

**MEDIA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KERAGAMAN BUDAYA YANG  
DIKAITKAN DENGAN NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL DI SEKOLAH  
DASAR: TINJAUAN LITERATUR RIVEW**

Nailul Hakimah, Nasution\*, Ganes Gunansyah\*

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, PRODI PENDIDIKAN DASAR, UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA , INDONESIA

24010855017@mhs.unesa.ac.id, nasution@unesa.ac.id, [ganesgunansyah@unesa.ac.id](mailto:ganesgunansyah@unesa.ac.id)

**ABSTRACT**

*When learning takes place, students often have difficulty in understanding the material presented by the teacher. The use of learning media that is less varied is one of the causes of students not understanding the material, feeling bored, sleepy and bored when learning. This happens in one of the learning materials, namely about cultural diversity. Appropriate and interesting media is needed to overcome learning problems. Identifying suitable media to be used on cultural diversity material is the purpose of this research. This research collects articles from Semantic Scholar, and Google Scholar for the period 2019 to 2024 and uses a Systematic Literature Review (SLR). Although there are many media that can be used in learning IPAS on the subject of cultural diversity, according to this study, visual media and interactive digital media are the most widely used in primary school learning. This is because they are proven to be effective in helping students understand and appreciate cultural diversity from an early age. Visual media, such as posters and pictures, provide concrete images of various cultural elements, which make it easier for students to make connections with the material being taught. Meanwhile, interactive digital media allows students to be actively involved in teaching and learning activities, increase interest in learning, and develop critical and collaborative thinking skills.*

**Keywords:** *Cultural Diversity; IPAS Learning; Learning Media; Elementary School*

**ABSTRAK**

Ketika pembelajaran berlangsung sering kali murid mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menjadi salah satu penyebab murid kurang memahami materi, merasa bosan, mengantuk dan jenuh ketika belajar. Hal ini terjadi disalah satu materi pembelajaran yaitu mengenai keragaman budaya. Media yang tepat dan menarik diperlukan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Melakukan identifikasi media yang cocok digunakan pada materi keragaman budaya adalah tujuan dari penelitian ini. Penelitian ini mengumpulkan artikel dari *Semantic Scholar*, dan *Google Scholar* periode 2019 hingga 2024 dan menggunakan tinjauan Pustaka berupa *Systematic Literature Review (SLR)*. Meskipun banyak media yang bisa digunakan dalam pembelajaran IPAS mengenai pokok bahasan tentang keragaman budaya, namun menurut penelitian ini media visual dan media digital interaktif merupakan yang paling banyak digunakan pada pembelajaran di SD. Hal ini dikarenakan terbukti efektif dalam membantu siswa memahami dan menghargai keragaman budaya sejak usia dini. Media visual, seperti poster dan gambar, memberikan gambaran konkret mengenai berbagai elemen budaya, yang memudahkan siswa untuk

membangun koneksi dengan materi yang diajarkan. Sementara itu, media digital interaktif memungkinkan siswa terlibat aktif pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar, meningkatkan minat belajar, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

**Kata Kunci:** Keragaman Budaya; Pembelajaran IPAS; Media Pembelajaran; Sekolah Dasar

## A. PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, sangat penting bagi para pendidik untuk berperan dalam mengajarkan murid-murid sekolah dasar tentang pentingnya keragaman budaya dan nilai-nilai kearifan lokal, serta mengenalkan mereka pada konsep-konsep tersebut. Di sekolah dasar, siswa diwajibkan untuk mengikuti pelajaran IPS yang mencakup ilmu pengetahuan alam dan sosial. Melalui pelajaran IPS, siswa dapat memperoleh pemahaman tentang keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia dan di seluruh dunia. Pemahaman ini dapat menjadi dasar untuk menumbuhkan sikap toleransi dan rasa hormat di antara para siswa. Penelitian demi penelitian yang dilakukan oleh (Marcheta & Kareem, 2023) menunjukkan bahwa memasukkan teknologi informasi permainan ke dalam kelas dapat menarik minat siswa untuk belajar, membantu mereka lebih memahami konten yang spesifik secara budaya,

dan memperkuat pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip dasar nasional dan lokal. Pengembangan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif merupakan strategi potensial lainnya untuk menarik minat siswa terhadap materi pendidikan (Arofatul et al., 2024). Media pembelajaran interaktif berbasis budaya lebih dari sekadar mentransmisikan pandangan budaya; media ini menggunakan elemen budaya untuk memberdayakan siswa dalam membangun makna mereka sendiri dan mengembangkan kreativitas mereka, yang pada akhirnya mengarah pada pemahaman yang mendalam tentang materi yang dibahas.

