

**PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN REPLIKA
PETA BUDAYA BERBASIS DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA
PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**YUSSI RESTU SAFIRA
NPM. 1811100222**

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H/ 2023 M**

**PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN REPLIKA
PETA BUDAYA BERBASIS DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA
PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**YUSSI RESTU SAFIRA
NPM. 1811100222**

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I : Dr. Baharudin, M.Pd

Pembimbing II : Yudesta Erfayliana, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H/ 2023 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain pembelajaran replika peta budaya berbasis digital untuk meningkatkan literasi budaya pada mata pelajaran IPS di SD dan juga untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan desain pembelajaran replika peta budaya. Desain pembelajaran ini dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik dengan adanya desain pembelajaran ini peserta didik lebih antusias dalam kegiatan belajar. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) berdasarkan model Borg and Gall yang menggunakan tujuh langkah tahapan dalam penelitian yaitu 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi ke tempat penelitian, interview (wawancara) kepada pendidik, dan angket validasi yaitu validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi ketempat penelitian, interview (wawancara) kepada pendidik, dan angket validasi yaitu validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta respon peserta didik. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa hasil validasi yaitu dari ahli materi mencapai nilai rata-rata 80% dengan kategori “sangat layak”, hasil penilaian oleh ahli media mencapai nilai rata-rata 82% dengan kategori “sangat layak”, dan hasil penilaian oleh ahli bahasa mencapai nilai rata-rata 92% dengan kategori “sangat layak” serta uji coba skala kecil mencapai 93% dengan kriteria “sangat menarik” dan rata-rata uji coba skala besar mencapai 91% dengan kriteria “sangat menarik”. Serta keefektifan desain pembelajaran replika peta budaya berbasis digital berdasarkan hasil analisis *N-Gain* kelompok besar memperoleh nilai 0,77 dan kelompok kecil 0,81 dengan kategori “tinggi”.

ABSTRACT

This study aims to determine the learning design of digital-based cultural map replicas to increase cultural literacy in social studies subjects in elementary schools and also to determine the validity and effectiveness of cultural map replica learning designs. This learning design was made to facilitate teaching and learning activities for educators and students. With this learning design, students are more enthusiastic in learning activities. This research method is Research and Development (R&D) based on the Borg and Gall model which uses seven steps in research, namely 1) Potential and Problems, 2) Data Collection, 3) Product Design, 4) Design Validation, 5) Design Improvement, 6) Product Trial, 7) Product Revision. Data collection techniques in this study used observation at the research site, interviews with educators, and validation questionnaires, namely the validation of material experts, media experts and linguists. Data collection techniques in this study used observation at the research site, interviews with educators, and validation questionnaires, namely validation of material experts, media experts, and linguists as well as student responses. Based on the results of the assessment by material experts, media experts, and linguists, the validation results were that the material experts achieved an average score of 80% in the “very feasible” category, the results of the assessment by media experts reached an average value of 82% in the “very decent” category. Feasible”, and the results of the assessments by linguists reached an average score of 92% with the category “very feasible” and small-scale trials reached 93% with the criteria “very interesting” and the average large-scale trials reached 91% with the criteria “very interesting”. As well as the effectiveness of the digital-based cultural map replika learning design based on the results of the N-Gain analysis the large group obtained a value of 0.77 and the small group 0.81 in the “high” category.

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yussi Restu Safira
NPM : 1811100222
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengembangan Desain Pembelajaran Replika Peta Budaya Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Pada Mata Pelajaran IPS di SD**” adalah benar-benar merupakan karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun dari karya lain kecuali pada bagian yang sudah dirujuk atau disebut footnote atau daftar pustaka. Apabila terbukti penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini peneliti buat agar dimaklumi.

Bandar Lampung, Agustus 2023
Penulis,



Yussi Restu Safira
NPM. 1811100222



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Pengembangan Desain Pembelajaran
Replika Peta Budaya Berbasis Digital
Untuk Meningkatkan Literasi Budaya
Pada Mata Pelajaran IPS di SD**

**Nama : Yussi Restu Safira
NPM : 1811100222
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

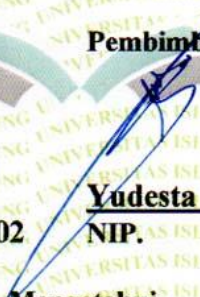
MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Baharudin, M. Pd
NIP. 198108162009121002


Yudesta Erfayliana, M. Pd
NIP.

**Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**


Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol.H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul: **PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN REPLIKA PETA BUDAYA BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD** disusun oleh: **Yussi Restu Safira**, NPM: 1811100222 Program Studi: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**, telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Selasa/11 Juli 2023**, Pukul: 13:00-15:00 WIB, Tempat: Ruang Sidang PGMI.

TIM MUNAQOSYAH SKRIPSI

Ketua : **Sri Latifah, M.Sc**

Sekretaris : **Suhardiansyah, M.Pd**

Penguji Utama : **Ida Kateriani, M.Pd**

Penguji Pendamping I : **Dr. Baharudin, M.Pd**

Penguji Pendamping II : **Yudesta Erfayliana, M.Pd**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002



MOTTO

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ

لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَىٰكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

“Wahai manusia! Sungguh, kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertaqwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Meneliti”.

(Q. S Al-Hujarat: 13)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrahim,

Puji syukur saya ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, sholawat serta salam tidak lupa selalu tucurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Ucapan terimakasih ini saya berikan kepada pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung kepada:

1. Orang tuaku tercinta, Bapak Ismail Yahya dan Ibu Atik Yuni Arti yang selalu mendoakanku dan setia mendampingi untuk bisa sampai ditahap ini dalam menyelesaikan skripsiku. Tidak hentinya memberikan segala dukungan dan kasih sayangnya dalam mendidikku. Semoga ini bisa menjadi langkah awal untuk membuat bapak dan ibu bangga kepadaku.
2. Untuk Adikku tercinta Yessi Nadira Yahya yang turut memberikan semangat dan selalu mendoakan.
3. Almaterku tercinta, UIN Raden Intan Lampung, tempatku menuntut ilmu, mengajarkan arti dedikasi, tanggung jawab dalam berpikir dan mengambil keputusan.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Yussi Restu Safira, lahir di Sendang Retno pada tanggal 05 Mei 2000 merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan bapak Ismail Yahya dan Ibu Yuni Arti. Bertempat tinggal di Sendang Retno Lampung Tengah.

Penulis menempuh pendidikan pertama kali di TK ABA Aisyiyah Sendang Retno lulus pada tahun 2006, SD Negeri Sendang Retno lulus pada tahun 2012, SMP Maarif 8 Sendang Agung lulus pada tahun 2015, MAN 1 Pringsewu lulus pada tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan ke UIN Raden Intan Lampung pada program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmannirohim,

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT berkat ridha hidayahnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Rasullullah SAW yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Desain Pembelajaran Replika Peta Budaya Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Pada Mata Pelajaran IPS Di SD”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi mata kuliah Skripsi di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari dalam penyelesaian skripsi ini banyak pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Deri Firmansyah, M. Pd selaku Sekertaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Bapak Dr. Baharudin, M. Pd selaku pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Yudesta Erfayliana, M. Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan yang luas selama di bangku kuliah.
7. Ibu Suyamti, S. Pd. SD selaku kepala sekolah SD Negeri Sendang Retno Lampung Tengah yang telah memberikan izin penelitian.
8. Bapak Neman, S. Pd. SD selaku kepala sekolah SD Negeri 01 Sendang Mukti Lampung Tengah yang telah memberikan izin penelitian.
9. Ibu Tursinah, S. Pd, SD selaku wali kelas IV SD Negeri Sendang Retno Lampung Tengah yang telah berkenan memberikan bantuan selama proses penelitian di SD Negeri Sendang Retno Lampung Tengah.
10. Bapak Paiman, M, Psi selaku wali kelas IV SD Negeri 01 Sendang Mukti Lampung Tengah yang telah berkenan memberikan bantuan selama proses penelitian di SD Negeri 01 Sendang Mukti Lampung Tengah.
11. Teristimewa kedua orang tua ku tercinta yaitu bapak Ismail Yahya dan Ibu Atik Yuni Arti yang selalu mendoakan serta memberikan dukungan moril dan materil kepada penulis.
12. Adikku tersayang yaitu Yesi Nadira Yahya yang selalu memberikan kasih sayang dan semangat kepada penulis.
13. Sahabatku tercinta Almh Miranda Gustia Ariyani, Viola, Intan, Rindi, Nje, Ami, Rara, Dona, Dilla, Mba Rani, Mba ulan, Cahaya, Fika, Lily, Ijah, Melisa, Dek Enip yang tak henti-henti memberikan semangat dan do'a. Terimakasih atas kesetiaan persaudaraan kita yang terjalin dari awal perkuliahan.
14. Teman-teman jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2018 dan seluruh pihak yang telah memberikan do'a, dukungan dan bantuan.
15. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang telah berjasa membantu penyelesaian penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih kurang sempurna, segala saran dan kritik yang konstruktif dan inovatif tetap penulis harapkan untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Bandar Lampung, Februari 2023
Penulis,

Yussi Restu Safira
NPM. 1811100222

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	v
LEMBAR PERSETUJUAN	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Manfaat Pengembangan	9
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	10
H. Sistematika Penulisan.....	13

BAB II LANDASAN TEORI

A. Desain Pembelajaran	15
1. Pengertian Desain Pembelajaran	15
2. Sifat-sifat Desain Pembelajaran	16
3. Model-model Desain Pembelajaran	17
B. Literasi Budaya	20
1. Pengertian Literasi Budaya	20
2. Prinsip Dasar Literasi Budaya.....	21
C. Konsep Digitalisasi Replika Peta Budaya.....	23
1. Pengertian Digitalisasi Replika Peta Budaya	23
2. Keberagaman Kebudayaan di Indonesia	25
D. Pembelajaran IPS	33
1. Pengertian Pembelajaran IPS	33
2. Materi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	35
3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan.....	39
B. Desain Penelitian Pengembangan.....	39
C. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	39
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	39
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan.....	42
F. Teknik Pengumpulan Data.....	42
G. Instrument Penelitian.....	44
H. Uji Coba Produk.....	48
I. Teknik Analisis Data.....	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	51
B. Pembahasan Penelitian dan Pengembangan.....	67

