

## PENGEMBANGAN PETA 3D BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL SULAWESI SELATAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Lilis Suryani<sup>1\*</sup>  
Muhammad Kadri Nurdin<sup>2</sup>  
Arwan Wiratman<sup>3</sup>

<sup>1\*,2,3</sup>Institut Agama Islam Negeri Palopo, Palopo, Indonesia

[lilis\\_suryani@iainpalopo.ac.id](mailto:lilis_suryani@iainpalopo.ac.id)<sup>1\*)</sup>  
[muhammad\\_kadri0007\\_mhs19@iainpalopo.ac.id](mailto:muhammad_kadri0007_mhs19@iainpalopo.ac.id)<sup>2)</sup>  
[arwan.wiratman@iainpalopo.ac.id](mailto:arwan.wiratman@iainpalopo.ac.id)<sup>3)</sup>

### Abstract

Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah media peta 3D berbasis kearifan lokal yang valid dan praktis pada tema indahny keragaman di negeriku. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan desain ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 309 Ujung Bassiang Kabupaten Luwu. Objek penelitian ini adalah media peta 3D yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa peta 3D dilengkapi dengan ensiklopedia 3 Kota dan 21 Kabupaten dan juga tongkat Kabupaten. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan pemberian angket kepada pendidik dan peserta didik. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil analisis kebutuhan dalam pembelajaran berlangsung diperlukan inovasi baru terkait media pembelajaran berupa peta 3D terkhusus pada tema indahny keragaman di negeriku. Adapun proses pengembangan media tersebut dibuat berdasarkan model ADDIE. Serta untuk kevalidan media peta 3D yang divalidasi oleh 2 orang ahli, yaitu ahli media dengan nilai 81,8% (kategori sangat valid), dan ahli materi dengan nilai 87,50% (kategori sangat valid), persentase rata-rata nilai dari kedua validator sebesar 84,65% (kategori sangat valid). Untuk uji praktikalitas diperoleh hasil dari peserta didik sebesar 91,23% dan dari pendidik sebesar 95%. Pengembangan media peta 3D ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran siswa, meningkatkan pemahaman tentang kearifan lokal, dan mempertahankan identitas budaya di tengah arus globalisasi. Penerapan media ini juga mencerminkan kolaborasi yang harmonis antara guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna.

**Keywords:** Peta 3D, Kearifan Lokal Sulawesi Selatan, Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

Published by:



Copyright © 2024 The Author (s)

This article is licensed.



## ***PENGEMBANGAN PETA 3D BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL SULAWESI SELATAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR***

### **1. Pendahuluan**

Pemahaman mendalam tentang kearifan lokal bagi siswa sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar pendidikan yang kokoh (Riyanti & Novitasari, 2021). Hal ini memastikan bahwa mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga menginternalisasi dan menghargai nilai-nilai budaya serta tradisi yang kaya di lingkungan sekitar mereka. Keberhasilan ini tidak hanya meningkatkan identitas dan keterlibatan siswa, tetapi juga menciptakan warga negara yang lebih sadar akan warisan budaya dan mampu mengintegrasikan pengetahuan lokal dengan konsep-konsep modern dalam pembelajaran mereka (Nurwati et al., 2024; Suprayitno & Wahyudi, 2020; Wiratman et al., 2019). Pemahaman tentang kearifan lokal sejak dini juga turut berperan dalam membentuk karakter siswa. Siswa tidak hanya diajarkan untuk menghafal fakta-fakta sejarah, tetapi juga untuk merasakan, memahami, dan menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal (Erianjoni, 2015). Misalnya, dengan mengenalkan mereka pada tradisi adat, siswa dapat mengembangkan sikap menghargai dan menjaga nilai-nilai kekeluargaan serta kerjasama. Kearifan lokal menjadi jembatan yang menghubungkan mereka dengan akar budaya, memupuk rasa cinta terhadap tanah air, dan memperkuat rasa kebangsaan (Muna & Lestari, 2023). Namun, dalam menghadapi era globalisasi, tantangan untuk menjaga kearifan lokal semakin besar. Masyarakat yang semakin terbuka terhadap budaya luar dapat menggeser peran kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peran sekolah menjadi sangat krusial dalam membentuk pemahaman ini. Melalui pemahaman yang mendalam terhadap kearifan lokal, siswa tidak hanya menjadi cerdas secara akademis, tetapi juga berkarakter kuat, menghargai keberagaman, dan siap menghadapi tantangan global dengan tetap memegang teguh nilai-nilai lokal yang menjadi identitas bangsa (Harun & Sudaryanti, 2020; Irwanto, 2018). Sehingga, pendidikan tidak hanya menjadi alat untuk menghasilkan individu yang pintar, tetapi juga untuk membentuk generasi yang memiliki kepekaan terhadap nilai-nilai kultural dan mampu membawa perubahan positif dalam bingkai globalisasi yang terus berkembang.

