



Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Keberagaman Budaya pada Minat dan Hasil Belajar Siswa

Olive Olyssia*, Nasution, Ganes Gunansyah

S2 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

***Corresponding Author:**

24010855065@mhs.unesa.ac.id

Article History:

Received 2024-06-26

Revised 2024-11-18

Accepted 2024-12-07

Keywords:

cultural diversity media
interests and learning outcomes
Systematic Literature Review

Abstract

One indicator of successful learning is the use of learning media as a tool to achieve the expected learning objectives. Learning media for cultural diversity material is a tool designed to introduce and strengthen students' understanding of cultural diversity in Indonesia. In social studies subjects, teachers are generally lacking in created learning media, especially cultural diversity material. The cultural diversity material currently taught is typically still conventional, learning activities are filled with memorization, emphasize the knowledge dimension, and are teacher-centered. This has an impact on students' interests and learning outcomes. This study aims to review research articles discussing cultural diversity learning media for social studies subjects published in 2019-2024 by searching through Google Scholar. Then a classification is carried out based on the influence of media on increasing the interests and learning outcomes of elementary school students, the type of learning media (digital or non-digital), and the limitations of learning media. This study uses the Systematic Literature Review (SLR) research method with the PRISMA (Preferred Reporting Items For Systematic Reviews and Meta Analysis) stages. The reviewed articles are in accordance with the research topic and indexed in Sinta. The results of the study found ten articles that are in accordance with the research topic, namely the influence of learning media on cultural diversity, both digital and non-digital, which has been proven to be feasible to implement and can increase student interest and learning outcomes. The findings of the limitations in the article can be used as reflection material to develop further research.

Abstrak

Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran untuk materi keberagaman budaya adalah alat atau sarana yang dirancang untuk memperkenalkan dan memperkuat pemahaman siswa tentang keragaman budaya yang ada di Indonesia. Pada mata pelajaran IPS umumnya guru kurang dalam membuat media pembelajaran khususnya materi keberagaman budaya. Materi keberagaman budaya yang diajarkan saat ini umumnya masih bersifat konvensional, kegiatan pembelajaran diisi hafalan-hafalan, menitik beratkan pada dimensi pengetahuan, dan berpusat pada guru. Hal ini berdampak pada minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mereview artikel-artikel penelitian yang membahas tentang media pembelajaran keberagaman budaya mata pelajaran IPS yang terbit tahun 2019-2024 dengan pencarian melalui Google Scholar. Kemudian dilakukan klasifikasi berdasarkan pengaruh media pembelajaran pada peningkatan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar, jenis media pembelajaran (digital atau non digital), dan batasan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Systematic Literature Review (SLR) dengan tahapan PRISMA (Preferred Reporting Items For Systematic Reviews and Meta Analyses). Artikel yang direview sesuai dengan topik penelitian dan jurnal terindeks sinta. Hasil penelitian ditemukan sepuluh artikel yang sesuai dengan topik penelitian yaitu pengaruh media pembelajaran keberagaman budaya baik digital dan non digital terbukti layak diimplementasikan dan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Temuan batasan-batasan pada artikel dapat digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif penting diimplementasikan pada materi keberagaman budaya yang cenderung padat teori hafalan agar tercipta pembelajaran yang *student center*, menarik dan memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kata Kunci:

media keberagaman budaya
minat dan hasil belajar
Systematic Literature Review



PENDAHULUAN

Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, proses belajar-mengajar terus mengalami transformasi, terutama dalam penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu yang efektif (Putra & Pratama, 2023). Media pembelajaran, baik yang bersifat konvensional seperti buku dan alat peraga, maupun yang berbasis digital seperti aplikasi, video, dan perangkat interaktif, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran hendaknya bervariasi dan tetap sesuai dengan materi yang diajarkan agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik (Abdullah, 2017). Melalui media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan informasi tentang materi ajar serta mampu meningkatkan keterampilan mengajar (Aulisia & Gunansyah, 2019). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai pendukung proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.

