fasilitator yang membimbing siswa dalam menguasai bahan pelajaran. Pendidikan masa kini menekankan perlunya penguasaan keterampilan berpikir analitis, inovatif, kolaborasi, dan interaksi, yang esensial bagi para pelajar dalam merespons permasalahan dunia. Konsekuensinya, cara mengajar di sekolah wajib mengadopsi pendekatan dinamis yang berpusat pada murid agar mereka dapat mengoptimalkan pengembangan kompetensi tersebut (Adini et al., 2022).

Aspek penting didalam proses pendidikan dan pengajaran adalah kurikulum. Kurikulum adalah rancangan yang memandu seluruh proses belajar mengajar, mencakup target pembelajaran, materi yang disampaikan, ragam pengalaman yang diperoleh siswa, dan semua kegiatan yang dipersiapkan demi menggapai sasaran edukatif yang telah ditetapkan. Kurikulum berfungsi sebagai arahan buat para pendidik saat menjalankan aktivitas belajar, memastikan bahwa rangkaian proses belajar berjalan terstruktur dan memiliki fokus jelas. Kurikulum memiliki peran penting dalam mengarahkan proses pembelajaran agar mampu menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa serta sesuai dengan perkembangan zaman (Cholifatunisa et al., 2025). Selain itu, Kurikulum juga berfungsi sebagai pedoman utama bagi guru dalam merancang proses mengorganisir kegiatan belajar dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa target pembelajaran yang telah ditentukan dapat terpenuhi secara optimal, baik dari segi efektivitas maupun efisiensi pelaksanaannya (Lusia et al., 2025). Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, berbagai pendekatan pembelajaran terus dikembangkan untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Salah satu metode

pengajaran yang banyak dipelajari dan diterapkan saat ini adalah pendekatan *deep learning*.

Pendekatan ini menekankan pentingnya proses pembelajaran yang dirancang untuk memotivasi dan mengaktifkan partisipasi siswa dalam memahami konsep secara lebih mendalam. Pada penerapannya, siswa didorong untuk mencari pengetahuan baru berdasarkan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya. Lebih jauh lagi, Pendekatan ini bermanfaat dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, tidak hanya itu juga keterampilan memecahkan kendala yang terkait pada sistem pembelajaran. Pengembangan media maupun metode pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk melatih pemecahan masalah memang terbukti sangat esensial dalam meningkatkan kompetensi dasar siswa (Nurhalisa et al., 2021). Dengan penerapan pendekatan tersebut, tingkat pemahaman siswa dapat tercapai terhadap materi yang diajarkan, sehingga kegiatan belajar mengajar bukan hanya mengarah terhadap pengolahan informasi tetapi juga pada pengembangan pengetahuan yang lebih terarah tentang konsep yang diajarkan (Rahayu A., 2025).

Pendekatan *deep learning* juga menyediakan peluang bagi murid untuk secara berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar melalui berbagai aktivitas yang membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Melalui aktivitas-aktivitas ini, siswa tidak hanya bertindak bukan sekedar bertindak sebagai pihak yang memperoleh pengetahuan, bahkan terlibat langsung dalam memproses, menganalisis, serta memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam. Dengan cara ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menganalisis, mengintegrasikan, dan mengevaluasi informasi yang mereka terima. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *deep learning* dalam pendidikan memberikan kontribusi dalam memperkuat peran aktif siswa di setiap tahapan kegiatan pembelajaran.

Pendekatan ini mendorong siswa agar berkontribusi langsung dalam memahami materi, sehingga mengembangkan kompetensi berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang terarah. Lebih lanjut, pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam juga telah terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dan prestasi akademik (Nafi'ah & Faruq, 2025). Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai setiap metode atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran atau informasi kepada siswa guna meningkatkan rentang perhatian, motivasi, dan dorongan mereka untuk belajar. Penerapan media belajar yang menarik dan beragam dapat mendorong pemahaman siswa dalam konsep materi dengan konkret. Materi yang diajarkan tidak hanya abstrak tetapi juga dapat divisualisasikan secara lebih realistis.

Hasil kajian yang menunjukkan mengenai penggunaan alat bantu media belajar inovatif dapat mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan belajar dan mendukung peningkatan prestasi belajar siswa (Safitri & Jupriyanto, 2025). Dalam konteks pendidikan dasar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) penting karena mengajarkan berbagai fenomena yang berkaitan dengan kehidupan manusia dan lingkungan alam sekitar. Karena itulah, pembelajaran IPAS harus disampaikan secara jelas dan ringkas sehingga siswa mampu memahami berbagai konsep terkait dengan kehidupan sehari-hari. Tujuan kurikulum ini pada materi IPAS adalah untuk membantu siswa memahami hubungan antar individu dan kondisi sosial yang memengaruhi mereka. Oleh karena itu, kegiatan pengajaran dalam IPAS harus disusun sedemikian rupa sehingga terasa menarik, relevan, dan bermakna, sehingga memungkinkan siswa untuk menyerap isi pelajaran

(Khairunnisa & Apoko, 2023). Penerapan pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar saat diimplementasikan di lapangan sesungguhnya masih menyajikan beragam hambatan. Dari pengamatan awal yang dilakukan di SD Negeri Wates 02 Kota Semarang, dengan cara mengamati serta berbincang dengan pengajar kelas IV, didapat keterangan bahwa cara mengajar yang diterapkan cenderung masih sangat bergantung pada penyampaian lisan dan buku pelajaran sebagai rujukan utama.