Pengguna dapat memperoleh pandangan yang realistis tentang suatu objek tanpa harus memegangnya secara langsung ketika mereka menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Di antara banyak aplikasi potensial dari teknologi ini adalah dalam bidang pengajaran di

kelas. Ini ditulis oleh Lokal pada tahun 2021. Siswa sangat ingin menggunakan alat pembelajaran yang menggabungkan objek warisan budaya 3D karena menawarkan cara yang lebih menarik dan komprehensif untuk belajar. Memanfaatkan materi pembelajaran yang menampilkan artefak sejarah budaya dalam bentuk tiga dimensi menarik perhatian siswa dan menginspirasi mereka untuk mengejar studi budaya. Hal ini membuktikan perlunya menggunakan model 3D artefak dari warisan budaya sebagai alat instruksional untuk menarik perhatian siswa dan menumbuhkan pemahaman mereka tentang mata pelajaran ini.

Bahkan ketika pembelajaran IPAS sedang berlangsung, instruktur mungkin masih kesulitan untuk mengkomunikasikan konten dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dipegang oleh Ummah dan Mustika (2024) bahwa siswa gagal memperhatikan di kelas karena mereka terlalu sibuk membolak-balik buku pelajaran mereka untuk memperhatikan penjelasan guru. Mereka hanya berdiri diam dan tidak berpartisipasi ketika pengajar mengajukan pertanyaan. Dalam

penelitiannya, Rosiyani dkk. (2024) mengidentifikasi Masih banyak pendidik di luar sana yang mengandalkan praktik kuno di dalam kelas. Tingkat kemahiran siswa yang sudah rendah dalam mata pelajaran IPAS diperparah dengan pendekatan ini. Guru harus menumbuhkan lingkungan kelas yang mendukung dan imajinatif ketika menerapkan proses pembelajaran IPAS; hal ini akan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif di kelas dan tidak hanya mengamatinya.

Entah itu luasnya tata surya atau virus, media pembelajaran dapat membawa topik yang mungkin sulit dikunjungi atau dipahami oleh siswa. Batasan-batasan ini dapat diatasi dengan kehadiran media. Siswa mendapatkan pengalaman langsung dan nyata melalui penggunaan berbagai media, termasuk permainan, peta, denah, foto, video, film, dan perjalanan wisata. Referensi: Hasan dkk., n.d. Kemampuan media untuk mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran membuat media pembelajaran menjadi bagian integral dari proses pendidikan. Oleh karena itu, ada beberapa faktor yang perlu dipikirkan ketika memilih media pembelajaran, seperti apakah mata

pelajaran yang dicakup sesuai, apakah media tersebut sinkron atau seimbang, apakah media tersebut disesuaikan dengan keterampilan instruktur dan siswa, dan apakah media tersebut sesuai dengan materi pelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Jenis dan Dalam pada tahun 2017.

Dengan dukungan media pendidikan, kesadaran budaya lokal dapat ditingkatkan. Untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang budaya lokal dan menginspirasi mereka untuk mencintai dan melestarikannya, guru sekolah dasar dapat membuat media pembelajaran yang inovatif dengan kategori yang baik dengan mengemas kegiatan belajar dengan mudah dan menarik minat mereka.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik bagi terciptanya media pembelajaran pendidikan karakter untuk anak sekolah dasar dengan memberikan pencerahan tentang pentingnya kearifan lokal dalam dunia pendidikan. Media ini tidak hanya menyebarkan informasi, tetapi juga harus menginspirasi siswa untuk menghargai dan melestarikan budaya mereka sendiri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi media yang paling efektif untuk mengajar

