

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR PATAYA (PETA BUDAYA) PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD NEGERI 96 PALEMBANG

Yulia Permata Sari¹, M. Juliansyah Putra², Sunedi³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang
ypermatasari19@gmail.com¹, juliyanasyah@univpgri-Palembang.ac.id²,
sunedi.sudirman@gmail.com³,

ABSTRACT

Based on the problems at SD Negeri 96 Palembang, the lack of use of social studies learning media makes it difficult for students to understand the material of theme 7 subtheme 2 Indahnya ethnic and religious diversity in my country. This study aims to produce learning media miniature pataya (cultural map) that is valid, practical and potential effects. The type of research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. Based on the analysis of the needs of student learning outcomes, it is known that out of 26 students only 3 students have not reached the KKM score while the other 3 students are still below the kkm so that there are students who still do not understand the Beautiful Material of ethnic and religious diversity in my country. Development of Learning Media Miniature Pataya (Cultural Map) in Social Studies class IV SD Negeri 96 Palembang has produced learning media products that have been declared valid by media, material and language experts. The results of the Miniature Pataya media research were declared valid with an average result of 86.45% with the category "very valid" student response questionnaire of 97.72% in the one to one test and 96.14% in the small group, each of these tests got the category "very practical". The test results obtained by students have an average of 8.15% with the category "very effective". So it can be concluded that in the development research of Miniature pataya in social studies learning class IV SD Negeri 96 Palembang there is validity, practicality and effectiveness.

Keywords: Media, Miniature Pataya, social studies learning.

ABSTRAK

Berdasarkan permasalahan di SD Negeri 96 Palembang, kurangnya penggunaan media pembelajaran IPS sehingga siswa sulit memahami materi tema 7 subtema 2 Indahnya keragaman suku dan agama di negeriku. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran miniatur pataya (peta budaya) yang valid, praktis dan efek potensial. Adapun jenis metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Berdasarkan analisis kebutuhan hasil belajar siswa diketahui bahwa dari 26 siswa hanya 3 siswa belum mencapai nilai KKM sedangkan 3 siswa lainnya masih dibawah kkm sehingga terdapat siswa yang masih belum memahami materi indahnya keragaman suku dan agama di negeriku. Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Pataya (Peta Budaya) pada Pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 96 Palembang telah menghasilkan hasil produk media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh ahli media, materi dan bahasa. Hasil penelitian media miniatur Pataya dinyatakan valid dengan hasil rata-rata 86,45% dengan kategori "sangat valid" angket respon siswa sebesar 97,72% pada uji one to one dan 96,14% pada small group, masing-

masing uji tersebut mendapatkan Kategori “sangat praktis”. Hasil tes yang diperoleh oleh siswa memiliki rata-rata 8,15% dengan kategori “sangat efektif”. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian pengembangan miniatur pataya pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 96 Palembang ini adanya kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Kata Kunci: Media, Miniatur Pataya, Ilmu Pengetahuan Sosial.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu upaya permulaan dan agenda untuk menciptakan situasi dalam menelaah dan membimbing yang menyenangkan supaya peserta didik secara antusias dalam mengembangkan kapasitas dirinya untuk memiliki otoritas spiritual keagamaan, pengendalian diri, personalitas, intelek, adab yang baik serta kapasitas diperlukan dirinya dan populasi (Pristiwanti, Desi; dkk, 2022, p. 7915). Adapun tujuan pendidikan ini untuk memaparkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman beragama kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti yang baik, konstruktif, cendekia, tangkas, imajinatif, independen dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Seorang pengajar harus lah memiliki ide, kreatif, inovatif sehingga dapat menghasilkan inovasi belajar (Martin, Rudi; dkk, 2022, p. 127).