Kondisi semacam ini membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, yang otomatis berpengaruh pada minimnya keaktifan dan pendalaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Studi terdahulu juga menunjukkan kecenderungan bahwa metode pengajaran yang bersifat konvensional kerap membuat siswa tidak antusias, sehingga capaian belajar yang mereka raih menjadi kurang optimal (Salamun et al., 2025). Permasalahan tersebut dapat diatasi melalui pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Menggunakan media ajar visual dan konkret dapat mempermudah murid dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih jelas. Pemanfaatan elemen visual berbasis tiga dimensi (3D) dalam suatu media pembelajaran telah terbukti secara efektif mampu menyederhanakan konsep materi yang rumit serta mengubah paradigma siswa bahwa belajar itu menyenangkan (Putra, 2021). Melalui penggunaan media ajar yang lebih konkret dan terstruktur, siswa dapat mengetahui materi dengan alat bantu media belajar dengan inovatif.

Peta keanekaragaman budaya adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Media Replika sebagai alat bantu belajar dalam mempelajari dan memahami berbagai bentuk budaya Indonesia secara lebih nyata, sehingga bahan ajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Jenis media akan memotivasi siswa mengenai pengenalan budaya Indonesia secara visual, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan kontekstual (Musyaffa et al., 2024). Penelitian sebelumnya menunjukkan penerapan peta yang menampilkan keberagaman kebudayaan Indonesia dapat membantu memperdalam pemahaman siswa tentang distribusi budaya di Indonesia dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Hal ini karena peta, sebagai media visual, membantu memvisualisasikan konsep secara lebih nyata dan mudah dipahami tentang lokasi dan keragaman budaya di berbagai daerah.

Penerapan peta budaya pada kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sekaligus membantu mereka memahami materi secara lebih realistis dan mudah (Qurrotaini & Putri, 2024). Lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran interaktif juga telah terbukti meningkatkan motivasi murid untuk terlibat pada kegiatan belajar mengajar (Guslinda et al., 2025). Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Replika PABERA (Peta Keragaman Budaya) berbasis pendekatan deep learning guna meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Pengembangan media ini diharapkan mampu membantu siswa memahami materi keragaman budaya Indonesia secara lebih konkret melalui visualisasi peta budaya yang interaktif serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Merujuk berbagai isu yang diangkat, inovasi dalam pengajaran materi IPAS diperlukan untuk peningkatan partisipasi siswa pada kegiatan pembelajaran menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan pada tahapan pendidikan.

Upaya ini dapat dilaksanakan yaitu dengan mendukung mengembangkan media pembelajaran PABERA (Peta Keragaman Budaya) dengan pendekatan pembelajaran mendalam (deep learning). Penggunaan media ini diharapkan mampu mendorong

keterlibatan siswa berkontribusi langsung pada kegiatan pembelajaran sekaligus membantu mereka mengetahui topik materi secara lebih mendalam. Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa memahami topik keragaman budaya Indonesia secara lebih realistis melalui tampilan media pembelajaran visual yang atraktif dan interaktif. Dengan perkembangan media replika PABERA, siswa akan mempelajari dengan rasa ingin tahu terhadap topik bahasan yang disampaikan sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka secara aktif selama kegiatan pembelajaran di kelas.

Kebaruan (*novelty*) penelitian pada keterpaduan antara media pembelajaran replika peta budaya berbentuk tiga dimensi dengan pendekatan deep learning dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan informasi budaya secara visual, tetapi juga dilengkapi dengan aktivitas eksploratif melalui penggunaan kartu budaya yang mendorong siswa melakukan proses berpikir tingkat tinggi. Pengembangan media ajar berupa replika PABERA (Peta Keragaman Budaya) berbasis pendekatan *deep learning* sebagai alat bantu peningkatan prestasi belajar IPAS. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif yang mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Metode

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan metodologi *Research and Development (R&D)*, yang bertujuan untuk merancang produk media pendidikan sekaligus mengevaluasi efektivitasnya dalam kegiatan belajar. Pendekatan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menilai kinerjanya sebelum sepenuhnya diterapkan dalam proses belajar mengajar. Metodologi R&D digunakan karena memungkinkan pengembangan produk pendidikan secara sistematis melalui tahap perancangan, pengujian, dan revisi, sehingga produk yang dihasilkan dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran. Dengan penerapan metode ini, diharapkan produk akhir memiliki kualitas kelayakan, kemudahan penggunaan dan keefektifan yang sesuai dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Triana & Amini, 2023).