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	71

DAFTAR RUJUKAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Nama-Nama Provinsi Di Indonesia Beserta Keberagaman Kebudayaan	27
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Ahli Media	41
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	42
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Ahli Bahasa	42
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	43
Tabel 3.5 Kriteria Skor Validasi Ahli	45
Tabel 3.6 Pengkonversian Validasi Ahli	45
Tabel 3.7 Kriteria Skor Uji Coba Produk	46
Tabel 3.8 Pengkonversian Skor Penilaian	46
Tabel 3.9 Kriteria Indeks Skor <i>N-Gain</i>	47
Tabel 4.1 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Materi	52
Tabel 4.2 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Media	53
Tabel 4.3 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Bahasa	55
Tabel 4.4 Hasil Perbandingan Ahli Materi Sebelum Dan Sesudah Revisi	57
Tabel 4.5 Hasil Perbandingan Ahli Media Sebelum Dan Sesudah Revisi	58
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	59
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Skala Besar	60
Tabel 4.8 Data Hasil Pretest Dan Posttest Kelompok Besar.....	61
Tabel 4.9 Hasil Analisis <i>N-Gain</i> Kelompok Besar	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Peta Budaya Indonesia Berbasis Digital	24
Gambar 4.1 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi.....	56
Gambar 4.2 Grafik Hasil Validasi Ahli Media	58
Gambar 4.3 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	60
Gambar 4.4 Grafik Hasil Respon Peserta Didik	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nota Dinas 1	72
Lampiran 2 Nota Dinas 2	73
Lampiran 3 Surat Permohonan Penelitian 1	74
Lampiran 4 Surat Permohonan Penelitian 2	75
Lampiran 5 Surat Balasan Pra Penelitian 1	76
Lampiran 6 Surat Balasan Pra Penelitian 2	77
Lampiran 7 Surat Balasan Penelitian 1	78
Lampiran 8 Surat Balasan Penelitian 2	79
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian	80
Lampiran 10 Data Hasil Wawancara Penelitian	83
Lampiran 11 Angket Penilaian Ahli Media	85
Lampiran 12 Angket Penilaian Ahli Materi	88
Lampiran 13 Angket Penilaian Ahli Bahasa	91
Lampiran 14 Angket Tanggapan Peserta Didik	94
Lampiran 15 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	96
Lampiran 16 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi 1	100
Lampiran 17 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi 2	102
Lampiran 18 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa 1	104
Lampiran 19 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa 2	106
Lampiran 20 Hasil penilaian Validasi Ahli Media	108
Lampiran 21 Silabus Tematik Kelas IV	111
Lampiran 22 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi	115
Lampiran 23 Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa	116
Lampiran 24 Rekapitulasi Validasi Ahli Media	117
Lampiran 25 Rekapitulasi Respon Peserta Didik Kelompok Kecil .	118
Lampiran 26 Rekapitulasi Respon Peserta Didik Kelompok Besar .	119
Lampiran 27 Rekapitulasi Hasil Belajar Kelompok Kecil	120
Lampiran 28 Rekapitulasi Hasil Belajar Kelompok Besar	121
Lampiran 29 RPP	122
Lampiran 30 Surat Keterangan Hasil Turnitin	129

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk mempermudah dalam memahami konsep judul, maka penulis memberikan penjelasan pengertian judul. Maka perlu adanya penjelasan dengan memberi arti beberapa istilah yang terkandung didalam judul skripsi ini. Penelitian yang dilakukan ini adalah berjudul “PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN REPLIKA PETA BUDAYA BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD” Maka terlebih dahulu penulis akan memberikan penjelasan secara singkat beberapa kata yang berkaitan dengan judul skripsi ini, istilah-istilah yang perlu dijelaskan itu antara lain:

1. Desain Pembelajaran merupakan suatu proses menyusun, menata dan merancang program pembelajaran sebgus mungkin untuk menumbuhkan ketertarikan peserta didik yang tinggi dalam proses pembelajaran.¹
2. Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Literasi merupakan proses yang kompleks yang melibatkan pembangunan pengetahuan sebelumnya, budaya, dan pengalaman untuk mengembangkan pengetahuan baru dan pemahaman yang lebih dalam.²
3. Media replica peta budaya adalah media yang merupakan tiruan pulau yang ada di Indonesia. Replika adalah sebuah tiruan yang sama persis dengan bentuk dan fungsi dari alat, barang atau lainnya. Salah satu fungsi peta yaitu menunjukkan posisi dan lokasi relatif (letak suatu tempat dalam hubungannya dengan tempat lain) di permukaan bumi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk

¹Rozi Iskandar and Farida F, “Implementasi Model ASSURE Untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1052–65, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>.

²Hana Yunansyah Abidin Yunus, Tita Mulyati, *PEMBELAJARAN LITERASI* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017). h. 1.

pakaian adat dan rumah adat, sehingga media peta budaya ini berupa peta yang menunjukkan peta Indonesia (seperti peta buta) dan tiruan rumah adat yang menyerupai bentuk aslinya dari berbagai macam suku budaya yang ada di Indonesia ini. Serta orang-orangan yang menunjukkan pakaian adat dari berbagai suku.

4. IPS (*social studies*) hakikatnya tidaklah merupakan sebuah disiplin ilmu, tapi dapat disebut ringkasan dari beberapa disiplin ilmu kemasyarakatan (*sosial sciences*) untuk dipadukan melalui persoalan-persoalan kemasyarakatan dan disampaikan di Madrasah Ibtidaiyah serta tingkat menengah.³

B. Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki keberagaman dalam hal suku bangsa, bahasa, budaya, adat dan kebiasaan, bahkan agama dan kepercayaan. Selain itu, sebagai bagian dari dunia global, Indonesia juga mendapat pengaruh budaya dari berbagai Negara sebagai dampak dari hubungan kerja sama yang dibangun. Akibatnya, keberagaman yang sudah ada, yang dibawa oleh tiap-tiap suku bangsa di Indonesia menjadi semakin kompleks dengan masuknya pengaruh global. Seperti diisyaratkan dalam Qur'an Surah Al-Hujarat ayat 13:

يٰۤاَيُّهَا النَّاسُ اِنَّا خَلَقْنٰكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَّاُنْثٰى وَجَعَلْنٰكُمْ شُعُوْبًا وَّقَبَاۤىِٕلَ لِتَعَارَفُوْۤا اِنَّ اَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللّٰهِ اَتْقٰىكُمْ ۗ اِنَّ اللّٰهَ عَلِيْمٌ خَبِيْرٌ ﴿١٣﴾

Artinya: “Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling takwa di antara kamu”

³Tarsini Tarsini and Tutuk Ningsih, “Integrasi Pembelajaran Ips Dan Ipa Kelas Iv Di Madrasah Ibtidaiyah Pembina Pengamalan Agama (Mi P2a) Meri Kutasari Purbalingga,” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7, no. 3 (2021): 382–88, <https://doi.org/10.36312/jime.v7i3.2274>.

Penerapan literasi budaya sangatlah penting, karena kemampuan untuk memahami keberagaman dan tanggung jawab sebagai warga Negara dari suatu bangsa merupakan kecakapan yang harus dimiliki setiap individu di abad ke-21. Oleh karena itu, literasi budaya sangatlah penting diberikan ditingkat keluarga, sekolah, dan masyarakat pada masyarakat terutama generasi millennial, agar tetap bisa mencintai dan melestarikan kebudayaan di Indonesia baik secara nasional maupun internasional. Literasi budaya tidak hanya menyelamatkan dan mengembangkan budaya lokal dan nasional, tetapi juga membangun identitas bangsa Indonesia di tengah masyarakat global, agar tetap mencintai dan bisa melestarikan kebudayaan tersebut.⁴ Saat ini menumbuhkan kembangkan pemahaman dan sikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa dan memahami hak dan kewajiban sebagai warga Negara merupakan salah satu upaya untuk membentengi generasi muda dari kuatnya arus budaya global yang masuk ke Indonesia.

Penerapan literasi budaya di sekolah memiliki strategi gerakan literasi budaya, yang pertama adalah pelatihan guru. Memberikan pemahaman keterampilan literasi budaya dalam pembelajaran membentuk watak dan perilaku siswa yang menghargai, dan memahami, serta merawat kebudayaan persatuan dan kesatuan bangsa.

Dalam pembelajaran IPS di SD/MI penerapan literasi budaya dapat diberikan melalui bahan bacaan yang bertema budaya. Hal ini tidak hanya menumbuhkan literasi budaya, namun juga menumbuhkan literasi baca-tulis peserta didik. Selain itu beberapa materi IPS di sekolah dasar juga dapat menumbuhkan literasi budaya antara lain materi tersebut adalah materi kelas IV SD/MI tentang keanekaragaman budaya di Indonesia, seperti beragam agama, suku, bahasa yang ada di Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat bahwa materi IPS di SD/MI diharapkan mampu menumbuhkan literasi budaya di Indonesia,

⁴ Program Studi, Ilmu Perpustakaan, and Universitas Negeri Malang, "Implementasi Literasi Budaya Dan Kewargaan Sebagai Solusi Disinformasi Pada Generasi Millennial Di Indonesia" 7, no. 1 (2019): 65–80.

selain itu menumbuhkan rasa nasionalisme, dan toleransi terhadap keragaman budaya di Indonesia.⁵ Seperti diisyaratkan dalam Al-Quran Surah An-Nisa ayat 1:

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ اتَّقُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ نَفْسٍ وَاحِدَةٍ وَخَلَقَ مِنْهَا زَوْجَهَا وَبَثَّ مِنْهُمَا رِجَالًا كَثِيرًا وَنِسَاءً ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي تَسَاءَلُونَ بِهِ وَالْأَرْحَامَ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ رَقِيبًا

Artinya: Wahai manusia!, bertakwalah kepada Tuhanmu yang telah menciptakanmu dari jiwa yang satu, dan menciptakan dari jiwa tersebut pasangannya dan memperkembangbiakkan laki-laki dan perempuan yang banyak. Dan bertakwalah kepada Allah yang dengan namanya-Nya kalian saling meminta dan (peliharalah) hubungan kekeluargaan. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasimu.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif masih tetap berlangsung dan perlu dikembangkan pada sekolah dasar. Salah satunya yang dilakukan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sampai saat ini masih diasumsikan sebagai pelajaran yang membosankan dan menuntut hafalan, serat materi yang kurang sesuai dengan perkembangan masyarakat lagi. Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Melalui pembelajaran IPS di sekolah peserta didik dilatih agar dapat memiliki kemampuan untuk berpartisipasi aktif dalam bidang sosial, memiliki kepekaan sosial dan kepedulian sosial yang tinggi. Melalui keterampilan tersebut peserta didik diharapkan dapat memiliki sikap dan mental yang positif terhadap berbagai ketimpangan sosial yang terjadi di dalam lingkungan sosial. Terlebih lagi tantangan hidup di masa depan