Fakta sosial yang menunjukkan penurunan pemahaman tentang kearifan lokal di kalangan siswa sekolah dasar menjadi perhatian serius dalam konteks pendidikan saat ini. Di tengah arus globalisasi dan modernisasi yang tak terelakkan, banyak siswa yang terlepas dari

keterhubungan dengan nilai-nilai tradisional dan kearifan lokal di lingkungan sekitar mereka (Ali et al., 2019; Muhammad, 2017). Dalam kondisi ini, identitas budaya menjadi rentan tergeser, menciptakan tantangan nyata dalam upaya melestarikannya. Paparan yang intens terhadap budaya populer global menjadi salah satu pemicu penurunan pemahaman terhadap kearifan lokal. Anak-anak, sebagai generasi muda yang tumbuh di era digital dan terhubung dengan dunia luar secara cepat, cenderung lebih terpapar oleh tren dan gaya hidup global yang seringkali bertentangan dengan nilai-nilai lokal (Kurniawan, 2018; Trisiana et al., 2023). Dalam konteks ini, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana menjembatani kesenjangan antara daya tarik budaya global dan kebutuhan untuk mempertahankan nilai-nilai lokal yang menjadi bagian dari identitas kolektif. Dalam rangka menjawab tantangan ini, peran sekolah dan pendidik menjadi sangat strategis. Upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang kearifan lokal harus dilakukan secara komprehensif melalui pembelajaran yang relevan, interaktif, dan merangsang minat. Pengintegrasian unsur-unsur kearifan lokal dalam kurikulum dan penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dapat menjadi langkah awal untuk mengatasi penurunan pemahaman ini. Kolaborasi erat antara pihak sekolah, orangtua, dan komunitas lokal menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung pemahaman dan penghargaan terhadap kearifan lokal, sekaligus mempersiapkan siswa menghadapi kompleksitas dunia global yang terus berkembang. Meskipun ada beberapa upaya positif untuk mengatasi hal ini, seperti integrasi pembelajaran tentang kearifan lokal dalam kurikulum, tantangan utama tetap ada. Pengaruh budaya luar yang kuat dan kurangnya perhatian terhadap kearifan lokal dalam kurikulum formal menjadi hambatan. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kesadaran dan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pihak sekolah, orangtua, dan masyarakat, untuk menjaga keberlanjutan dan relevansi kearifan lokal dalam kehidupan siswa sekolah dasar saat ini.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 309 Ujung Bassiang, terungkap bahwa permasalahan utama yang dihadapi adalah kesulitan guru dalam menjelaskan materi keragaman suku bangsa dan budaya. Kendala ini lebih diperparah oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, yang pada akhirnya membuat perhatian siswa menjadi rendah. Situasi ini menciptakan kebutuhan mendesak akan perbaikan dalam pendekatan pembelajaran.