Penelitian ini melibatkan 28 siswa dari kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Wates 02, Kota Semarang sebagai subjeknya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendemonstrasikan pengembangan media Replika PABERA (Peta Keberagaman Budaya) pada pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan mencakup berbagai jenis angket dan tes. Angket tersebut terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, angket tanggapan guru, serta angket tanggapan siswa terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, digunakan instrumen tes untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media tersebut. Untuk memastikan kesesuaian dan kualitas materi yang disajikan dalam media pembelajaran, lembar validasi dari ahli materi digunakan sebagai alat evaluasi. Melalui proses validasi ini, media replika PABERA dapat dievaluasi kelayakannya sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Model yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan. Model 4D adalah kerangka pengembangan alat pembelajaran yang menggunakan tahapan yang sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan peneliti dalam menyusun rancangan metodis. Setiap tahapan dalam model ini dirancang untuk membantu peneliti dalam mengembangkan produk edukatif pembelajaran langkah demi langkah, mulai dari proses analisis kebutuhan hingga tahap diseminasi produk. Pendekatan ini sering digunakan dalam

penelitian pengembangan media karena dapat menghasilkan produk pembelajaran yang memenuhi kriteria validitas, kemudahan penggunaan, dan efektivitas (Ayu et al., 2025).

Tahap pertama adalah definisi, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar yang berkaitan pada proses belajar IPAS dan pengetahuan tentang kekayaan budaya Indonesia. Pada tahap ini, dilakukan analisis awal untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran di kelas. Analisis ini dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru kelas untuk memahami berbagai masalah yang muncul selama proses pembelajaran, termasuk kebutuhan akan media pembelajaran yang memungkinkan siswa menguasai konsep secara lebih nyata. Lebih lanjut, tahap ini juga menganalisis karakteristik siswa, konsep yang relevan dengan topik materi, dan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tahap definisi ini memainkan peran penting dalam penelitian pengembangan, karena berfungsi untuk mengidentifikasi dan menentukan kebutuhan pembelajaran, yang nantinya akan menjadi dasar untuk merancang dan mengembangkan produk media pembelajaran (Puspita et al., 2025).

Tahap kedua penelitian ini adalah perancangan media yang akan dikembangkan dan diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam tahapan ini, peneliti mengembangkan desain media pembelajaran yang terinspirasi oleh konsep PABERA (Peta Keragaman Budaya), yang dirancang sebagai alat pembelajaran sains (IPAS) pada topik keragaman budaya Indonesia. Media tersebut dibuat dalam bentuk peta Indonesia, lengkap dengan penanda provinsi dan kartu budaya yang berisi berbagai informasi tentang kekayaan kebudayaan setiap daerah, seperti rumah tradisional, pakaian tradisional, alat musik tradisional, dan makanan khas daerah. Selain merancang komponen media pembelajaran, pada tahap ini peneliti juga menyusun berbagai alat penelitian yang diperlukan. Kegiatan ini meliputi pengembangan kerangka instrumen penelitian, pembuatan lembar validasi untuk para ahli, dan pengembangan pertanyaan evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa. Tahap perancangan ini bertujuan dengan maksud merancang alat bantu belajar sebagai kebutuhan murid (Sari et al., 2023).

Tahap ketiga dari penelitian ini adalah tahap pengembangan, yaitu proses mewujudkan media untuk menunjang pembelajaran berdasarkan rancangan sebelumnya, yakni dengan melibatkan pembuatan produk media pembelajaran berdasarkan desain yang telah direncanakan. Replika media PABERA kemudian dikembangkan berdasarkan desain yang telah ditetapkan, sebagai upaya menjamin kesesuaian media yang sudah mengalami perkembangan mengenai konsep dan tujuan dalam pembelajaran yang telah ditetapkan. Media yang dibuat terdiri dari peta Indonesia yang dilengkapi dengan kartu budaya berbasis magnet sehingga dapat ditempelkan pada peta sesuai dengan daerah asal budaya tersebut. Setelah media selesai, proses berikutnya mencakup validasi oleh para ahli materi dan media untuk menjamin bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan untuk diajarkan pada kegiatan belajar mengajar.

