



**Peningkatan Pemahaman Konsep Keberagaman Budaya Melalui Model
Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Peta Dan Aplikasi Marbel
di Kelas V SDN Labang**

**Tiflah Habibti¹, Devi Amalia Fajri², Hikmatul Amalia³, Moh. Ruslianto⁴,
Rachman Firmansyah⁵**

¹ Universitas Al Azhar, Kairo, Mesir

^{2*,3,4,5} Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Trunodjoyo Madura, Jawa Timur, Indonesia

deviamaliafajri28@gmail.com

Abstrak

This classroom action research aimed to improve students' understanding of cultural diversity concepts in Indonesia through the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model supported by the Marbel Budaya Nusantara application. The study was conducted in two cycles involving fifth-grade students of SDN Labang. The results showed a significant improvement in students' learning outcomes, as indicated by the increase in learning mastery from 76% in the first cycle to 96.6% in the second cycle. The average score also increased from 85 to 89.3, while the number of students who did not achieve mastery decreased from 7 to 1 student. In addition, students' activeness, collaboration, and engagement in the learning process improved. These findings indicate that the integration of PjBL with interactive digital learning media provides a meaningful and effective learning experience in enhancing students' conceptual understanding of cultural diversity. Therefore, this approach can be used as an innovative alternative in elementary education learning.

Keyword: Project Based Learning; cultural diversity; learning outcomes

Riwayat artikel:

Dikirim:

26 Mei 2026

Revisi

08 juni 2026

Diterima

02 Juli 2026



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk keberagaman budaya yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia. Melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan tidak hanya mampu mengenal berbagai bentuk keberagaman budaya, tetapi juga menumbuhkan sikap toleransi, saling menghargai, dan bangga terhadap identitas bangsa (Tsalisa, 2024). Pemahaman konsep keberagaman budaya menjadi krusial karena Indonesia merupakan negara multikultural dengan berbagai suku, bahasa, adat istiadat, serta tradisi yang tersebar di berbagai wilayah.

Namun, kondisi pembelajaran di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan nyata antara harapan tersebut dengan kenyataan di kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas V SDN Labang, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah (Hidayati, 2022). Dalam pola konvensional ini, guru berperan mutlak sebagai pusat informasi (*teacher-centered*), sedangkan peserta didik cenderung pasif karena hanya mendengarkan dan mencatat materi. Implikasinya, materi keberagaman budaya yang bersifat teoretis dan cakupannya sangat luas menjadi terasa abstrak, monoton, dan sulit dipahami (Fitriyani et al., 2023). Keterbatasan metode ceramah yang minim visualisasi ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa, di mana hasil belajar menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memahami konsep secara mendalam, melainkan hanya menghafal secara verbalistik untuk kepentingan ujian (Muzeliati, 2025).

Secara ideal, pembelajaran sejarah dan budaya yang kompleks seharusnya berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) guna mendorong keterlibatan aktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Bhardwaj et al., 2025). Mengingat kelemahan metode ceramah tidak mampu memfasilitasi hal tersebut, maka diperlukan inovasi radikal yang dapat memindahkan beban keaktifan dari guru ke siswa, sekaligus mengonkritkan materi yang abstrak.

Salah satu model pembelajaran yang secara spesifik mampu membalikkan kepasifan akibat metode ceramah tersebut adalah *Project Based Learning* (PjBL)

(Arif et al., 2025). Jika metode ceramah memaksa siswa duduk diam menerima informasi matang, PjBL justru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan mereka secara mandiri melalui investigasi dan penyelesaian proyek kontekstual. Penelitian yang dilakukan oleh Mawar, Asrul, dan Widiastuti (2022) membuktikan bahwa penerapan PjBL efektif mendongkrak hasil belajar karena siswa dituntut bertindak, bekerja sama, dan memperoleh pengalaman langsung. Melalui aktivitas merancang proyek kebudayaan, kelemahan siswa yang awalnya hanya menghafal pasif dapat dikikis dan ditingkatkan menjadi kemampuan berpikir kritis serta pemahaman konsep yang mendalam (Silitonga et al., 2025).