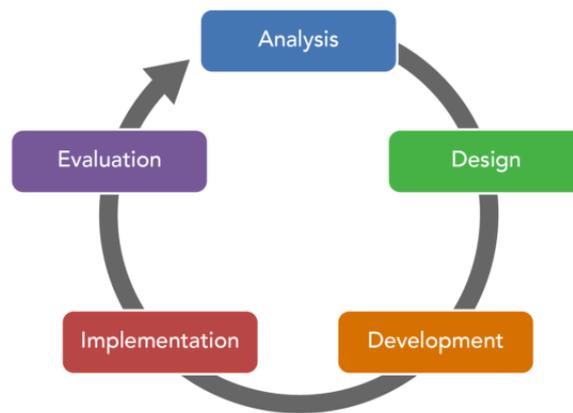
Penelitian ini memberikan solusi konkrit dengan mengusulkan pengembangan media peta 3D berorientasi kearifan lokal Sulawesi Selatan. Dengan menghadirkan media yang lebih dinamis dan interaktif, diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Beberapa penelitian telah dilakukan terkait Peta 3D namun pada

penelitian ini Peta 3D ini dirancang dengan memberikan gambaran visual yang lebih nyata mengenai kekayaan budaya di Sulawesi Selatan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan cara yang lebih berkesan. Tidak hanya sebagai sarana untuk menarik perhatian siswa, media peta 3D ini juga diharapkan dapat menjadi alat bantu efektif bagi guru dalam menyampaikan materi. Dengan memanfaatkan teknologi dan visualisasi yang canggih, guru dapat menjelaskan konsep keragaman suku bangsa dan budaya dengan lebih jelas dan menarik. Adanya penggunaan media ini diharapkan juga dapat memberikan ruang bagi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan akhirnya menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih berkesan dan bermakna. Dengan demikian, pengembangan media peta 3D ini bukan hanya menjadi solusi bagi permasalahan konkret di SD Negeri 309 Ujung Bassiang, tetapi juga dapat menjadi model yang dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran kearifan lokal di tingkat dasar.

Penggunaan media pembelajaran peta 3D berorientasi kearifan lokal Sulawesi Selatan menjadi terobosan inovatif dalam proses pembelajaran. Model ini memungkinkan guru untuk menjelaskan materi dengan lebih efektif, sementara siswa dapat terlibat secara aktif dalam memahami keberagaman budaya di Provinsi Sulawesi Selatan. Melalui kegiatan diskusi dan pengamatan terhadap peta 3D, diharapkan siswa dapat memahami serta menghargai keragaman budaya yang melekat di sekitar mereka. Dengan demikian, pengembangan media peta 3D ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran siswa, meningkatkan pemahaman tentang kearifan lokal, dan mempertahankan identitas budaya di tengah arus globalisasi. Penerapan media ini juga mencerminkan kolaborasi yang harmonis antara guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna.

## **2. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) atau lebih dikenal dengan istilah R&D. Penelitian ini menggunakan model Penelitian pengembangan ADDIE, dengan tahapan antara lain: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), dan *Development* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Desain pengembangan ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Desain ADDIE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 309 Ujung Bassiang tepatnya di Desa Bassiang, Dusun Tondo Jolo, Kecamatan Ponrang Selatan, Kabupaten Luwu. Instrumen yang diantaranya observasi, wawancara, dokumentasi dan angket dengan dua jenis uji validasi media dan uji validasi materi yang melibatkan guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri 309 Ujung Bassiang yang berjumlah 27 peserta didik (15 laki-laki dan 12 perempuan) sebagai subjek. Sedangkan objek penelitian ini adalah peta 3D pada materi keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif. Data yang terkumpul dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket diolah dan disajikan secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang jelas tentang hasil penelitian. Dalam analisis ini, data-data yang telah terkumpul divisualisasikan menggunakan tabel, diagram, atau grafik untuk memudahkan pemahaman. Selain itu, analisis juga dilakukan dengan mengidentifikasi pola-pola atau temuan-temuan penting yang muncul dari data, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Dengan menggunakan teknik analisis ini, peneliti dapat mengevaluasi keberhasilan implementasi peta 3D dalam pembelajaran tentang keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia di SD Negeri 309 Ujung Bassiang.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

#### **Peta 3D**

Media Peta 3D merupakan alat bantu yang digunakan untuk membantu memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembuatan peta kearifan lokal Sulawesi Selatan ini terdiri dari koran bekas dan papan triplek, informasi kearifan lokal berupa ensiklopedia 3 Kota 21 Kabupaten yang disusun menjadi satu di setiap kabupaten. Papan triplek yaitu papan yang digunakan sebagai tempat pembuatan peta timbul dan untuk penyimpanan komponen lainnya. Ukuran papan yaitu 60 cm x 45 cm. Hasil pengembangan media peta 3D dapat dilihat

pada Gambar 2, Gambar 3, dan Gambar 4.