siswa kelas empat SD tentang keragaman budaya dalam konteks pelajaran IPS.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Penelitian tentang perangkat pedagogis IPS yang memasukkan konten keragaman budaya dan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam kurikulum sekolah dasar ini dicari, dianalisis, dan dievaluasi dengan menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Teknik SLR dipilih karena kemampuannya untuk memfasilitasi penelitian yang lebih terorganisir, terbuka, dan sistematis, serta tinjauan yang komprehensif terhadap penelitian-penelitian sebelumnya. (Referensi: Kitchenham et al., 2009) Metode Pencarian Literatur: Google Scholar dan Semantic Scholar merupakan beberapa dari sekian banyak basis data akademis yang digunakan untuk mencari literatur yang relevan. Untuk menjamin bahwa penelitian yang ditinjau adalah penelitian terbaru dan relevan, pencarian dipersempit menjadi jurnal akademis yang diterbitkan antara tahun 2019 dan 2024. Kata kunci seperti “media pembelajaran IPS”, “keragaman budaya”, “kearifan lokal”, dan

“pendidikan dasar” umumnya digunakan. Sebagai contoh, “media pembelajaran IPS”, “keanekaragaman budaya”, dan “kearifan lokal”, semuanya digunakan dalam varian bahasa Inggris dari kata kunci tersebut. Melalui penggunaan metode SLR, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kita tentang media berbasis kearifan lokal yang digunakan dalam mata pelajaran IPS dan membuka pintu untuk penyelidikan yang lebih terarah dan relevan di masa depan.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengajaran IPAS pada pembahasan keragaman budaya di sekolah dasar dapat ditingkatkan kualitasnya dengan cara menciptakan lingkungan belajar yang ramah anak serta menggunakan media yang menarik dan relevan untuk dapat pengetahuan mata pelajaran yang lebih dalam. Media pembelajaran IPAS untuk penelitian, dibuat dengan cara menelaah secara cermat artikel-artikel yang terkait yang diterbitkan mulai tahun 2019-2024. Informasi yang akan dihasilkan yaitu media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran IPAS dengan topik keragaman budaya, Mediana yaitu

media cetak dan digital. Tabel 1 menunjukkan hasil analisis media pembelajaran keragaman budaya.

Tabel 1. Analisi Penggunaan Media Pembelajaran Ips Untuk Materi Keragaman Budaya Yang Dikaitkan Dengan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Kelas IV SD

<b>Penulis dan Tahun</b>	<b>Nama Jurnal</b>	<b>Hasil penelitian</b>
<b>(Ramadhan &amp; Khairun nisa, 2021)</b>	Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran	“Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku” adalah sumber yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang tercakup dalam Buku Besar Keberagaman Budaya Negeriku

<b>(Fitriani et al., 2019)</b>	Jurnal Profesi Keguruan	“Pengembangan media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” telah memenuhi kualitas media yang baik. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran “Monopoli Keberagaman” pada tema Indahny Keragaman di Negeriku subtema Indahny Keragaman Budaya di Negeriku layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV SD pada semester 2
<b>(F. I. Pendikan &amp; Surabaya, 2023)</b>	Jurnal penelitian pendikan guru sekolah dasar	Pengembangan multimedia SIWON adalah media pembelajaran yang mudah untuk digunakan. Keperluannya dalam pemakaian di handphone siswa tidak memerlukan spesifikasi khusus dan bahkan bisa dijadikan terobosan pembelajaran apabila tidak tersedia jaringan internet.
<b>(Belitun g, 2023)</b>	Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pengembangan Media ini menghasilkan produk berupa sumber belajar

berupa  
MAGADA  
(majalah  
kebergamaa  
n budaya)  
Bangka  
Belitung  
untuk  
Sekolah  
Dasar kelas  
IV. Produk ini  
sudah di  
desain  
dengan  
menarik baik  
dari materi  
yang telah  
dikaitkan  
dengan  
dunia nyata  
siswa berupa  
gambar-  
gambar yang  
menarik, kuis  
teka-teki  
sehingga  
media ini  
dikatakan  
mempunyai  
kualitas  
sangat baik.  
Dikarenakan  
penggunaan

majalah  
keberagama  
n budaya  
Bangka  
Belitung  
dapat  
membantu  
dan  
mempermud  
ahkan siswa  
dalam  
belajar di  
lingkungan  
sekolah  
maupun di  
luar sekolah.

