



## **STUDI LITERATUR PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TENTANG KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR**

**Inarotul Wafiroh, Rusmalinda Gustia, Maftukha Rosyada,**

**Fina Fakhriyah, Nur Fajrie**

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muria Kudus

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang keanekaragaman budaya Indonesia. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR), yang melibatkan peninjauan mendalam terhadap berbagai studi dan literatur terkait. Melalui proses seleksi dan analisis terhadap artikel yang relevan, penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang materi budaya. Selain itu, penelitian ini mengidentifikasi berbagai jenis permainan edukatif yang telah diterapkan di lingkungan sekolah dasar, serta dampaknya terhadap pencapaian belajar siswa. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi pendidik dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk memperkenalkan keanekaragaman budaya kepada siswa sejak dini.

**Kata Kunci:** Keanekaragaman Budaya, Media Pembelajaran Berbasis Permainan, Pendidikan Budaya, Sekolah Dasar.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan di Indonesia menghadapi tuntutan untuk terus berinovasi dalam metode pembelajaran

guna memastikan bahwa siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga memahami dan menghargai keanekaragaman budaya

bangsa. Sekolah Dasar (SD) merupakan landasan pertama dalam membangun pemahaman tersebut, namun masih terdapat tantangan dalam mengintegrasikan keanekaragaman budaya Indonesia ke dalam kurikulum yang terkadang terlalu kaku. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan menjadi sebuah alternatif yang menjanjikan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan inklusif bagi siswa. Di Indonesia, keberagaman budaya tidak hanya merupakan sebuah identitas, tetapi juga sebuah sumber daya yang bernilai dalam proses pendidikan. Namun, keanekaragaman tersebut seringkali hanya dianggap sebagai materi tambahan atau disajikan secara terpisah dari kurikulum utama di SD. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk memperkuat integrasi keanekaragaman budaya dalam pembelajaran, karena dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sambil mengedukasi siswa tentang berbagai aspek budaya Indonesia.

Tantangan utama dalam mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan adalah ketersediaan sumber daya dan pelatihan bagi guru. Banyak guru di SD mungkin tidak memiliki pengetahuan atau keterampilan yang cukup untuk merancang dan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan secara efektif. Oleh karena itu, dukungan dari pihak sekolah, pemerintah, dan lembaga terkait sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan untuk tujuan pembelajaran yang lebih inklusif. Selain itu, evaluasi terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam mengintegrasikan keanekaragaman budaya Indonesia perlu dilakukan secara

terus-menerus. Dengan mengumpulkan data tentang respons siswa, peningkatan pemahaman mereka, serta hasil belajar akademik, dapat membantu menilai sejauh mana media pembelajaran tersebut efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Diharapkan bahwa dengan meningkatnya kesadaran akan pentingnya integrasi keanekaragaman budaya dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan di SD dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut. Hal ini tidak hanya akan memperkuat identitas budaya siswa, tetapi juga memberikan mereka pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan.

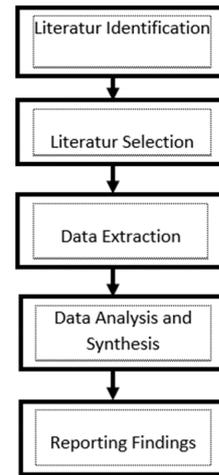
#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur dengan fokus pada analisis sistemik untuk mengeksplorasi, mengevaluasi, dan menyintesis temuan terkini. Pencarian literatur pada waktu publikasi antara 2019 hingga 2024. Artikel-artikel ini dipilih melalui pencarian online menggunakan database seperti Researchgate, Perpustakaan, DOAJ, ERIC, Atlantis Press, CJES, Science Direct, dan Google Scholar dengan menggunakan kata kunci "Education and Cultural" dan "Cultural Diversity". Penelitian ini menerapkan metode Preferred Reporting Item for Systematic Review and Meta-Analysis (PRISMA) sebagaimana yang dijelaskan oleh Wahyuningrum et al. (2020).