⁵ Amirah Al May Azizah, "Analisis Pembelajaran IPS Di SD/MI Dalam Kurikulum 2013," *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education* 5, no. 2580–2739 (2021).

lebih berat dan banyak masalah-masalah baru timbul akibat perubahan zaman. Dibutuhkan keterampilan yang berpikir tingkat tinggi dalam menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya dengan belajar berpikir kritis. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan IPS itu sendiri yaitu memberi bekal agar peserta didik mampu berpikir kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, terampil memecahkan masalah, terampil mengolah informasi dan berperan aktif dalam kehidupan sosial.⁶

Namun pembelajaran IPS saat ini masih dianggap sulit dan membosankan oleh peserta didik, hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran pendidik cenderung mengarahkan peserta didik menghafal. Pengetahuan yang diperoleh dari menghafal itu tidak akan bertahan lama atau cenderung mudah lupa. Adapun fenomena yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPS yang terlaksana saat ini belum sesuai dengan apa yang diharapkan, yaitu berdasarkan penelitian Anshori mengemukakan bahwa pembelajaran IPS pada peserta didik sekolah dasar perlu metode yang tepat agar dapat menarik perhatian peserta didik, karena dalam pembelajaran IPS teori, konsep dan prinsip merupakan suatu kajian pada ilmu-ilmu sosial yang sulit dipahami. Hal ini disebabkan karena penggunaan metode ceramah yang dilakukan berulang-ulang serta pelaksanaan pembelajaran yang tidak ditunjang dengan metode dan media pembelajaran yang menarik.⁷

Perkembangan teknologi informasi yang berlangsung amat pesat seperti yang berlangsung saat belakangan ini telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai kegiatan dalam kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut juga sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar dan pembelajaran.

⁶Arif Widodo, "Nilai Budaya Ritual Perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar," *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial* 5, no. 1 (2020): 1, <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v5i1.6359>.

⁷E S Utari, "Peran Model Pembelajaran Think Talk Write Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2019, 794–801, <http://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/114>.

Perkembangan teknologi informasi dan jaringan telah mengubah pola dan metode belajar para diri individu. Aktivitas belajar yang berlangsung saat ini lebih bersifat fleksibel atau luwes jika dibandingkan dengan yang terjadi sebelumnya. Proses belajar dan pembelajaran bukan lagi sebagai sebuah peristiwa yang bergantung pada faktor ruang dan waktu. Aktivitas belajar dan pembelajaran oleh karenanya dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.⁸

Akan banyak sekali keuntungannya apabila para pendidik dapat menguasai teknologi digital yang dapat dikembangkan menjadi media. Apabila pendidik dapat mengoptimalkannya dalam berbagai pembelajaran dimungkinkan para peserta didik tidak jenuh lagi mengikuti pelajaran. Hal tersebut dimungkinkan karena dengan media digital, pendidik dapat menjelaskan materi tidak berdasarkan buku lagi. Peserta didik dapat diajak memahami permasalahan yang ada di masyarakat secara kontekstual. Buku pegangan tetap masih menjadi referensi utama, tetapi penjelasan konsep yang ada pada buku pegangan peserta didik tersebut akan lebih mudah dipahami peserta didik dan akan lebih menarik untuk belajar jika dijelaskan melalui sumber belajar yang inovatif dan menarik.⁹

Penelitian ini untuk membantu peserta didik dalam mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia, mengenal sudut dari rumah adat, serta rasa persatuan dan kesatuan yang terbentuk dalam suatu dasar negara yaitu Pancasila. Peserta didik pun dapat memahami dikarenakan mereka dapat melihat media pembelajarannya secara langsung. Dengan adanya desain pembelajaran replika peta budaya berbasis digital ini diharapkan membuat peserta didik antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan terhindar dari rasa bosan serta dapat memperluas ilmu pengetahuan untuk mengenali keragaman budaya di Indonesia.

⁸Benny Agus Pribadi and Dewi A.Padmo Putri, *Pengembangan Bahan Ajar* (Banten: Universitas Terbuka, 2019). 3-4.

⁹ Safitri Yosita Ratri, "Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pena Karakter* 01, no. 01 (2018): 1-8.

Dari hasil observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Sendang Retno dan SD Negeri 1 Sendang Mukti Lampung Tengah, peneliti mendapatkan informasi bahwa SD Negeri Sendang Retno dan SD Negeri 1 Sendang Mukti Lampung Tengah sudah memiliki fasilitas yang cukup lengkap, salah satunya yaitu peta Indonesia. Namun sarana tersebut belum digunakan secara maksimal karena hanya beberapa pendidik saja yang menggunakannya. Hasil wawancara dengan pendidik kelas IV menyatakan bahwa masih terpaku dengan media visual atau buku saja pada mata pelajaran IPS. Sehingga peserta didik tampak kurang tertarik saat melakukan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan pendidik yang memiliki banyak tanggung jawab sehingga tidak memiliki waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran yang lebih kreatif.

Permasalahan yang terdapat dalam sekolah tersebut, solusi untuk permasalahan di atas maka butuhnya desain pembelajaran yang menarik dan variatif untuk menunjang pembelajaran sehingga peserta didik lebih semangat untuk belajar serta antusias dalam pembelajaran. Ibu Tursinah menambahkan bahwa desain pembelajaran yang digunakan memberikan peran penting untuk mempermudah peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sambil bermain sehingga tidak merasa jenuh. Peneliti pun ingin mengembangkan sebuah desain pembelajaran yaitu desain pembelajaran replika peta budaya berbasis digital yang diharapkan dapat meningkatkan literasi budaya. Desain pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dan memberikan kemajuan dalam pembelajaran di sekolah. Peserta didik dapat antusias mengikuti pembelajaran secara aktif dan menyenangkan, terhindar dari pembelajaran yang membosankan. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu praktisi pendidikan yaitu Ibu Tursinah S. Pd. SD pendidik di kelas IV SD Negeri Sendang Retno Lampung Tengah. Dalam sesi wawancara, beliau mengatakan desain pembelajaran yang digunakan kurang variatif serta belum pernah menggunakan desain pembelajaran replika peta budaya berbasis digital. Ia pun menambahkan bahwa sangat

baik mengembangkan desain pembelajaran replika peta budaya berbasis digital ini disamping menggunakan desain yang lain, pengembangan desain replika peta budaya berbasis digital diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti bermaksud mengembangkan desain pembelajaran replika peta budaya berbasis digital untuk meningkatkan literasi budaya pada mata pelajaran ips di SD sebagai penunjang proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum maksimalnya penggunaan sarana pembelajaran oleh pendidik seperti penggunaan peta budaya.
2. Pendidik masih terpaku pada media visual atau buku saja sehingga pembelajaran kurang menarik terutama dalam pembelajaran IPS.
3. Terdapat pendidik yang masih kesulitan dalam mengajar pembelajaran IPS.
4. Proses pembelajaran IPS tidak berjalan kondusif sehingga proses belajar masih monoton.
5. Belum pernah menggunakan desain pembelajaran replika peta budaya.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas perlu adanya batasan masalah mengenai penerapan dalam menggunakan desain pembelajaran Replika Peta Budaya pada mata pelajaran IPS. Oleh karena itu penulis memfokuskan masalah yang menonjol yaitu "Bagaimana cara penerapan dalam mengembangkan desain pembelajaran Replika Peta Budaya Berbasis Digital pada mata pelajaran IPS di Kelas IV SD."

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat di rumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana desain pembelajaran replica peta budaya berbasis digital untuk meningkatkan literasi budaya pada mata pelajaran IPS di SD?
2. Bagaimana validitas dan respon peserta didik terhadap desain pembelajaran replica peta budaya berbasis digital untuk meningkatkan literasi budaya pada mata pelajaran IPS di SD?
3. Bagaimana keefektifan desain pembelajaran replica peta budaya berbasis digital pada mata pelajaran IPS kelas IV SD?

E. Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui desain pembelajaran replica peta budaya berbasis digital pada mata pelajaran IPS kelas IV SD.
2. Mengetahui Kevalidan dan respon peserta didik terhadap desain pembelajaran replica peta budaya berbasis digital.
3. Mengetahui keefektifan desain pembelajaran replica peta budaya berbasis digital.

F. Manfaat Pengembangan

Pengembangan desain pembelajaran replika peta budaya berbasis digital pada mata pelajaran IPS ini sebagai salah satu upaya untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran bagi peserta didik kelas IV SD. Adapun pentingnya pengembangan desain pembelajaran replika peta budaya berbasis digital pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan literasi budaya kelas IV SD adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik adalah untuk memudahkan peserta didik kelas IV SD dalam memahami materi melalui pengembangan desain pembelajaran dari pendidik. Serta meningkatkan ketertarikan dan kesukaan peserta didik terhadap mata pelajaran IPS yang dianggap membosankan.