Inovasi dalam Pendidikan ialah transformasi pembaruan serta secara

alamiah diupayakan menumbuhkan kompetensi demi mencapai tujuan tertentu dalam Pendidikan (Haq, 2023, p. 50). Dari inovasi tersebut dapat kita tarik kesimpulan bahwa pendidikan ini terfokus pada peserta didik sekolah dasar yang bisa dikatakan awal mereka dalam menempuh pendidikan formal untuk menunjang pemahaman lebih dalam pembelajaran, diperlukan adanya media menyenangkan, bermakna bagi anak di jenjang SD yaitu bermain & belajar (AD et al., 2023).

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran diartikan pendukung siswa dan pendidik untuk memberikan kemudahan menyalurkan pembelajaran, sehingga anak sekolah dapat memahami materi yang pendidik berikan, terutama pada materi pelajaran yang sulit di pahami seperti pada pelajaran IPS. Ada banyak sekali pembelajaran yang terdapat dalam dunia Pendidikan salah satunya adalah pembelajaran IPS, Pembelajaran IPS adalah

pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa ilmu-ilmu sosial menjadi lebih sederhana sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik (Heryani, Ani dkk, 2022, p. 19). Namun ada kalanya seiring perkembangan zaman pembelajaran yang dibuat lebih sederhana tidak mampu membuat peserta didik memahami pembelajaran tersebut hanya cara penyampaian nya saja namun kejenuhan dan terlalu banyaknya metode ceramah sehingga materi yang disampaikan sulit dipahami (Lian, Bukman, 2022).

Dengan begitu untuk membuktikan bahwa pembelajaran IPS itu tidak sulit dan membosankan yang dipikirkan maka dengan begitu media menarik untuk dikembangkan. Dengan begitu peneliti mengumpulkan berbagai informasi berisikan pengembangan yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran dan beberapa jurnal dan buku mengungkapkan bahwa Miniatur Pataya salah satu media yang layak digunakan menarik perhatian siswa. Peta Budaya ialah benda tiruan pulau, tak hanya menampilkan rupa & stuktur akan tetapi juga menampilkan pesan berisikan tentang keberagaman

budaya di berbagai daerah (Megawati, 2021, p. 52).

Berdasarkan hasil observasi pada bulan Januari 2023, pada SD Negeri 96 Palembang, guru menyatakan bahwa belum optimalnya hasil belajar siswa, media pembelajaran tidak bervariasi terutama dalam ranah kognitif di muatan pembelajaran IPS hal tersebut dibuktikan dengan nilai-nilai harian pada nilai semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 dari 34 siswa hanya 24 siswa yang mencapai KKM dengan nilai 71-80 dan 10 orang siswa yang nilai nya memasuki kategori rendah dibawah KKM. Indikator permasalahannya yaitu kurangnya kemampuan dalam memahami materi pembelajaran. Dalam proses ditemukan pada pembelajaran berlangsung peserta didik tidak bersungguh-sungguh, media pembelajaran kurang bervariasi, adapun faktor-faktor penyebab permasalahan diatas yaitu kurangnya penggunaan alat peraga harus diperhatikan pendidik supaya murid tidak pasif belajar IPS adalah mampu memilih media serta model yang cocok dengan anak didik pada pembelajaran supaya murid bisa tertarik dan termotivasi untuk condong ke aktif dalam belajar yang tidak akan terfokus ke pengajarnya.

Berdasarkan analisis kebutuhan dari peneliti sebelumnya terdapat kekurangan dalam Pataya, diantaranya pembelajaran media pembelajaran masih terbatas pada buku tematik dan media yang digunakan masih berbentuk 2D makadari itu masih belum dapat diperagakan secara menyeluruh, kelebihan Pataya dari penelitian sebelumnya dapat meningkatkan menarik simpati murid dengan mengetahui budaya dengan membuat inovasi terbaru, membantu pendidik menyampaikan pembelajaran dengan mudah yang telah dilengkapi dengan media miniatur Pataya dan tongkat budaya, serta dapat menanamkan rasa kecintaan terhadap bangsa serta toleransi terhadap ketidaksamaan budaya diberbagai daerah (Lian & Putra, 2022).

