

PENGEMBANGAN MEDIA MADING INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI TRADISI KELUARGA DAN MASYARAKAT PADA KELAS III SD

Qudrotul Fadilah¹, Arita Marini², Waluyo Hadi³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

qudrotul.fadilah@mhs.unj.ac.id, aritamarini@unj.ac.id, whadi@unj.ac.id

ABSTRACT

This study was conducted because science and social studies (IPAS) learning in Grade III still relied on simple learning media, creating a need for more engaging instructional materials. The study aimed to develop an interactive bulletin board learning media for the topic "Family and Community Traditions" for third-grade elementary school students. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through observations, interviews, expert validations, and field trials involving students using 1–4 and 1–3 Likert scales. The data were analyzed using feasibility percentages. The results showed that the interactive bulletin board media achieved feasibility scores of 85% from material experts, 89% from language experts, and 82% from media experts, all categorized as highly feasible. The limited field trial obtained a student response rate of 91%, while the wider field trial obtained 89.3%, both categorized as highly feasible. The evaluation results indicated that the developed media was appropriate for classroom use and was able to create a more engaging learning experience for third-grade elementary school students.

Keywords: *Learning Media, Interactive Bulletin Board, IPAS, ADDIE, Tradition, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena pembelajaran IPAS di kelas III masih menggunakan media sederhana sehingga diperlukan media yang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran mading interaktif pada mata pelajaran IPAS Bab Tradisi Keluarga dan Masyarakat untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, validasi ahli serta uji coba lapangan kepada siswa yang menggunakan skala likert 1-4 dan skala likert 1-3, kemudian data dianalisis menggunakan persentase kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media mading interaktif memperoleh persentase kelayakan sebesar 85% dari ahli materi, 89% dari ahli bahasa, dan 82% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Uji coba lapangan terbatas memperoleh respon siswa sebesar 91% dan uji coba lapangan luas memperoleh 89,3% dengan kategori sangat layak. Hasil evaluasi menunjukkan

bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Mading Interaktif, IPAS, ADDIE, Tradisi, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan penting dalam kehidupan manusia. Melalui Pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan dan mengembangkan diri menjadi lebih baik (Amelia, Amalia, & Siregar, 2024). Pendidikan dasar menjadi tahap yang sangat penting untuk membangun keterampilan dan pemahaman dasar yang akan menjadi fondasi untuk Pendidikan di jenjang berikutnya (Febriyana, Laraswati, Julianingsih, Supriyadi, & Izzatika, 2024).

Salah satu pemahaman dasar yang perlu diajarkan di Tingkat Pendidikan dasar adalah budaya. Budaya merupakan salah satu bagian penting dalam masyarakat yang diwariskan secara turun temurun dan dijalankan dalam kehidupan sehari-hari sebagai identitas suatu daerah (Noverita, 2019). Pemahaman budaya perlu dikenalkan kepada peserta didik sejak usia dini karena memiliki peran penting dalam membentuk sikap dan karakter social. Di tingkat sekolah

dasar, pengenalan budaya penting dilakukan untuk membangun pemahaman dan toleransi antar siswa (Muchtar, 2025).

Pembelajaran budaya di sekolah dasar terintegrasi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS adalah penggabungan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu mata pelajaran dengan tujuan memberikan pembelajaran yang lebih kontekstual (Maula, Nugroho, & Prastyo, 2024)

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS pada aspek IPS diharapkan dapat membantu peserta didik memahami keberagaman budaya Indonesia. Namun, berdasarkan wawancara dengan wali kelas IIIA yang berinisial "Z" di salah satu sekolah dasar di kecamatan Jatinegara, Jakarta Timur, diperoleh informasi bahwa pemahaman peserta didik mengenai budaya diluar Jakarta masih kurang. Peserta didik cenderung menganggap budaya hanya berasal dari Betawi. Temuan itu

menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu peserta didik kelas III mengenal lebih banyak budaya di Indonesia.