2. Bagi Sekolah atau Pendidik

Bagi sekolah adalah pengembangan desain pembelajaran Replika Peta Budaya berbasis digital dimaksudkan bahan pertimbangan untuk melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan memanfaatkan

desain pembelajaran. Sedangkan bagi pendidik untuk menambah pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas pendidik di dalam mengembangkan dan menyediakan desain pembelajaran di SD.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti adalah untuk menambah pengetahuan, keterampilan dan pengalaman dalam mengembangkan media yang berbentuk digital sebagai perantara peserta didik dengan pendidikberkomunikasi dan bermanfaat sebagai calon pendidik nantinya.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti merujuk pada penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian yang sesuai serta spesifikasi perbedaan produk dengan penelitian terdahulu, sebagai berikut:

1. Peneliti dilakukan oleh Hidayati yang berjudul “Pengembangan Media Peta Kebudayaan pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV”. Pada penelitian Nurul Fitria Hidayati diperoleh hasil yaitu menggunakan penelitian R&D di desai dari Borg & Gall peneliti mengambil Sembilan tahap dari sepuluh tahapan yang ada dan hanya sampai pada tahap uji kelayakan. Tahap validasi kepada ahli materi sebanyak satu kali yang memperoleh hasil 4.67 dengan criteria “sangat baik” dan divalidasikan kepada ahli media sebanyak tiga kali yang memperoleh hasil 3.73 dengan criteria baik, 4.2 dengan criteria baik, dan 4.47 dengan criteria sangat baik. Dan penelitian akhir media dengan criteria sangat baik dari ahli media dinyatakan layak diujicobakan pada tahap uji coba produk mendapatkan hasil 4.275 dengan criteria sangat baik, kemudian dilanjutkan uji coba pemakaian yang memperoleh hasil 4.364 dengan criteria sangat baik. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media peta budaya sesuai dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya pada tema 7 indahya keberagaman di negriku serta layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Penelitian dilakukan oleh Megawati dengan judul “Pengembangan Media PATAYA (Replika Peta Budaya) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada tema 7 kelas IV Sekolah Dasar”. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah model Borg an Gall. Pengembangan media pembelajaran telah menghasilkan produk media pembelajaran yang telah dinyatakan sangat valid oleh ahli desain media, ahli materi dan praktisi pembelajaran. Hasil dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan presentase yang di dapat dari ahli media dengan presentase 90,6% atau dapat dikategorikan sangat valid, sedangkan ahli materi dalam perolehan nilai presentasinya adalah 94,3% atau dapat dikategorikan sangat valid. Sedangkan berdasarkan uji kepraktisan yang diperoleh dari hasil respon siswa MIS Raodhatul Jannah mendapatkan nilai presentase 89,16% dengan criteria skor sangat praktis dan observasi guru mendapatkan nilai presentase 95% dengan criteria skor sangat praktis. Hasil tes pada uji lapangan mendapatkan rata-rata nilai pre-test sebesar 50% dan post-test berdasarkan perhitungan rumus gain standar diperoleh nilai sebesar 0,79 yang didapat pada uji coba lapangan sehingga peningkatan hasil belajar siswa berada pada posisi tinggi.¹⁰
3. Penelitian dilakukan oleh Trisna Widiyarni dengan judul “Pengembangan Media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Kelas IV” peneliti menggunakan *research and development* dari model Sigiyonodan menggunakan model pengembangan dari Borg & Gall yang mempunyai 10 tahapan. Peneliti mencoba untuk memodifikasi media tersebut agar apa yang diharapkan bisa dicapai. Maka penelitian ini dilakukan sampai tahap revisi produk akhir.¹¹

¹⁰Megawati, “Pengembangan Media PATAYA (Replika Peta Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar,” *Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2021.

¹¹Trisna Widiyarni, “Pengembangan Media Takesyi (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Kelas IV,” *Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2021.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dina Ariyani dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran MIKABUDI (Miniatur Keanekaragaman Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Model pengembangan ini sesuai dengan karakteristik jenis penelitian Research and Development (R&D) yaitu untuk menghasilkan produk. Langkah yang digunakan dalam penelitian ini meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi missal. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Nurul Iman Pematang Gajah. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan angket. Validasi pengembangan media pembelajaran ini melibatkan 4 validator yaitu ahli materi, ahli pembelajaran, ahli desain media, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil penelitian, hasil validasi ahli pembelajaran diperoleh data presentase sebesar 91,66% dengan criteria “sangat valid”, dari ahli materi sebesar 93,18% dengan criteria “sangat valid”, ahli bahasa sebesar 90% dengan criteria “sangat valid”, dan ahli desain media sebesar 97,36% dengan criteria “sangat valid”, serta hasil validasi dari uji coba pemakaian sebesar 94,36% dengan criteria “sangat valid”.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Evy Yola Adini, Nur Hasanah, itsna Oktaviyanti dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia, mengetahui kelayakan media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) untuk siswa kelas IV SDN 39 Mataram. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)*

menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan penelitian, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SDN 39 Mataram, kecamatan Selaparang. Alat pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada materi keragaman suku bangsa Indonesia. Kelayakan media MAPENA (Mainan Peta Anak) pada materi keragaman suku bangsa Indonesia. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan criteria sangat layak dengan rerata presentase 97,5%, penilaian dari ahli materi mendapatkan criteria sangat layak dengan rerata presentase 97,05%. Hasil uji coba kelompok kecil pada tahap 1 mendapatkan criteria sangat layak dengan rerata presentase 97,91%, uji tahap 2 mendapatkan criteria sangat layak dengan rerata presentase 97,9%, dan uji coba tahap 3 mendapatkan criteria sangat layak dengan rerata presentase 96,75 %.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini, disusun sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluan
Bab ini berisi penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian terdahulu yang relevan, serta sistematika penulisan.
2. Bab II Landasan Teori
Bab ini berisi gambaran tentang deskripsi teorik dan teori-teori tentang pengembangan desain pembelajaran replica peta budaya berbasis digital untuk meningkatkan literasi budaya pada mata pelajaran IPS SD.
3. Bab III Metode Penelitian
Bab ini menjelaskan tempat dan waktu penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian dan pengembangan,

spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrument penelitian, uji coba produk, dan teknik analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan deskripsi hasil penelitian pengembangan, deskripsi dan analisis data hasil uji coba, dan kajian produk akhir.

5. Bab V Penutup

Selanjutnya pada bab yang terakhir yaitu penutup, pada bab ini berisi kesimpulan dan rekomendasi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Desain Pembelajaran

1. Pengertian Desain Pembelajaran

Kata ‘desain’ secara bahasa adalah kata serapan dari bahasa Inggris, yaitu ‘*design*’, dimana kata ini menurut Hokanson dan Gibbons berasal bahasa Latin ‘*designare*’ yang berarti merancang, menjelaskan, menunjukkan, atau menandai.

Desain pembelajaran dapat dijabarkan sebagai suatu proses yang dilakukan secara sistematis untuk menyelesaikan masalah pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran, atau untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang terdiri atas serangkaian kegiatan perancangan bahan/produk pembelajaran, pengembangan dan pengevaluasian rancangan guna menghasilkan rancangan yang efektif dan efisien. Bahan atau produk pembelajaran dalam hal ini dapat berupa kegiatan pembelajaran, program pembelajaran, sistem pembelajaran, isi pembelajaran, media pembelajaran, sistem pembelajaran, isi pembelajaran, media pembelajaran, sistem evaluasi pembelajaran dan sebagainya.

Karena prosedur pelaksanaan desain pembelajaran dilakukan secara sistematis dan memiliki bentuk dan tujuan kegiatan yang jelas, maka desain pembelajaran dapat dipandang sebagai suatu ilmu. Selain itu, karena memiliki unsure proses penciptaan suatu karya, maka desain pembelajaran dapat juga dipandang sebagai bentuk seni.

Beberapa tokoh yang mendefinisikan desain pembelajaran antara lain:

- a. Reigeluth mendefinisikan desain pembelajaran adalah kisi-kisi dari penerapan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar seseorang.
- b. Rothwell dan Kazanas merumuskan desain pembelajaran terkait dengan peningkatan mutu kinerja seseorang dan pengaruhnya bagi organisasi.

- c. Gagne, dkk menyatakan bahwa desain pembelajaran adalah sebuah usaha dalam membantu proses belajar seseorang, dimana proses belajar itu sendiri mempunyai tahapan segera dan jangka panjang.
- d. Dick and Carey mendefinisikan desain pembelajaran adalah mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada pendekatan sistem yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
- e. Seels and Richey mendefinisikan desain pembelajaran adalah prosedur yang terorganisasi yang meliputi langkah-langkah penganalisisan, perancangan, pengembangan, pengaplikasian, dan penilaian pengembangan.¹²

Dengan demikian, desain pembelajaran selain sebagai suatu proses untuk mencapai tujuan tertentu, dia juga merupakan suatu ilmu dan seni, yaitu ilmu perancangan dan kreativitas rancangan pembelajaran.

2. Sifat-sifat Desain Pembelajaran

Sifat-sifat desain pembelajaran merupakan hal yang paling utama karena sifat-sifat tersebut dapat diketahui kelebihan dan kekurangan suatu desain pembelajaran. Sifat-sifat desain pembelajaran sebagai berikut:

a. Berorientasi pada Peserta Didik

Smaldino, Sharon E, Deborah L, Lowther mengemukakan pendapatnya bahwa para desainer pembelajaran harus mempertimbangkan peserta didik karena mereka mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Perbedaan karakteristik tersebut, antara lain: karakteristik umum, kemampuan awal atau pra syarat serta gaya belajar.

b. Alur Berfikir Sistem atau Sistematis

Konsep sistem dan pendekatan sistem diterapkan secara maksimal pada desain pembelajaran sebagai

¹²Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik* (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2017). 33-34.

sebuah kerangka berfikir. Sistem sebagai rangkaian dari keseluruhan bagian, dengan masing-masing memiliki fungsi yang berbeda, saling bekerja sama, dan berkoordinasi dalam melaksanakan dan mencapai suatu tujuan yang telah dirumuskan.

c. Empiris dan Berulang

Setiap model desain pembelajaran bersifat empiris. Setiap model apapun yang diajukan oleh seorang pakar telah melalui hasil kajian teori beserta serangkaian uji coba yang telah mereka lakukan sendiri sebelum model desain tersebut dipublikasikan.

3. Model-model Desain Pembelajaran

Model merupakan gambaran tentang suatu, yang digunakan untuk menjelaskan aspek-aspek suatu persoalan atau ruang lingkup persoalan dan dapat menjelaskan pula hubungan-hubungan yang penting.