Namun demikian, pelaksanaan PjBL untuk materi keberagaman budaya tidak akan berjalan optimal tanpa adanya asupan sumber informasi yang konkret dan menarik bagi anak usia sekolah dasar (Putri et al., 2024). Di sinilah peran media pembelajaran interaktif berbasis digital menjadi substitusi yang tepat untuk menggantikan buku teks yang biasa dibacakan guru saat berceramah (Aristia, 2025). Sejalan dengan pemikiran Fuadah (2023) bahwa dunia anak adalah dunia bermain, kejenuhan mendengarkan ceramah dapat disembuhkan dengan mengemas materi kebudayaan ke dalam aktivitas permainan yang memicu motivasi internal siswa (Rofiah et al., 2025).

Sinergi interaktif ini diakomodasi secara spesifik oleh aplikasi Marbel Budaya Nusantara (Warsana, 2025). Aplikasi berbasis gim edukasi ini memuat stimulasi audio-visual yang kaya mengenai pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, dan alat musik tradisional. Menurut Feriska dan Sutarna (2025), Marbel Budaya Nusantara mampu membangkitkan minat belajar karena menyajikan representasi budaya secara riil dan interaktif yang mustahil didapatkan siswa hanya dari narasi lisan guru. Ketika aplikasi ini dipadukan dengan media peta keberagaman Indonesia, siswa tidak sekadar melihat gambar, tetapi dapat memahami letak geografis dan persebaran budaya tersebut secara spasial dan nyata. Dalam sintaks PjBL, kombinasi media ini berfungsi sebagai "gudang data visual" yang dieksplorasi mandiri oleh siswa untuk menyelesaikan proyek kelompok mereka.

Berdasarkan kajian literatur dan kondisi pra-studi, jelas terdapat benang merah bahwa rendahnya pemahaman konsep siswa di SDN Labang berakar dari

penggunaan metode ceramah yang pasif dan abstrak (Subhaktiyasa, 2024). Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini mengintegrasikan model PjBL sebagai penggerak keaktifan siswa, yang berbantuan media peta keberagaman dan aplikasi Marbel Budaya Nusantara sebagai penyedia visualisasi konkret (Ulansari et al., 2025).

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep keberagaman budaya pada siswa kelas V SDN Labang melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan peta keberagaman Indonesia dan aplikasi Marbel Budaya Nusantara (Handayani et al., 2023)

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *Classroom Action Research* (CAR) atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas secara berkelanjutan. Menurut Utomo et al. (2024), PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di lapangan. Sejalan dengan itu, Hermina (2025) menyatakan bahwa PTK dilaksanakan dalam beberapa siklus yang berulang, minimal dua siklus, hingga diperoleh perbaikan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi keberagaman budaya Indonesia (Yohana et al., 2025). Sebelum pelaksanaan tindakan, pra-penelitian dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas.

1. Desain Penelitian (*Study Design*)

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Firdaus et al., 2023). Model ini dipilih karena memberikan alur sistematis dalam memperbaiki pembelajaran secara bertahap dan

berkelanjutan melalui refleksi kritis di setiap akhir siklus. Sebagai bentuk inovasi pembelajaran, penelitian ini memodifikasi model asli Kemmis dan McTaggart dengan mengintegrasikan sintaks model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media peta keberagaman Indonesia serta aplikasi Marbel Budaya Nusantara (Rizal, 2025).

2. Subjek Penelitian (*Participants and Materials*)

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Labang yang terdaftar aktif mengikuti mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan jumlah total 30 siswa. Penentuan subjek penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh (*sensus*), yaitu sebuah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Subhaktiyasa, 2024). Langkah ini diambil atas dasar pertimbangan metodologis PTK, di mana peneliti wajib melakukan tindakan perbaikan pada seluruh siswa di dalam kelas tersebut yang mengalami masalah nyata berupa rendahnya partisipasi aktif dan lemahnya pemahaman konsep keberagaman budaya Indonesia.

