



## **ANALISIS KEBUTUHAN DAN KONSTRUKSI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENUMBUHKAN NILAI-NILAI MULTIKULTURAL**

**Citra Wahyu Nurmala, Sugiantoro, Ali Imron, Niswatin**

Universitas Negeri Surabaya

e-mail: [citra.23217@mhs.unesa.ac.id](mailto:citra.23217@mhs.unesa.ac.id)

Diterima: 12/10/2026; Direvisi: 18/10/2026; Diterbitkan: 27/10/2026

### **ABSTRAK**

Pembelajaran IPS memiliki peran penting dalam menanamkan nilai multikultural, terutama sikap toleransi, empati, kerja sama sosial, dan penghargaan terhadap keberagaman. Namun, berdasarkan analisis kebutuhan di SMP Negeri 19 Surabaya, pembelajaran masih mengandalkan buku teks dan PowerPoint serta belum menggunakan media khusus yang mengintegrasikan kearifan lokal, nilai multikultural, dan aktivitas permainan secara terstruktur. Penelitian ini bertujuan merancang media pembelajaran Kartu MASOHI (*Manajemen Skor Harmoni dan Integrasi*) untuk mendukung pembelajaran IPS pada materi Keberagaman Masyarakat Indonesia serta Konflik dan Integrasi. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap analisis (*analysis*) dan perancangan (*design*). Data kebutuhan diperoleh melalui observasi, wawancara pra-riset, dan penelaahan buku ajar. Hasil analisis menjadi dasar perancangan prototipe yang terdiri atas 20 kartu, meliputi 15 unsur kearifan lokal dan lima sikap multikultural, yaitu toleransi, kerja sama sosial, empati, dan penghargaan terhadap keberagaman. Media juga dilengkapi pertanyaan kontekstual, aturan permainan, sistem skor, dan kode QR yang terhubung dengan peta digital. Rancangan ini diarahkan untuk menyediakan alternatif pembelajaran IPS yang lebih interaktif dan kontekstual melalui diskusi kelompok serta pengaitan kearifan lokal dengan persoalan keberagaman, konflik, dan integrasi sosial. Penelitian menghasilkan analisis kebutuhan dan prototipe awal media; validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya masih perlu diuji pada tahap pengembangan berikutnya.

**Kata kunci:** kearifan lokal, Kartu MASOHI, media pembelajaran, pendidikan multikultural

### **ABSTRACT**

Social studies education plays an important role in fostering multicultural values, particularly tolerance, empathy, social cooperation, and respect for diversity. However, the needs analysis at SMP Negeri 19 Surabaya indicated that instruction relied primarily on textbooks and PowerPoint presentations, without a dedicated learning medium that systematically integrates local wisdom, multicultural values, and game-based activities. This study aims to design MASOHI Cards (*Manajemen Skor Harmoni dan Integrasi*) to support social studies instruction on Indonesian societal diversity, conflict, and integration. The study employed a research and development (R&D) approach using the ADDIE model, limited to the analysis and design stages. Needs-analysis data were obtained through classroom observation, preliminary interviews, and textbook review. The findings informed the design of an initial prototype comprising 20 cards: 15 featuring elements of local wisdom and five representing multicultural attitudes, namely tolerance, social cooperation, empathy, and respect for diversity. The medium also incorporates contextual questions, game rules, a scoring system, and QR codes linked to a digital map. This design is intended to provide a more interactive and contextual alternative for



social studies learning through group discussions and connections between local wisdom and issues of diversity, conflict, and social integration. The study produced a needs analysis and an initial media prototype; its validity, practicality, and effectiveness remain to be examined in subsequent development stages.

**Keywords:** *Kartu MASOHI, learning media, local wisdom, multicultural education*

## PENDAHULUAN

Pendidikan multikultural berperan penting dalam membentuk karakter murid yang mampu menghargai perbedaan, membangun hubungan sosial yang harmonis, dan menyelesaikan konflik secara damai. Dalam masyarakat Indonesia yang memiliki keragaman suku, agama, bahasa, tradisi, dan latar belakang sosial, pendidikan multikultural perlu diterapkan tidak hanya melalui penyampaian pengetahuan tentang keberagaman, tetapi juga melalui pengalaman belajar yang mendorong pemahaman dan penghargaan terhadap perbedaan. Pendidikan multikultural dapat membantu murid mengenali prasangka, memahami perspektif kelompok lain, serta mengembangkan sikap inklusif dalam kehidupan sehari-hari (Banks, 2008; Nieto, 2017). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah perlu memberikan ruang bagi pengembangan pengetahuan sekaligus pembentukan karakter dan kompetensi sosial peserta didik.

