

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN JANGKAR (JENGA KARTU
AUGMENTED REALITY) TERINTEGRASI INDIGENOUS CULTURE DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP KEBERAGAMAN
BUDAYA SISWA SEKOLAH DASAR**

Orniga Chesta Brilliant Nayottama¹, Ari Metalin Ika Puspita², Maretha Dellarosa³,
Hendrik Pandu Paksi⁴

^{1,2,3,4}PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

¹orniga.22146@mhs.unesa.ac.id, ²aripuspita@unesa.ac.id,

³marethadellarosa@unesa.ac.id, ³hendrikpaksi@unesa.ac.id

ABSTRACT

Teaching about cultural diversity in the Pancasila Education course in elementary schools often faces challenges due to a lack of variety in the use of teaching materials, resulting in lessons that fail to provide concrete and meaningful learning experiences. This, in turn, leads to students' suboptimal understanding of the concept of cultural diversity. This study aims to analyze the effectiveness of using JANGKAR (Jenga Augmented Reality Cards) media integrated with indigenous culture in enhancing elementary school students' conceptual understanding of cultural diversity. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design of the nonequivalent control group type. The research subjects consisted of 53 third-grade students at SDN Petemon XII/360 in Surabaya, with 27 students from Class III-A serving as the control group and 26 students from Class III-B as the experimental group. Data collection techniques utilized test instruments in the form of pretests and posttests, which were verified through Pearson Product Moment correlation validity and Cronbach's Alpha reliability. The research data were analyzed using the Independent T-test, Cohen's d effect size, and N-Gain. The results show that the independent t-test yielded a significance value of 0.040, indicating a significant difference between the test results of the experimental class and the control class. Additionally, the effect size test yielded a value of 0.5787, which falls into the moderate category, indicating a moderate effect of using the JANGKAR learning media integrated with indigenous culture. The N-Gain test yielded a value of 0.5859 or 58.59%, which falls into the moderate category, indicating that the media is quite effective. Thus, the JANGKAR (Jenga Augmented Reality Cards) learning media integrated with indigenous culture demonstrates sufficient effectiveness in improving students' conceptual understanding of cultural diversity.

Keywords: Educational Media, Augmented Reality, Indigenous Culture, Pancasila Education, Conceptual Understanding

ABSTRAK

Pembelajaran terkait keberagaman budaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar seringkali menemui masalah berupa kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi kurang memberikan pengalaman belajar konkret dan bermakna yang berimbas pada kurang optimalnya pemahaman konsep keberagaman budaya siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media JANGKAR (Jenga Kartu *Augmented Reality*) terintegrasi *indigenous culture*, dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa sekolah dasar mengenai keberagaman budaya. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan desain *quasi experimental* jenis *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri dari 53 siswa kelas III di SDN Petemon XII/360 Surabaya, dengan klasifikasi 27 siswa kelas III-A sebagai kelas kontrol dan 26 siswa kelas III-B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest* yang diverifikasi melalui validitas korelasi *Pearson Product Moment* dan reliabilitas Cronbach's Alpha. Data penelitian dianalisis melalui uji *Independent T-test*, *Effect size* Cohen's d, dan N-Gain. Hasil memperlihatkan bahwa uji *independent T-test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,040, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan dari hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, uji *effect size* menghasilkan nilai sebesar 0,5787, yang termasuk dalam kategori sedang, menandakan adanya pengaruh sedang dari penggunaan media pembelajaran JANGKAR terintegrasi *indigenous culture*. Uji N-Gain menghasilkan nilai 0,5859 atau 58,59%, yang termasuk dalam kategori sedang, menandakan bahwa media tersebut cukup efektif. Dengan demikian, media pembelajaran JANGKAR (Jenga Kartu *Augmented Reality*) terintegrasi *indigenous culture* menunjukkan keefektifan yang cukup dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang keberagaman budaya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, *Indigenous Culture*, Pendidikan Pancasila, Pemahaman Konsep

A. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peranan penting dalam pembangunan suatu negara karena tidak hanya mengembangkan aspek pengetahuan, namun termasuk karakter, sikap, moral, serta kecakapan yang dibutuhkan dalam

kehidupan bermasyarakat (Sakti et al., 2024). Dalam konteks Indonesia yang memiliki keberagaman budaya, pendidikan berfungsi untuk membentuk individu yang mampu memahami serta mentoleransi perbedaan sebagai aspek yang tidak lepas dari kehidupan sosial. Oleh

karena itu, pendidikan juga diarahkan pada penguatan pemahaman terhadap konsep keberagaman budaya sebagai upaya menjaga persatuan dan keutuhan bangsa. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, pemahaman tersebut menjadi penting karena berkontribusi pada pembentukan sikap toleransi dan saling menghargai (Mutiar et al., 2023). Dengan demikian, pendidikan memiliki peran strategis dalam memperkuat pemahaman siswa terkait keberagaman budaya guna membentuk karakter serta identitas nasional yang kuat.

Namun demikian, pemahaman konsep keberagaman budaya siswa masih kurang maksimal. Siswa masih menemui keterbatasan dalam mengidentifikasi, menjelaskan, dan mengklasifikasikan objek budaya, serta belum mampu memberikan contoh yang tepat maupun mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Lebih dari itu, pemahaman siswa cenderung terbatas pada informasi yang bersifat hafalan dan belum mencapai kemampuan untuk mengaplikasikan konsep keberagaman budaya secara nyata. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep keberagaman

budaya siswa masih berada pada tingkat yang rendah jika ditinjau dari indikator pemahaman konsep seperti menyatakan kembali, mengklasifikasikan, memberi contoh, dan mengaplikasikan konsep (Amelia et al., 2023).

Kurang optimalnya pemahaman konsep keberagaman budaya siswa disebabkan oleh keterbatasan dalam proses pembelajaran, khususnya pada penerapan media ajar yang masih jarang atau kurang variatif. Pembelajaran cenderung didominasi oleh penggunaan buku teks sehingga siswa hanya memperoleh pengetahuan yang bersifat hafalan dan belum memahami konsep secara mendalam. Selain itu, keterbatasan penggunaan media yang mampu menyajikan contoh konkret menyebabkan siswa kesulitan dalam membedakan dan memahami objek budaya secara tepat. Kondisi ini diperkuat oleh temuan bahwa pembelajaran tanpa dukungan media ajar yang memadai berdampak pada rendahnya pemahaman konsep siswa (Yusuf et al., 2023). Di sisi lain, keterbatasan waktu dan anggapan bahwa penggunaan media memerlukan persiapan yang kompleks turut menjadi faktor yang

menyebabkan pembelajaran tetap berlangsung secara konvensional (Barokah et al., 2025). Akibatnya, proses belajar mengajar berlangsung dengan pasif sehingga tidak berhasil mewujudkan pengalaman belajar siswa menjadi bermakna.

Apabila permasalahan tersebut tidak diselesaikan, maka proses pembelajaran akan terus berlangsung secara monoton dan kurang memberikan kesan bermakna bagi siswa saat belajar. Situasi ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep keberagaman budaya karena siswa tidak memperoleh pengalaman belajar yang konkret. Pembelajaran yang didominasi oleh ceramah dan terpaku dengan apa yang ada pada buku paket tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif, menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam memahami konsep secara mendalam (Safitri & Jupriyanto, 2025). Selain itu, pada kegiatan pembelajaran, keterlibatan aktif siswa relatif rendah dikarenakan penurunan minat maupun fokus belajar siswa. Dampak jangka panjangnya, efektivitas pembelajaran menjadi tidak optimal dan tujuan pembelajaran sulit tercapai secara maksimal.

Pemahaman konsep keberagaman budaya siswa bisa dioptimalkan melalui aktivitas belajar yang memadai, yaitu pembelajaran yang menekankan pada keikutsertaan dan keaktifan siswa secara komprehensif dan memberikan kesan belajar yang berarti (Bukhari, 2021). Dalam konteks ini, penggunaan media ajar yang interaktif dan inovatif berfungsi sebagai solusi alternatif untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep dengan lebih konkret dan mendalam. Media pembelajaran memberikan peluang bagi siswa untuk memperoleh informasi melalui berbagai kegiatan, seperti mengamati, mendengarkan, dan mengeksplorasi yang menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih atraktif dan tidak membosankan (Dellarosa & Nafisah, 2024). Lebih dari itu, pemanfaatan media yang tepat ketika proses pembelajaran juga mampu memaksimalkan keaktifan siswa, baik melalui diskusi, eksplorasi, maupun kegiatan pemecahan masalah (Sujarwo et al., 2023). Dengan demikian, pengimplementasian media pembelajaran interaktif dapat menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna serta berpotensi

meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep keberagaman budaya secara optimal.