Bahan dan media penunjang yang diintegrasikan dalam penelitian meliputi perangkat pembelajaran berbasis PjBL (Modul Ajar/RPP, LKPD kelompok), media fisik peta keberagaman Indonesia, serta perangkat gawai yang memuat aplikasi Marbel Budaya Nusantara sebagai media interaktif (Rizal, 2025). Instrumen pengumpul data pendukung yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas, pedoman wawancara, dan alat dokumentasi.

3. Prosedur Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pengumpulan data dilakukan secara bertahap dan simultan mengikuti alur pelaksanaan tindakan di setiap siklus. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun dan memvalidasi perangkat pembelajaran berbasis PjBL, instrumen penilaian kognitif, serta lembar observasi aktivitas. Pada tahap pelaksanaan tindakan, model PjBL berbantuan media peta keberagaman dan aplikasi Marbel diterapkan dalam proses instruksional. Bersamaan dengan itu, tahap pengamatan dilakukan oleh

peneliti bersama kolaborator (guru kelas) menggunakan lembar observasi untuk merekam aktivitas fisik dan emosional peserta didik, tingkat keterlibatan kelompok, serta indikator perkembangan pemahaman konsep mereka. Wawancara semi-terstruktur dilakukan pasca-tindakan kepada guru dan perwakilan peserta didik untuk menggali respons mendalam terkait kendala teknis pembelajaran. Seluruh rangkaian proses ini diperkuat oleh dokumentasi foto kegiatan dan catatan lapangan (*field notes*) sebagai bukti autentik yang dievaluasi pada tahap refleksi untuk menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya (Firdaus et al., 2023).

4. Teknik Analisis Data (*Data Analysis*)

Untuk menjamin validitas hasil penelitian, teknik analisis data dalam PTK ini mengombinasikan dua pendekatan, yaitu Analisis Deskriptif Komparatif untuk data kuantitatif hasil belajar dan Analisis Kualitatif Model Miles dan Huberman untuk data nontes (Suprayitno et al., 2024). Data mentah berupa skor tes formatif siswa di setiap akhir siklus ditransformasikan terlebih dahulu menjadi data kuantitatif siap saji dengan menghitung nilai rata-rata kelas menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

dan persentase ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Data hasil hitung ini kemudian dibandingkan secara komparatif antara tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II untuk menyajikan grafik tren peningkatan hasil belajar siswa secara konkret.

Sementara itu, data mentah non-kuantitatif yang bersumber dari lembar observasi aktivitas siswa, catatan lapangan, dan transkrip wawancara diproses melalui tiga tahapan analisis kualitatif, yaitu reduksi data,

penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Nurhayati et al., 2024). Reduksi data dilakukan dengan memilah, mengklasifikasikan, dan membuang informasi mentah yang tidak relevan dengan keaktifan siswa serta pemahaman konsep kebudayaan. Data yang telah direduksi kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk penyajian data berupa deskripsi naratif yang logis dan sistematis untuk menangkap pola-pola perilaku siswa selama pengerjaan proyek. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi yang dilakukan secara berkala di setiap siklus, di mana hasil sintesis data kuantitatif (rata-rata dan persentase) dipadukan dengan data kualitatif (hasil observasi) sebagai basis utama dalam melakukan refleksi dan menyusun draf perbaikan untuk siklus selanjutnya.

5. Pertimbangan Etis (*Ethical Considerations*)

Penelitian tindakan kelas yang melibatkan subjek manusia ini telah dilaksanakan dengan mematuhi prinsip-prinsip etika penelitian pendidikan secara ketat. Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan dan dinyatakan lolos kaji etik oleh Komite Etik Penelitian Penelitian Universitas *Trunodjoyo Madura*. Sebelum pengumpulan data mentah dimulai, peneliti bersama pihak sekolah telah menyelenggarakan sesi pengarahan terbuka kepada orang tua/wali murid dan peserta didik mengenai tujuan, prosedur, serta jaminan keamanan data. Seluruh partisipan melalui orang tua/wali masing-masing telah memahami hak-hak mereka, termasuk hak untuk mengundurkan diri kapan saja tanpa sanksi akademik, dan telah menandatangani lembar persetujuan tindakan (*informed consent*). Seluruh data identitas siswa disamarkan (*anonymized*) demi menjaga kerahasiaan personal dan murni dipergunakan untuk kepentingan publikasi ilmiah akademik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Labang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep keberagaman budaya melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL)