Tinjauan sistematis adalah metode meninjau suatu masalah tertentu dengan cara mengidentifikasi, mengevaluasi, dan memilih masalah tertentu dan mengajukan pertanyaan yang diselesaikan dengan jelas berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini mengikuti penelitian sebelumnya yang

berkualitas baik dan relevan dengan pertanyaan penelitian

Tahap pertama adalah identifikasi. Pencarian artikel dilakukan dengan menggunakan kata kunci dan meninjau judul, abstrak, hasil pencarian, dan perbandingan kriteria yang diterapkan. Hasil pencarian dengan kata kunci yang diterapkan yaitu "Education and Cultural" dan "Cultural Diversity" pada tahun 2019-2024 dibantu dengan software publish or perish. Dari artikel-artikel yang diperoleh diidentifikasi kesesuaiannya dengan kata kunci, judul, abstrak, dan topik yang diambil peneliti. Artikel yang diterapkan adalah artikel yang diterbitkan dan diindeks. Di sisi lain, artikel dengan jenis artikel resensi, buku, resesi buku, dan artikel Inggris dimasukkan. Artikel-artikel tersebut kemudian disaring berdasarkan penulis, tahun penerbitan, tujuan penelitian, instrumen yang digunakan, temuan, pembahasan, implikasi penelitian, keterbatasan penelitian, dan saran bagi peneliti selanjutnya. Tahap ini penting untuk menentukan apakah artikel layak untuk dipilih, direview, dan dianalisis secara mendalam. Setelah proses promosi artikel ini, artikel yang dimasukkan berdasarkan topik dan dapat dilanjutkan ke tahap ketiga terdiri dari 20 artikel. Tahap ketiga adalah kelayakan dan pencantuman artikel. Untuk itu diperlukan tabulasi berdasarkan kriteria artikel dengan kategori yang sesuai: 1) temuan harus berhubungan dengan Argument, 2) artikel yang diperoleh merupakan penelitian asli dan bukan studi literatur review atau meta-analisis.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman budaya Indonesia dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SDN Bangsongan 2 Kabupaten Kediri. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang telah mengkaji pemanfaatan media video sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Penggunaan media video dianggap efektif dalam konteks pembelajaran IPS, khususnya pada materi tentang keberagaman budaya Indonesia, karena media ini mampu menyajikan informasi dan konten pembelajaran secara lebih konkret, menarik, dan interaktif bagi siswa. Materi pembelajaran yang sebelumnya hanya disajikan secara verbal atau didominasi oleh teks, dapat divisualisasikan melalui video yang memuat berbagai gambar, animasi, serta rekaman audiovisual tentang keanekaragaman budaya di berbagai daerah di Indonesia.

Melalui tampilan visual yang menarik dan dinamis, media video pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep terkait

keberagaman budaya Indonesia. Siswa tidak hanya dapat melihat secara langsung bentuk-bentuk budaya tradisional, pakaian adat, kesenian, maupun ritual-ritual budaya yang ada di berbagai daerah, tetapi juga dapat mendengarkan penjelasan naratif mengenai latar belakang dan makna dari budaya-budaya tersebut. Selain itu, penggunaan media video dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut teori belajar sosial, media visual seperti video dapat menarik perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memperhatikan, memahami, dan mempelajari materi yang disajikan. Hal ini tentunya akan berdampak positif pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Temuan dalam penelitian ini juga mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Selama ini, pembelajaran IPS terkait materi keanekaragaman budaya Indonesia cenderung didominasi oleh metode ceramah dan penugasan, sehingga kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan teknologi digital berupa video pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Melalui tampilan visual dan audiovisual yang dinamis, siswa dapat lebih terlibat dan tertarik untuk mempelajari materi tentang keberagaman budaya Indonesia. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Selain itu, penggunaan media video pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Materi tentang keanekaragaman budaya Indonesia yang sebelumnya hanya dijelaskan secara verbal, kini dapat divisualisasikan melalui video yang menampilkan berbagai bentuk budaya tradisional, pakaian adat, kesenian, dan ritual-ritual budaya dari berbagai daerah di Indonesia. Melalui tampilan visual yang menarik, siswa dapat lebih mudah membayangkan dan memvisualisasikan konsep-konsep budaya yang dipelajari. Hal ini tentunya akan membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran dengan lebih baik, sehingga berdampak pada peningkatan prestasi akademiknya. Penggunaan materi pembelajaran video juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mempelajari kembali materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing. Siswa dapat menonton video pembelajaran kapanpun dan dimanapun mereka mau, sehingga memungkinkan mereka mempelajari materi berkali-kali hingga benar-benar memahaminya.