Media pembelajaran interaktif adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai sarana informasi sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik (Yusnan, 2025). Berdasarkan penelitian sebelumnya, dikatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru menjelaskan konsep abstrak secara lebih jelas, menyenangkan dan memudahkan mereka memahami materi (Herdiani, Halidjah, & Pranata, 2024)

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan di lingkungan pendidikan dasar adalah majalah dinding (Mading). Mading adalah salah satu media komunikasi visual untuk menyampaikan informasi melalui berbagai karya tulis, pesan edukatif dan tampilan yang kreatif (Riskianti et al., 2026). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa mading dapat digunakan sebagai saran literasi membaca dan menulis, pengembangan kreativitas dan media komunikasi (Arman, Aprilia, Sabbihisma, Malentika, & Indryani,

2026). Selain itu, mading memiliki kelebihan dalam mendukung kegiatan literasi seperti membaca dan menulis serta menjadi wadah untuk mengekspresikan ide (Alkamilah & Nisa', 2023)

Selain penelitian mengenai mading, pengembangan media untuk mengenalkan budaya indoneisa juga telah banyak dilakukan melalui berbagai bentuk media visual. Media visual membantu peserta didik memahami dan mengingat materi lebih mudah (Ananda, 2026). Salah satu media visual yang digunakan untuk mengajarkan budaya adalah replika peta budaya yang menyajikan visualisasi rumah adat, pakaian adat, tari tradisional dan makanan khas dari berbagai daerah (Sulaiman, Damayanti, & Siffa, 2024). Hal itu selaras dengan pengembangan media peta budaya "PATAYA" yaitu miniature peta yang dilengkapi dengan tongkat budaya serta buku petunjuk yang membantu peserta didik mempelajari materi budaya secara lebih menarik (Sari, Putra, & Sunedi, 2023). Meskipun demikian, berdasarkan kajian peneliti terdahulu, media pembelajaran budaya yang dikembangkan memiliki beberapa keterbatasan. Beberapa media fisik

umumnya berfokus pada wilayah atau pulau tertentu saja sehingga belum menyajikan gambaran budaya Indonesia yang menyeluruh (Sulaiman et al., 2024). Sementara itu, media yang memuat keberagaman budaya Indonesia secara luas sebagian besar dikembangkan dalam bentuk digital, salah satunya media Replika Peta Budaya (Noverita, 2019). Padahal, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III sekolah dasar, peserta didik cenderung memiliki gaya belajar kinestetik sehingga lebih membutuhkan media fisik yang dapat digunakan secara langsung. Selain itu, penggunaan teknologi sangat dibatasi di kelas III sehingga pembelajaran dengan media fisik yang interaktif dinilai lebih mendukung keterlibatan aktif peserta didik.

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media mading interaktif fisik dengan memuat keberagaman budaya dari berbagai pulau di Indonesia dengan penyajian yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di kelas III sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran IPAS serta mendukung terciptanya

pembelajaran interaktif dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana proses pengembangan media mading interaktif pada pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar; (2) Bagaimana kelayakan media mading interaktif berdasarkan hasil validasi ahli dan (3) Bagaimana respon awal siswa mengenai mading interaktif berdasarkan uji lapangan terbatas dan uji lapangan luas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Okpatrioka, 2023). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahap pengembangan terstruktur dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik (Ayuni, Rahayu, & Triwahyuningtyas, 2026). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media mading interaktif pada mata pelajaran IPAS Bab Tradisi

Keluargaku dan Masyarakat untuk peserta didik kelas III sekolah dasar.

Analisis

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas III sekolah dasar untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan permasalahan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi kondisi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta kebutuhan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Design

Peneliti merancang media mading interaktif dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik. Perancangan meliputi penyusunan materi, desain tampilan media, pemilihan komponen interaktif serta menyusun instrumen penelitian. Selain itu, peneliti juga merancang media menggunakan visual dan komponen interaktif yang menarik.

Development

Tahap development dilakukan dengan membuat media mading interaktif sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Setelah media selesai dikembangkan, mading akan divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa

dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan validator, Berikut ini adalah indikator uji ahli untuk pengembangan media mading:

Tabel 1 Indikator Uji Materi

<i>Aspek</i>	<i>Indikator</i>
Kelayakan Isi	Sesuai dengan Cp dan Tp
	Sesuai dengan perkembangan Kebermanfaatan materi
	Kejelasan penyajian materi
Kelayakan penyajian	Keruntutan materi
	Keterpaduan materi
Kelayakan materi	Ketepatan konsep budaya
Daya tarik	Menimbulkan rasa ingin tahu
	Meningkatkan minat belajar
Kesesuaian media	Mendukung karakteristik belajar peserta didik

Tabel 2 Indikator Uji Bahasa

<i>Aspek</i>	<i>Indikator</i>
Kesesuaian bahasa	Sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III
	Mudah dipahami
	Tidak terdapat makna ganda Informasi singkat dan jelas
Kaidah bahasa	Ketepatan ejaan, tanda baca dan tata bahasa
Keefektifan bahasa	Bahasa ringkas dan tidak bertele-tele
Konsistensi	Konsisten penggunaan bahasa
Komunikatif	Bahasa menarik minat peserta didik
	Membantu pemahaman materi budaya