Berdasarkan permasalahan ini peneliti memilih media pembelajaran yang cocok untuk digunakan pada pembelajaran IPS kelas IV, yaitu dengan menggunakan media Miniatur Pataya dikarekan peneliti ingin mengetahui penelitian penggunaan media Miniatur Pataya dalam proses pembelajaran yang berlangsung dikelas, kemudian hasil dari penggunaan tersebut peneliti mendapatkan data bahwa media

Miniatur Pataya valid, praktis dan efek potensial terhadap pembelajaran IPS pada kelas IV dengan alasan penggunaan media Miniatur Pataya ini diterapkan di kelas IV mempunyai permasalahan dalam pelajaran IPS dikarenakan peserta didik berpendapat pelajaran IPS itu sukar untuk dipahami, siswa juga beranggapan bahwa pembelajaran IPS itu membosankan sehingga siswa tidak minat dalam pelajaran IPS.

Pada penerapan Miniatur Pataya ini mengharapkan anak lebih termotivasi pada pelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa, selain itu media Miniatur Pataya ini menumbuhkan keefektifan peserta didik dalam berpikir kritis, karena Miniatur Pataya ini mengajak peserta didik bermain sambil mengerjakan sebuah evaluasi dengan begitu pikiran dan otak siswa dapat bekerja dengan baik untuk menjawab soal kemudian memainkan soal permianan yang telah disediakan. Rumusan masalah adalah Bagaimana pengembangan media Miniatur Pataya pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 96 Palembang dan bagaimana efek potensial media Miniatur Pataya pada pembelajaran ips kelas IV SD Negeri 96 Palembang. Adapun judul yang diangkat dalam menyelesaikan suatu

permasalahan tersebut menggunakan alat peraga pelajaran yang berjudul “Pengembangan Miniatur Pataya (Peta Budaya) Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 96 Palembang” Dengan begitu harapan peneliti pada media Miniatur bisa menyelesaikan masalah tersebut juga bisa membantu siswa belajar serta menaikkan keinginan tahaun pada pembelajaran IPS.

B. Metode Penelitian

Adapun jenis metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) Dalam penelitian *research and development* hasil penelitian berfokus pada penciptaan produk tertentu dengan pengujian produk yang dihasilkan. Dalam bidang penelitian pendidikan yang berfokus pada pengembangan bidang desain atau rancangan model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menerapkan model peneltian ADDIE. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran miniatur pataya (peta budaya) yang valid, praktis dan efek potensia. Penelitian ini menggunakan tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE, yaitu: *analysis, disgn, development, implementation dan evaluation*. Instrumen penelitian yang

digunakan berupa lembar validitas, praktikalitas dan efektifitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu: observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan, yaitu: analisis kevalidan, analisis kepraktisan, dan analisis efek potensial.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam Hasil penelitian ini peneliti mengikuti metode pengembangan yang berdasarkan model ADDIE dan diuraikan secara runrut sebagai berikut:

1. Hasil Tahapan Analisis (*analizye*)

a. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini adalah tahapan awal dari peneliti untuk mengembangkan Miniatur Pataya yang akan dikembangkan dengan melakukan analisis yaitu dengan melakukan observasi. Dilaksanakan pada bulan Januari 2023, kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Selain observasi peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas VI, bertujuan untuk mempertimbangkan menentukan dalam Membuat Miniatur Pataya sehingga media

yang di kembangkan dapat bermanfaat bagi sekolah.

b. Analisis kurikulum

Pada tahap analisis ini digunakan untuk mengetahui kurikulum yang dipakai oleh sekolah untuk diteliti, dari hasil wawancara dengan kepala sekolah bahwa SD Negeri 96 Palembang tersebut menggunakan kurikulum 2013 atau yang di sebut dengan K13. Kegiatan analisis kurikulum ini bertujuan untuk mengetahui ruang lingkup kurikulum yang di gunakan di sekolah dasar tersebut.