Hal ini tentunya akan berdampak positif bagi siswa dalam menguasai materi dan hasil belajar. Dengan adanya kesempatan belajar mandiri dan mempelajari kembali materi, maka siswa yang sebelumnya kesulitan memahami konsep terkait keanekaragaman budaya Indonesia dapat lebih mudah menguasai dan menyerap materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan materi pembelajaran video juga dapat ditingkatkan sehingga dapat membantu guru mengevaluasi hasil belajar siswa. Melalui video pembelajaran, guru dapat menyajikan

berbagai soal, latihan, dan tes yang dapat diselesaikan siswa secara langsung. Hasil penilaian ini dapat digunakan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Hasil penelitian ini juga menunjukkan hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran video tidak hanya terjadi pada aspek kognitif tetapi juga terjadi pada aspek emosional dan psikomotorik. Melalui tampilan visual dan audiovisual yang menarik, siswa tidak hanya dapat memahami konsep-konsep terkait keberagaman budaya Indonesia secara kognitif, tetapi juga dapat menumbuhkan rasa apresiasi, toleransi, dan kepedulian terhadap keberagaman budaya di Indonesia.

Selain itu, media video pembelajaran juga dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan keterampilan psikomotorik, seperti kemampuan mengidentifikasi, mendeskripsikan, dan mempresentasikan berbagai bentuk budaya tradisional yang ada di Indonesia. Dengan demikian, penggunaan media video pembelajaran tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa secara kognitif, tetapi juga dapat mendorong perkembangan aspek afektif dan psikomotorik. Temuan dalam penelitian ini juga memberikan implikasi praktis bagi guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran IPS yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa. Guru dapat memanfaatkan berbagai sumber daya digital, seperti video pembelajaran, untuk mengembangkan materi ajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, guru juga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, misalnya dengan meminta siswa untuk mencari, menganalisis, dan mempresentasikan informasi terkait keberagaman budaya Indonesia melalui video yang mereka

temukan sendiri. Hal ini dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dan bertanggung jawab dalam proses belajarnya, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPS khususnya terkait literatur keanekaragaman budaya Indonesia. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video telah efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang masih berfokus pada metode tradisional. Dengan penerapan media video, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, media video membantu siswa memahami materi lebih mendalam melalui gambar dan ilustrasi yang jelas. Dengan demikian, penggunaan media video dalam pembelajaran mata pelajaran IPS tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatifnya. Hal ini diharapkan dapat mendorong inovasi metode belajar mengajar di sekolah, dan berkontribusi positif terhadap peningkatan mutu pendidikan di seluruh Indonesia.

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman budaya Indonesia dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN Bangsongan 2 Kabupaten Kediri. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas,