Tabel 3 Indikator Uji Media

<i>Aspek</i>	<i>Indikator</i>
Tampilan media	Kerapihan penyusunan komponen media
	Ketepatan pemilihan warna
	Kemenarikan media
	Kesesuaian ukuran media
	Kesesuaian bahan media
Tulisan	Kesesuaian ukuran tulisan
	Ketepatan pemilihan font
	Ketepatan warna font

Gambar	Gambar jelas dan menarik
	Ukuran gambar
	Kualitas tampilan gambar
Interaktivitas	Kesesuaian komponen buka-tutup pada media
	Kemudahan penggunaan komponen buka-tutup media
	Keawetan media
Penggunaan media	Keamanan media
	Kelayakan media untuk digunakan langsung di kelas

Tabel 4 Kriteria Tingkat Lanjut

<i>Aspek</i>	<i>Kategori</i>
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20%	Tidak layak

Implementation

Tahap implementation dilakukan melalui uji lapangan terbatas dan luas untuk mengetahui respon awal peserta didik setelah mencoba menggunakan media mading secara langsung. Berikut adalah table indicator uji lapangan terbatas dan luas:

Tabel 5 Indikator Uji Lapang terbatas dan uji coba lapangan luas

<i>Aspek</i>	<i>Indikator</i>
Kemenarikan media	Menimbulkan rasa ingin tahu
	Komponen interaktif menarik
	Pembelajaran lebih menyenangkan dengan media mading
Penggunaan media	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami
Penerimaan media	Peserta didik ingin menggunakan media mading Kembali
Pemahaman materi	Media mading membantu memahami materi

Evaluation

Tahap evaluation dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli dan hasil implementasi. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui kekurangan media serta melakukan perbaikan agar media menjadi lebih sesuai untuk digunakan di kelas.

Partisipan penelitian terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas IIIA sekolah dasar, 4 peserta didik kelas IIIB sebagai partisipan uji coba lapangan terbatas dan 28 peserta didik kelas IIIA sebagai partisipan uji coba lapangan luas. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi wawancara, lembar observasi, lembar validasi ahli dan lembar respon peserta didik.

Penilaian validasi menggunakan skala lickert 1-4 untuk menilai aspek isi, bahasa dan tampilan media. Sementara itu instrument respon peserta didik menggunakan skala lickert 1-3 yang disusun menggunakan symbol visual dan stiker Bintang sebagai pengganti checklist agar sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar.

Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh

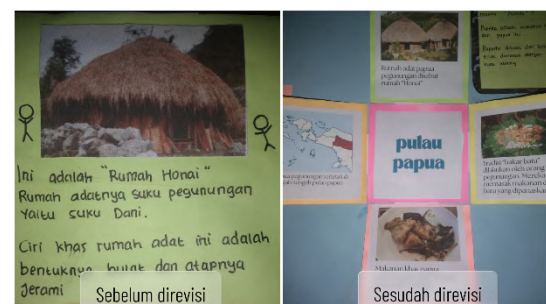
Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media mading interaktif kemudian melakukan uji validasi dengan 3 orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa (Afifah, Kurniaman, & Noviana, 2022). Validasi media dilakukan terhadap aspek tampilan, desain, keterbacaan tulisan, penggunaan warna dan kemudahan penggunaan media pembelajaran. Sementara itu, uji materi dilakukan terhadap aspek kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran IPAS, tujuan pembelajaran yang dirancang guru, dan kesesuaian materi dengan peserta didik kelas III. Selanjutnya uji bahasa dilakukan terhadap aspek penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan komunikatif, memastikan tidak adanya tafsir ganda, serta kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas III.



Gambar 2 Mading sebelum direvisi



Gambar 3 Mading setelah revisi



Gambar 4 Komponen interaktif

Dalam pengembangannya, ahli media memberikan beberapa saran perbaikan seperti peletakan tujuan pembelajaran di pojok kanan bawah. Kemudian, pemberian informasi nama pulau serta titik lokasi dari tradisi di peta. Terakhir, penambahan petunjuk penggunaan komponen buka-tutup dan merapikan visual seperti mengganti tulisan tangan dan memperjelas kualitas gambar. Berdasarkan hasil validasi, media mading interaktif dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa saran dari validator.