Dalam proses pendidikan, media pembelajaran memiliki peran besar dalam membantu siswa memahami konsep abstrak dengan cara yang konkret dan menyenangkan begitu pula pada materi keberagaman budaya (Erwinsyah, 2016). Media pembelajaran untuk materi keberagaman budaya adalah alat atau sarana yang dirancang untuk memperkenalkan dan memperkuat pemahaman siswa tentang keragaman budaya yang ada di Indonesia. Media ini memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai toleransi, penghargaan, serta kebanggaan terhadap kekayaan budaya bangsa. Penggunaan media pembelajaran untuk materi keberagaman budaya memungkinkan siswa mengalami langsung berbagai ekspresi budaya, seperti bahasa, pakaian, musik, dan tradisi (Digdoyo, 2019). Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep budaya, tetapi juga memupuk sikap terbuka dan apresiatif terhadap perbedaan. Dengan adanya media pembelajaran yang mendukung, proses pembelajaran keberagaman budaya diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna, meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terutama pada anak-anak di tingkat sekolah dasar yang masih cenderung mudah terdistraksi.

Pada mata pelajaran IPS umumnya guru kurang dalam membuat media pembelajaran. Materi IPS yang diajarkan saat ini masih bersifat konvensional, kegiatan pembelajaran diisi hafalan-hafalan, menitik beratkan pada dimensi pengetahuan, dan berpusat pada guru (Nining, Ari, & Nasution, 2020). Apalagi pada materi keberagaman budaya yang cenderung padat teori dan hafalan. Sehingga materi menjadi tidak menarik, monoton, siswa tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran serta siswa kesulitan untuk mengingat. Dampak yang lain adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran ini. Penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuri Ramadhan dan Khairunnisa mengemukakan bahwa salah satu tema yang banyak dianggap sulit oleh siswa yaitu tema keberagaman di Negeriku karena di dalam tema tersebut banyak membahas pembelajaran IPS tentang suku bangsa yang ada di Indonesia sehingga peneliti membuat media *big book* agar siswa dapat lebih termotivasi saat proses pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami materi secara tuntas sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa juga baik (Ramadhan & Khairunnisa, 2021). Sedangkan penelitian yang dilakukan Wahyu Trisno Atmojo, dkk mengemukakan bahwa keberadaan buku pembelajaran untuk siswa mengenai kebudayaan adat nusantara dinilai masih sangat sedikit dan tidak *update*, media yang digunakan hanya buku paket atau *slide power point* yang isinya kurang menarik karena tidak dikemas dengan menggunakan teknologi multimedia sehingga peneliti membuat aplikasi pembelajaran interaktif dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* yang 70% berhasil membantu proses pembelajaran keragaman budaya di Indonesia (Atmojo, Dazki, & Fitri, 2019).

Banyak peneliti yang melakukan pengembangan media pembelajaran keberagaman budaya mata pelajaran IPS dengan berbagai variasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu sebagai inovasi, penelitian ini bertujuan untuk mereview artikel-artikel penelitian yang khusus membahas tentang media pembelajaran tentang keberagaman budaya mata pelajaran IPS pada artikel yang

