

**LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS PENGGUNAAN MEDIA PETA
SUKU & KULINER INDONESIA (META SUKI) UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA TENTANG KEBERAGAMAN BUDAYA
DI KELAS IV SD**

Elsa Febrina Harahap¹, Asrar Aspia Manurung², Lydia Doris Fransiska Simare-
mare³

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Sumatera Utara

Elsafebrinahrp01@gmail.com, asraraspia@umsu.ac.id,
lydiasimaremare39@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

This classroom action research aims to improve students' understanding of cultural diversity in Indonesia, particularly regarding ethnic groups and culinary traditions, through the use of the Indonesian Ethnic and Culinary Map Media (META SUKI). The study was conducted in two cycles with fourth-grade students of SD Negeri 065853 Medan. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected using tests, observations, and documentation. The results showed a significant increase in student learning outcomes. The average score increased from 57.25 in the pre-test to 70.25 in the first cycle post-test, and further to 78.75 in the second cycle post-test. The percentage of students achieving the minimum passing grade (KKM) improved from 30% to 80%. These findings indicate that the use of META SUKI media effectively enhances students' cognitive understanding, engagement, and motivation in learning about Indonesia's cultural richness. The media also supports multisensory learning and fosters collaboration and active participation among students.

Keywords: Cultural Diversity, Learning Media, Ethnic Groups

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan di kelas VIII SMP Negeri 1 Padang Bolak Julu. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model TGT dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai posttest siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas

kontrol. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar, Pembelajaran Kooperatif

A. Pendahuluan

Indonesia adalah negara kepulauan yang kaya akan keragaman budaya, suku, bahasa, dan agama. Dengan lebih dari 300 suku yang tersebar di ribuan pulau, Indonesia memiliki warisan budaya yang sangat beragam. Setiap suku di Indonesia memiliki ciri khas yang unik, mulai dari adat istiadat, tradisi, bahasa, hingga kearifan lokal. Keberagaman ini tidak hanya menjadi kekayaan budaya, tetapi juga menciptakan tantangan dalam menjaga persatuan dan kesatuan bangsa (Polhaupessy, 2025). Di era globalisasi ini, sangat penting bagi para pendidik untuk berperan dalam mengajarkan siswa-siswi sekolah dasar tentang pentingnya keragaman budaya dan nilai-nilai kearifan lokal. Hal ini dikarenakan kebudayaan Indonesia memiliki variasi dan jenis yang beraneka ragam dengan keunikannya masing-masing. Keberagaman tersebut salah satunya dapat dilihat pada suku dan

kulinernya. Keberagaman suku dan kuliner di Indonesia merupakan salah satu kekayaan budaya yang patut dikenali dan dipelajari.

Pembelajaran tentang keragaman budaya dapat membuka keragaman bahasa, adat, seni hingga nilai-nilai yang ada di Indonesia maupun dunia. Selain itu mengenalkan budaya lain juga membantu anak memahami dan menghargai perbedaan, yang pada gilirannya dapat mencegah sikap diskriminasi atau stereotip yang sering muncul akibat kurangnya pemahaman. Di sekolah dasar, saat karakter dan sikap anak-anak sedang dibentuk, pengenalan budaya yang beragam menjadi sarana yang efektif dalam membangun masyarakat yang harmonis dan inklusif dimasa depan. Dalam dunia pendidikan adanya keragaman budaya, termasuk pada sekolah dasar yang didalamnya terdapat pendidik dan peserta didik yang dituntut peka dalam lingkungan sekitar. Dari keragaman budaya

munculah berbagai aspek perbedaan yang menjadi ciri khas di tiap daerah peserta didik. Dari daerah asal peserta didik masing-masing membawa kebudayaan daerah yang berbeda dalam lingkungan sekolah (Saputra, 2025).

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Harahap, 2023). Menurut Gunawan dan Asni (2019). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar

mengajar dapat menginspirasi dan memotivasi kegiatan belajar, menumbuhkan minat dan keinginan baru, bahkan berdampak psikologis pada siswa. Keefektifan penyampaian pesan dan bahan pelajaran pada saat itu akan sangat meningkat dengan penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi guru. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam pengenalan suku dan kuliner yang ada di Indonesia.