Tabel 6 Hasil Validasi

<i>Aspek</i>	<i>Hasil</i>	<i>Kategori</i>
Ahli materi	85%	Sangat layak
Ahli bahasa	89%	Sangat layak
Ahli media	82%	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Validator materi memberikan saran perbaikan berupa penambahan informasi berupa tulisan singkat atau symbol untuk menunjukkan letak daerah asal budaya atau tradisi yang dijelaskan dalam media. Selanjutnya, hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat layak disertai saran berupa mempersingkat materi tanpa mengurangi substansi isi materi dan penggunaan bahasa. Sementara itu, hasil validasi ahli media memberikan saran perbaikan berupa penyesuaian ukuran tulisan, peningkatan kejelasan gambar, dan penggunaan jenis kertas yang lebih tahan digunakan dalam pembelajaran.

Kemudian didapatkan hasil berupa penggabungan validitas dari ketiga ahli dengan persentase penilaian menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{V1+V2+V3}{3} = \frac{85+89+82}{3} = 85,3\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh persentase kelayakan sebesar 85,3% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mading interaktif yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, bahasa, dan media sehingga dapat digunakan pada pembelajaran IPAS pada materi Tradisi Keluargaku dan Masyarakat untuk peserta didik kelas III sekolah dasar.

Implementation

Tahap implementation dilakukan melalui uji coba lapangan terbatas kepada 4 orang peserta didik kelas IIIB dan uji coba lapangan luas kepada 28 orang peserta didik kelas IIIA sekolah dasar. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon awal siswa terhadap penggunaan media mading interaktif pada pembelajaran IPAS Bab Tradisi Keluargaku dan Masyarakat. Pada tahap ini, peserta didik menggunakan media secara langsung dengan mencoba berbagai komponen interaktif dalam media.

Pembuatan instrument menggunakan simbol visual berupa stiker bintang agar sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar. Berdasarkan hasil

respon peserta didik, media mading interaktif dinilai menarik dan membantu peserta didik mengenal budaya Indonesia dengan lebih menyenangkan.



Gambar 5 Implementasi di kelas III sekolah dasar

Tabel 7 Hasil Validasi

<i>Aspek</i>	<i>Hasil</i>	<i>Kategori</i>
Uji coba lapangan terbatas	91%	Sangat layak
Uji coba lapangan luas	89,3%	Sangat layak

Berdasarkan hasil uji coba lapangan terbatas yang melibatkan 4 peserta didik kelas parallel yaitu kelas IIIB, media mading interaktif memperoleh persentase respon siswa sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Peserta didik terlihat antusias ketika menggunakan media yang interaktif dengan komponen buka-tutup yang membuat mereka penasaran.

Selanjutnya, pada uji coba lapangan luas yang melibatkan 28

peserta didik kelas IIIA, media mading interaktif mendapatkan respon sebesar 89,3% yang juga berada pada kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mading interaktif mendapatkan respon positif dari peserta didik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Evaluation

Berdasarkan hasil validasi dan respon peserta didik yang berada pada kategori sangat layak, menunjukkan bahwa media mading interaktif ini layak digunakan dalam pembelajaran IPAS Bab Tradisi Keluargaku dan Masyarakat di kelas III. Berdasarkan evaluasi dari ahli dan peserta didik yang mencoba media ini, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media ini terletak pada bentuk fisiknya yang dapat digunakan pada sekolah yang masih membatasi penggunaan teknologi digital. Komponen interaktif tarik dan buka-tutup sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan gaya belajar yang dominan visual kinestetik. Adapun kekurangan dari media ini adalah lebih rentan mengalami kerusakan karena digunakan secara langsung oleh peserta didik, memerlukan biaya pembuatan yang relatif lebih besar

dibandingkan media cetak sederhana ataupun media berbasis digital, serta hanya memuat 7 budaya dari berbagai pulau di Indonesia. Oleh karena itu. Peneliti selanjutnya disarankan menggunakan bahan yang lebih kokoh agar dapat meningkatkan ketahanan media serta menambahkan lebih banyak materi tentang budaya atau tradisi dengan cakupan yang lebih luas.

Hal diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran fisik interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang sesuai digunakan pada pembelajaran sekolah dasar, khususnya untuk mencapai tujuan pembelajaran dari materi tradisi keluarga dan masyarakat. Karena baik media fisik maupun media non-fisik, diharapkan dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran (Hadi & Hermawan, 2024).