---

**(Utari & Jurnal  
Ramada Educatio  
n, 2023)**

Media yang  
dihasilkan  
adalah  
media  
pembelajara  
n interaktif  
berbasis  
articulate  
storyline 3  
pada materi  
keragaman  
sosial dan  
budaya di  
Indonesia  
untuk siswa  
kelas IV  
SD/MI yang

mengacu  
pada model  
pengembang  
an 4D  
Thiagarajan.  
Pembuatan  
media  
interaktif ini  
membutuhka  
n bantuan  
software  
articulate  
storyline 3  
dan canva.  
Software  
articulate  
storyline 3  
merupakan  
aplikasi  
multimedia  
yang dapat  
digunakan  
untuk  
membuat  
media  
pembelajara  
n interaktif  
dengan  
gabungan  
teks,  
gambar,  
grafik, audio,  
animasi, dan

video serta  
dapat  
dipublikasika  
n dalam  
bentuk web  
atau aplikasi  
file yang  
dapat  
dijalankan  
melalui  
laptop,  
tablet, dan  
smartphone.  
Hasil validasi  
media  
pembelajara  
n interaktif  
berbasis  
articulate  
storyline 3  
pada materi  
keragaman  
sosial dan  
budaya di  
Indonesia  
memperoleh  
hasil kategori  
sangat valid  
tanpa revisi  
yang ditinjau  
berdasarkan  
hasil validasi  
dari ahli

	<p>materi, ahli bahasa, dan ahli media. Sehingga media pembelajara n interaktif berbasis articulate storyline 3 pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia untuk kelas IV SD/MI dapat dikategorika n sangat valid dan sudah layak digunakan tanpa revisi</p>	<p>diakses melalui link. Media berisi materi mengenai keragaman budaya Indonesia yang diperuntukka n untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Media dinyatakan sangat layak digunakan untuk pembelajara n materi keragaman budaya Indonesia sesuai dengan hasil validator ahli materi, yang artinya hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah</p>
<p><b>(Faradillah &amp; Tyas, 2024)</b></p>	<p>Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan</p>	<p>Pengembangan media Articulate Storyline terintegrasi model Two Stay Two Stray yang dapat</p>

		pembelajaran berbantuan media Articulate Storyline			berbantuan pixton yang dikembangkan oleh peneliti.
<b>(Suja Aprisari, Romadon, 2023)</b>	Jurnal Basic Education Skills	Pengembangan media komik digital berbasis nilai-nilai kearifan lokal bangka belitung untuk siswa kelas IV SD dinyatakan valid dan praktis. Kevalidan dilihat dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasilnya yaitu siswa dapat termotivasi untuk belajar dengan media e-comic	<b>(G.A.P.E . Juniati et al., 2023)</b>	Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia	Pengembangan bahan ajar digital berorientasi Wana Kerthi Loka Bali telah valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran IPAS pada kelas IV SD. Bahan ajar yang dikembangkan telah layak untuk diaplikasikan di dalam kelas khususnya pada pembelajaran IPAS
			<b>(Putri et al., 2021)</b>	Universitas Esa Unggul	Media pembelajaran audio-visual adalah

<p>alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang mengandung unsur audio (suara) dan visual (gambar). Media pembelajaran audio-visual dapat berupa penggunaan Canva. Dimana aplikasi canva mempunyai fitur editing yang menarik untuk dibuat sebagai media pembelajaran baik itu berupa gambar, power point,</p>	<p>video maupun teks</p> <p><b>(Keislan, n.d.)</b> Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan an</p> <p>Pengembangan produk media pembelajaran video avatar berbasis Artificial intelligence untuk peserta didik Tingkat dasar. hasil analisis terhadap penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan produk hasil pengembangan media video avatar berbasis Artificial intelligence sangatlah cocok untuk peserta didik</p>
---	---

Tingkat dasar. Hal ini dibuktikan dimana produk tersebut telah mengakomodasi dua gaya belajar tersebut yakni auditori dan visual, sehingga dengan sifat dasar dari peserta didik yang cenderung berimajinasi dan mudah tertarik terhadap suatu hal yang konkret, peserta didik menjadi bergairah dalam melakukan aktifitas

pembelajaran.