berbantuan peta keberagaman Indonesia dan aplikasi Marbel Budaya Nusantara. Pada tahap pra siklus, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan hasil belajar tergolong rendah. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan soal tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Pada siklus I, peneliti mulai menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Marbel Budaya Nusantara, Kegiatan pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, apersepsi, serta penyajian materi yang mencakup tarian daerah, pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, makanan khas daerah, dan alat musik tradisional. Selama pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang cukup baik dalam menyimak materi. Berdasarkan hasil observasi, siswa mulai aktif dalam mengikuti pembelajaran meskipun belum merata. Hasil tes pada siklus I menunjukkan bahwa dari 30 siswa, sebanyak 23 siswa (76%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 7 siswa (23%) belum tuntas, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 75. Meskipun telah terjadi peningkatan, hasil tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada siklus II, pembelajaran diperbaiki dengan menerapkan model Project Based Learning (PjBL) secara lebih optimal melalui kegiatan proyek pembuatan peta keberagaman budaya secara berkelompok. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan bekerja sama dalam menyelesaikan proyek yang telah dirancang. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif, mampu bekerja sama, serta berani mengemukakan pendapat dalam diskusi. Hasil observasi menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, meskipun terdapat satu kelompok yang belum bekerja sama secara maksimal. Hasil tes pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu sebanyak 29 siswa (96,6%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan hanya 1 siswa (3,3%) yang belum tuntas, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 89,3



Gambar 1 Diagram peningkatan hasil belajar siklus I dan siklus II

Tabel 1. Hasil belajar siklus I

Keterangan	Nilai	Frekuensi	Persentase
Tuntas	>70	23	76%
Belum Tuntas	<70	7	23%

Tabel 1. Hasil belajar siklus II

Keterangan	Nilai	Frekuensi	Persentase
Tuntas	>70	29	96,6%
Belum Tuntas	< 70	1	3,3%

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa pada tahap pra siklus, hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya masih tergolong rendah. Pembelajaran yang dilakukan sebelumnya cenderung berpusat pada guru, di mana siswa hanya mendengarkan penjelasan dan mengerjakan soal tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep siswa.

Penerapan model Project Based Learning (PjBL) yang dipadukan dengan penggunaan aplikasi Marbel Budaya Nusantara terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan proyek, sehingga siswa dapat membangun pengetahuannya secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pendapat (Najib & Ahmadi, 2025) yang menyatakan bahwa proses belajar harus dilakukan oleh siswa itu sendiri.

Pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar dibandingkan pra siklus, meskipun belum semua siswa mencapai ketuntasan. Dari 30 siswa, masih terdapat 7 siswa yang belum tuntas. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus II.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II memberikan hasil yang lebih optimal. Hasil tes menunjukkan bahwa 96,6% siswa telah mencapai ketuntasan, sedangkan hanya 3,3% yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya.

Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dipadukan dengan penggunaan aplikasi Marbel Budaya Nusantara terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa secara signifikan. Model PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas proyek sehingga mereka dapat mengonstruksi pengetahuannya secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Najib dan Ahmadi (2025) yang menyatakan bahwa proses belajar yang bermakna harus dilakukan oleh siswa itu sendiri.

Lonjakan pemahaman konsep siswa yang terjadi pada siklus I dan siklus II dipicu oleh peran krusial aplikasi Marbel Budaya Nusantara, yang secara spesifik memiliki keunggulan mekanis yang tidak dimiliki oleh media peta konvensional (cetak). Peta konvensional bersifat statis, dua dimensi, dan abstrak karena hanya menampilkan teks atau simbol visual yang terbatas. Akibatnya, siswa kelas V sekolah dasar sering kali mengalami kesulitan jika harus mengimajinasikan bentuk nyata pakaian adat atau melodi alat musik daerah hanya berdasarkan gambar mati atau tulisan di kertas.