Tabel 1 Analisis Kurikulum 2013

Kompetensi Dasar	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	Indikator	3.2.1 Memahami dan mengetahui keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungan nya dengan karakteristik ruang dengan tepat.
	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya		3.2.2 Menjelaskan dan mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungan nya dengan karakteristik ruang dengan tepat.
			4.2.1 Menjelaskan dan mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian daya alam di lingkungan dengan benar.
			4.2.2 Mempresentasikan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian daya alam di

lingkungan
dengan benar.

- | | |
|--------|---|
| Tujuan | <ul style="list-style-type: none"> • Setelah berdiskusi siswa mampu mengenal pulau-pulau di Indonesia dengan benar. • Setelah siswa berdiskusi siswa mampu memahami hubungan antara banyanya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar. • Setelah membaca teks siswa mampu menuliskan informasi baru yang terdapat dalam teks dengan tepat. • Setelah melakukan permainan siswa mampu mengenal suku bangsa yang ada di Indonesia dengan benar. |
|--------|---|

c) Analisis Materi

Pada tahap analisis materi ini, materi yang digunakan untuk mengembangkan Miniatur Pataya harus sesuai dengan kurikulum yang di pakai di sekolah tersebut, untuk mata pelajaran IPS materi indanya keragaman di Negeri ku

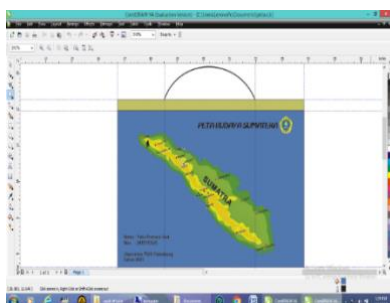
khususnya keragaman budaya dan agama di negeriku sesuai dengan KD dan indikator yang telah di buat dan di rencanakan sebelumnya. Materi tersebut akan dibuat menjadi media ajar berbentuk media Miniatur Peta Budaya yang dapat di gunakan oleh peserta didik untuk memudahkan peserta didik dalam proses belajar dan tak lupa pula tongkat budaya dan buku petunjuk penggunaannya.

2. Hasil tahapan perancangan (*design*)

Pada tahap desain ini bertujuan untuk merancang dan memodifikasi Miniatur Pataya yang akan dikembangkan, adapun langkah-langkah yang di lakukan oleh peneliti pada tahap perancangan ini yaitu :

- a) Mengumpulkan bahan rujukan yang diperlukan pada saat pengembangan diantaranya yaitu gambar rumah adat, gambar pakaian adat, *strerofoam*, kertas padi, plastik, tusuk sate dan pewarna, tak lupa juga desain berbasis *CorelDraw*.
- b) Membuat desain Miniatur Pataya Setelah menenukan pokok bahasan dan materi, dilanjutkan dengan membuat desain Miniatur pataya memerlukan

adanya aplikasi pendukung seperti CorelDraw, adapun desain tersebut terdapat pada budaya ditujukan untuk memberikan alur dari pembuatan produk tersebut, sebagai pelengkap dari pengembangan Miniatur Pataya juga dilengkapi dengan pedoman tata cara penggunaannya.



Gambar 1 Desain Peta Sumatera



Gambar 2 Desain Miniatur Pataya



Gambar 3 Produk Miniatur

Tabel 2 Hasil Produk

Tongkat Budaya Sumatera

Gambar	Keterangan
	Aceh Pakaian Adat Pidie Rumah Krong Bade
	Sumatera Utara Pakaian Adat Batak Rumah Bolon
	Riau Pakaian Adat Teluk Belanga Rumah belah Belanga
	Sumatera Barat Pakaian Adat Melayu Rumah Gadang
	Jambi Pakaian Adat Melayu Rumah Kajang Lako
	Sumatera Selatan Pakaian Adat Aisan Gede Rumah Limas