Tabel 1 menunjukkan berbagai bentuk media yang digunakan dalam kelas-kelas IPS, terutama ketika membahas topik-topik yang berkaitan dengan keanekaragaman budaya. Melalui penggunaan yang strategis, media dapat membantu siswa mengatasi hambatan dalam belajar. Setelah berbagai jenis media diketahui, media tersebut dapat dikategorikan berdasarkan nama, jumlah media yang digunakan secara luas, dan dampak dari penggunaan media. Tabel 2 mencantumkan jenis-jenis media dan jumlahnya

**Tabel 2: Media IPAS untuk Materi Keberagaman Budaya**

No	Media Pembelajaran	Jumlah
1.	Media Visual	3
2.	Multimedia Interaktif	2
3.	Media Digital	3
4.	Media Ai Canva	2

Dari tabel 2 dapat disimpulkan bahwa media visual dan media digital interaktif paling banyak digunakan dalam pembelajaran IPS tentang keragaman budaya.

Media yang paling banyak digunakan untuk materi keberagaman budaya antara lain:

**a. Media Visual dalam Pembelajaran IPS**

Menggunakan Media Visual untuk Meningkatkan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Mayoritas sumber daya keanekaragaman budaya yang ditujukan untuk siswa sekolah dasar kini disajikan secara visual, termasuk poster, gambar, peta budaya, dan alat bantu lainnya. Siswa dapat lebih memahami dan menghargai keragaman budaya ketika terpapar dengan media visual, terutama dalam hal belajar mengidentifikasi pakaian tradisional, rumah, persenjataan, tarian, dan musik daerah. Menurut penelitian Mayasari (2023), media visual juga dapat menjadi jembatan untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas. Sifat visual dari materi pembelajaran memungkinkan mereka untuk menunjukkan keadaan ideal dan aktual dari fenomena yang sedang diselidiki. Siswa dapat didorong untuk mengajukan pertanyaan yang lebih bijaksana dan memberikan jawaban yang lebih bijaksana melalui penggunaan media ini. (Yaung et al. 2023)

Penggabungan representasi visual dari pengetahuan tradisional menunjukkan pelaksanaan strategi pendidikan yang sangat baik. Peningkatan keterlibatan dan antusiasme siswa untuk belajar merupakan hasil langsung dari penggabungan media pengetahuan lokal ke dalam kelas (Fatimah, 2022). Pembelajaran menjadi lebih konkret ketika siswa melihat gambar pakaian tradisional dari tempat lain. Mereka mungkin dapat mengidentifikasi fitur-fitur yang mereka lihat dalam upacara adat setempat. Menanamkan rasa kebanggaan budaya pada siswa sejak usia dini adalah manfaat lain dari hal ini. Meskipun media visual sangat membantu dalam memperkenalkan siswa pada budaya yang berbeda, namun hal tersebut tidaklah cukup. Sebagian besar waktu, siswa hanya duduk dan menerima semuanya ketika belajar. Hal ini membuat siswa lebih sulit untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran mereka sendiri, yang sangat penting untuk pembelajaran yang berpusat pada siswa (J. K. Education, 2020). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif dari para pendidik untuk menggabungkan media visual dengan strategi yang mendorong keterlibatan, seperti proyek

kelompok yang dipimpin oleh siswa atau percakapan.