terbit tahun 2019-2024 dengan pencarian melalui *Google Scholar*. Kemudian dilakukan klasifikasi berdasarkan pengaruh media pembelajaran pada peningkatan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar, jenis media pembelajaran (digital atau non digital), dan batasan media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Systematic Literature Review* (SLR), untuk menganalisis media pembelajaran materi keberagaman budaya dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Kitchenham dan Charters mengemukakan bahwa *Systematic Literature Review* (SLR) merupakan proses mengidentifikasi, menilai dan menafsirkan dari semua bukti penelitian yang tersedia dengan tujuan untuk memberikan jawaban pada pertanyaan penelitian tertentu (Kurniawati & Pranoto, 2024). Tahapan penelitian ini menggunakan tahap PRISMA (*Prefereed Reporting Items For Systematic Reviews and Meta Analyses*). PRISMA menggunakan empat tahapan dalam seleksi artikel antara lain: (1) *Identification* yaitu mengidentifikasi literatur dari *Google Scholar* dengan kata kunci "Media Pembelajaran", "Keberagaman Budaya", "IPS" dan terbit tahun 2019-2024. Pada tahap ini teridentifikasi 15.300 file yang kemudian dipilih 40 artikel sebagai bahan *literature review*. (2) *Screening* yaitu menyeleksi 40 artikel yang menggunakan bahasa Indonesia kemudian menganalisis abstrak serta hasil penelitian yang membidik peningkatan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Pada tahap ini didapatkan 13 artikel yang sesuai. (3) *Eligibility* yaitu jurnal yang direview dari 13 artikel terindeks Sinta. Pada tahap ini didapatkan 10 artikel yang sesuai. (4) *Included*, terpilih 10 artikel yang memenuhi kriteria judul penelitian untuk dianalisis dan disintesis lebih mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dihasilkan dalam penelitian ini diperoleh dari analisis dan rangkuman artikel atau jurnal terkait dengan pengaruh media pembelajaran keberagaman budaya pada minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan penerapan tahapan PRISMA pada *Systematic Literature Review* (SLR) untuk studi yang relevan menghasilkan 10 artikel. *Systematic Literature Review* (SLR) ini menganalisis tiga hasil dari rumusan masalah yaitu: 1) Pengaruh media pembelajaran materi keberagaman budaya pada peningkatan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar 2) Jenis media yang digunakan (digital atau non digital), 3) Batasan dari media pembelajaran yang digunakan.

Analisis Berdasarkan Hasil Penelitian dan Jenis Media

Analisis pertama *Literature Review* dari sepuluh artikel yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran materi keberagaman budaya pada peningkatan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar khususnya mata pelajaran IPS. Selain itu juga menganalisis jenis media yang diimplementasikan dalam pembelajaran termasuk berbasis digital atau non digital.

Tabel 1. Review Artikel Berdasarkan Hasil Penelitian dan Jenis Media

No	Judul Artikel, Penulis, Tahun	Jurnal	Metode Penelitian, Jenis Media	Hasil Penelitian
1	Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar (Afriani, Maksum, & Yuliati, 2022)	Jurnal Educatio	Research and Development (R&D) Digital	Kelayakan media sangat baik dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Media ini dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran ips, serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
2	Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Papan Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi	Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Eksperimen dan pendekatan kuantitatif Non Digital	Hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata 87,5 tanpa ada nilai dibawah nilai minimal.