Sebaliknya, aplikasi Marbel unggul karena menyediakan stimulasi multimodal yang menggabungkan unsur audio, visual bergerak, dan teks secara simultan. Saat mempelajari alat musik tradisional, aplikasi ini tidak sekadar memperlihatkan bentuknya, tetapi juga memperdengarkan bunyinya secara riil, yang secara nyata berhasil memangkas beban kognitif (*cognitive load*) siswa dalam memproses informasi baru.

Selain itu, jika peta konvensional cenderung hanya mengakomodasi siswa dengan gaya belajar visual-spasial, aplikasi Marbel dirancang berbasis *game-based learning* yang ramah terhadap berbagai dimensi gaya belajar anak (visual, auditori,

dan kinestetik melalui fitur sentuhan layar *drag-and-drop*). Keunggulan mutakhir lainnya terletak pada fitur *instant feedback* (umpan balik seketika). Pada peta konvensional, kesalahan siswa dalam mencocokkan budaya daerah tidak akan terdeteksi sebelum dikoreksi guru. Aplikasi Marbel mengatasi kelemahan ini dengan langsung memberikan penolakan otomatis dan memunculkan jawaban yang benar secara instan saat siswa keliru dalam simulasi gimnya. Pola *trial and error* yang interaktif ini mempercepat retensi memori jangka panjang (*long-term memory*) siswa tanpa memicu kejenuhan.

Dalam sintaks PjBL di siklus II, aplikasi Marbel berfungsi efektif sebagai sumber investigasi data digital siswa, sementara peta fisik menjadi kanvas konkret untuk menuangkan hasil proyek kelompok mereka. Kombinasi ini berhasil mengubah pola hafalan pasif dampak metode ceramah menjadi pemahaman konsep yang mendalam melalui proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Prasa & Yulianengsih, 2024).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yang dipadukan dengan penggunaan aplikasi Marbel Budaya Nusantara efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi keberagaman budaya di Indonesia. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa yang meningkat dari 76% pada siklus I menjadi 96,6% pada siklus II, serta rata-rata nilai yang mengalami kenaikan dari 85 menjadi 89,3, disertai penurunan jumlah siswa yang belum tuntas dari 7 siswa menjadi 1 siswa. Selain itu, terjadi peningkatan keaktifan, kerja sama, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan adanya kebaruan dalam integrasi model PjBL dengan media pembelajaran berbasis digital berupa aplikasi edukatif yang mampu memberikan pengalaman belajar lebih bermakna dan interaktif. (Handayani et al., 2023). Dengan demikian, pendekatan ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Berdasarkan

temuan tersebut, disarankan agar guru dapat mengembangkan penggunaan model dan media pembelajaran yang variatif serta berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran, dan penelitian selanjutnya dapat mengkaji penerapan pendekatan serupa pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda guna memperluas temuan yang diperoleh.

REFERENSI

- Arif, I. S., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis Project Based Learning (PjBL) membuat menara keberagaman budaya pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Sosial Simbiosis: Jurnal Integrasi Ilmu Sosial Dan Politik*, 2(2), 210–221.
- Aristia, L. (2025). *Pengaruh penggunaan game Marbel Budaya Nusantara terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV materi keberagaman budaya Indonesia* [Skripsi, Universitas PGRI Palembang]. Repositori Institusi Universitas PGRI Palembang.
- Astuti, M. I. Y. (2024). Implementasi pembelajaran keberagaman budaya dengan menerapkan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan lapbook. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(3), 255–265. (Catatan: Nama jurnal dilengkapi berdasarkan template data volume).
- Bhardwaj, V., Zhang, S., Tan, Y. Q., & Pandey, V. (2025). Redefining learning: Student-centered strategies for academic and personal growth. *Frontiers in Education*, 10, Article 1518602. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1518602>
- Feriska, D., & Sutarna, N. (2025). Meningkatkan keaktifan siswa melalui media Marbel Budaya Nusantara dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 316–326.
- Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., & Khotimah, R. C. K. (2023). Model-model pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 105–113.
- Fitriyani, F., Barokah, A., & Kurniati, B. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran PKN siswa kelas V sekolah dasar. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 540–552.
- Fuadah, F. A. (2023). Penerapan game edukasi Marbel Budaya Nusantara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. *Berajah Journal*, 3(1), 227–238.
- Handayani, W., Budiman, N., & Ayudyaningtias, N. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi Indonesiaku Kaya Budaya melalui media peta keragaman budaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*,