**b. Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran IPS**

Untuk membuat pengajaran pengetahuan tradisional menjadi lebih menarik di era digital modern, sekolah-sekolah dasar telah mulai banyak menggunakan media digital interaktif seperti simulasi, permainan edukatif berbasis budaya, dan aplikasi. Siswa dapat mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka sendiri melalui penggunaan media ini dengan melakukan hal-hal seperti menjawab pertanyaan dalam permainan edukatif atau bekerja sama dalam misi budaya dalam aplikasi. Studi yang dilakukan oleh (Masa et al., 2021) Ketika digunakan di sekolah dasar, media pembelajaran digital interaktif dapat memperjelas penyampaian informasi pembelajaran, menyajikan gambar dan suara untuk menarik minat siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran daripada secara pasif mengikuti metode pengajaran konvensional. Manfaat dari pendekatan ini antara lain meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kemampuan adaptasi media digital untuk simulasi budaya adalah kekuatan lain dari bentuk media interaktif. Media pembelajaran digital yang menggabungkan sejarah budaya lokal dapat meningkatkan pengalaman belajar dan mendorong lebih banyak orang untuk mengadopsi perangkat digital untuk pendidikan seni dan budaya (Astuti et al., 2024). Karena siswa dapat terlibat dengan budaya lokal melalui teknologi dan mengembangkan minat terhadap sejarah budaya mereka sendiri, hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan memperkaya. Namun demikian, ada beberapa kendala yang harus diatasi untuk dapat memanfaatkan media digital interaktif secara maksimal. Hambatan yang paling signifikan adalah kurangnya kompetensi teknologi dan literasi digital yang memadai di antara para pendidik dan siswa. Penerapan media berbasis digital memiliki beberapa kendala teknis, menurut penelitian (Allawiyah et al., 2023). Rintangan ini termasuk akses dan kemahiran siswa dan guru dalam menggunakan perangkat elektronik. Seharusnya tidak ada rintangan teknis untuk mengakses atau menggunakan media ini. Untuk mencapai tujuan mereka, para pengajar juga membutuhkan kompetensi yang kuat

dalam hal informasi dan kemampuan yang diperlukan untuk melakukan pekerjaan mereka dengan baik. Seorang pengajar yang terampil dengan pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi diperlukan untuk pembelajaran berbasis media digital (Klarisa et al., 2023)

#### **D. KESIMPULAN**

Pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal yang menggabungkan media visual digital dan interaktif memiliki rekam jejak keberhasilan dalam menumbuhkan kesadaran dan apresiasi budaya sejak dini pada siswa. Poster dan foto memberikan gambaran nyata kepada siswa tentang karakteristik budaya yang berbeda, yang membantu mereka untuk lebih memahami dan berhubungan dengan materi pelajaran. Penggunaan media digital interaktif di dalam kelas mendorong partisipasi siswa, membangkitkan rasa ingin tahu mereka, dan membantu mereka tumbuh sebagai individu dan anggota tim.

Ada keuntungan dan kerugian dari kedua bentuk media tersebut. Media visual lebih banyak tersedia namun sering kali kurang interaktivitas, sedangkan siswa lebih terlibat dengan

media digital interaktif tetapi membutuhkan pengetahuan teknis dan infrastruktur yang baik untuk membuatnya bekerja. Pengembangan profesionalisme guru, pembuatan kurikulum yang sesuai, dan peningkatan infrastruktur teknologi sekolah merupakan komponen penting dalam penerapan yang didukung dengan baik. Jika digabungkan, kedua bentuk media ini memiliki kemampuan untuk memperkuat identitas budaya siswa, menanamkan rasa bangga terhadap latar belakang mereka, dan meningkatkan studi mereka tentang kearifan lokal.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Allawiyah, L. N., Rustini, T., Nurjaman, A. R., & Digital, K. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS ANDROID MATERI KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV*. 03(01), 29–36.
- Arofatul, L., Uswatun, I., Kharisma, A. I., & Hidayah, R. (2024). *Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Kearifan Lokal Untuk Guru SD Muhammadiyah 1 Babat*. 3–7.
- Astuti, W., Nurkamto, J., Subiyantoro, S., & Rochsantiningih, D. (2024).