Berbagai penelitian telah mengembangkan serta menguji media pembelajaran pada materi keberagaman budaya sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Lestariningsih et al. (2024) mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan berupa board game ular tangga yang juga memanfaatkan *augmented reality* kemudian diterapkan dengan model pembelajaran PBL, hasil penelitian terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Lebih lanjut, media berbasis permainan dapat mengurangi kejenuhan dan menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Studi lain oleh Selang dkk. (2025) mengembangkan media ajar berbasis flashcard yang terkoneksi dengan teknologi *Augmented Reality*. Hasil studi ini memperlihatkan bahwasanya media yang dikembangkan dianggap sesuai dan praktis untuk digunakan pada proses belajar mengajar serta dapat melahirkan suasana belajar yang lebih interaktif. Kedua penelitian tersebut telah meneliti terkait media

berbasis permainan maupun teknologi AR untuk mendukung kegiatan pembelajaran tentang keberagaman budaya, akan tetapi belum secara spesifik mengintegrasikan unsur *indigenous culture* dalam proses pembelajaran dan belum mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran sebagai upaya peningkatan pemahaman konsep keberagaman budaya siswa sekolah dasar.

Mengacu pada kondisi tersebut, studi ini berupaya untuk mengisi celah akademik dari penelitian terdahulu. Dengan demikian, penelitian ini melahirkan kebaruan dengan bertujuan untuk menguji efektivitas dari media pembelajaran JANGKAR (Jenga Kartu *Augmented Reality*) terintegrasi *indigenous culture* dalam upaya peningkatan pemahaman konsep keberagaman budaya siswa sekolah dasar. Media pembelajaran ini berupa inovasi pemanfaatan permainan jenga, kartu materi, teknologi digital *Augmented Reality* yang mengintegrasikan nilai budaya asli (*indigenous culture*) suku Jawa dialek Arekan sebagai muatan materi. Unsur budaya yang dimuat sebagai materi meliputi rumah adat, pakaian adat, makanan khas, seni dan tradisi,

serta alat musik dan senjata tradisional. Harapannya penelitian ini dapat memberikan sumbangsih dalam memperkaya literatur terkait penerapan media pembelajaran yang inovatif, rekreatif, interaktif, serta memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengalaman belajar bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana tingkat efektivitas dari penggunaan media pembelajaran JANGKAR (Jenga Kartu *Augmented Reality*) terintegrasi *indigenous culture* dalam meningkatkan pemahaman konsep keberagaman budaya siswa sekolah dasar. Penelitian diterapkan dengan desain *quasi experimental design* jenis *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di SDN Petemon XII/360 Surabaya yang berjumlah 53 anak. Penentuan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, dengan melibatkan siswa kelas III-A dengan jumlah 27 sebagai kelas kontrol dan siswa kelas III-B dengan jumlah 26 sebagai kelas eksperimen.

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelas	Pre test	Intervensi	Post test
Eksperimen	O ¹	x	O ²
Kontrol	O ³		O ⁴

Berdasarkan pada tabel 1, di awal penelitian pada grup kontrol dan eksperimen diberlakukan *pretest* untuk mengukur kompetensi awal siswa. Kemudian pada grup eksperimen diberikan intervensi penggunaan media pembelajaran JANGKAR (Jenga Kartu *Augmented Reality*) terintegrasi *indigenous culture*. Lalu pada akhir penelitian diberlakukan *posttest* pada kedua grup tersebut untuk mengukur kompetensi akhir siswa secara keseluruhan. Instrumen tes diverifikasi melalui uji validitas korelasi *Pearson Product Moment* dan reliabilitas Cronbach's Alpha. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas *Levene's Test* sebagai uji prasyarat. Kemudian apabila data lolos uji prasyarat, akan dilanjutkan dengan uji hipotesis. Proses ini diberlakukan uji *independent T-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil dari kedua sampel penelitian, uji *effect size* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang dihasilkan, lalu uji N-