Tahapan penilaian tersebut dilaksanakan menggunakan instrumen penilaian berupa kuesioner yang mencakup berbagai indikator penilaian mengenai kesesuaian materi, tampilan media, dan kemudahan penggunaan media untuk pembelajaran. Dalam tahapan ini, Produk diuji dengan siswa sekolah dasar melalui tahapan ujicoba untuk mengevaluasi efektivitasnya. Pada skala kecil uji coba dilaksanakan pada sekelompok murid untuk memberikan pemahaman awal tentang standar media pembelajaran dan untuk mengidentifikasi kelemahan yang masih ada dalam media yang sedang dikembangkan. Setelah perbaikan dilakukan sesuai dengan hasil penilaian ujicoba pada skala kecil, sementara pada skala besar dilakukan pada seluruh siswa kelas IV guna memberikan

penilaian penggunaan media replika PABERA untuk mendorong pencapaian hasil belajar mengenai materi kekayaan budaya Indonesia. Tahap terakhir yakni diseminasi (penyebaran), pada tahap ini bertujuan memperkenalkan media pembelajaran replika PABERA (Peta Keberagaman Budaya) yang sudah dimodifikasi agar dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Media belajar sudah dinyatakan terpenuhi untuk diperkenalkan kepada guru sebagai fasilitator penggunaan media yang diimplementasikan dalam pelajaran IPAS di sekolah.

Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Hasil Penelitian ini difokuskan pada pengembangan alat bantu media belajar replika PABERA (Peta Budaya) menggunakan pendekatan *deep learning*. Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan pengembangan yang telah dilaksanakan. Setiap tahapan dijelaskan secara sistematis mulai dari proses perancangan media, pengujian kelayakan media melalui validasi ahli, hingga pengujian efektifitas media mendorong hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian juga dianalisis dan dibahas dengan mengaitkan teori pembelajaran serta temuan penelitian terdahulu yang relevan, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengembangan dan penerapan media pembelajaran replika PABERA dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Desain Media

Tahap ini yaitu tahap proses mendesain alat bantu media belajar, didasarkan pada hasil evaluasi kebutuhan dari tahapan sebelumnya. Proses ini mengembangkan rencana media pembelajaran selaras pada kebutuhan belajar dan karakteristik siswa. Berdasarkan hasil pengamatan dengan guru di kelas IV SD Wates 02 Kota Semarang, ditemukan bahwa pelajaran sains tentang keragaman budaya Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah. Lebih lanjut, proses pembelajaran cenderung terfokus hanya pada buku paket yang merupakan sumber utama kegiatan belajar mengajar. Hal ini menunjukkan jika alat bantu media belajar yang beragam dan inovatif belum terfasilitasi, maka dari itu diperlukan pengembangan media belajar yang inovatif dan interaktif memahami materi secara nyata.



Gambar 1 Desain Replika Peta PABERA 1

Kesulitan dialami siswa terutama terlihat ketika mereka diminta menyebutkan asal daerah dari suatu budaya, antara lain rumah adat, alat musik tradisional, makanan tradisional, dan pakaian adat. Hal tersebut disebabkan karena materi disampaikan secara abstrak tanpa didukung media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan persebaran budaya secara nyata. Oleh karena itu, dibutuhkan alat bantu pembelajaran yang dapat mendorong siswa mengenal materi dengan pengaplikasian yang lebih menarik. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merancang media pembelajaran Replika PABERA (Peta Keberagaman Budaya) yang berfungsi sebagai sarana untuk mengajarkan IPAS tentang kekayaan budaya yang ada di Indonesia.

Media ini dirancang dalam bentuk peta Indonesia tiga dimensi yang menampilkan wilayah provinsi secara jelas serta dilengkapi dengan titik penanda pada setiap wilayah. Titik penanda tersebut berfungsi sebagai tempat untuk menempelkan pion budaya sesuai dengan daerah asalnya. Selain papan peta utama, media Replika PABERA juga dilengkapi dengan beberapa komponen pendukung yaitu kartu pertanyaan (flashcard), lembar pengecekan jawaban berbahan MMT, serta buku panduan penggunaan media. Flashcard berisi pertanyaan yang berkaitan dengan budaya daerah di Indonesia. Siswa diminta membaca kartu pertanyaan, kemudian menjawab pertanyaan tersebut dengan menempelkan pion budaya pada wilayah provinsi yang sesuai pada papan peta. Setelah menempelkan pion budaya, siswa dapat melakukan pengecekan jawaban.

Kegiatan tersebut memungkinkan siswa untuk melakukan proses pembelajaran secara aktif melalui kegiatan eksplorasi dan pemecahan masalah. Peranan media pembelajaran yang memanfaatkan peta bisa mendorong partisipasi siswa pada kegiatan belajar mengajar. Siswa berkontribusi langsung dalam berbagai kegiatan belajar yang terkait pada penggunaan media tersebut, daripada hanya menerima informasi secara pasif. Melalui media peta, siswa dapat mengamati, mengenali, serta menghubungkan informasi sesuai topik materi dengan terstruktur.