komunikasi, dan kolaborasi. Melalui tampilan visual dan audiovisual yang menarik, siswa tidak hanya dapat memahami konsep-konsep terkait keberagaman budaya Indonesia secara kognitif, tetapi juga dapat menumbuhkan rasa apresiasi, toleransi, dan kepedulian terhadap keberagaman budaya di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- (Rahayu & Arga, 2019)Rahayu, G. D. S., & Arga, H. S. P. (2019). Influence Of VBA-Based Monopoly Game In Microsoft Excel As Teaching Material On Primary School Students' Cross-Cultural Competence In Social Studies Learning. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(2), 147. <https://doi.org/10.17509/Mimbar-Sd.V6i2.16935>
- (Dian Apriliani Et Al., 2023)Dian Apriliani, I. G. A., Husniati, H., & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1522–1533. <https://doi.org/10.29303/jipp.V8i3.1525>
- (Madona Et Al., 2023)Madona, A. S., Febriyenni, Eni Desfitri, Risa Yulisna, Hidayati Azkiya, Arlina Yuza, & Farhan Elbi Rosyid. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Keragaman Budaya Nasional Berbasis Multimedia Interaktif: Respon Guru Dan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2). [https://doi.org/10.25299/Al-Thariqah.2023.Vol8\(2\).14692](https://doi.org/10.25299/Al-Thariqah.2023.Vol8(2).14692)
- (Fuziani Et Al., 2021)Fuziani, I., Istianti, T., & Arifin, M. H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Radec Dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran Keberagaman Budaya Di SD Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8319–8326.
- (Wuryandani Et Al., 2020)Wuryandani, W., Sartono, E. K. E., Fathurrohman, & Suparlan. (2020). *Development Of Picture Storybook About Cultural Diversity And Patriotism Characters In Elementary Schools*. 511(Yicemap 2019), 245–249. <https://doi.org/10.2991/Assehr.K.201221.053>
- (Marini & Silalahi, 2022)Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di Sd. *Eduglobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(2), 159–167.
- Septianingrum, A., Susanto, H., & Sumargono, S. (2019). Analisis Kepemimpinan Siswa Dalam Penerapan Media Permainan Monopoli Dan Simulasi Pada Pembelajaran Sejarah. *Sejarah Dan Budaya Jurnal Sejarah Budaya Dan Pengajarannya*, 13(1), 74–83. <https://doi.org/10.17977/Um020v13i12019p074>
- (Sari & Kurnia, 2022)Sari, D. A. P. P., & Kurnia, I. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keragaman Budaya Indonesia Melalui Tiktok Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8285–8295. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i5.3686>
- (Ebit Et Al., 2018)Ebit, G., Patriansyah, M., & Mubarat, H. (2018). Perancangan Permainan Puzzle Ragam Rumah Adat Sumatera Selatan. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 3(1), 24–32. <https://doi.org/10.36982/jsdb.V3i1.379>
- (Bashori, 2023)Bashori, M. (2023). Historia Pedagogia Monogayeng (Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa Tengah): Inovasi Media Pembelajaran Berbasis. *Historia Pedagogia*, 12(2), 78–98.
- (HIDAYAH, 2023)HIDAYAH, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mengenal Keberagaman Budaya Di Indonesia Pada Mata Pelajaran Ips Dengan Menggunakan Video Pembelajaran Di Sdn Bangsongan 2 Kabupaten Kediri. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2(4), 250–256. <https://doi.org/10.51878/Social.V2i4.1892>
- (Giwangsa, 2021)Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.V8i1.3992>
- (Azis Et Al., 2020)Azis, D. K., Dharin, A., & Waseso, H. P. (2020). Pengembangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Berwawasan Sosial-Budaya Berbasis Paikem. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(1), 65–78. <https://doi.org/10.24090/Insania.V25i1.3919>
- (Anggraeni Et Al., 2023)Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023).

- Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.V8i1.3976>
- (Radifa, N.D.)Radifa, A. R. (N.D.). *Analisis Penggunaan Media Pop-Up Book Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas V SD Ajeng Rama Radifa, Amilia Santika, & Suroto*. 1, 142-151.
- (Arga Et Al., 2020)Arga, H. S. P., Nurfurqon, F. F., & Nurani, R. Z. (2020). Improvement Of Creative Thinking Ability Of Elementary Teacher Education Students In Utilizing Traditional Games In Social Studies Learning. *Mimbar Sekolah Dasar*, 7(2), 235-250. <https://doi.org/10.17509/Mimbar-Sd.V7i2.26347>
- (Awalludin Nugraha Et Al., 2018)Awalludin Nugraha, Y., Handoyo, E., & Sulistyorini, S. (2018). Traditional Game On The Social Skill Of Students In The Social Science Learning Of Elementary School Article Info. *Journal Of Primary Education JPE*, 7(2), 220-227. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/2347>
- (GUMILANG, 2019)GUMILANG, J. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Gondang. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 1(2). <https://doi.org/10.29100/eduproxima.V1i2.1112>
- (Annisa Et Al., 2022)Annisa, N. A., Ageng, U. S., Rusdiyani, I., Ageng, U. S., Nulhakim, L., & Ageng, U. S. (2022). MELALUI APLIKASI GAME EDUKASI BERBASIS. 201-213.
- (Rahayu & Arga, 2019)Rahayu, G. D. S., & Arga, H. S. P. (2019). Influence Of VBA-Based Monopoly Game In Microsoft Excel As Teaching Material On Primary School Students' Cross-Cultural Competence In Social Studies Learning. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(2), 147. <https://doi.org/10.17509/Mimbar-Sd.V6i2.16935>
- (Dian Apriliani Et Al., 2023)Dian Apriliani, I. G. A., Husniati, H., & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1522-1533. <https://doi.org/10.29303/jipp.V8i3.1525>
- (Madona Et Al., 2023)Madona, A. S., Febriyenni, Eni Desfitri, Risa Yulisna, Hidayati Azkiya, Arlina Yuza, & Farhan Elbi Rosyid. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Keragaman Budaya Nasional Berbasis Multimedia Interaktif: Respon Guru Dan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2). [https://doi.org/10.25299/Al-Thariqah.2023.Vol8\(2\).14692](https://doi.org/10.25299/Al-Thariqah.2023.Vol8(2).14692)
- (Fuziani Et Al., 2021)Fuziani, I., Istianti, T., & Arifin, M. H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Radec Dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran Keberagaman Budaya Di SD Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8319-8326.
- (Wuryandani Et Al., 2020)Wuryandani, W., Sartono, E. K. E., Fathurrohman, & Suparlan. (2020). *Development Of Picture Storybook About Cultural Diversity And Patriotism Characters In Elementary Schools*. 511(Yicemap 2019), 245-249. <https://doi.org/10.2991/assehr.K.201221.053>
- (Marini & Silalahi, 2022)Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di Sd. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(2), 159-167.
- (Septianingrum, A., Susanto, H., & Sumargono, S. (2019). Analisis Kepemimpinan Siswa Dalam Penerapan Media Permainan Monopoli Dan Simulasi Pada Pembelajaran Sejarah. *Sejarah Dan Budaya Jurnal Sejarah Budaya Dan Pengajarannya*, 13(1), 74-83. <https://doi.org/10.17977/Um020v13i12019p074>
- (Sari & Kurnia, 2022)Sari, D. A. P. P., & Kurnia, I. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keragaman Budaya Indonesia Melalui Tiktok Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8285-8295. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i5.3686>
- (Ebit Et Al., 2018)Ebit, G., Patriansyah, M., & Mubarat, H. (2018). Perancangan Permainan Puzzle Ragam Rumah Adat Sumatera Selatan. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 3(1), 24-32. <https://doi.org/10.36982/jsdb.V3i1.379>
- (Bashori, 2023)Bashori, M. (2023). Historia Pedagogia Monogayeng (Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa

Tengah): Inovasi Media Pembelajaran Berbasis.  
*Historia Pedagogia*, 12(2), 78–98.

(HIDAYAH, 2023)HIDAYAH, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mengenal Keberagaman Budaya Di Indonesia Pada Mata Pelajaran Ips Dengan Menggunakan Video Pembelajaran Di Sdn Bangsongan 2 Kabupaten Kediri. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2(4), 250–256. <https://doi.org/10.51878/Social.V2i4.1892>

(Giwangsa, 2021)Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.25134/Pedagogi.V8i1.3992>

(Azis Et Al., 2020)Azis, D. K., Dharin, A., & Waseso, H. P. (2020). Pengembangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Berwawasan Sosial-Budaya Berbasis Paikem. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(1), 65–78. <https://doi.org/10.24090/Insania.V25i1.3919>

(Anggraeni Et Al., 2023)Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/Jpipsi.V8i1.3976>

(Radifa, N.D.)Radifa, A. R. (N.D.). *Analisis Penggunaan Media Pop-Up Book Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas V SD Ajeng Rama Radifa, Amilia Santika, & Suroto*. 1, 142–151.

(Arga Et Al., 2020)Arga, H. S. P., Nurfurqon, F. F., & Nurani, R. Z. (2020). Improvement Of Creative Thinking Ability Of Elementary Teacher Education Students In Utilizing Traditional Games In Social Studies Learning. *Mimbar Sekolah Dasar*, 7(2), 235–250. <https://doi.org/10.17509/Mimbar-Sd.V7i2.26347>

(Awalludin Nugraha Et Al., 2018)Awalludin Nugraha, Y., Handoyo, E., & Sulistyorini, S. (2018). Traditional Game On The Social Skill Of Students In The Social Science Learning Of Elementary School Article Info. *Journal Of Primary Education JPE*, 7(2), 220–227. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/23475>

(GUMILANG, 2019)GUMILANG, J. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Gondang. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 1(2). <https://doi.org/10.29100/Eduproxima.V1i2.1112>

(Annisa Et Al., 2022)Annisa, N. A., Ageng, U. S., Rusdiyani, I., Ageng, U. S., Nulhakim, L., & Ageng, U. S. (2022). *MELALUI APLIKASI GAME EDUKASI BERBASIS*. 201–213.