	Keragaman Budaya Kelas IV SD Negeri Gabusbanaran Jombang (Hutami, Yayuk, & Bintari, 2023)			
3	Pengembangan Media <i>Monopoly Pop-Up</i> Pada Materi Keberagaman Budaya Jawa Timur Kelas IV SDN Tiron 4 (Yusuf, Saidah, & Winda, 2023)	Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	<i>Research and Development</i> (R&D)	Berdasarkan hasil pengerjaan <i>pretest</i> dan <i>post test</i> oleh siswa menunjukkan bahwa media efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pemebelajaran.
4	Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku (Ardita & Anas, 2022)	PRIMARY: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar	Non Digital <i>Research and Development</i> (R&D)	Berdasarkan nilai N-Gain yang didapatkan maka disimpulkan bahwa media pembelajaran <i>scrapbook</i> cukup efektif serta layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
5	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku pada Kelas IV SD/MI (Budi, Kholik, & Abidin, 2023)	As Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini	<i>Research and Development</i> (R&D) Digital	Hasil perhitungan menunjukkan t_{hitung} lebih besar dan t_{tabel} 0 ditolak dan 1 diterima, sehingga terdapat perbedaan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan pembelajaran animasi berbasis <i>android</i> ($66.33 > 40.73$) juga menunjukkan bahwa pengujian terakhir lebih baik daripada pengujian sebelumnya. Menunjukkan bahwa media video animasi interaktif berbasis android materi ips "budaya negaraku berbasis android" dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
6	Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar (Giwangsa, 2021)	PEDAGOGI: Jurnal Penelitian Pendidikan	<i>Research and Development</i> (R&D) Non Digital	Media kartu kuartet ini sangat layak untuk digunakan berdasarkan hasil penilaian dari ahli dan respon siswa sebagai media pembelajaran IPS di SD pada materi keragaman budaya di Indonesia karena media ini mudah digunakan oleh siswa, selain itu siswa juga merasa senang ketika belajar dengan menggunakan kartu kuartet ini. Hal ini bisa meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar pada materi keberagaman budaya di Indonesia.
7	Pengembangan Media Roda Putar pada Mata Pelajaran IPS Berbasis Hots Keragaman Suku dan Budaya Kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung (Nuzulia & Zain, 2020)	Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah	<i>Research and Development</i> (R&D) Non Digital	Hasil analisis dengan uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya H_0 diterima H_0 ditolak. Hal ini diperoleh $t_{hitung} = 3,897$ dan $t_{tabel} = 1,94$. Sehingga terdapat perbedaan pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media roda putar keragaman. Maka dapat disimpulkan bahwa media roda putar berbasis HOTS mampu meningkatkan hasil belajar.
8	Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV (Septiani & Zain, 2024)	Journal Of Classroom Action Research	<i>Research and Development</i> (R&D) Non Digital	Presentase keefektifan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal dari hasil tes siswa memperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% yang menunjukkan bahwa media dikategorikan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 42 Cakranegara
9	Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (Si Budi) Berbasis <i>Augmented</i>	Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	<i>Research and Development</i> (R&D)	Hasil Uji T dan N-Gain dengan Sig. (2-Tailed) sebesar 0,0008 pada Uji T dan 73,46% pada Uji N-Gain menunjukkan bahwa alat pembelajaran yang dibuat efektif dan dapat

	<i>Reality</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Musyaffa & Isdaryanti, 2024)		Digital	membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya tentang keragaman budaya.
10	Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar (Novitasari & Miaz, 2019)	Basicedu	<i>Research and Development</i> (R&D) Digital	Berdasarkan hasil analisis data minat belajar siswa dan hasil belajar siswa kelas IV SD pembangunan laboratorium UNP yang diteliti, menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan multimedia interaktif baik secara keseluruhan, baik dari segi minat belajar siswa maupun hasil belajarnya. Secara empiris ini terbukti dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan.

Berdasarkan tabel 1 terdapat sepuluh artikel yang membahas penggunaan berbagai media pembelajaran keberagaman budaya pada mata pelajaran IPS memiliki pengaruh yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain hasil belajar, dari sepuluh artikel tersebut ada dua artikel yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran juga mampu meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada materi keberagaman budaya. Penelitian ini selaras dengan penelitian (Tobamba, Siswono, & Khaerudin, 2019) bahwa penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS tidak dapat berdiri sendiri, melainkan tetap memperhatikan minat belajar siswa. Dengan demikian antara media pembelajaran dan minat belajar siswa memiliki interaksi yang mendukung hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Selain itu, berdasarkan tabel 1 terdapat 4 artikel yang memanfaatkan digitalisasi dalam implementasi media pembelajaran keberagaman budaya dan terdapat 6 artikel yang mengimplementasikan media pembelajaran keberagaman dengan non digital. Penelitian sebelumnya mengemukakan bahwa media pembelajaran, baik digital maupun konvensional, menyediakan berbagai fitur dan kelebihan yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu siswa memahami konsep dengan lebih mendalam (Wardani, Kusumaningsih, & Kusniati, 2024). Oleh karena itu perangkat teknologi dan ide kreatif guru menjadi penunjang penting untuk menciptakan desain media pembelajaran yang menarik minat siswa serta menjadi sarana mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah sehingga hasil belajar siswa meningkat sesuai yang diharapkan.

Analisis Berdasarkan Batasan dari Pengembangan Media Pembelajaran

Analisis kedua *Literature Review* dari sepuluh artikel yaitu untuk mengetahui batasan – batasan pengembangan media pembelajaran materi keberagaman budaya pada peningkatan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar khususnya mata pelajaran IPS.