Selain itu, proses pengembangan media pembelajaran juga mempertimbangkan beberapa aspek penting, seperti kejelasan penyajian materi, kualitas produk media, dan aspek kemenarikan visual. Media pembelajaran dirancang sistematis dalam menunjang siswa mengetahui topik materi secara lebih jelas dan mendorong antusiasme berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, sejalan pada temuan yang menunjukkan penelitian dengan adanya media belajar menarik dan interaktif akan mengoptimalkan kualitas kegiatan belajar mengajar pada jenjang sekolah dasar. Media yang dirancang menarik dan mudah digunakan dapat menunjang keterlibatan murid yang berkontribusi langsung pada kegiatan belajar diperoleh pembelajaran yang lebih efektif (Iswari et al., 2021).

Kelayakan Media

Setelah proses desain media pembelajaran replika PABERA (Peta Kekayaan Budaya) selesai, langkah selanjutnya adalah pengujian kelayakan produk. Pada tahap ini dilakukan untuk memastikan media belajar layak digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk siswa kelas IV, dengan penilaian melalui validator media, validator materi, uji coba produk dan respon dari guru dan siswa terkait penggunaan media ini.

Tabel 1 Hasil Analisis Data Kelayakan Ahli Materi

Penilaian	
Penilaian Skor Total	64
Persentase	90,625 %
Kriteria Penilaian	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian ahli materi, media pembelajaran Replika PABERA meraih skor total 64 atau 90,625%, yang tergolong sangat layak. Ahli materi merekomendasikan agar materi disertai contoh-contoh yang lebih dekat dengan pengalaman siswa, terutama mengenai kekayaan budaya di Kota Semarang. Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan perbaikan dengan menambahkan contoh budaya lokal pada bagian penyampaian materi dan kegiatan pembelajaran. Berikut hasil penilaian oleh Ahli Media

Tabel 2 Hasil Analisis Data Kelayakan Ahli Media

Penilaian	
Penilaian Skor Total	40
Persentase	92,5 %
Kriteria Penilaian	Sangat layak

Berdasarkan hasil penilaian pada ahli media menunjukkan bahwa Replika PABERA memperoleh skor total 40 dengan persentase 92,5% yang berada dalam kategori sangat sesuai. Validator menyarankan penyesuaian ukuran flashcard agar lebih proporsional dengan papan media serta penggunaan bahan kartu yang lebih tebal agar tidak mudah rusak saat digunakan berulang kali oleh murid. Selain penilaian dari para ahli, kelayakan media juga diperkuat oleh tanggapan guru dan siswa setelah media digunakan pada kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil angket tanggapan guru, diperoleh skor sebesar 53 dengan kriteria sangat baik. Hasil penilaian guru mengindikasikan bahwa media pembelajaran mudah dioperasikan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, tanggapan siswa mendapat skor 56 dari 56, yang dikategorikan sebagai sangat baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa menilai media replika PABERA memiliki daya tarik yang tinggi, mudah digunakan, serta memberikan manfaat dalam membantu mereka memahami materi mengenai keragaman budaya Indonesia secara lebih baik.

Keefektifan Media

Setelah media Replika PABERA dan perangkat pendukungnya dinyatakan layak digunakan, tahap selanjutnya adalah menguji keefektifan produk pada siswa khususnya kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Wates 02 Kota Semarang. Pada uji coba tahap ini, bertujuan untuk menentukan sejauh mana media yang dibuat berpotensi meningkatkan prestasi hasil pembelajaran tentang Kekayaan Budaya di Indonesia. Untuk mengukur pencapaian tersebut, digunakan instrumen berupa tes pembelajaran yang meliputi tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test), sehingga memungkinkan evaluasi kemajuan belajar siswa secara sistematis.

Sebelum diterapkan dalam penelitian, instrumen tes perlu melalui proses pengujian terlebih dahulu. Eksperimen dilakukan pada sampel siswa yang representatif, termasuk siswa dengan kemampuan tinggi, rata-rata, dan rendah. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa instrumen tes memiliki validitas yang tinggi dan mudah dipahami oleh semua siswa. Hasil tes kemudian diinterpretasikan untuk menilai dan memastikan tingkat validitas setiap pertanyaan yang diterapkan. Berikut tabel soal berdasarkan tingkat validitas soal :

Tabel 3 Hasil Validitas soal pada 28 siswa

Penilaian	
R Table	0,374
Jumlah Soal Valid	26
Jumlah Soal Tidak Valid	14

Berdasarkan hasil pengujian, analisis validitas dilakukan untuk menilai kesesuaian butir soal untuk digunakan dalam penelitian. Dari 40 pertanyaan yang diuji, 26 dianggap valid, sedangkan 14 tidak memenuhi kriteria validitas. Analisis juga menunjukkan bahwa pertanyaan-pertanyaan tersebut memiliki tingkat kejelasan yang baik. Selanjutnya, pertanyaan-pertanyaan yang memenuhi kriteria dianalisis lebih lanjut untuk menilai kualitas setiap pertanyaan. Langkah selanjutnya adalah menguji tingkat kesulitan dan kemampuan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Berikut tabel hasil data Uji daya beda soal dan uji kesukaran.