Bengkulu
Pakaian
Adat
Bengkulu
Rumah
Panggung



Lampung
Pakaian Adat
Tulang
Bawang
Rumah
Nowou sesat

c. Validasi instrumen penelitian

Tabel 3 Hasil Validasi Instrument
Media, Materi, Dan Bahasa

Kriteria	No	Indikator	Penilai		
			V 1	V 2	V 3
Konten	1	Kesesuaian konsep materi.			
	2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator			
	3	Ketepatan penempatan tata letak.			
	4	Mengembangkan kemampuan berpikir siswa.	87,50%	83,33%	87,50%
	5	Materi yang disampaikan erat dengan kehidupan sehari-hari.			
	6	Kesesuaian latihan soal dengan materi.			
Konstruksi	1	Warna tampilan menarik.			
	2	Gambar yang dipilih menarik.			
	3	Media yang dipilih menarik.			
	4	Penyajian interaktif sehingga memotivasi siswa untuk belajar mandiri.	78,57%	82,14%	89,21%
	5	Kemudahan penggunaan media oleh siswa.			
	6	Kemudahan siswa dalam menggunakan media Miniatur Pataya.			
Bahasa	7	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media.			
	1	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan	83,33%	75%	83,33%
	2	Penggunaan Bahasa yang mudah dipahami.			
	3	Pesan yang disajikan dengan bahasa yang menarik.			
Jumlah			249,4	240,42	260,04
Rata-rata akhir			85,93 %	84,37%	89,06%
Hasil Validator			86,45%		
Kriteria			Valid		

D. Kesimpulan

1. Produk Media Miniatur Pataya pada penelitian ini dikatakan “valid” oleh para ahli baik dalam bidang ahli media, materi dan bahasa yang memiliki tiga validator jika di rata-ratakan dari ketiga validator tersebut didapatkan skor yang signifikan yakni sebesar 86,45% dikategorikan “valid”, sehingga

media pembelajaran Miniatur Pataya yang dikembangkan dapat dinyatakan valid.

2. Media pembelajaran Miniatur Pataya yang dikembangkan sangat teruji kepraktisan nya. Dalam hal ini diperoleh dari penyebaran angket respon siswa menunjukkan bahwa Miniatur Pataya “sangat praktis”, hal itu dinyatakan bahwa angket respon siswa pada uji *one to one* berkisaran 97,72% dapat dikategorikan “sangat praktis”, selanjutnya uji kepraktisan menggunakan uji *small group* memiliki rata-rata 96,14 % dengan kategori “sangat praktis”.
3. Media pembelajaran Miniatur Pataya dinyatakan sangat efektif dalam proses belajar mengajar terbukti dari hasil efek potensial yang diperoleh dari hasil penyebaran tes soal berupa pilihan ganda yang berjumlah sepuluh butir soal. Pengembangan Miniatur Pataya menunjukkan bahwa kualitas dari produk tersebut “efektif” dengan persentase “86,15%” yang dikategorikan “sangat efektif”. Sehingga penggunaan Miniatur Pataya pada pembelajaran IPS

kelas IV efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Bagi Sekolah, meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 96 Palembang.
5. Bagi Guru, alternative media pembelajaran di sekolah SD Negeri 96 Palembang.
6. Bagi siswa, dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, membantu siswa lebih mudah dalam memahami isi materi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Albertus; dkk. (2017). *Buku Pelengkap IPS SD Kelas IV*. Salatiga, Indonesia.

Ayudia, Inge; dkk. (2020). *Pendidikan IPS Sekolah Dasar*. (Maisarah, Ed.) Bandung, Jawa barat, Indonesia: Cv. Media Sains Indonesia. Retrieved from www.medsan.co.id

GN, Bambang; dkk. (2010). *IPS untuk SD/MI Kelas 4*. (C. N. Harsini, & Solikhin, Eds.) Jakarta, Indonesia: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional Tahun 2010.

Haq, E. A. (2023). pendidikan dan kemajuan bangsa. *seri publikasi pembelajaran*, 2(2), 50.

elmiati. (2013). *Mikro Teaching*. Yogyakarta: Asswaja Pressindo.

Hidayat, C. &. (2020). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Depublish.

Ida, & Rini, &. (Eds.). (2019). *Keberagaman Budaya* (2019 ed.). Semarang, Jawa tengah, Indonesia: ALPRIN.