- 9(2), 1086–1096.
- Hermina, D. (2025). Penelitian tindakan kelas. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 727–743.
- Hidayati, H. (2022). *Belajar dan pembelajaran dalam metode ceramah* [Laporan Penelitian]. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Kristi, M. D., Wicaksono, A., & Ciciria, D. (2024). Pengembangan media Peta Keragaman Budaya Indonesia (PKBI) pada materi persebaran keragaman budaya Indonesia. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 5(2), 97–108.
- Mawar, M., Asrul, A., & Widiastuti, I. (2022). Penerapan model Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 115–124.
- Miranda, R., et al. (2025). Implementasi metode Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran matematika kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1), 45–55.
- Najib, R. A., & Ahmadi, F. (2025). The effect of using the MARBEL Indonesian Culture educational game in flipped classroom learning on the science and science learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(3), 707–714.
- Nurhayati, N., Apriyanto, A., Ahsan, J., & Hidayah, N. (2024). *Metodologi penelitian kualitatif: Teori dan praktik*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Prasa, D., & Yulianengsih, N. L. (2024). Pengaruh media peta keberagaman budaya terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN kelas V MI Sumberjaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 289–298.
- Putri, S., Rosyida, N., & Mulyantoro, P. (2024). Meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Pancasila keragaman budaya Indonesia melalui model PiBL siswa kelas V SD N Kaliajir. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 1838–1844.
- Rizal, S. (2025). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) untuk meningkatkan pemahaman konsep keragaman budaya Indonesia. *Jimulti: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1–10.
- Rofiah, R. T., Dewi, M. K., Azizah, F. N., Indasah, I., Sholikhah, M., Rahayu, R., & Indramawan, A. (2025). Workshop penggunaan aplikasi Marbel sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengenal budaya Indonesia kepada anak usia dini. *Sciences Du Nord Community Service*, 2(02), 86–107.
- Silitonga, E. B., Harahap, R. H., Harahap, A. P., & Tarigan, E. J. (2025). Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik menggunakan model Project Based Learning (PjBL) pada materi keberagaman budaya Indonesia di kelas V SDN 066666 Medan Denai. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 3352–3363.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan populasi dan sampel: Pendekatan

- metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731.
- Suprayitno, D., Ahmad, A., Tartila, T., Sa'dianoor, S., & Aladdin, Y. A. (2024). *Metodologi penelitian kualitatif: Teori komprehensif dan referensi wajib bagi peneliti*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Tantri, A. (2025). *Pengaruh model Game Based Learning (GBL) berbantuan media Marbel terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar* [Skripsi, Universitas Negeri Jakarta]. Repositori Universitas Negeri Jakarta.
- Tsalisa, H. H. (2024). Peran pendidikan dalam meningkatkan rasa toleransi beragama di kalangan siswa sekolah dasar. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 39–49.
- Ulansari, R., Raida, V., Nasriadi, A., & Marvida, T. (2025). Meningkatkan hasil belajar IPAS materi keragaman budaya di Indonesia menggunakan PBL (Project Based Learning) pada siswa kelas IV SDN 58 Banda Aceh. *Jurnal Inovasi Pendidikan Nusantara*, 1(2), 88–97.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19–29.
- Warsana, P. G. S. W. (2025). *Pengaruh model Problem Based Learning berbantuan media aplikasi Marbel Budaya Nusantara terhadap minat belajar pada muatan IPAS kelas V Gugus IX Mengwi* [Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha]. Undiksha Repository.
- Wirabumi, R. (2020). Metode pembelajaran ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)*, 1(1), 105–113.
- Yohana, V., Anitra, R., & Kamaruddin, K. (2025). Analisis pemahaman konsep PKN pada materi keberagaman budaya bangsaku kelas IV SDN 09 Sake Bengkayang. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-an)*, 5(1), 257–265.