Gain untuk mengetahui seberapa besar peningkatan nilai siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam studi ini telah dilakukan tes untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep keberagaman budaya siswa dari kedua kelas yang diteliti. Sebelum uji prasyarat dan uji hipotesis, dilakukan uji validitas korelasi *Pearson Product Moment* pada butir soal *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan bahwa semua butir soal valid. Sedangkan pada uji reliabilitas, soal *pretest* memperoleh Cronbach's Alpha senilai 0,787 dan pada soal *posttest* memperoleh Cronbach's Alpha senilai 0,803, sehingga kedua instrumen tersebut dapat dinyatakan reliabel.

Hasil nilai *pretest* serta *posttest* siswa kemudian dianalisis dengan statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran umum dari kedua kelas yang diteliti, adapun hasil yang diperoleh dapat disajikan dalam statistik deskriptif sebagai berikut.

Tabel 2 Statistik Deskriptif

	N	Maksimal	Minimal	Rata-rata	Std. Deviasi
<i>Pretest</i> Kontrol	27	95	50	68,51	13,4318
<i>Posttest</i> Kontrol	27	100	65	79,81	10,5139

<i>Pretest</i> Eksperimen	26	90	55	69,80	10,998
<i>Posttest</i> Eksperimen	26	100	65	85,77	10,069

Berdasarkan tabel 2, didapati kenaikan yang cukup baik pada nilai rerata *pretest* dan *posttest* grup kontrol maupun eksperimen. Kenaikan pada kelas kontrol senilai 11,3, sedangkan pada kelas eksperimen senilai 15,97. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media JANGKAR (Jenga Kartu *Augmented Reality*) terintegrasi *indigenous culture* menghadirkan potensi dalam meningkatkan pemahaman konsep keberagaman budaya siswa.

Sebelum analisis data dilanjutkan dengan uji hipotesis, data akan terlebih dahulu melalui uji prasyarat. Hasil dari uji prasyarat dapat dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Nilai	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i> Kontrol	0,121	Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	0,139	Normal
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,107	Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,157	Normal

Berdasarkan tabel 3, dari uji normalitas yang diberlakukan sesuai dengan rumus *Shapiro-Wilk*, telah didapati hasil bahwasanya dari keempat kelompok data memiliki nilai (sig.) > 0,05. Dari angka tersebut, dapat ditentukan bahwa data memiliki distribusi yang normal.

Kemudian uji prasyarat dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas *Levene's Test*, dengan hasil sebagaimana berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Nilai	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i> Kontrol dan Eksperimen	0,519	Homogen
<i>Posttest</i> Kontrol dan Eksperimen	0,860	Homogen

Berdasarkan tabell 4, dari uji homogenitas yang dilakukan menggunakan rumus *Levene's Test*, telah diperoleh hasil bahwasanya dari kedua kelompok data memiliki nilai (sig.) > 0,05. Dari angka tersebut, data dapat dinyatakan memiliki varians yang homogen.

Apabila data telah melalui uji prasyarat lalu sudah sesuai asumsi normalitas dan homogenitas, data kemudian dapat dianalisis pada uji hipotesis. Adapun hasil uji hipotesis dapat dipaparkan sebagaimana berikut.

Tabel 5 Hasil Uji T-test

Independent T-Test	Sig. (2-tailed)	Keterangan
	0,040	Terdapat perbedaan signifikan

Berdasarkan tabel 5, uji *independent sample T-Test* telah memperoleh nilai sig. (2-Tailed) yaitu 0,040. Hasil tersebut memperlihatkan bahwasanya nilai sig. (2-Tailed) < 0,05. Dari angka tersebut, dapat dinyatakan terdapat perbedaan hasil

tes dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil yang ditemukan berupa adanya perbedaan yang signifikan ini selaras dengan pernyataan Wijaya et al. (2025), bahwasanya penggunaan media pembelajaran atraktif dan interaktif yang dapat memberikan visual konkret tentang materi keberagaman budaya dapat meningkatkan pemahaman konsep keberagaman budaya siswa. Kondisi tersebut semakin mempertegas terkait pentingnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai salah satu langkah yang tepat untuk mempermudah proses belajar mengajar sehingga mendukung pembelajaran yang efektif.