Namun, sering kali metode pengajaran yang digunakan kurang mampu menarik minat siswa dan membuat mereka kurang memahami dengan baik konsep keberagaman suku dan makanan khas yang ada di Indonesia karena kurangnya penggunaan media yang dapat mendorong rasa ingin tahu mereka terhadap keberagaman tersebut. Banyak siswa yang kesulitan memahami materi ini salah satu penyebabnya adalah kurangnya penggunaan media atau alat peraga yang dapat mempermudah pemahaman siswa, sehingga materi cenderung abstrak dan membosankan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat memberikan manfaat positif

dalam pembelajaran IPS, khususnya materi keragaman budaya Indonesia pada suku dan kulinernya.

Seperti yang ditemukan di kelas IV Sekolah SD N 065853 berdasarkan hasil pra-test yang diberikan 14 dari 20 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM 75. Saat menjawab pertanyaan siswa terlihat kesulitan dan sering bertanya terkait suku dan makanan khas mereka sulit mengidentifikasi suku yang ada di Sumatera beserta makanan khasnya. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang variatif hanya buku pegangan siswa yang berisi gambar beserta penjelasannya, yang mana media ini lebih menekankan persepsi indera mata saja. Selain itu metode yang digunakan bersifat konvensional atau disebut juga dengan metode ceramah, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan, siswa jadi kurang antusias mengikuti pembelajaran mereka bahkan asyik dengan kegiatan masing-masing sehingga apa yang disampaikan oleh guru hanya sebatas didengar namun tidak diingat oleh siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut penggunaan Media Peta Suku & Kuliner Indonesia (META

SUKI) dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. media peta dapat menjadi solusi pada masalah ini, karena siswa dapat melihat secara visual distribusi suku-suku dan kuliner khas di berbagai daerah di Indonesia. Hal tersebut dibuktikan oleh Uus Yusmantara dalam jurnalnya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Peta Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V (Lima) Sekolah Dasar yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa setelah penggunaan media peta

Dengan demikian penggunaan media peta dalam pembelajaran bisa menjadi solusi dalam masalah ini. Melalui media META SUKI ini siswa diharapkan mampu mengetahui keberagaman suku dan kuliner di setiap provinsi yang ada di Indonesia. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar sambil bermain diharapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik dan efektif. Dengan demikian peneliti melakukan Penelitian tindakan kelas dengan judul "*Penggunaan Media Peta Suku & Kuliner Indonesia (META SUKI) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang*

Keberagaman Budaya Di Kelas IV SD”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research* merupakan penelitian yang dilaksanakan guru dalam bentuk tindakan tertentu untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa (Rustiyarso, 2020: 14). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang keberagaman budaya Indoensia pada siswa kelas IV SD melalui penggunaan Media Peta Suku & Kuliner Indonesia (META SUKI) Penelitian tindakan kelas dipilih karena sesuai dengan karakteristik permasalahan yang terjadi di dalam kelas dan melibatkan guru secara aktif dalam merancang, melaksanakan, serta merefleksi tindakan pembelajaran. Peneliti merancang penelitian, merencanakan tindakan, melakukan tindakan, observasi, refleksi, dan melaporkan penelitian

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tes yang dilakukan pada pra siklus ini berupa 10 soal tes tertulis dalam bentuk pilihan berganda.

Setelah dilakukan tahap pra siklus kemudian peneliti melakukan analisis data dari hasil tes evaluasi tersebut, berikut hasilnya:

Tabel 1. Hasil Penilaian Pra-siklus

No	Hasil Belajar	Tuntas	Tidak Tuntas
1	75	✓	
2	50		✓
3	45		✓
4	55		✓
5	55		✓
6	30		✓
7	50		✓
8	70		✓
9	60		✓
10	75	✓	
11	75	✓	
12	75	✓	
13	55		✓
14	60		✓
15	50		✓
16	35		✓
17	50		✓
18	75	✓	
19	30		✓

20	75	✓	
Total rata-rata			57,25

Hasil tes di atas menunjukkan adanya kesulitan yang dihadapi siswa dalam menjawab pertanyaan pre-test yang diberikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar yang diperoleh peserta didik hanya 6 dari 20 siswa berada dipersentase 30% saja yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan selebihnya sebanyak 14 orang siswa yang berkisar di persentase 70% memperoleh nilai dibawah KKM. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep keberagaman budaya di Indonesia terlebih dalam memahami keberagaman suku dan kuliner Indonesia. Ketidaktuntasan ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual.

Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan post-test untuk mengevaluasi pemahaman mereka. Adapun hasil penelitian yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan pada siklus I yaitu hasil analisis post test keberagaman budaya di Indonesia ditinjau dari suku dan kulinernya sebagai berikut :

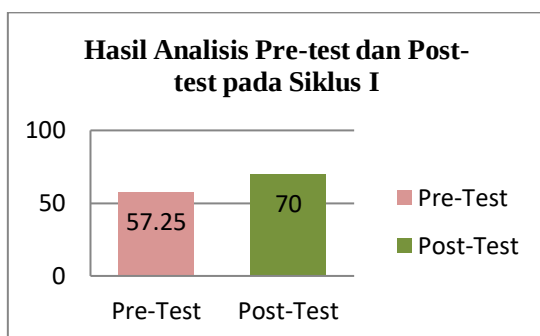
Tabel 2. Hasil Post-test Siklus I

No	Hasil Belajar	Tuntas	Tidak Tuntas
1	75	✓	
2	75	✓	
3	50		✓
4	65		✓
5	60		✓
6	50		✓
7	65		✓
8	75	✓	
9	85	✓	
10	90	✓	
11	80	✓	
12	85	✓	
13	70		✓
14	75	✓	
15	60		✓
16	55		✓
17	70		✓
18	80	✓	
19	50		✓
20	90	✓	
Total rata-rata		70, 25	

Tabel 3. Hasil Analisis Pre-test dan Post-test pada Siklus I

Keterangan	Nilai
Rata-rata pre-test	57,25
Rata-rata post-test	70

Peningkatan rata-rata nilai	12,75
Siswa mencapai KKM (≥ 75)	10 dari 20 siswa (50%)



Gambar 1. Hasil Analisis Pre-test dan Post-Test pada Siklus I

Pada tabel 4.3 dapat dilihat bahwa peserta didik yang mencapai KKM hanya sebanyak 10 orang dengan persentase sebesar 50%. Peserta didik yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 10 orang dengan persentase 50% dengan kategori "Sangat Rendah". Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini perlu dilanjutkan ke siklus II karena jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM di kelas tersebut masih sangat rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan yang sekurang-kurangnya 75%.

. Sama seperti siklus I, kegiatan diawali dengan pre-test, diikuti pembelajaran menggunakan media, diskusi kelompok, dan ditutup dengan

post-test. Observasi kembali dilakukan untuk mencatat keterlibatan dan aktivitas siswa. Berdasarkan post test pada siklus II memperoleh hasil pada tabel 4.4 sebagai berikut ini:

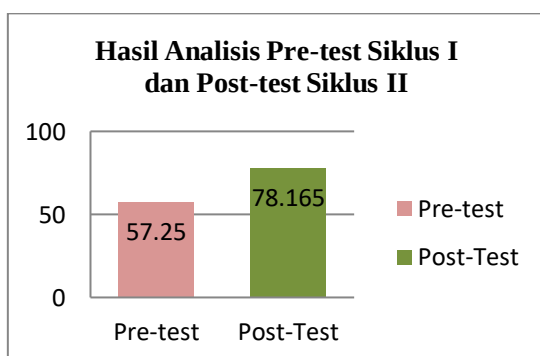
Tabel 4. Hasil Post tes Siklus II

No	Posttest	Tuntas	Tidak Tuntas
1	90	✓	
2	85	✓	
3	50		✓
4	80	✓	
5	80	✓	
6	50		✓
7	75	✓	
8	85	✓	
9	90	✓	
10	95	✓	
11	95	✓	
12	90	✓	
13	80	✓	
14	80	✓	
15	75	✓	
16	70		✓
17	80	✓	
18	80	✓	

19	50		✓
20	95	✓	
Total rata-rata		78,75	

Tabel 5. Hasil Analisis Pre-test Siklus I dan Post-test Siklus II

Keterangan	Nilai
Rata-rata pre-test	57,25
Rata-rata post-test	78, 75
Peningkatan rata-rata nilai	20,91
Siswa mencapai KKM (≥ 75)	16 dari 20 siswa (80%)