Tabel 4 Hasil Uji Kesukaran dan Uji Daya Pembeda Soal

Uji Kesukaran		Uji Daya Pembeda Soal	
Jumlah soal mudah	8	Jumlah soal sangat baik	7
Jumlah soal sedang	30	Jumlah soal baik	18
Jumlah soal sukar	2	Jumlah soal cukup	3

Berdasarkan Tabel 4, kualitas butir soal yang dikembangkan menunjukkan hasil yang memadai untuk digunakan sebagai instrumen pengukuran. Dari segi indeks kesukaran, sebagian besar soal termasuk dalam kategori sedang (30 soal), diikuti oleh 8 soal mudah, dan hanya 2 soal sulit. Temuan ini mengindikasikan tingkat kesulitan yang dimiliki oleh setiap soal tersebut sebanding dan sesuai dengan kemampuan siswa kelas IV.

Analisis daya pembeda juga memperlihatkan kualitas yang memuaskan, dengan 7 tingkat kesulitan pada butir-butir soal masuk kategori sangat baik. 18 butir soal kriteria baik, dan 1 butir soal tergolong cukup. Penemuan tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas soal dapat membedakan siswa yang sudah mengetahui materi dari siswa yang belum mengetahui materi. Dengan demikian, alat yang dirancang dinyatakan layak diterapkan untuk mengukur efektivitas penggunaan media replika PABERA dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan pengujian normalitas digunakan untuk menentukan data yang diperoleh dari pretest dan posttest memiliki distribusi yang normal. Berdasarkan pengujian normalitas, diperoleh bahwa skor *pretest* dan *posttest* memenuhi kriteria normal, sehingga dapat dilanjutkan dengan analisis statistik lebih lanjut.

Tabel 5 Hasil Uji T-Test

Deskriptive Statistics			
Nilai Pretest	45,714	Nilai Posttest	85,892
Paired T-test two tail 0006			
<i>Terdapat perbedaan karena nilai pada two tail melebihi 0,000</i>			

Hasil analisis pada uji t, terlihat bahwa skor *posttest* mengalami peningkatan dibandingkan skor *pretest*. Analisis lebih lanjut menunjukkan adanya perbedaan pada kegiatan pembelajaran siswa saat sebelum pemanfaatan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media replika PABERA. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Replika PABERA efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa pada skala uji coba, skor *posttest* lebih tinggi daripada skor *pretest*. Sehingga media Replika PABERA terbukti berhasil dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada skala kecil.

Tabel 6 Hasil Uji N-Gain

Deskriptive Statistics	
Skor Ideal	54,2957
N Gain Score	0,7347
N Gain Score (%)	73,470
Termasuk kategori tinggi karena > 0,7 dan Cukup Efektif	

Berdasarkan hasil analisis Rata-rata pada nilai N-Gain sebesar 0,71 (71%) diperoleh dari analisis data pretest dan posttest pada ujicoba pembelajaran, termasuk dalam kategori tinggi. Perbandingan skor pretest dan posttest menunjukkan peningkatan signifikan, dimana beberapa siswa yang awalnya memiliki skor di bawah 50 berhasil mencapai nilai di atas KKM pada posttest. Secara keseluruhan, pada hasil analisis penilaian N-Gain media replika PABERA ini terjadi peningkatan pencapaian belajar murid.

B. Pembahasan

Media replika PABERA dikembangkan melalui proses analisis kebutuhan, desain, pengembangan produk, dan pengujian penggunaannya dalam pembelajaran IPAS. Media ini dibuat dalam bentuk replika peta budaya Indonesia yang berisi informasi tentang pakaian tradisional, rumah tradisional, kuliner daerah, dan musik tradisional dari berbagai provinsi di Indonesia. Penyampaian materi melalui peta memungkinkan siswa untuk membangun hubungan langsung antara wilayah geografis dan keragaman budaya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan mudah dipahami. Desain media visual dan konkret juga. Hal ini sejalan pada pemikiran murid sekolah dasar. Penggunaan media berbasis peta dalam proses pembelajaran sangat menguntungkan bagi siswa untuk mengetahui materi keragaman budaya dengan lebih jelas karena informasi diberikan secara visual dan terstruktur (Adiwinata et al., 2024).

Pengembangan media pembelajaran ini juga mempertimbangkan prinsip pembelajaran bermakna yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses konstruksi pengetahuan. Media Replika PABERA tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana eksplorasi yang memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Keterlibatan ini menjadi penting karena dalam pembelajaran IPAS, siswa tidak cukup hanya menghafal informasi, melainkan perlu mengaitkan konsep dengan konteks kehidupan nyata agar pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.