Penggunaan media visual seperti mading interaktif dalam pembelajaran dinyatakan dapat membantu peserta didik memahami materi lebih konkret, meningkatkan minat belajar, memperkuat daya ingat, serta keterlibatan aktif dalam proses

pembelajaran (Amanda, 2024)

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media mading interaktif pada mata pelajaran IPAS Bab Tradisi Keluargaku dan Masyarakat untuk siswa kelas III sekolah dasar menggunakan model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak dengan persentase validasi ahli materi sebesar 85%, ahli bahasa 89%, dan ahli media 82%. Selain itu, hasil uji coba lapangan terbatas sebesar 91% dan uji coba lapangan luas sebesar 89,3% menunjukkan bahwa media memperoleh respons positif dari siswa. Media mading interaktif mampu mendukung pembelajaran yang lebih menarik serta membantu siswa memahami keberagaman budaya Indonesia secara lebih konkret melalui unsur visual dan komponen interaktif. Adapun keterbatasan media ini yaitu rentan mengalami kerusakan, biaya pembuatan yang relatif besar, dan cakupan materi budaya yang masih terbatas pada tujuh budaya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan bahan yang lebih kokoh serta mengembangkan

media dengan cakupan materi budaya yang lebih luas.

<https://repository.radenintan.ac.id/42323/>

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. doi:10.33578/kpd.v1i1.24
- Alkamilah, N. S., & Nisa', L. A. K. (2023). Penggunaan media mading (majalah dinding) pada keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Miftahul Ulum. *Jurnal Pemikiran & Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(2) 147–158.
- Amelia, M., Amalia, M., & Siregar, H. (2024). Pembuatan majalah dinding (mading) sebagai upaya peningkatan literasi dan kreativitas peserta didik di sanggar kegiatan belajar. *Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia SEAN, (ABDIMAS SEAN)*, 2(1), 28–34.
- Ananda, R. (2026). *Penerapan model pembelajaran kreatif produktif berbantuan media visual untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 01 Gunung Besar Lampung Utara* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung. Retrieved from <https://repository.radenintan.ac.id/42323/>
- Arman, D. M., Aprilia, N. A., Sabbihisma, S., Malentika, N., & Indryani. (2026). Pembuatan dan pemanfaatan mading sekolah sebagai sarana literasi, kreativitas dan komunikasi di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 110–123.
- Ayuni, R. R., Rahayu, S., & Triwahyuningtyas, D. (2026). Pengembangan dan uji efektivitas E-modul interaktif berbasis scratch menggunakan model ADDIE pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas II SD. *Efektor*, 13(1), 1–16. doi:10.29407/e.v13i1.28237
- Amanda, D. R. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis media visual terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa. *JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 185–199. doi:10.55606/jpbb.v3i2.3181
- Febriyana, I., Laraswati, Julianingsih, Supriyadi, & Izzatika, A. (2024). Peran orang tua dalam pendidikan anak di jenjang sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 633-645.
- Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif taktis meningkatkan efektivitas

- pembelajaran. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 436–447.
- Herdiani, J., Halidjah, S., & Pranata, R. (2024). Deskripsi penggunaan media pembelajaran dalam kurikulum merdeka kelas V sekolah dasar negeri 35 Pontianak Selatan. *Journal on Education*, 07(01), 4436–4446.
- Maula, N. R., Nugroho, A. A., & Prastyo, K. D. (2024). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 272–278. doi:10.54371/jiepp.v4i2.502
- Muchtar, F. Y. (2025). Belajar mengenal keberagaman budaya Indonesia dalam pelajaran IPS di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 231–245.
- Noverita, W. A. (2019). *Pengembangan media pembelajaran replika peta budaya pada pembelajaran tematik terpadu untuk kelas IV SD/MI di Bandar Lampung* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung. Retrieved from <https://repository.radenintan.ac.id/7638/>
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *DHARMA ACARIYA*
- NUSANTARA : *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. doi:10.47861/jdan.v1i1.154
- Riskianti, S. S., Listiani, Musammita, I., Shevania, G., Rahman, A., & Astuti, Y. P. (2026). Penerapan media canva terhadap pengembangan literasi menulis siswa melalui proyek mading sekolah di SMK Al-Karimiyyah Sumenep. *Jurnal Pendidikan Dewantara*, 4(2), 1–6. doi:10.58222/jpd.v4i2.89
- Sari, Y. P., Putra, M. J., & Sunedi. (2023). Pengembangan media pembelajaran miniatur PATAYA (peta budaya) pada pembelajaran IPS kelas IV SD negeri 96 Palembang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 300–313. doi:10.36989/didaktik.v9i5.1925
- Sulaiman, Damayanti, P. S., & Siffa, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran replika peta budaya pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 2024–2032. doi:10.54371/jekas.v1i1.323
- Yusnan, M. (2025). *Media pembelajaran interaktif (konsep dan analisis di sekolah dasar)*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.