Martin, Rudi; dkk. (2022). Pentingnya Peranan Kurikulum ang sesuai dalam Pendidikan di Indonesia. (R. Martin, Ed.) *Mahesa center*, 1(1), 127-128. doi:10.34007/ppd.v1i1.180

Marlina; dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Vol. I). (Z. Alfuad, Ed.) aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Nurfadillah, S., & Rosnaningsih, A. (2021). *Media Pembelajaran Tingkat SD*. (H. Wijaya, Ed.) Jawa Barat, Indonesia: CV Jejak, anggota IKAPI.

Nurfadillah, S., & PGSD, 4. C. (2021). *Media Pembelajaran di jenjang SD*. (R. Awahita, Ed.) Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI.

Pratiwi, Diani Ayu dkk. (2021). *Konsep Dasar IPS*. (M. Abdul, Ed.) Jl.

- kompleks Pelajar Tijue Desa baroh kec. Pidie Kab. Pidie, Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zainal.
- Riyanto, Y. H., & Sugianti, &. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2: Teori & Praktek*. (T. Rokhmawan, Ed.) Pasuruan, Indonesia: Lembaga Academic & Research Institute. Retrieved April 2020
- Rofiq, M. A. (2020). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial* (Vol. 1). (H. Ibda, Ed.) Semarang, Jawa Tengah, Indonesia: CV. Pilar Nusantara. Retrieved Desember 2020, from www.formacipress.com
- S, & Shoffan, S. D. (2021). *Perkembangan media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. (M. a. fathoni, Ed.) Jl. Letda Nur Hasyim Gg. Ladi Desa Kalianyar rt03/0 kecamatan kapas Bojonegoro - Jawa Timur: CV.AGRAPANA MEDIA. Retrieved from <http://agrapanamdia.com>
- Siska, Y. (2018). *Pembelajaran Ips di SD/MI* (Vol. I). (A. Wicaksono, Ed.) Yogyakarta, Indonesia: Garudhawaca. Retrieved from www.penerbitgarudhawaca.com
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2 ed.). (Sutopo, Ed.) Bandung, Yogyakarta, Indonesia: ALFABETA. Retrieved from www.cvalfabeta.com
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (1nd ed., Vol. I). (K. P. Utama, Ed.) Jakarta, Indonesia: PRENADAMEDIA GRUOP. Retrieved September 2014, from www.prenadamedia.com
- Wahyudi, A., & Syahlani, R. A. (2017). *Beda Tapi Sama: Harmoni dalam keberagaman*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan - Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- Jurnal:**
- AD, A. T., Arafat, Y., & Juliansyah, M. (2023). Kinerja Guru di SD Negeri Gugus 1, Kecamatan Lubuk Besar, Kabupaten Bangka Tengah: Pengaruh Kompetensi Guru Dan Sertifikasi Guru. *Journal on Education*, 6(1), 2449–2464. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1>.

- 3268
- Cahyadi, R. A. (2019, juni 1). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 36-37.
doi:10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- Fitriasingsih, R., & Musdalifah. (2015). Efektivitas prnggunaan media video pada pembelajaran pembuatan strapless siswa kelas XII smk negeri 1 jambu. *jurnal pendidikan fashion dan fashion*, 4(1), 4. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe>.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. <http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id>, 2, 93.
- Hasibuan, A. S., & Saburian, M. W. (2017). sikap petugas terhadap pengisian rekam medis rawat inap di rumah sakit sinar husni. *jurnal ilmiah perekam dan informasi kesehatan imelda*, 366.
- HHeryani, Ani dkk. (2022, Maret). Peran Media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran ips di sd kelas tinggi. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/jp>, 31(1), 19. doi:<http://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Indarti, D. M., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya berbantuan Aplikasi Kine Master pada pembelajaran Tematik terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *journnal of Basic Education Studies*, 4(1), 3151.
- Iswari, H. T. (2021). studi literatur: peta sebagai media pembelajaran keragaman budaya indonesia. *pedadidaktika: jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar*, 8(2).
doi:<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35333>
- Lian, Bukman, J. putra. (2022). *Higer Education Dynamic Archives Managgement*. 7(June), 1–5.
- Lian, B., & Putra, M. J. (2022). Higher Education Dynamic Archives Management (A Case Study of Universitas PGRI Palembang). *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 7(2), 544.
<https://doi.org/10.31851/jmksp.v7>