Setelah melalui uji T, proses analisis data dilanjutkan dengan uji *effect size*. Hasil pengujian ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 6 Hasil Uji Effect Size

Kelas	Mean	Std. Deviasi	N	Effect Size	Kategori
Kontrol	79,81	10,514	27	0,5787	Sedang
Eksperimen	85,77	10,069	26		

Berdasarkan tabel 6, dari uji *effect size* telah diperoleh hasil bahwasanya nilai *effect size* sebesar 0,5787. Dengan demikian, dapat dinyatakan terdapat pengaruh dengan

tingkat sedang dalam penerapan media pembelajaran JANGKAR.

Pengaruh tersebut tidak terlepas dari karakteristik media yang mengombinasikan permainan jenga, kartu materi, dan teknologi AR. Kombinasi ini memfasilitasi pengalaman belajar siswa secara aktif, interaktif, serta konkret (Lestariningsih et al., 2024). Permainan jenga mendorong keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar berbasis tantangan, kartu materi menyediakan informasi konseptual yang terstruktur, sedangkan *Augmented Reality* memberikan gambaran 3D dari objek budaya yang diajarkan, sehingga mempermudah siswa dalam mengeksplorasi konsep secara lebih nyata.

Kemudian Uji hipotesis diakhiri dengan melakukan uji N-Gain. Paparan dari pengujian N-Gain adalah sebagaimana berikut.

Tabel 7 Hasil Uji N-Gain

Kelas	N-Gain	Kategori	Persentase	Kategori
Kontrol	0,3918	Sedang	39,18%	Tidak Efektif
Eksperimen	0,5859	Sedang	58,59%	Cukup Efektif

Berdasarkan tabel 7, dari uji N-Gain telah diperoleh hasil

bahwasanya N-Gain pada kelas kontrol senilai 0,3918 atau setara 39,18%, sedangkan pada kelas eksperimen senilai 0,5859 atau setara 58,59%. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran JANGKAR memberikan peningkatan sedang, sehingga dapat dikatakan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep keberagaman budaya siswa.

Dari sisi nilai tes siswa, peningkatan yang terjadi salah satunya juga disebabkan karena karakteristik media telah menyesuaikan tahap operasional konkret, sehingga sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif siswa. Di fase perkembangan ini, siswa lebih efektif untuk memahami konsep jika terdapat media atau kondisi yang bersifat nyata serta bisa diamati secara langsung (Pitriani et al., 2023). Dalam hal ini, *Augmented Reality* memiliki fungsi utama yaitu memberikan visualisasi objek budaya yang sedang diajarkan. Selain itu, sesuai dengan teori konstruktivisme, pemahaman siswa akan lebih maksimal ketika terlibat secara aktif dalam proses mengembangkan pengetahuan melalui tindakan langsung (Wati et al., 2023). Aktivitas

bermain menggunakan media JANGKAR menyediakan ruang dalam mengeksplorasi dan membentuk pemahaman siswa secara aktif.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh keselarasan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang serupa. Salah satunya adalah penelitian dari Afnan & Puspitawati (2024), yang menegaskan bahwa pada konteks pembelajaran, pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* selain berguna untuk sarana bantu visual, namun sekaligus sebagai alat untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep atau materi abstrak yang terbatas jika dijelaskan melalui pembelajaran konvensional. Kemudian pada penelitian lain oleh Puspita et al. (2023), telah diterangkan bahwasanya integrasi budaya asli yang ada pada lingkungan sekitar masyarakat ke dalam proses pembelajaran dapat membawa sudut pandang dan juga muatan materi yang unik sehingga memperkaya materi pembelajaran serta menumbuhkan kesadaran siswa terhadap keberagaman budaya di sekitarnya.