Gambar 2. Hasil Analisis Pre-test Siklus I dan Post-test Siklus II

Berdasarkan hasil penyajian dan analisis data yang telah diuraikan di atas terlihat bahwa hasil tes belajar peserta didik pada siklus II menunjukkan peningkatan ketuntasan menjadi 80% dengan kategori “Baik”. Target klasikal tercapai pada siklus ini. Refleksi menunjukkan bahwa pembelajaran

menggunakan Media Peta Suku & Kuliner Indonesia (META SUKI) berhasil meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran yang diterapkan pada siklus II dianggap efektif, dan penelitian dapat dihentikan pada siklus II karena indikator keberhasilan telah tercapai.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman Keberagaman budaya Indonesia ditinjau dari suku dan kuliner pada siswa kelas IV SD Negeri 065853 Medan. Melalui penerapan Media Peta Suku & Kuliner Indonesia (META SUKI). Pembelajaran dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil dari dua siklus yang telah dilaksanakan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, baik dari segi kemampuan kognitif, aktivitas siswa dalam pembelajaran, maupun dari segi efektivitas penggunaan media. Hasil belajar siswa yang diukur melalui pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang cukup berarti dari siklus I ke siklus II.

Pada siklus I, nilai rata-rata pre-test siswa adalah 57,25, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 70,25.

Kenaikan sebesar 13 poin ini mencerminkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual PPT telah memberikan dampak positif, meskipun belum mencapai target ketuntasan klasikal minimal yaitu 75%. Hanya 10 dari 20 siswa (50%) yang mencapai nilai di atas KKM (75).

Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan, hasil belajar pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik. Nilai rata-rata post-test menjadi 78,75. Artinya terjadi peningkatan sebesar 21,5 poin. Lebih dari itu, jumlah siswa yang mencapai nilai KKM meningkat menjadi 16 dari 20 siswa dengan demikian persentase siswa yang lulus KKM 75 sebanyak 80% dan masuk dalam kategori “Baik”, yang berarti target ketuntasan klasikal telah tercapai.

Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis media konkret, Media Peta Suku & Kuliner Indonesia (META SUKI) sangat membantu siswa dalam memahami konsep Kekayaan Budaya Indonesia, seperti suku dan jenis makanan khas tiap provinsi. Siswa

tidak hanya mendengarkan materi dari guru tapi ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran memainkan media META SUKI. Selain, membantu siswa dalam memahami materi dan lokasi setiap suku dan kuliner berasal, media ini juga bisa menjadi alat bagi siswa berkolaborasi dalam memecahkan masalah. Selain peningkatan hasil belajar secara kognitif, terdapat pula peningkatan dalam aspek afektif dan psikomotorik siswa, yang diukur melalui observasi aktivitas selama pembelajaran. Aktivitas siswa meningkat karena media yang digunakan mendorong keterlibatan multisensorik (penglihatan, sentuhan, gerakan), yang sangat penting bagi anak-anak usia sekolah dasar Media Peta Suku & Kuliner Indonesia (META SUKI) memungkinkan siswa untuk bergerak dan bermain secara kelompok dalam memainkan media ini, sehingga keterlibatan mereka menjadi lebih nyata dan bermakna. Peningkatan aktivitas ini juga menunjukkan bahwa siswa mengalami kenaikan dalam motivasi belajar. Mereka tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, serta saling membantu dalam menjawab setiap pertanyaan yang

ada dalam media META SUKI secara kolaboratif. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus di kelas V SD Negeri 065853 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Peta Suku & Kuliner Indonesia (META SUKI) secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman konsep keberagaman budaya Indonesia. Adapun simpulan secara rinci adalah sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Siswa (Aspek Kognitif):

Penggunaan media puzzle dan Media Peta Suku & Kuliner Indonesia (META SUKI) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai post-test siswa meningkat dari 70 pada siklus I menjadi 78,75 pada siklus II. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat dari 10 siswa dengan persentase 50% pada siklus I menjadi

16 siswa dengan persentase 80% dengan kategori persentase ketuntasan siswa “Baik” pada siklus II.

2. Efektivitas Media Pembelajaran:

Media puzzle dan Media Peta Suku & Kuliner Indonesia (META SUKI) memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Melalui aktivitas bermain dan belajar. Siswa mampu memahami Kekayaan Budaya Indonesia yang ditinjau dari suku dan kuliner. Penggunaan media ini juga mendukung gaya belajar visual dan kinestetik yang umum pada anak-anak usia sekolah dasar.