Berdasarkan hasil kajian-kajian pustaka terdapat beberapa model-model desain pembelajaran diantaranya:

a. Model Desain Pembelajaran *Dick and Carey*

Dalam perancangan model Dick and Carey ini memiliki sejumlah langkah yang dilakukan diantaranya:

- 1) Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran.
- 2) Proses analisis pembelajaran.
- 3) Identifikasi kebutuhan belajar peserta didik melalui analisis karakteristik siswa.
- 4) Menyusun bentuk materi pembelajaran.
- 5) Pengembangan materi pembelajaran.
- 6) Memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi belajar siswa.
- 7) Memilih materi pembelajaran.
- 8) Penyusunan evaluasi formatif pembelajaran.
- 9) Revisi materi pembelajaran.
- 10) Perancangan evaluasi sumatif.

b. Model Morrison, Roos, Kemp

Dalam proses merancang sebuah desain pembelajaran menurut model ini dilakukan melalui delapan tahapan yaitu:

- 1) Menentukan tujuan umum dari proses pembelajaran.
- 2) Analisa karakteristik dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Menentukan indikator kompetensi yang diharapkan.
- 4) Pengembangan konten pembelajaran.
- 5) Penyusunan tes awal.
- 6) Penentuan strategi pembelajaran yang efektif.
- 7) Penyiapan fasilitas pembelajaran.
- 8) Evaluasi pembelajaran berhasil dilaksanakan dengan menilai komponen-komponen pembelajaran.

c. Model Gagne

Teori Gagne menjelaskan bahwa belajar oleh peserta didik sangat dipengaruhi oleh pengkondisian dari pertumbuhan dan lingkungan belajar peserta didik, lingkungan ini dapat berupa lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, budaya, lingkungan sosial dan lain-lain.

d. Model ADDIE

Desain pembelajaran model ADDIE ini merupakan salah satu model yang umum digunakan dan memiliki 5 tahapan proses. Proses perancangan dalam desain pembelajaran ADDIE ini menggunakan pendekatan sistem sebagai unsure perancangan, sistem ini berupa proses yang berkelanjutan dan saling terkait mulai dari analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi.

e. Model ASSURE

Dalam prosesnya sendiri model ASSURE ini memiliki enam langkah tahapan yang merupakan kepanjangan dari istilah yang digunakan sebagai nama model desain pembelajaran. Langkah-langkahnya dilakukan sebagai berikut:

- 1) Menganalisis karakter siswa.
- 2) Mengidentifikasi dan menetapkan tujuan umum dan kompetensi.
- 3) Memilih media, strategi dan materi pembelajaran.
- 4) Mengidentifikasi dan melaksanakan pemanfaatan strategi, media dan materi pembelajaran.
- 5) Mengkonstruksi dan memotivasi siswa dengan membangun partisipasi peserta didik.
- 6) Evaluasi untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dan *me-review* rancangan yang dikembangkan untuk dilanjutkan ataupun direvisi berdasarkan hasil pengukuran yang dilakukan.

f. Model Desain Pembelajaran *Backward Design and Dynamic Instructional Design*

Merupakan desain pembelajaran yang menekankan proses perancangan desain pembelajaran dengan pencapaian tujuan akhir yang dimulai dari proses mundur kebelakang. Esensi dari model ini adalah pemenuhan lingkungan dan kondisi belajar yang memusatkan pada kebutuhan peserta didik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang sudah disusun.

g. Model Desain Pembelajaran Smith-regan, Gerlach-Elly dan Banathy

Model Smith-Regan merupakan model yang menekankan perancangan desain pembelajaran pada tiga langkah yaitu proses analisis dan penilaian, strategi pembelajaran dan evaluasi untuk mengukur keberhasilan pembelajaran. Model Gerlach-Elly merupakan model perancangan pembelajaran yang sistematis sedangkan model Bela H. Banathy dalam perancangan model desain ini prosesnya berpusat kepada peserta didik dan keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

B. Literasi Budaya

1. Pengertian Literasi Budaya

Literasi merupakan cermin kebudayaan, manusia yang literer dapat disebut sebagai manusia yang berbudaya. Kegiatan literasi dapat digunakan sebagai sarana menyebarkan budaya. Literasi jangan hanya diidentikkan dengan baca dan tulis, tetapi juga literasi budaya. Generasi muda harus mengenal dan melestarikan budaya dalam rangka memperkuat dan melestarikan budaya nasional. Pelestarian norma bangsa merupakan usaha untuk mempertahankan nilai budaya. Tujuan dilakukannya pelestarian budaya yaitu untuk penguatan nilai-nilai budaya dalam diri bangsa.

Suatu budaya pasti mengalami perubahan sebagai akibat perkembangan zaman. Oleh karena itu, masyarakat sebagai pemilik unsure-unsur budaya harus mempertimbangkan unsure kebudayaan mana yang harus dijaga keutuhannya untuk dilestarikan dan unsure budaya yang dapat berubah. Namun, perubahan pada unsure budaya diusahakan tidak terlalu didasarkan oleh pemiliknya. Mengatasi pemahaman antar budaya melalui pendidikan secara alami yang membutuhkan guru memiliki konsepsi yang jelas tentang budaya dan visi untuk mengembangkan antarbudaya, untuk pendidik satu kesulitannya adalah bahwa budaya sering diperlakukan secara dangkal sebagai produk dan praktis yang terkait dengan kelompok nasional, yang berarti bahwa pembelajaran bahwa pembelajaran antarbudaya sering direduksi menjadi masalah menghafal.¹³

Dalam hal ini terjadinya perubahan atau perkembangan dari salah satu unsure budaya harus dilakukan secara bertahap dan eksistensi pendukung kebudayaan hilang akan berimplikasi pada kehilangan identitas *cultural*.¹⁴

¹³Rachel Davidson, "How to Reach the World Outside: Suggestions for Fostering Intercultural Communication and Understanding in Japanese Elementary School English Classrooms," *Intercultural Communication Education* 2, no. 2 (2019): 88–100, <https://doi.org/10.29140/ice.v2n2.146>.

¹⁴Encang Saepudin, Ninis Agustini Damayani, and Agus Rusmana, "Model Literasi Budaya Masyarakat Tatar Karang Di Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya," *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi* 14, no. 1 (2018): 1, <https://doi.org/10.22146/bip.33315>.

2. Prinsip Dasar Literasi Budaya

Prinsip dasar dari literasi budaya sebagai pengimplementasian dalam mengembangkan keterampilan sosial, prinsip dasar tersebut menyatukan asas-asas yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial seperti:

- a. Budaya Indonesia sebagai pemikiran melalui bahasa dan perilaku

Bahasa yang ada di Indonesia ini sangat beragam, ada 671 bahasa daerah yang tersebar di 34 provinsi. Begitu banyaknya bahasa sehingga dengan adanya literatur bahasa dapat mampu menciptakan ketrampilan sosial bagi siswa SD karena sebagai siswa harus mampu menghargai dan menjaga bahasa dan perilaku. Karena manusia merupakan sebagai bagian dari suatu budaya.

- b. Kesenian setiap daerah sebagai hasil karya atau produk dari budaya bangsa

Kesenian merupakan hasil pemikiran atau adat dari suatu masyarakat dengan berbagai suku yang ada di Indonesia. Kesenian ini merupakan pemikiran yang disesuaikan dengan ciri khas daerah tersebut. Sebagai siswa diharapkan mampu menhidupkan atau melestarikan budaya didaerahnya sebagai bentuk dari keterampilan sosial yang sangat baik. Jika siswa mampu maka dapat dikatakan bahwa siswa tersebut telah memiliki keterampilan sosial karena mampu bekerja sama, bergotong royong, serta memiliki komunikasi yang baik dengan lingkungan sekitar.

- c. Kewargaan yang banyak ragamnya dan berpartisipasi aktif

Indonesia merupakan Negara dengan kemajemukan dan multicultural. Sebagai warga Negara Indonesia pasti telah mengenal semboyan Bhineka Tunggal Ika yang memiliki arti berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Begitu pula dengan keragamannya sehingga sebagai warga Negara mampu menghargai dan menghormati keragaman tersebut. Meskipun berbeda namun tetap kita semua

saudara. Sedari dini siswa dikenalkan dengan berbagai kemajemukan dan multicultural dari bangsa yang besar ini. Sehingga tidak ada kata diskriminasi sosial antar sesama. Dengan begitu jika ada musibah atau bencana maka seluruh rakyat Indonesia bergotong royong membantu dengan menyisihkan sebagian harta yang dipunya.

d. Nasionalisme dan patriotisme yang tinggi

Sebagai warga Negara Indonesia diperlukan kesadaran dalam membangun rasa patuh serta bangga terhadap bangsa sendiri. Jangan sampai Negara sendiri terjajah lagi dan tetap menjunjung tinggi martabat bangsa. Keterampilan sosial dapat dikembangkan dengan rasa nasionalisme dan cinta tanah air sehingga ikut berperan dalam hal tersebut dengan cara membeli produk dalam negeri, menyukai film-film yang mengandung hikmah seperti perjuangan kemerdekaan, peristiwa-peristiwa bersejarah, dan patuh terhadap pemerintah.

e. Pengalaman terlihat secara langsung dengan masyarakat

Pepatah mengatakan pengalaman merupakan guru terbaik. Pepatah lama ini telah menyadarkan bahwa setiap langkah yang ditempuh merupakan sebuah pengalaman. Pada akhirnya literasi budaya mampu mengembangkan keterampilan sosial. Hal ini tentunya harus didasari dari niat dan bantuan dari berbagai pihak termasuk orang tua, guru, masyarakat, serta lingkungan. Keterampilan sosial kelak akan sangat bermanfaat bagi kehidupan siswa atau anak tersebut. Dengan memiliki keterampilan sosial anak menjadi mudah bersosialisasi, bertanggung jawab, percaya diri, dan hal positif lainnya.

C. Konsep Digitalisasi Replika Peta Budaya

1. Pengertian Digitalisasi Replika Peta Budaya

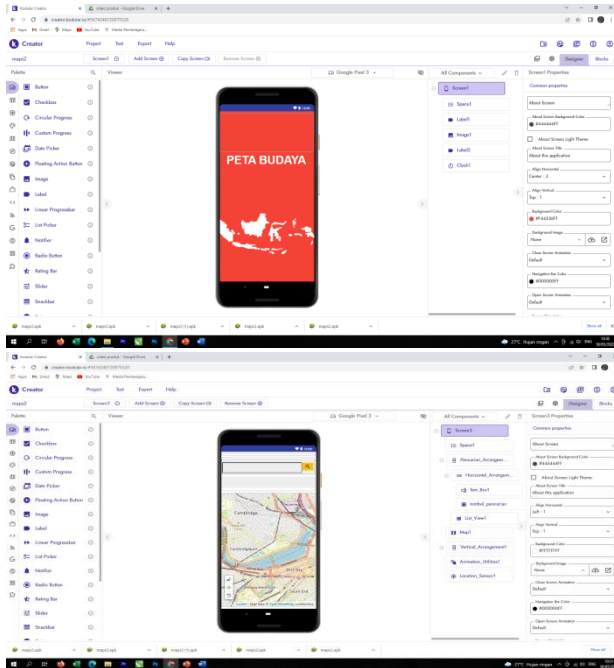
Mengikuti perkembangan zaman peserta didik merupakan generasi milenial yang adaptif dengan teknologi dan informasi terkini. Ini bisa terlihat dari kemampuan mereka dalam mengakses beragam informasi melalui gawai, baik komputer, tablet, maupun smarthpone. Kebutuhan siswa akan informasi dan ilmu pengetahuan tidak hanya semata-mata diperoleh oleh seorang guru. Mereka dengan mudah bisa mendapatkan beragam ilmu pengetahuan yang dibutuhkan secara mandiri.