- Exploring the potential development of digital modules for arts and culture learning based on local culture : A mixed-method study on Bedhaya Ketawang dance.* 8(5), 2327–2342. <https://doi.org/10.55214/25768484.v8i5.1986>
- Belitung, B. (2023). *BERBASIS KEARIFAN LOKAL BANGKA BELITUNG SEBAGAI SUMBER Pendahuluan Bangsa Indonesia kaya akan tradisi dan budaya , baik kesenian rakyat , upacara rakyat ,* 7(2), 192–209.
- Faradillah, A. K., & Tyas, D. N. (2024). *Pengembangan Media Articulate Storyline Terintegrasi Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Materi Keragaman Budaya Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar.* 7(April), 3667–3675.
- Fitriani, I., Fitriyah, C. Z., Utama, F. S., & Rahman, U. R. A. (2019). Tari Gandrung Sebagai Identitas Budaya Suku Sasak Dan Relevansinya Terhadap Pembentukan Karakter Generasi Muda Di Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1), 76–82. <https://eprints.uny.ac.id/69346/1.%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/nju.index.php/jpk>
- G.A.P.E. Juniati, I.B. Putrayasa, & I.G. Margunayasa. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berorientasi Wana Kerthi Loka Bali Pada Pembelajaran Ipas Kelas Iv Sekolah Dasar.* *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 94–106. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v7i1.2018](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.2018)
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (n.d.). *No Title.*
- Jenis, J., & Dalam, M. (2017). *FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO TAHUN AJARAN 2017.*
- Keislaman, J. (n.d.). *S l a m i k a*, 6, 1497–1509.
- Kitchenham, B., Pearl Brereton, O., Budgen, D., Turner, M., Bailey, J., & Linkman, S. (2009). Systematic literature reviews in software engineering - A systematic literature review. *Information and Software Technology*, 51(1), 7–15. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2008.09.009>
- Klarisa, L., Setiyanti, A. A., Purnomo, H. D., & Gundo, A. J. (2023). *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Analisis Kesiapan Pembelajaran Artificial Intelligence di Tingkat Pendidikan Dasar ( Studi Kasus di SMP Negeri 1 Salatiga )*. 5(3), 1543–1552.
- Lokal, S. (2021). *Perancangan Aplikasi Virtual Reality Cagar Budaya untuk*

- Pembelajaran APLIKASI VIRTUAL REALITY CAGAR. June.* <https://doi.org/10.17509/historia.v4i2.25740>
- Marcheta, N., & Kareem, R. A. (2023). Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia. *Journal on Education*, 06(01), 222–229.
- Masa, P., Di, P., & Dasar, S. (2021). *Media pembelajaran digital interaktif berbasis adobe flash pada masa pandemi di sekolah dasar.* 5(2), 152–158.
- Nurharini, A. (2021). Inovasi Media Pembelajaran Tari Semarangan Berbasis Android Meningkatkan Kesadaran Budaya Lokal. *Jurnal Seni Tari*, 1–4. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/813%0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/813/15>
- Pembelajaran, M. (2023). *PENGARUH MEDIA VISUAL PADA MATERI PEMBELAJARAN.* 173–179.
- Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (2023). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA “ SIWON ” UNTUK PENGUATAN NILAI -NILAI MULTIKULTURAL MELALUI* *PEMBELAJARAN IPS MATERI KEARIFAN LOKAL DAN KEBERAGAMAN BUDAYA KELAS IV SEKOLAH DASAR.* 1133–1147.
- Pendidikan, J. K. (2020). *Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran The Role of History Teachers in Utilizing Learning Media Innovations.* 4(2).
- Putri, A., Arrasuli, B. A., Adelia, R. P., Esa, U., Jalan, U., Utara, A., Jeruk, K., & Barat, J. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA.* 9, 315–317.
- Ramadhan, N., & Khairunnisa. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku. *Tarbiyah Wa Ta’lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 49–60. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/Tarbiyawat/article/view/3208>
- Rosiyani, A. I., Salamah, A., Lestari, C. A., & Anggraini, S. (2024). *Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar.* 3, 1–10.
- Sujia Aprisari , Romadon, S. P. (2023). ( *Jurnal Basic Education Skills* ). *JBES (Jurnal Basic Education Skills)*,

- 1(3), 12–25. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6262>  
<https://doi.org/10.1234/jbes>
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar*. 13(2), 1573–1582.
- Utari, D. R., & Ramadan, Z. H. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Siswa SD Kelas IV*. 9(4), 1810–1817.
- Yaung, S. T., Pardomuan, G. N., & Sahureka, C. M. (2023). *Cantata Deo : Jurnal Musik dan Seni Penerapan Metode Media Visual Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII B SMP Negeri 7 Sentani*. 1(1), 25–39.