Penggunaan media konkret seperti replika peta budaya selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa cenderung lebih mudah memahami konsep apabila disajikan dalam bentuk nyata dan dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, media Replika PABERA mampu menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dengan pengalaman belajar siswa. Dengan adanya visualisasi yang jelas dan interaktif, siswa dapat menghubungkan informasi budaya dengan wilayah geografis secara lebih sistematis, sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih kuat dan bertahan lama.

Pembelajaran yang memanfaatkan media ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Kondisi ini secara tidak langsung dapat meningkatkan perhatian dan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan kualitas hasil belajar. Pada Penelitian ini, menunjukkan bahwa media pembelajaran Replika PABERA (Peta Keberagaman Budaya) berbasis pendekatan deep learning yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Hal tersebut dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 90,625% dan validasi ahli media sebesar 92,5% dengan kategori

sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, penyajian informasi, serta kualitas tampilan media. Media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik sehingga siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran karena materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa (Rambe & Erika, 2025).

Penggunaan media visual dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar secara signifikan karena media tersebut mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kelayakan media Replika PABERA ditunjukkan melalui hasil validasi oleh para ahli serta respon fasilitator dan murid (Safira et al., 2025). Berdasarkan kajian tersebut, data ini menyatakan bahwa media dibuat bukan hanya valid secara teoritis serta dapat diterapkan secara praktis dalam proses pembelajaran.

Selain hasil validasi ahli, kelayakan media juga diperkuat oleh hasil tanggapan guru dan siswa setelah media digunakan dalam pembelajaran. Guru memberikan respon positif terhadap penggunaan media Replika PABERA karena media tersebut dinilai mudah digunakan dan membantu guru dalam menjelaskan materi tentang keragaman budaya Indonesia. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif (Annisa et al., 2025).

Respon positif juga ditunjukkan oleh siswa yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan menarik dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Media yang bersifat visual dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media digital dan audiovisual dalam pembelajaran di sekolah dasar terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran (Andalas et al., 2025). Aktivitas pembelajaran yang melibatkan penggunaan media ini juga mendorong berkembangnya keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa. Melalui kegiatan menjawab pertanyaan pada flashcard dan menempatkan pion budaya sesuai wilayahnya, siswa dilatih untuk menganalisis, menghubungkan informasi, serta mengambil keputusan berdasarkan pemahaman yang dimiliki.

Proses ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak hanya berada pada tingkat pengetahuan dasar, tetapi telah mengarah pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, interaksi siswa dengan media pembelajaran juga mendorong terjadinya pembelajaran kolaboratif. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa cenderung berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menentukan jawaban yang tepat. Proses diskusi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertukar pendapat, mengemukakan ide, serta memperkuat pemahaman melalui interaksi sosial. Pembelajaran yang bersifat kolaboratif seperti ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media Replika PABERA juga memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Variasi aktivitas yang diberikan melalui media ini mampu mengurangi kejenuhan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk

mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi ini menjadi salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Keefektifan media Replika PABERA terlihat dari peningkatan prestasi belajar siswa setelah media tersebut diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uji statistik, mengindikasikan adanya perubahan hasil belajar siswa pada penerapan media replika PABERA. Lebih lanjut, nilai *N-Gain* sebesar 0,71 termasuk dalam kategori tinggi, yang menyatakan bahwa penerapan media tersebut menghasilkan perkembangan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Pemanfaatan media peta budaya Indonesia secara signifikan dapat meningkatkan prestasi belajar sains pada murid (Laksana et al., 2024).

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan pada pernyataan mengenai penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik (Sinaga et al., 2024). Selain itu, hasil ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, di mana siswa lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman konkret dan visualisasi langsung. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Replika PABERA berbasis pendekatan *deep learning* memiliki potensi yang besar untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual seperti Replika PABERA dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi yang berkaitan dengan keragaman budaya Indonesia.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli materi, yang mencapai persentase 90,625% dan dari ahli media, yang mencapai persentase validasi 92,5%, mengkategorikannya sebagai sangat cocok. Lebih lanjut, respons guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran sangat positif, karena media tersebut dianggap menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa memahami materi tentang keragaman budaya Indonesia. Keefektifan media pembelajaran juga terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Replika PABERA dalam pembelajaran sains. Rata-rata skor pretest 45,71 meningkat menjadi 85,89 pada *posttest*. Analisis *N-Gain* menunjukkan skor 0,71, yang dianggap tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis pembelajaran mendalam dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif dan kontekstual dapat menjadi alternatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sains di sekolah dasar.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, karena hanya melibatkan satu kelas dengan 28 siswa dan penggunaan media terbatas pada satu topik pembelajaran. Sehingga dalam penelitian selanjutnya, direkomendasikan untuk memperluas cakupan eksperimen ke sekolah-sekolah yang berbeda, mencakup mata pelajaran yang berbeda, dan mengembangkan media pembelajaran terintegrasi dengan teknologi digital agar lebih

inovatif dan responsif terhadap kemajuan pembelajaran. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasihnya kepada SD Negeri Wates 02, Kota Semarang, dan para guru kelas yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan ini.