Digitalisasi ialah bagian dari pelestarian yang berupaya untuk menyelamatkan naskah-naskah kuno dengan memanfaatkan teknologi digital seperti softfile, foto digital, microfon, serta mengupayakan baik naskah duplikasinya agar dapat bertahan dalam jangka waktu yang relative lama.

Replica adalah tiruan suatu benda yang mirip dengan bentuk dan fungsi dari alat atau barang dalam bentuk skala yang kecil. Dalam fungsinya peta yaitu menunjukkan lokasi relative yang berada pada bumi. Sedangkan budaya terbentuk dari banyak unsur-unsur yang ada didalamnya seperti kearifan lokal, makanan khas tradisional, pakaian adat, dan tarian.

Jadi digitalisasi replica peta budaya ialah peta yang menunjukkan peta Indonesia yang berisi tentang kebudayaan yang ada di Indonesia ini yang berbasis digital. Berikut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 2.1 Desain Peta Budaya Indonesia Berbasis Digital Menggunakan Coreldraw X7



Pada gambar diatas dapat dilihat yaitu desain pembelajaran replika peta budaya berbasis digital yang hadir untuk memenuhi kebutuhan siswa generasi milenial yang adaptif akan teknologi kekinian. Siswa dengan mudah dapat mengakses pembelajaran secara langsung melalui berbagai device, baik komputer, tablet maupun smarthpone. Dengan mempelajari konten replika peta budaya berbasis digital diharapkan siswa tidak hanya piawai menggunakan gawai untuk belajar, tetapi juga bisa mempertahankan sekaligus mewariskan nilai-nilai luhur dan spirit nasionalisme yang terkandung dalam budaya lokal indonesia. Melalui desain pembelajaran replika peta budaya, pembelajaran di dalam kelas tidak lagi membosankan. Pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif inilah yang diminati siswa generasi milenial.

2. Keberagaman Kebudayaan di Indonesia

Indonesia yang mempunyai wilayah seluas 1.904.569 km memiliki jumlah penduduk sebanyak 206.24.595 jiwa (sensus tahun 2000). Jumlah penduduk yang besar dan wilayah yang luas menjadikan bangsa Indonesia terdiri atas suku, bahasa, dan agama yang berbeda. Walaupun terdiri atas keberagaman budaya, bangsa Indonesia memegang teguh semboyan Bhineka Tunggal Ika yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu.

Keberagaman budaya yang ada di Indonesia bukanlah penghalang bagi Negara Indonesia untuk membangun meningkatkan kemakmuran dan kesejahteraan rakyatnya. Ini tercermin dari berbagai program pembangunan yang telah diluncurkan oleh pemerintah dan berhasil sesuai rencana.¹⁵

Kompetensi antar budaya secara luas sejalan dengan banyak prinsip yang terkait dengan global kompetensi. Hal ini disebut sebagai kemampuan untuk berpikir dan bertindak antar budaya. Layanan awal yang menarik pendidik dalam dalam pengalaman budaya merupakan langkah penting dalam memberlakukan perilaku yang konsisten dengan instruksi yang responsive.¹⁶Suku bangsa satu dengan suku bangsa yang lain dapat dibedakan atau diketahui dari ciri karakteristik fisik, golongan darah, komposisi protein serum, sidik jari telapak kaki ataupun tangan, maupun kemampuan fisiologik. Tetapi hal ini tidaklah mutlak kebenarannya. Cara yang benar untuk membedakannya adalah dengan bahasa dan kebudayaan saja suku bangsa itu dapat diketahui berasal dari mana.

Keanekaragaman bangsa Indonesia tidak hanya ditunjukkan oleh perbedaan-perbedaan tingkat peradabannya saja, tetapi juga ditunjukkan oleh kepercayaan dan pendidikan pada umumnya. Anggota masyarakat yang mengadopsi Islam sebagai agama dan keyakinan mereka adalah masyarakat

¹⁵Nurul Akhmad, *Keragaman Budaya* (Semarang: ALPRIN, 2019). 3-4.

¹⁶Erik Jon Byker and S. Michael Putman, "Catalyzing Cultural and Global Competencies: Engaging Preservice Teachers in Study Abroad to Expand the Agency of Citizenship," *Journal of Studies in International Education* 23, no. 1 (2019): 84–105, <https://doi.org/10.1177/1028315318814559>.

Indonesia yang menetap di daerah bagian barat, misalnya Aceh, Sumatra Barat, Banjar, Bugis, Madura, dan Sunda. Agama Kristen banyak dianut oleh masyarakat bagian timur, misalnya Irian Jaya, Ambon, dan Minahasa. Walaupun demikian, tentunya masyarakat tidak semuanya memeluk satu agama sebagai keyakinan mereka. Ada juga sebagian orang atau anggota masyarakat yang hingga kini masih memegang teguh sistem kepercayaan lokal yang memang mudah menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitarnya yang ia tinggali, misalnya orang Badui, Nias, Mentawai atau Kubu, dan Dayak.

Semua keanekaragaman suku, seni budaya, bahasa, adat istiadat, tata cara, kebiasaan, status sosial, serta agama yang tumbuh dan berkembang di bumi Nusantara ini harus diletakkan sebagai kekayaan perkehidupan berbangsa dan bukan menyimpitkan diri dalam pengkotak-kotakan atau sektarianisme. Selain keanekaragaman yang dimiliki Indonesia yaitu adanya kesenian dan budaya, ada hal yang lebih penting lagi yaitu cara pandang dan kesadaran mengenai dunia yang hendak dibentuk atau dicita-citakan.¹⁷

Adapun beberapa kebudayaan yang ada di Indonesia antara lain:

a. Rumah Adat

Rumah adat merupakan bangunan rumah yang mencirikan atau khas bangunan suatu daerah di Indonesia yang melambangkan kebudayaan dan ciri khas masyarakat setempat. Indonesia dikenal sebagai Negara yang memiliki keragaman dan kekayaan budaya, beraneka ragam bahasa dan suku dari sabang sampai merauke sehingga Indonesia memiliki banyak koleksi rumah adat. Hingga saat ini masih banyak suku atau daerah-daerah di Indonesia yang masih mempertahankan rumah adat sebagai usaha untuk memelihara nilai-nilai budaya yang kian tergeser oleh budaya modernisasi. Biasanya rumah

¹⁷Kusnanto, *Keanekaragaman Suku Dan Budaya Indonesia* (Semarang: ALPRIN, 2019). 4.

adat tertentu dijadikan sebagai aula (tempat pertemuan), museum atau dibiarkan begitu saja sebagai obyek wisata. Rumah-rumah adat di Indonesia memiliki bentuk dan arsitektur masing-masing daerah sesuai dengan budaya adat lokal. Rumah adat pada umumnya dihiasi ukiran-ukiran indah, pada jaman dulu, rumah adat yang tampak paling indah biasa dimiliki para keluarga kerajaan atau ketua adat setempat menggunakan kayu-kayu pilihan dan pengerjaannya dilakukan secara tradisional melibatkan tenaga ahli dibidangnya, banyak rumah-rumah adat yang saat ini masih berdiri kokoh dan sengaja dipertahankan dan dilestarikan sebagai symbol budaya Indonesia.¹⁸

b. Lagu Daerah

Lagu Daerah merupakan lagu yang ide penciptanya berdasarkan budaya dan adat istiadat suatu daerah tertentu. Pengertian Lagu Daerah menurut menurut beberapa para ahli seperti yang dikutip dari menurut Jan Van Luxemburg yaitu: definisi lirik atau syair lagu dapat dianggap sebagai puisi begitu pula sebaliknya dan sesuai, seperti definisi teks-teks puisi tidak hanya mencukup jenis-jenis sastra melainkan juga ungkapan yang bersifat iklan, pepatah, semboyan, doa-doa dan syair lagu pop. Kesenian lagu daerah merupakan bagian dari karya sastra yang memanfaatkan keindahan untuk memberikan kepuasan terhadap umat manusia. Oleh karenanya lagu daerah menggunakan bahasa sebagai medium utama. Selain mampu menggambarkan kepribadian komunal atau masyarakat setempat, keberadaan lagu daerah mampu menyalakan semangat atau spirit kebersamaan dari komunitas bersangkutan. Tanpa memperhatikan misi maupun fungsi, lagu daerah secara konkrit begitu dekat dengan nilai-nilai karakter baik dengan masyarakat kesenian lagu daerah. Hal ini disebabkan ketertarikan

¹⁸Tarmin Abdulghani and Bambang Plasma Sati, "Pengenaln Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran," *Media Jurnal Informatika* 11, no. 1 (2020): 43, <https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>.

siswa terhadap lagu daerah masih kurang dibandingkan lagu-lagu modern. Pada umumnya lagu daerah, berkisah tentang kegiatan berladang, kehidupan masyarakat, sejarah, dan kritik sosial tetapi tetap bersifat mendidik.

c. Makanan Tradisional

Makanan Indonesia merupakan pencerminan beragam budaya dan tradisi berasal dari kepulauan nusantara Indonesia yang terdiri dari berbagai kepulauan dan provinsi yang ada diseluruh nusantara. Makanan tradisional merupakan salah satu budaya lokal yang mempunyai peranan penting. Salah satu daerah yang sangat terkenal akan masakannya adalah daerah Sumatera Barat yang biasa juga disebut dengan daerah Minangkabau. Cukup terkenal Minangkabau ini dikarenakan menggunakan bumbu dan rempah yang sulit di tiru oleh daerah lain maupun Negara lain.

d. Tari Tradisional

Tari tradisional merupakan jenis tarian yang telah ada sejak lama dan diwariskan secara turun temurun. Menurut Yayat Nursantara secara umum biasanya tari tradisional mengandung nilai filosofis, simbolis, dan religius. Semua aturan ragam gerak, formasi, busana, dan riasnya tidak banyak berubah. Untuk melestarikan kebudayaan daerah seperti tari tradisional, maka tari tradisional perlu dikenalkan dan diajarkan pada anak sejak dini. Pembelajaran tari tradisional pada anak usia dini menjadi salah satu cara menjaga dan melestarikan budaya daerah.¹⁹

e. Pakaian Adat

Pakaian adat merupakan symbol kebudayaan yang dimiliki suatu daerah. Pakaian adat juga dapat menjadi symbol yang dimiliki daerah tersebut. Sehingga dengan mengetahui nama dari suatu pakaian adat dapat mewakili

¹⁹Lilik Dwi Kurniawati and Elisa Novie Azizah, "Analisis Pembelajaran Tari Tradisional Pentul Melikan Pada Anak Usia 4-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Modern* 5, no. 1 (2019): 22–31, <https://doi.org/10.37471/jpm.v5i1.64>.

suatu daerah dari pakaian adat tersebut berasal. Setiap daerah di Indonesia mempunyai pakaian adat yang berbeda-beda. Biasanya pakaian adat dikenakan untuk memperingati hari besar misalnya, hari kelahiran, pernikahan, kematian, ataupun hari-hari besar keagamaan. Setiap daerah memiliki pengertian pakaian adat sendiri-sendiri.