Dengan demikian, hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran

JANGKAR (Jenga Kartu *Augmented Reality*) terintegrasi *indigenous culture* memberikan kontribusi positif bagi siswa dalam peningkatan pemahaman konsep keberagaman budaya. Temuan ini didukung baik oleh hasil analisis statistik maupun keterlaksanaan pembelajaran di kelas, yang membuktikan bahwasanya media pembelajaran JANGKAR mampu memfasilitasi aktivitas belajar yang aktif, interaktif, serta bermakna pada materi keberagaman budaya.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran JANGKAR (Jenga Kartu *Augmented Reality*) terintegrasi *indigenous culture* terbukti cukup efektif digunakan dalam upaya peningkatan pemahaman konsep keberagaman budaya siswa. Oleh karenanya, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai solusi atau inovasi yang menekankan interaktivitas dan kontekstualitas pada proses pembelajaran dalam upaya peningkatan pemahaman konsep keberagaman budaya siswa di sekolah dasar. Sebagai dasar rekomendasi dalam penelitian lanjutan, pemanfaatan teknologi digital *augmented reality* dan integrasi

indigenous culture atau budaya asli sebagai muatan materi menjadi topik-topik yang menarik untuk dikaji secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnan, M. Z., & Puspitawati, R. P. (2024). Exploration Of Biological Concept Understanding Through *Augmented Reality*: A Constructivism Theory Approach. *Jpbi (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 10(3), 1139–1147.
- Amelia, K. R., Junaedi, A., & Syaflin, S. L. (2023). Pemahaman konsep IPS pada materi keberagaman budaya kelas IV SD Negeri 196 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 23–29.
- Barokah, T., Sapriani, M., Cahyani, V. J., Astin, H., Negara, M. C., Melany, S. D., Sofwan, M., & Khoirunnisa. (2025). Kesulitan guru dalam mengoptimalkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 290–299.
- Bukhari, B. (2021). Strategi active learning berbasis kearifan lokal “Beleter” pada pembelajaran PAI. *Arfannur*, 2(3), 175–186.
- Dellarosa, M., & Nafisah, D. (2024). Monopoly game to improve students’ learning outcomes. *International Conference on Teaching and Learning*, 2(1), 246–254.
- Lestariningsih, D., Wibawa, S., & Zulfiati, H. M. (2024). Boardgame Ular Tangga Berbasis *Augmented Reality* Dengan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Keragaman Budaya. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(2), 324–336.
- Mutiara, Purwanta, E., Basuki, A., & Eliasa, E. I. (2023). The relationship between multicultural education and tolerance in students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 10(7), 108–114.
- Pitriani, H., Faslah, D., & Masitoh, I. (2023). Implementasi teori perkembangan kognitif Jean Piaget pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin*, 9(1), 33–38.
- Puspita, A. M. I., Istiqfaroh, N., Wicaksono, V. D., Paksi, H. P., & Mulyani. (2023). Responsding To The Challenges Of Diversity In The Digital Era In The Perspective Of The Value Of Collection Through The Implementation Of Learning Models Local Wisdom In Elementary Schools (pp. 2034–2046)
- Safitri, Y., & Jupriyanto. (2025). Media pembelajaran interaktif berbasis budaya dalam pendidikan Pancasila.

- Judikdas: *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 84–96.
- Sakti, S. A., Endraswara, S., & Rohman, A. (2024). Revitalizing local wisdom within character education through ethnopedagogy approach: A case study on a preschool in Yogyakarta. *Heliyon*, 10(10).
- Selang, Z., Tahir, M., & Irawan Zain, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran flashcard *augmented reality* berbasis aplikasi Assemblr Edu pada materi “Keragaman Budaya Indonesia” kelas V SDN 29 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1540–1545.
- Sujarwo, F., Sariyatun, & Rejekiningsih, T. (2023). Interactive mobile learning-based gamification to improve the collaboration skills of 11th grade students in high school. *Journal of Education Technology*, 7(3), 400–410.
- Wati, S. O., Zaim, M., & Thahar, H. E. (2023). Aplikasi teori konstruktivisme dalam konteks pengajaran bahasa asing. *Journal of Education Research*, 4(4), 2480–2485.
- Wijaya, A. N., Muharram, M. R. W., & Setiadi, P. M. (2025). Peningkatan Pemahaman Konsep Keberagaman Budaya Dengan Menggunakan Media Kereta Budaya Kelas Iv. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(2), 231–242.
- Yusuf, M. A., Saidah, K., & Wenda, D. D. N. (2023). Analisis kebutuhan media ajar pada materi keberagaman budaya Jawa Timur kelas IV SDN Tiron 4. *Semdikjar 6: Seminar Pendidikan dan Pembelajaran*, 1, 1380–1384.