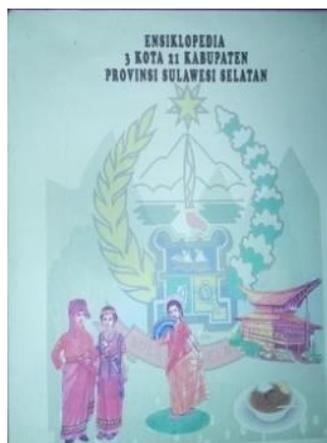
Kekayaan dan keberagaman budaya yang dimiliki Media peta ini adalah media pembelajaran tematik yang dibuat dari beberapa media yang meliputi peta 3D, kartu kearifan lokal yang didalamnya terdapat pakaian adat, makanan khas, rumah adat, tarian tradisional pengelompokkan identitas dari berbagai suku bangsa.



**Gambar 2.** tampilan peta 3D



**Gambar 3.** Tongkat kabupaten



**Gambar 4.** Ensiklopedia 3 Kota 21 Kabupaten

Media peta 3D adalah media yang merupakan tiruan pulau yang ada di Indonesia. Media ini bukan hanya memberikan informasi tentang bentuk dan struktur kepulauan tetapi juga memberikan informasi tentang kearifan lokal masing-masing daerah yang ada di kepulauan tersebut. Media peta 3D Sulawesi Selatan termasuk kedalam media yang memberikan pengalaman logis atau tiruan, karena media peta Sulawesi Selatan termasuk kedalam golongan media model tiruan dari bentuk yang sebenarnya.

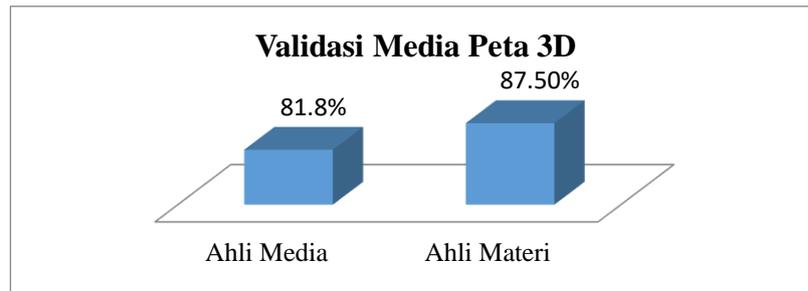
Media Peta 3D dikembangkan untuk memudahkan pendidik dalam membuat materi pelajaran yang terlihat menarik dan kreatif juga dapat membuat siswa lebih semangat dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Peneliti merancang khusus pengembangan media dengan optimal sehingga media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan tujuan penelitian dan pengembangan yang hendak dicapai dengan menghasilkan produk untuk inovasi pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik di SD/MI.

Penggunaan media peta 3D berorientasi kearifan lokal Sulawesi Selatan telah mendapatkan dukungan dari penelitian terdahulu dan teori pendidikan. Beberapa penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Atasaldi et al., 2022; Basyari et al., 2022; Rahmawati & Dewi, 2020; Subianto et al., 2019), menunjukkan bahwa penggunaan media peta 3D dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap kearifan lokal dan keragaman budaya. Hasil penelitian tersebut menyiratkan bahwa pendekatan visual dan interaktif melalui peta 3D dapat meningkatkan daya serap informasi siswa dengan cara yang lebih efektif.

Selain itu, teori konstruktivisme dalam pembelajaran juga mendukung pendekatan ini. Menurut teori ini, siswa lebih efektif belajar ketika mereka terlibat secara aktif dalam konstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan pembelajaran (Suparlan, 2019). Media peta 3D memberikan platform yang memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi visual terhadap keberagaman budaya Sulawesi Selatan, yang sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme.

### **Validitas Peta 3D**

Pengembangan media peta 3D ini melibatkan tahap validasi oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, untuk memastikan keakuratan dan kelayakan produk. Hasil validasi oleh kedua validator tersebut dapat dilihat pada Gambar 5, yang mencakup aspek-aspek seperti efisiensi media, keakuratan, estetika, ketahanan, kelayakan isi, penyajian materi, kemudahan penyajian, dan penilaian kontekstual.