Indonesia terbagi atas 34 provinsi Indonesia dengan berbagai macam keanekaragaman budaya yang dimiliki dalam setiap provinsi diantaranya rumah adat, makanan khas tradisional, tarian tradisional, pakaian adat tradisional dan lain sebagainya. Adapun nama-nama provinsi di Indonesia beserta keberagaman budaya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1
Nama-nama Provinsi di Indonesia Beserta Keberagaman
Kebudayaan

No	Nama-nama Provinsi	Ibukota	Rumah Adat/Makanan/Tarian/Pakaian adat/Lagu Daerah
1	ACEH	Banda Aceh	Rumah Krong Bade/Mie Aceh/Tari Saman/Pakaian Ulee Balang/Bungong Jempa
2	SUMATERA UTARA	Medan	Rumah Batak Toga/Bika Ambon/Tari Tor-tor/Pakaian Karo/Butet
3	SUMATERA BARAT	Padang	Rumah Gadang/Rending/Tari Piring/Pakaian Bundo Kandang/Ayam Den Lapeh
4	RIAU	Pekanbaru	Rumah Selaso Jatuh Kembar/Gulai Belacan/Tari Lambak/Pakaian Teluk Belanga/Soleram

5	KEPULAUAN RIAU	Tanjung Pinang	Rumah Belah Bubung/Otak- Otak/Tari Zapin/Pakaian Teluk Belanga/Dendang Nelayan
6	JAMBI	Jambi	Rumah Kajang Lako/Gulai Ikan Patin/Tari Sikapur Sirih/Pakaian Aisan Gede/Selandang Nelayan
7	BANGKA BELITUNG	Pangkal Pinang	Rumah Panggung/Mie Bangka/Tari Campak/Pakaian Aisan Gede/La Berage
8	BENGGULU	Bengkulu	Rumah Bubungan Lima/Pendap/Tari Andun/Pakaian Bengkulu/Yo Botoi Botoi
9	SUMATERA SELATAN	Palembang	Rumah Limas/Pempek/Tari Tanggai/Pakaian Aisan Gede/Sayang Selayak
10	LAMPUNG	Bandar Lampung	Rumah Sesat/Seruit/Tari Cangget/Pakaian Tulang Bawang/Danau Ranau
11	BANTEN	Serang	Rumah Sulah Nyanda/Sate Bandeng/Tari Walijamahila/Pakaian Pengantin/Tong Sarakah
12	DKI. JAKARTA	Jakarta	Rumah Kebaya/Kerak Telor/Tari Topeng/Pakaian Kebaya/Kicir Kicir
13	JAWA BARAT	Bandung	Rumah Jolopong/Serabi/Tari Jaipong/Pakaian Kebaya/Es Lilin
14	JAWA TENGAH	Semarang	Rumah Joglo/Lumpia/Tari Kuda Lumping/Pakaian

			Kebaya/Gambang Suling
15	DI. YOGYAKARTA A	Yogyakarta	Rumah Joglo/Gudeg/Tari Serimpi/Pakaian Kesatrian/Suwe Ora Jamu
16	JAWA TIMUR	Surabaya	Rumah Joglo/Rujak Cingur/Tari Reog Ponorogo/Pakaian Pesaaan/Rek Ayo Rek
17	BALI	Denpasar	Rumah Bale/Ayam Betutu/Tari Kecak/Pakaian Bali/Ratu Anom
18	NUSA TENGGARA BARAT	Mataram	Rumah Dalam Loka/Ayam Taliwang/Tari Lenggo/Pakaian Lombok/Moree
19	NUSA TENGGARA TIMUR	Kupang	Rumah Musalaki/Catemak Jagung/Tari Cerana/Pakaian NTT/Oli Gailaru Marada
20	KALIMANTAN UTARA	Tanjung Selor	Rumah Baloy/Kepiting Soka/Tari Blunde/Pakaian Urang Besunung/Bebilin
21	KALIMANTAN BARAT	Pontianak	Rumah Panjang/Bubur Pedas Sambas/Tari Monong/Pakaian Perang/Aek Kapus
22	KALIMANTAN TIMUR	Samarinda	Rumah Lamin/Ayam Cincane/Tari Gong/Pakaian Urang Besunung/Indung Indung
23	KALIMANTAN TENGAH	Palangkaraya	Rumah Betang/Juhu Singkah/Tari Tambun/Pakaian Sinjang/Naluya
24	KALIMANTAN SELATAN	Banjarmasin	Rumah Baanjung/Soto Banjar/Tari Baksa Kembang/Pakaian Banjar/Ampar

			Ampar Pisang
25	SULAWESI SELATAN	Makassar	Rumah Tongkonan/Sup Konro/Tari Kipas Pakarena/Pakaian Toraja/Ana' Kakung
26	SULAWESI TENGGARA	Kendari	Rumah Banua Tada/Lapa- Lapa/Tari Balumpa/Pakaian Ginasamani/Peia Tawa Tawa
27	SULAWESI BARAT	Mamuju	Rumah Boyang/Polewali Mandar/Tari Pattudu/Pakaian Sulawesi Barat/Tenggang Tenggang Lopi
28	SULAWESI TENGAH	Palu	Rumah Tambi/Sup Ikan Jantung Pisang/Tari Lumense/Pakaian Donggala/Posisani
29	GORONTALO	Gorontalo	Rumah Dulohupa/Binte Biluhuta/Tari Saronde/Pakaian Adat Gorontalo/Hulonthalo Lipu'u
30	SULAWESI UTARA	Manado	Rumah Pewaris/Tinutuan/Tari Maengket/Pakaian Minahasa/Manesel
31	MALUKU	Ambon	Rumah Baileo/Ikan Asar/Tari Lenso/Pakaian Maluku/Nona Manis Siapa Yang Punya
32	MALUKU UTARA	Ternate	Rumah Sasadu/Gohu Ikan/Tari Soya-Soya/Pakaian Maluku/Borero
33	PAPUA	Jayapura	Rumah Honai/Papeda/Tari

			Selamat Datang/Pakaian Asmat/Yamko Rambe Yamko
34	PAPUA BARAT	Manokwari	Rumah Mod Aki Aksa/Ikan Manokwari/Tari Perang/Pakaian Asmat/Sajojo

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa keberagaman budaya Indonesia sangat beragam yang dimiliki oleh Negara kita. Keberagaman budaya inilah yang menjadikan suatu identitas nasional yang dimiliki Indonesia untuk dijaga kelestarian dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

D. Pembelajaran IPS

1. Pengertian pembelajaran IPS

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di Negara lain, khususnya di Negara-negara barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama “IPS” yang lebih dikenal *social Studies* di Negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar kita di Indonesia dalam seminar nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangu, Solo.²⁰

Ilmu Pengetahuan Sosial dipelajari pada semua jenjang pendidikan terutama sekolah dasar. Tentunya pembelajaran IPS di SD berbeda dengan pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan menengah maupun perguruan tinggi. Pembelajaran IPS di SD mengajarkan mengenai konsep-konsep esensi dari ilmu sosial dengan tujuan membentuk siswa menjadi warga Negara yang baik. Meskipun pembelajaran IPS di SD tidak dipisahkan dalam berbagai cabang ilmu sosial, namun pada dasarnya pembelajarannya tetap mengajarkan seluruh cabang ilmu sosial secara umum.

²⁰Sapriya, *Pendidikan IPS* (Bandung: pt remaja rosdakarya, 2018). 19.

Pembelajaran IPS di SD pun dibedakan lagi dalam tingkatan kelasnya, dimana di kelas rendah (I, II, III) pembelajaran IPS diintegrasikan dengan mata pelajaran lain yaitu bahasa Indonesia, sedangkan di kelas tinggi (IV, V, VI) pembelajaran IPS diintegrasikan melainkan berdiri sendiri. Seperti yang diketahui bahwa sekarang ini pembelajaran di sekolah dasar menggunakan pembelajaran berbasis tematik terpadu, sehingga pembelajaran IPS ini tidak pelajari secara terpisah sebagai satu mata pelajaran melainkan dipelajari dengan mata pelajaran lain dalam sebuah tema baik di kelas rendah maupun tinggi.²¹

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu pengetahuan sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi politik hukum dan budaya. Ilmu Pengetahaun Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. IPS atau studi sosial merupakan dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari materi cabang-cabang ilmu pengetahuan sosial secara intensif konsep-konsep seperti ini di gunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pembelajaran yang menganalisis, dan mempelajari masalah sosial dari berbagai aktivitas dalam kehidupan sosial. Dalam standar isi IPS diharapkan peserta didik mampu memeunculkan sikap peka terhadap persoalan yang terjadi di lingkungan masyarakat. Tujuan dari pembelajaran IPS agar peserta didik memiliki kepedulian terhadap lingkungan sosialnya melalui pemahaman terhadap nilai kebudayaan, selain itu mampu memahami konsep dasar yang dipelajari dari ilmu sosial, kemudian memahami dari berbagai potensi untuk mengembangkan diri peserta didik. Pembelajaran IPS melatih peserta didik untuk menghasilkan warga Negara yang mampu

²¹Mira Juliya, Tin Rustini, and Yona Wahyuningsih, "Pengembangan Keterampilan 4Cs Pada Pembelajaran IPS SD Dalam Materi Perubahan Sosial Budaya" 2021, no. 13 (2021): 189–99.

untuk memecahkan masalah berdasarkan pemikirannya serta berdasarkan moral dan nilai yang terbentuk oleh diri-sendiri dan lingkungan sekitarnya.