3. Ketercapaian Indikator Keberhasilan:

Semua indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini tercapai, baik dari aspek kognitif (rata-rata nilai, ketuntasan klasikal, gain score), maupun dari aspek afektif dan psikomotorik (aktivitas siswa, penggunaan media, antusiasme). Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan efektif dan layak direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A N.dkk. (20124). *Peran Kuliner Tradisional Nusantara dalam Memengaruhi Kegiatan Ekonomidan Bahasa Indonesia*.8(2). Jurnal Pendidikan Tambusai
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*.Yogyakarta : Gava Media
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Gainau, Maryam B. (2016). *Pengantar Metode Penelitian*. Sentani : PT.Kanisius
- Gunawan dan Ritonga, Asnil A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan : PT.Raja Grafindo Persada.
- Hakim, I. N., & Hamidah, S. (2022). Peran Kuliner Tradisional dalam Mendukung Pemajuan Kebudayaan di Destinasi Pariwisata Prioritas Yogyakarta. *Mozaik Humaniora*, 21(2), 193–208. <https://doi.org/10.20473/mozai.k.v21i2.29444> Harsana, Minta, Triwidayati, M. (2020). Kata Kunci:Wisata Kuliner, Makanan Tradisional 1 2. Universitas Negeri Yogyakarta, Vol 15 No., 1–24.
- Hakimah, N.dkk. (2024). *Media PembelajaranIPAS Materi Keberagaman Budaya yang Dikaitkan dengan Nilai0Nilai Kearifan Lokal di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Rivew*.9(4). Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Iswari, Hany T. dkk.(2021). *Studi Literatur: Peta Sebagai Media Pembelajaran Keberagaman Budaya Indonesia*.8 (1). - PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Magdalena, Ina. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Sukabumi : CV. Jejak
- Maidah, N. 2019. *Penggunaan Media Manipulatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Di Raudlatul Athfal Al Musthofa Mlokorejo Puger Jember Tahun Pelajaran 2019/2020*. Jember.
- Ningrum, Siti S.dkk. (2022). *Penggunaan Media Peta dalam Membantu Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 5 Sd pada Materi Kondisi Geografis Indonesia*. 9(3). PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Nurfadhillah,dkk. (2021). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri KOHOD III*, 3(2). Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial

- Polhaupessy, Djenap Z.dkk.(2025). *Keunikan Suku di Indonesia dalam Mempersatukan Bangsa ditengah Perbedaan Budaya*. 3 (1). Journal of Creative Student Research
- Pratiwi, T. M. dan Mellani, R. I. 2018. *"Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa"*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 3(2), 2656-5491:
- Rasiman,I. Dkk (2020).*Pemanfaatan Meia Peta dalam Pembelajaran IPS Kelas V di MI Al-Muniroh 1 Ujung Pangkah*,1(1). JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School
- Roza, Yanti M, dkk. *Identitas Budaya dan Sosial Pada Makanan Khas Daerah: Tinjauan Terhadap Perilaku Konsumsi Masyarakat Muslim Pada Bulan Ramadhan di Indonesia*.4(2). KOMITMEN: Jurnal Ilmiah Manajemen
- Rustiyarso, dan Tri Wijaya. 2020. *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Noktah.
- Saputra, A. Dkk. (2025). *Pentingnya Mengenalkan Keberagaman Budaya di Sekolah Dasar*. 11 (1). PEDAGOGI: Jurnal Ilmiah Pendidikan
- Sanjaya. (2013). *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: KENCANA
- S, Uus Yusmantara. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Peta dalam Pembelajaran IPS Terhadap Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V (Lima) Sekolah Dasar*. 5(1.)Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru
- Sugiyono. (2018). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. (2018). *Media Pembelajaran dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (edisi ke-4).Bandung :Alfabeta
- Suparno, P. 2012. *Teori Piaget tentang Perkembangan Kogniti*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sutisna, I. 2020. *Statistika penelitian*. Universitas Negeri Gorontalo, 1(1), 1-15.
- Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Tarigan, J. E., & Siregar, H. T. 2022. *Perbaikan Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Media Konkret Pada Materi Jenis-Jenis Daun Di Kelas Iv Sd Negeri 068007 Medan Tuntungan*. 6(1). Jurnal Curere.
- Utami, S. (2018). *Kuliner sebagai identitas budaya: Perspektif komunikasi lintas budaya*. CoverAge: Journal of Strategic Communication, 8(2), 36-44.
- Milawati, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

Pulungan, K dan Dafit, F.(2023).
Media Mainan Peta Anak Untuk
Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
9 (4). Jurnal Educatio.

Wahab Abdul, dkk, 2021. Media
Pembelajaran Matematika.
Pidie: Yayasan
Penerbit:Muhammad Zaini.

Windiyani, Tustiyana. (2016).
Penggunaan Media Peta Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar
Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas
V. 8(1). Pedagogia