**Gambar 5.** Validitas Media Peta 3D

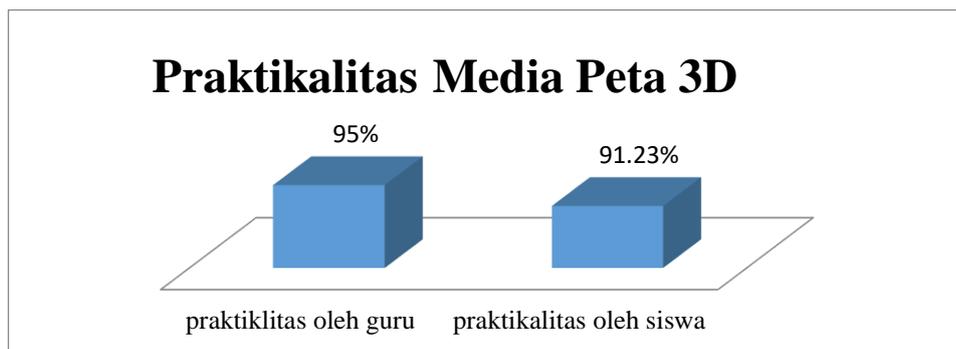
Berdasarkan hasil validasi media dan materi, diperoleh nilai sebesar 81,8% untuk ahli media dan 87,50% untuk ahli materi, dengan kategori sangat valid. Uji validitas media melibatkan aspek efisiensi, keakuratan, estetika, dan ketahanan media, sementara uji validitas materi mencakup kelayakan isi, penyajian materi, kemudahan penyajian, dan penilaian kontekstual. Oleh karena itu, produk media peta 3D yang dikembangkan dinilai sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran keragaman suku bangsa. Validitas ini merujuk pada kebenaran dan keakuratan dalam menjalankan fungsi pengukuran, sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media peta layak dan valid digunakan dalam pembelajaran keragaman suku bangsa (Atasaldi et al., 2022; Hidayat et al., 2023; Lahay & Mohamad, 2020; Ruslan & Iskandar, 2021). Hasil positif dalam validasi media dan materi pada penelitian ini, dengan persentase kevalidan sangat tinggi, memberikan dukungan kuat terhadap temuan sebelumnya tersebut.

Teori konstruktivisme juga mendukung penggunaan media peta 3D dalam pembelajaran. Konsep bahwa siswa lebih efektif belajar melalui konstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan pembelajaran sesuai dengan pendekatan visual dan interaktif yang dihadirkan oleh media peta 3D. Oleh karena itu, validitas produk yang tinggi sesuai dengan prinsip-prinsip teori konstruktivisme dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan berkesan. Sejalan dengan teori tersebut, nilai kevalidan yang tinggi pada validasi media dan materi menunjukkan bahwa media peta 3D ini bukan hanya memenuhi standar keakuratan dan kelayakan, tetapi juga sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang memposisikan siswa sebagai agen aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Oleh karena itu, hasil validasi yang positif tidak hanya menjadi indikator kualitas media pembelajaran ini, tetapi juga memberikan landasan teoretis yang kuat dan dukungan empiris yang konsisten untuk penggunaannya dalam konteks pembelajaran keragaman suku bangsa di tingkat dasar.

### Praktikalitas Peta 3D

Media peta 3D telah berhasil menunjukkan efisiensi dan keberhasilannya dalam diintegrasikan dalam lingkungan kelas. Guru dapat dengan mudah mengakses dan memanfaatkan media ini sebagai alat bantu yang memperkaya pengalaman pembelajaran peserta didik.

Tahap praktikalitas dilakukan melalui kegiatan uji coba kepada 27 siswa kelas IV SD Negeri 309 Ujung Bassiang. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Hasil perbandingan uji praktikalitas media peta 3D untuk siswa dan guru dapat dilihat pada Gambar 6.