- i2.8019
- Megawati. (2021). pengembangan media pataya (replika peta budaya) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada 7 kelas IV sekolah dasr. *ummat repostory*, 52. Retrieved from <http://repostory.ummat.ac.id/id/eprint/3476>
- Moto, M. M. (2019, juni 25). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pembelajaran. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>, 3(1), 23.
- Mulyasari, Rini; dkk. (2023). pengembangan bahan ajar bengunbruang sisi datar dengan model ADDIE (Sekolah Dasar). *Genta mulia*, 14(1), 114. Retrieved from ejournal.stkipbbm.ac.id.
- Nafi'ah, Z. I. (2022, Desember). Pengembangan Media Pembelajaran PEBI (Panggung Ekosistem budaya Indonesia) Subtema Hubungan Makhluk Hidup dalam Ekosistem Kelas V Sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 365. doi:10.37216/badaa.v4i2.6980.
- Nisa, M., & Nugroho, A. S. (2023). Pengembangan Media PADASIA (Peta Budaya Indonesia) pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV SD. *jurnal pendidikan*, 5 (3), 10037. Retrieved Februari 19, 2023, from <https://jounedu.org/index.php/joe/article/view/1886>
- Noverita, W. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran replikasi Peta Budaya Pada Pembelajaran tematik terpadu Untuk kelas IV SD/MI di Bandar Lampung. *repository*, 63, 200.
- Pristiwanti, Desi; dkk. (2022). pengertian pendidikan. *jurnal pendidikan dan konseling*, 4(6), 7915. doi:<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Puspitasari, Aditya Dyah; dkk. (2021, Agustus-november 24). Miniature Map of the Indonesia Colomination Period as a Medium of Elemntary Learning in Class v theme 7 sub theme 1. *citradharma*, 1(2), 4. Retrieved from <http://journal.citradharma.org/index.php/citra/article/view/278>
- Rahman, Rahmania; dkk. (2020, juli). penggunaan aplikasi quizziz sebagai media pemberian kuis

- dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *jurnal ilmu sosial dan pendidikan*, 4(3), 63. doi:<http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1161>
- Rijal, A., & Egok, A. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berorientasi StrategiPq4R Didalam kelas IV Sekolah Dasar. *Basisedu*, 3(2), 355-371. doi:<https://doi.org/10.31004/basisedu.V3i2.13>
- Sari, A. D. (2015). pengembangan media peta budaya indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas IV sekolah dasar rejosari gunung kidul. *journal.student.uny.ac.id*, 14.
- Savitri, A. (2018). Strip komik : Alat Bantu Pengajaran yang menarik bagi pembelajar pemula dalam kelas percakapan. *Al Savitri-seminar Nasional Struktural 2018, 2018 - Prosiding - 2018. struktural. dinus.ac.id*.
- Setiawati, Tanti; dkk. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index-all> rights reserved, 9, 2
- Susanto, Faradina Damayanti; dkk. (2023). Pengembangan Media Peta Budaya Anjuk Ladang Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Menggali Pengetahuan Baru Dari Teks Nonfiksi Siswa Kelas IV SDN Mangundirikan 2. *Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri*, vii. Retrieved from <http://repostory.unpkediri.ac.id/id/eprint/8905>
- Yuberti. (2014). "Penelitian dan Pengembangan" Yang Belum Diminati dan Perspektifnya. *Jurnal Ilmiah Al-Biruni Pendidikan Fisika UIN Raden Intan Lampung*, III(2), 4.
- zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022, Januari). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>, 19(01), 64.