Tabel 2. *Review* Batasan Pengembangan Media Pembelajaran

No	Judul Artikel	Batasan
1	Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar (Afriani, Maksum, & Yulianti, 2022)	Merupakan media pembelajaran infografis statis yaitu media visualisasi yang tidak bergerak.
2	Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Papan Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD Negeri Gabusbanaran Jombang (Hutami, Yayuk, & Bintari, 2023)	Media berupa gambar keberagaman budaya di Indonesia yang dilipat dengan cara penggunaannya dibuka lipatannya agar dapat melihat keragaman budaya di setiap daerah Indonesia, siswa yang berkreasi membuat media sehingga satu media dengan media yang lain akan berbeda kerapiannya sesuai kreatifitas masing-masing siswa (kelompok).
3	Pengembangan Media <i>Monopoly Pop-Up</i> Pada Materi Keberagaman Budaya Jawa Timur Kelas IV SDN Tiron 4 (Yusuf, Saidah, & Winda, 2023)	Media hanya berfokus pada materi keberagaman budaya Jawa Timur.
4	Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> untuk	Media pembelajaran hanya berupa gambar yang berwarna

	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa (Ardita & Anas, 2022)	dan kurang dijelaskan secara detail model penggunaannya.
5	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa pada Kelas IV SD/MI (Budi, Kholik, & Abidin, 2023)	Dalam proses pengembangan media ini dibutuhkan waktu cukup lama yaitu sekitar 60 hari.
6	Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar (Giwangsa, 2021)	Media hanya berupa kartu bergambar dan tulisan yang terbatas hanya berupa pakaian adat, tarian tradisional, makanan daerah dan alat musik tradisional.
7	Pengembangan Media Roda Putar pada Mata Pelajaran IPS Berbasis Hots Keragaman Suku dan Budaya Kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung (Nuzulia & Zain, 2020)	Media ini hanya berisi pertanyaan tentang rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik daerah (tradisi, suku, makanan tradisional belum ada), berdasarkan saran dari ahli praktisi bahwa kekurangan media ini membutuhkan waktu untuk mengenalkan media kepada siswa.
8	Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV (Septiani & Zain, 2024)	Materi yang dipaparkan dalam media ular tangga dibatasi hanya pada tempat tinggal siswa yaitu Provinsi NTB yang meliputi Suku Sasak, Suku Samawa dan Suku Mbojo.
9	Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (Si Budi) Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Musyaffa & Isdaryanti, 2024)	Batasan materi yang dikembangkan yaitu tentang keragaman budaya di Indonesia yang meliputi baju adat, makanan adat, rumah adat, faktor yang mempengaruhi keberagaman budaya di Indonesia, dan sikap menghargai keragaman budaya di Indonesia. Siswa perlu menggunakan <i>smartphone</i> untuk memunculkan <i>Augmented Reality</i> dari <i>flashcard</i> .
10	Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar (Novitasari & Miaz, 2019)	Tidak dijelaskan secara rinci bagaimana konsep media peta berbasis multimedia interaktif dan implementasinya.

Berdasarkan tabel 2 didapatkan hasil *review* batasan-batasan yang ditemukan dalam pengembangan media pembelajaran keberagaman budaya mata pelajaran IPS. Namun dari batasan yang ada, hasil penelitian pengembangan media pembelajaran tersebut terbukti layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini selaras dengan penelitian Nuzulia & Zain yang menyatakan hasil uji coba kelayakan media roda putar memiliki kualifikasi valid dan layak menjadi salah satu media berbasis *HOTS* untuk meningkatkan hasil belajar. Presentase kelayakan yang di dapatkan adalah 86% dari validasi ahli materi, 86% validasi ahli desain media, dan 94% validasi ahli pembelajaran. Presentase kemenarikan media dari siswa MI PSM Padangan Ngantru Tulungagung memperoleh presentase 87,1% (Nuzulia & Zain, 2020). Selaras juga dengan penelitian Septiani & Zain yang menyatakan hasil kevalidan media ular tangga berbasis kearifan lokal dari ahli media memperoleh 88% kriteria sangat valid, dari ahli materi memperoleh 82,8% kriteria sangat valid, sedangkan dari hasil tes siswa memperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% yang menunjukkan bahwa media dikategorikan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV (Septiani & Zain, 2024). Temuan dari batasan-batasan tersebut dapat menjadi bahan refleksi untuk bisa dikembangkan menjadi penelitian selanjutnya.