**Gambar 6.** Praktikalitas Media Peta 3D

Berdasarkan diagram praktikalitas peserta didik dan guru, diketahui bahwa hasil uji praktikalitas oleh siswa mendapatkan nilai 91,23% dengan kategori sangat praktis, sedangkan guru memperoleh nilai 95% dengan kategori sangat praktis pula. Konsistensi hasil dari perspektif siswa dan guru menunjukkan bahwa media peta 3D ini layak digunakan dalam pembelajaran di SD Negeri 309 Ujung Bassiang. Keberhasilan ini sejalan dengan tujuan pengembangan media, yang tidak hanya mendekatkan peserta didik pada kearifan lokal, tetapi juga memberikan dukungan yang nyata bagi guru dalam penyampaian materi.

Hasil uji praktikalitas yang mencapai nilai sangat praktis dari kedua pihak, yaitu siswa dan guru, memberikan indikasi bahwa media peta 3D ini tidak hanya memenuhi harapan, tetapi juga berhasil memperoleh penerimaan yang tinggi dari para siswa dan guru. Keberhasilan ini tidak hanya terletak pada kemudahan penggunaan dan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga dalam kemampuannya untuk memotivasi peserta didik dan menghidupkan suasana kelas dengan pendekatan yang inovatif.

Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Atasaldi, telah menunjukkan bahwa media peta 3D dapat memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran, khususnya dalam menyajikan materi yang berhubungan dengan keragaman suku bangsa (Atasaldi et al., 2022). Temuan tersebut sejalan dengan hasil positif uji praktikalitas pada penelitian ini, yang

menunjukkan bahwa media peta 3D dapat efektif digunakan dalam konteks pembelajaran di SD Negeri 309 Ujung Bassiang.

Hendrickson dan Ward menyatakan bahwa salah satu kriteria pemilihan media adalah kemudahan penggunaan (Hendrickson & Ward, 1975). Dalam konteks ini, hasil positif uji praktikalitas media peta 3D sejalan dengan prinsip-prinsip tersebut. Kemampuan guru dan siswa dalam menggunakan media tersebut secara efisien mencerminkan tingkat kepraktisan yang tinggi.

Dalam konteks keberhasilan penggunaan media pembelajaran, kualitas produk yang baik adalah produk yang mendapatkan penilaian yang valid dan praktis (Sugiyono, 2017). Validitas dan praktikalitas yang tinggi dari media peta 3D dalam penelitian ini menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi standar kualitas yang diinginkan. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya membangun pada hasil-hasil sebelumnya, tetapi juga memperkuat landasan teoritis dalam penggunaan media peta 3D sebagai alat bantu pembelajaran yang praktis dan efektif. Penelitian ini menyajikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman tentang efektivitas dan praktikalitas media peta 3D dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kearifan lokal di tingkat sekolah dasar.

#### **4. Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media peta 3D berorientasi kearifan lokal Sulawesi Selatan berhasil dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Peta ini terdiri dari koran bekas dan papan triplek yang menggambarkan kekayaan dan keberagaman budaya daerah. Uji praktikalitas dengan melibatkan guru dan siswa menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, dengan hasil positif dalam memotivasi siswa dan menyajikan materi yang menarik. Validitas peta 3D juga terkonfirmasi melalui uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, dengan hasil sangat valid.

Dalam pengembangan media peta 3D berorientasi kearifan lokal Sulawesi Selatan, perlu dipertimbangkan langkah-langkah berikut untuk meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan penggunaannya. Pertama, disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah dan guru dalam uji praktikalitas guna mendapatkan data yang lebih representatif. Kedua, perlu dilakukan pembaruan konten secara berkala agar media ini tetap sesuai dan menarik bagi peserta didik. Ketiga, penting untuk menyelenggarakan pelatihan kepada guru terkait penggunaan media peta 3D guna mengoptimalkan pemanfaatannya dalam pembelajaran. Terakhir, evaluasi berkala terhadap penggunaan media ini di kelas dapat membantu mengidentifikasi potensi perbaikan dan peningkatan. Dengan memperhatikan saran-saran