Daftar Pustaka

- Adini, E. Y., Hasanah, N., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 1–7.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.386>
- Adiwinata, I. M. W., I Wayan Sujana, & I Wayan Wiarta. (2024). Media Peta Digital Berbasis Inquiry Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Materi Keberagaman Budaya Pada Siswa Kelas IV. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(1), 32–40.
<https://doi.org/10.23887/mpi.v5i1.74892>
- Andalas, D., Adrias, & Fitria, Y. (2025). *Meta Analisis Efektifitas Penggunaan Media Digital, Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 4(1), 1–19.
- Annisa, R., Ramadani, F., & Haliq, A. (2025). Inovasi Pembelajaran Dengan Media Visual : *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 379–389.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25092>
- Ayu, C. D., Unifah, I., Diaulia, S. N., Nisa, S. C., Rahayu, S. M., & Nugraha, R. G. (2025). Pengembangan Media Perpustakaan Mini Budaya Dan LKPD Peta Budaya Untuk Pembelajaran IPS Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6(4), 28–35.
<https://doi.org/10.47827/jer.v6i4.1740>
- Cholifatunisa, A., Aulia, L., Marlina, N., Iskandar, S., Pedagogik, J., & Dasar, P. (2025). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dengan Pendekatan Deep Learning Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 12(1), 128–126. <https://doi.org/10.17509/jppd.v12i1.84240>
- Guslinda, Munjiatun, Kartika Sari, I., & Alifarani, A. (2025). Development of Teaching Materials Based on Melayu Culture IPAS Learning in Elementary Schools. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 9(2), 259–270.
<https://doi.org/10.33578/pjr.v9i2.10116>
- 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>
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital PPKn Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2).
- Laksana, R. B., Puspita, A. E., & Nuranisa. (2024). Pengaruh Media Peta Budaya Indonesia Terhadap Hasil Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary Education Journal*, 4(3), 341–345. <https://doi.org/10.36636/primed.v4i3.4579>
- Lusia, K., Gunawan, P., Rizkya, R., Sugiharto, A., Wulandari, M., Octavia, R., Widiyanah, I., Pendidikan, M., & Surabaya, U. N. (2025). Implementasi Manajemen Kurikulum Deep Learning di SDN Karah I / 411 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 38467–38473.

- Musyaffa, Fadhil, I., & Barokah, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (Si Budi) Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13351>
- Nafi'ah, J., & Faruq, D. J. (2025). Conceptualizing Deep Learning Approach in Primary Education: Integrating Mindful, Meaningful, and Joyful. *Journal of Educational Research and Practice*, 3(2), 225. <https://doi.org/10.70376/jerp.v3i2.384>
- Nurhalisa, S., Ma'rufi, M., & Baharuddin, M. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah. *Jurnal Literasi Digital*, 1(3), 192–202. <https://doi.org/10.54065/jld.1.3.2021.63>
- Puspita, L., Rozi, F., & Subali, B. (2025). Interaktif Learning Innovations To Build Student Learning Activity: A Literature Review 2020-2025. *MORFAI Journal : Multidisciplinary Output Research For Actual and International*, 6(1), 74–83. <https://doi.org/10.54443/morfai.v6i1.4643>
- Putra, D. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Kartun 3D. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 88–93. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.17>
- Qurrotaini, L., & Putri, D. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran “MAPENA” Mainan Peta Anak Pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Holistika*, 7(2), 131. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.2.131-137>
- Rahayu A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rambe, J. A., & Erika. (2025). The Use of Learning Media to Improve Student Learning Outcomes at Elementary Schools. *Journal Of Education*, 5(1), 681–692.
- Safira, F., Izza, M., Silvana, R. M., & Hardianyah, F. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Visual (Gambar) Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *380-389*, 10(4), 306–312.
- Safitri, Y., & Jupriyanto. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 84–96. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i2.2849>
- Salamun, F., Basri, A., & Nurainun. (2025). Pengembangan Media Replika Peta Keberagaman Budaya Indonesia Di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 17 Talamuta. *ELEMENTARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(3), 621–632.
- Sari, Y. P., Putra, M. J., & Sunedi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Pataya (Peta Budaya) Pada Pembelajaran Ips Kelas IV Sd Negeri 96 Palembang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 300–313. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1925>
- Sinaga, W. tantri M., Sihombing, L. N., & Napitupulu, R. P. (2024). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1804–1812.
- Triana, S., & Amini, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Articulate Storyline di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21691–21696.