Nilai-nilai yang terdapat dalam pembelajaran IPS di SD/MI yaitu antara lain: nilai teoritis yakni peserta didik dibina agar mengembangkan daya pikirnya untuk mempelajari realitas kehidupannya, selanjutnya nilai praktis yakni peserta didik dibina agar peserta didik mampu menghadapi permasalahannya sendiri, kemudian nilai edukasi yakni bahan ajar yang dipelajari dalam pembelajaran IPS tidak serta merta teori, realitas sosial dan data saja, melainkan juga mengangkat permasalahan sosial yang terjadi, melalui pembinaan edukatif tidak terbatas pada pengetahuan saja, namun lebih mendalam dalam perilaku afektifnya. Pada jenjang SD/MI, pembelajaran IPS memuat berbagai kajian ilmu seperti; sejarah, kebudayaan (antropologi), ekonomi, hukum, dan letak geografi.²²

2. Materi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

IPS sebagai salah satu program pendidikan disebut sebagai *synthetic science*, karena konsep, generalisasi dan temuan ilmiahnya ditentukan dan diobservasi setelah fakta yang terjadi. Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan adaptasi, seleksi, modifikasi dari disiplin akademisi ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila. IPS dalam pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga Negara yang baik, juga telah menjadi bagian dari wacana kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia, dan merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah.

²²Amirah Al May Azizah, "Analisis Pembelajaran Ips Di Sd/Mi Dalam Kurikulum 2013," *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 5, no. 1 (2021): 1, <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>.

IPS di Sekolah Dasar disampaikan secara terpadu yang kemudian disebut IPS Terpadu. Pendidikan IPS di SD telah mengintegrasikan bahan pelajaran dalam satu bidang studi. Hingga sekarang, bahwa buku-buku IPS untuk SD telah memasukkan setidaknya lima sub bidang studi, yakni sejarah, geografi, politik, hukum, dan ekonomi. Pendidik mata pelajaran di SD-pun telah disiapkan secara khusus, seperti SPG, dan PGSD.

Negara Indonesia adalah Negara kepulauan, pulau-pulau di Indonesia berjumlah 13.667 pulau besar dan kecil. Pulau-pulau itu membentang dari sabang sampai merauke. Bangsa Indonesia terdiri lebih dari 300 suku bangsa. Terdapat banyak sekali kelompok suku di Indonesia ini yang bertempat tinggal di daerah tertentu di Indonesia. Berikut ini beberapa rumah adat yang ada di Indonesia:

- a. Aceh: Rumoh Aceh, Rumah Krong Bade; Sumatera Utara: Rumah Balai Batak Toba, Rumah Bolon, Omo Sebu (Nias); Sumatera Barat: Rumah Gadang, Uma (Mentawai); Riau: Selaso Jatuh Kembar, Lontiok; Kepulauan Riau: Rumah Belah Bubung; Jambi: Rumah Panggung, Rumah Betiang; Bangka Belitung: Rumah Rakit; Bengkulu: Rumah Bubungan Lima; Sumatera Selatan: Rumah Limas, Rumah Ulu; Lampung: Nuwo Sesat.
- b. Jakarta: Rumah Kebaya (Rumah Bapang) dan Rumah Gudang.
- c. Jawa Barat dan Banten: Rumah Kesepuhan.
- d. Yogyakarta: Bangsal Kencono; Jawa: Joglo (Jawa Tengah dan Jawa Timur), Tanean Lanjhang (Madura).
- e. Bali: Gapura Candi Bentar; Nusa Tenggara Barat: Rumah Dalam Loka Samawa (Lombok); Nusa Tenggara Timur: Lopo, Sao Ata Lakitana, Rumah Musalaki.
- f. Kalimantan Barat: Rumah Panjang; Kalimantan Selatan: Rumah Banjar; Kalimantan Tengah: Rumah Betang; Kalimantan Timur: Rumah Lamin; Kalimantan Utara: Rumah Baloy.

- g. Sulawesi Selatan: Bola Soba (Bugis Bone), Balla Lompoa (Makassar Gowa); Sulawesi Barat: Tongkonan (Tana Toraja); Sulawesi Tenggara: Istana Buton, Laikas; Sulawesi Utara: Rumah Bolaang Mongondow; Sulawesi Tengah: Souraja; Gorontalo: Bandayo Po Boide, Dulohupa.
- h. Maluku: Balieu (dari bahasa Portugis); Maluku Utara: Sasadu.
- i. Papua: Honai; Papua Barat: Kambik (Suku Moi), Rumsram (Biak), Jew (Asmat), Harit (Maybrat-Teminabuan), Kun (suku-suku sekitar DAS Mamberamo-Sarmi).²³

3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Topik utama dalam IPS tidak lepas dari subjek utama yaitu manusia. Fokus kajiannya bukan hanya terbatas pada satu manusia ini saja, akan tetapi lebih luas kepada bagaimana cara bersosialisasi antara manusia dengan kelompoknya maupun hubungan manusia dengan manusia lainnya atau masyarakat sekelilingnya. Didalam IPS telah diatur bagaimana manusia dapat menjalin hubungannya dengan baik antar sesama, baik secara individu maupun kelompok. Adapun serangkaian kegiatan yang termuat dalam IPS yaitu bagaimana cara bertingkah laku, bergaul, berkomunikasi dan hubungan-hubungan lainnya terkait antara manusia dengan manusia lainnya.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2016 tertuang bahwa runag lingkup IPS meliputi:

- a. Karakteristik keruangan dalam lingkup nasional dan regional.
- b. Keragaman sosial, interaksi sosial, dan perubahan sosial.
- c. Kegiatan ekonomi penduduk.
- d. Perubahan masyarakat Indonesia sejak jaman Hindu Buddha sampai sekarang.

²³Yulia Siska, *Pembelajaran IPS Di SD/MI* (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2018). 106-107.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar mencakup berbagai materi yang diawali dengan mengenalkan lingkungan dan masyarakat mulai dari yang terdekat hingga lebih meluas, diantaranya mulai dari tingkat lingkungan sekitar, kabupaten/kota pada tingkat regional, provinsi, nasional dan internasional maupun secara meluas yaitu global. Antara satu daerah/wilayah ke daerah lainnya memiliki koneksi atau keterkaitan.

Pada dasarnya pengenalan ruang lingkup materi IPS, hendaknya pendidik memulai mengenalkan lingkungan paling dekat dengan peserta didik seperti dari tingkat keluarga sebagai pengenalan lingkungan mendasar yang terdiri dari ayah, ibu dan anak sebagai keluarga inti.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdulghani, Tarmin, and Bambang Plasma Sati. "Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran." *Media Jurnal Informatika* 11, no. 1 (2020): 43. <https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>.
- Abidin Yunus, Tita Mulyati, Hana Yunansyah. *PEMBELAJARAN LITERASI*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Akhmad, Nurul. *Keragaman Budaya*. Semarang: ALPRIN, 2019.
- AMIR, HAMZAH. *METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN RESEARCH & DEVELOPMENT*. MALANG: LITERASI NUSANTARA, 2019.
- Azizah, Amirah Al May. "Analisis Pembelajaran Ips Di Sd/Mi Dalam Kurikulum 201." *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 5, no. 1 (2021): 1. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>.
- . "Analisis Pembelajaran IPS Di SD/MI Dalam Kurikulum 2013." *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education* 5, no. 2580–2739 (2021).
- Byker, Erik Jon, and S. Michael Putman. "Catalyzing Cultural and Global Competencies: Engaging Preservice Teachers in Study Abroad to Expand the Agency of Citizenship." *Journal of Studies in International Education* 23, no. 1 (2019): 84–105. <https://doi.org/10.1177/1028315318814559>.
- Davidson, Rachel. "How to Reach the World Outside: Suggestions for Fostering Intercultural Communication and Understanding in Japanese Elementary School English Classrooms." *Intercultural Communication Education* 2, no. 2 (2019): 88–100. <https://doi.org/10.29140/ice.v2n2.146>.
- Iskandar, Rozi, and Farida F. "Implementasi Model ASSURE Untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1052–65.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>.

Juliya, Mira, Tin Rustini, and Yona Wahyuningsih. "Pengembangan Keterampilan 4Cs Pada Pembelajaran IPS SD Dalam Materi Perubahan Sosial Budaya" 2021, no. 13 (2021): 189–99.

Kurniawati, Lilik Dwi, and Elisa Novie Azizah. "Analisis Pembelajaran Tari Tradisional Penthul Melikan Pada Anak Usia 4-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Modern* 5, no. 1 (2019): 22–31. <https://doi.org/10.37471/jpm.v5i1.64>.

Kusnanto. *Keanekaragaman Suku Dan Budaya Indonesia*. Semarang: ALPRIN, 2019.

Megawati. "Pengembangan Media PATAYA (Replika Peta Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar." *Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2021.

Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2017.

Pribadi, Benny Agus, and Dewi A.Padmo Putri. *Pengembangan Bahan Ajar*. Banten: Universitas Terbuka, 2019.

Ratri, Safitri Yosita. "Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pena Karakter* 01, no. 01 (2018): 1–8.

Saepudin, Encang, Ninis Agustini Damayani, and Agus Rusmana. "Model Literasi Budaya Masyarakat Tatar Karang Di Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya." *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi* 14, no. 1 (2018): 1. <https://doi.org/10.22146/bip.33315>.

Sapriya. *Pendidikan IPS*. Bandung: pt remaja rosdakarya, 2018.

Siska, Yulia. *Pembelajaran IPS Di SD/MI*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2018.

Studi, Program, Ilmu Perpustakaan, and Universitas Negeri Malang. "Implementasi Literasi Budaya Dan Kewargaan Sebagai Solusi

Disinformasi Pada Generasi Millennial Di Indonesia” 7, no. 1 (2019): 65–80.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019.

———. *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*. Bandung: ALFABETA, 2019.

Tarsini, Tarsini, and Tutuk Ningsih. “Integrasi Pembelajaran Ips Dan Ipa Kelas Iv Di Madrasah Ibtidaiyah Pembina Pengamalan Agama (Mi P2a) Meri Kutasari Purbalingga.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7, no. 3 (2021): 382–88. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i3.2274>.

Utari, E S. “Peran Model Pembelajaran Think Talk Write Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2019, 794–801. <http://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/114>.

Widiyarni, Trisna. “Pengembangan Media Takesyi (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Kelas IV.” *Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2021.

Widodo, Arif. “Nilai Budaya Ritual Perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar.” *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial* 5, no. 1 (2020): 1. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v5i1.6359>.