tersebut, diharapkan pengembangan media peta 3D dapat memberikan kontribusi positif yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kearifan lokal di tingkat sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, M., SURTI, M., & WAHYUDI, D. (2019). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Daya Tahan Budaya Lokal Indonesia di Era Global. *Tapis: Jurnal Penelitian Ilmiah*, 3(2), 159–177.
- Atasaldi, L., Hamdi, S., & Purwata, I. (2022). Peta 3D Desa Muncan Dengan Augmented Reality Berbasis Marker. *Explorer*, 2(1), 7–13.
- Basyari, I. W., Sugiarti, I. Y., & Karimah, N. I. (2022). Daur Ulang Limbah Kertas Menjadi Media Pembelajaran Literasi Peta pada KKG SD Kota Cirebon. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 87–96.
- Erianjoni, E. (2015). Integrasi Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Materi Ajar Sosiologi dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Tingkap: Interdisciplinary Journal of Social Science & Social Studies*, 11(1), 36–46.
- Harun, A. J., & Sudaryanti, A. M. (2020). *Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Multi Kultural Dan Kearifan Lokal Bagi Siswa PAUD*. UNY Press.
- Hidayat, H., Rahmat, R., & Muzdalifah, M. (2023). Aplikasi 3D Penunjang Visualisasi Penerimaan Siswa Baru Pada Gedung Madrasah Aliyah Guppi Mamuju Menggunakan Unity Engine. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Amsir*, 1(2), 374–378.
- Irwanto, D. (2018). *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Telaah Pemikiran Kh. Abdurrahman Wahid*. UIN Raden Intan Lampung.
- Kurniawan, S. (2018). Globalisasi, Pendidikan Karakter, Dan Kearifan Lokal Yang Hybrid Islam Pada Orang Melayu Kalimantan Barat. *Jurnal Penelitian*, 12(2), 317–354.
- Lahay, R. J., & Mohamad, N. (2020). Peta puzzle 3D berbasis mobile augmented reality sebagai prototipe media pembelajaran geografi. *Jambura Geo Education Journal*, 1(1), 26–31.
- Muhammad, N. (2017). Resistensi Masyarakat Urban Dan Masyarakat Tradisional Dalam Menyikapi Perubahan Sosial. *Substantia: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, 19(2), 149–168.
- Muna, C., & Lestari, P. (2023). Penguatan Agama Dan Wawasan Budaya Sebagai Upaya Dalam Menumbuhkan Spirit Moderasi Beragama. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 6(1), 236–251.
- Nurwati, A., Abdurahman, I. S., & Jamaludin, U. (2024). Pepatah Adat Kampung Naga Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 11(1), 196–205.
- Rahmawati, E., & Dewi, G. K. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Peta Tiga Dimensi Melalui Pembelajaran Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Banjaran Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik. *Jurnal Ilmiah*

*Mandala Education*, 6(2).

- Riyanti, A., & Novitasari, N. (2021). Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 3(1), 29–35.
- Ruslan, G. A., & Iskandar, M. (2021). Perancangan Karakter 3d Storybook Sebagai Media Edukasi Aksara Sunda. *EProceedings of Art & Design*, 8(3).
- Subianto, E. M., Kasdi, A., & Subroto, W. T. (2019). Pengembangan Media Peta 3D Pada Tema Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(3), 1043–1055.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. [https://www.google.co.id/books/edition/Metode\\_Penelitian\\_Pendidikan/uTbMDwAAQB-AJ?hl=id&gbpv=1&dq=sugiyono+metode+penelitian+kuantitatif+kualitatif+dan+r%26d&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Pendidikan/uTbMDwAAQB-AJ?hl=id&gbpv=1&dq=sugiyono+metode+penelitian+kuantitatif+kualitatif+dan+r%26d&printsec=frontcover)
- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88.
- Suprayitno, A., & Wahyudi, W. (2020). *Pendidikan Karakter Di Era Milenial*.
- Trisiana, A., Gifita, A. O., Fatmawati, A., Maharani, L., & Sari, S. P. K. (2023). *Benturan Nilai Moral Pancasila terhadap Digitalisasi Era Disrupsi*. Unisri Press.
- Wiratman, A., Mustaji, M., & Widodo, W. (2019). The effect of activity sheet based on outdoor learning on student's science process skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(2), 022007. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/2/022007>