KESIMPULAN

Setelah melakukan *Systematic Literature Review* beberapa artikel dalam *Google Scholar* ditemukan sepuluh artikel yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu tentang pengaruh media pembelajaran keberagaman budaya pada minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar khususnya muatan IPS dalam kurun waktu 2019-2024. Hasil yang didapatkan dari *review* sepuluh artikel tersebut yaitu pengembangan berbagai media pembelajaran keberagaman budaya terbukti layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan minat

belajar dan hasil belajar siswa. Terkait dengan implementasi jenis media pembelajaran baik berbasis digital atau non digital keduanya mendukung untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, membangkitkan minat belajar siswa, melibatkan siswa secara aktif dan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Ditinjau dari batasan-batasan yang ditemukan dalam sepuluh artikel tersebut tidak mempengaruhi keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Namun batasan-batasan yang ditemukan bisa menjadi refleksi untuk bisa dikembangkan menjadi bahan penelitian selanjutnya. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran yang interaktif penting diimplementasikan pada materi keberagaman budaya yang cenderung padat teori hafalan agar tercipta pembelajaran yang *student center*, menarik dan memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 35-49.
- Afriani, N. R., Maksum, A., & Yuliati, S. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 935-942.
- Ardita, S., & Anas, N. (2022). Media pembelajaran scrapbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 2.
- Atmojo, W. T., Dazki, E., & Fitri, F. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. In *Seminar Nasional Aptikom (Semnastik) 2019* (pp. 126-134). Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.
- Aulisia, Y. L., & Gunansyah, G. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Materi Sumber Daya Alam Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2549-2558.
- Budi, I. S., Kholik, A., & Abidin, Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Kelas IV SD/MI. *AS-SABIQUN*, 1436-1448.
- Digdoyo, E. (2019). Rumah Puspo Budaya Nusantara Sebagai Pusat Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Tari Nusantara. *Integralistik*, 62.
- Erwinsyah, A. (2016). Pengelolaan Pembelajaran Sebagai Salah Satu Teknologi dalam Pembelajaran. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 80-94.
- Giwangsa, F. S. (2021). Pengembangan media kartu kuartet pada pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1.
- Hutami, S. S., Yayuk, E., & Bintari, Y. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD Negeri Gabusbanaran Jombang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1804-1814.
- Kurniawati, Y., & Pranoto, S. (2024, November 1). *Google Books: Dinamika Emosi Anak Usia Dini*. Retrieved from Google Books: https://www.google.co.id/books/edition/Dinamika_Emosi_Anak_Usia_Dini/46B1EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Tahapan%20SLR%20menurut%20Kitchenham&pg=PA439&printsec=frontcover
- Musyaffa, I. F., & Isdaryanti, B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (SI BUDI) Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2507-2522.

- Nining, Ari, & Nasution. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Kampung Nambangan Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Siswa Pada Pembelajaran IPS di SD. *Elementary School Education Journal*, 22.
- Novitasari, N., & Miaz, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 929-934.
- Nuzulia, N., & Zain, E. K. (2020). Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ips Berbasis HOTS Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung. Al-Madrasah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 67-79.
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. (2023). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 323-329.
- Ramadhan, N., & Khairunnisa. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku. *Tarbiyah wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 49-60.
- Septiani, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 208-215.
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 372-380.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 134-140.
- Yusuf, M. A., Saidah, K., & Winda, D. D. (2023). Pengembangan Media Monopoly Pop-Up Pada Materi Keberagaman Budaya Jawa Timur Kelas IV SDN Tiron 4. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2126-2135.