Pentingnya pendidikan multikultural semakin relevan di tengah persoalan kekerasan dan intoleransi yang masih menjadi tantangan dalam lingkungan pendidikan. Laporan Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia (JPPI) tahun 2025 menempatkan persoalan kekerasan di satuan pendidikan sebagai salah satu isu penting dalam perlindungan anak ((Sekretariat Nasional Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia, 2025). JPPI mencatat bahwa pada tahun 2020-2025 terdapat peningkatan kasus kekerasan mencapai secara eksponensial di lingkungan pendidikan hingga mencapai 641 ditahun 2025, dengan salah satu kasus perundungan (*bullying*) tercatat 22,31% dan kekerasan fisik di lingkungan satuan pendidikan mecapai 18,89%. Selain itu, JPPI juga menyebutkan bahwa 48% kasus kekerasan terhadap anak terjadi di lingkungan pendidikan. Kekerasan dan perundungan dapat mengganggu rasa aman serta menghambat terbentuknya interaksi sosial yang sehat. Setiabudi et al. (2022) juga membahas persoalan intoleransi dalam kehidupan beragama generasi muda Indonesia, sedangkan Nadya et al. (2019) menekankan pentingnya kemampuan menyelesaikan konflik interpersonal. Berbagai persoalan tersebut menunjukkan bahwa pengenalan keberagaman perlu disertai pembelajaran yang membantu murid memahami perbedaan, mempertimbangkan sudut pandang orang lain, dan menentukan tindakan yang tepat ketika menghadapi konflik sosial. Dengan demikian, nilai toleransi, empati, kerja sama, dan penghargaan terhadap keberagaman perlu diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mendukung tujuan tersebut adalah integrasi kearifan lokal dalam pendidikan multikultural. Kearifan lokal memuat nilai dan praktik sosial yang berkembang dalam kehidupan masyarakat, seperti gotong royong, musyawarah, tenggang rasa, kepedulian, dan penghormatan terhadap sesama. Nilai-nilai tersebut dapat menjadi sumber belajar kontekstual yang menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman sosial dan budaya peserta didik. Ramdan et al. (2020) mengkaji penerapan pendidikan multikultural dan kearifan lokal dalam menghadapi globalisasi melalui perspektif pembelajaran sosial budaya. ( Sugiantoro et al., 2025) membahas revitalisasi kearifan lokal sebagai pendekatan inklusif dalam pendidikan multikultural, sedangkan Sugiantoro et al. (2022) mengkaji integrasi nilai kearifan lokal masyarakat Sidoarjo dalam pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama. Kajian tersebut memberikan landasan bagi pemanfaatan kearifan



lokal sebagai konteks pembelajaran untuk menghubungkan pemahaman budaya dengan pembentukan sikap sosial peserta didik.

Meskipun demikian, keberadaan unsur budaya dalam pembelajaran belum dengan sendirinya menjamin bahwa murid memahami nilai sosial yang terkandung di dalamnya. Pengenalan tradisi, pakaian adat, rumah adat, dan kesenian daerah perlu dihubungkan dengan situasi yang memungkinkan murid menafsirkan nilai, memahami perbedaan perspektif, serta mempertimbangkan penyelesaian persoalan sosial. Mugiono (2026) membahas kearifan lokal sebagai landasan pendidikan multikultural di Indonesia, sementara Najmina (2018) menekankan keterkaitan pendidikan multikultural dengan pembentukan karakter bangsa. Kedua kajian tersebut memperkuat pentingnya mengintegrasikan nilai budaya dalam proses pendidikan. Dalam pembelajaran IPS, kebutuhan tersebut dapat dijawab melalui media yang tidak hanya menyajikan informasi budaya, tetapi juga mengarahkan murid untuk menghubungkan nilai budaya dengan persoalan keberagaman, konflik, dan integrasi sosial.

Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 19 Surabaya, pembelajaran IPS belum menggunakan media yang secara khusus mengintegrasikan kearifan lokal dengan nilai-nilai multikultural. Penggunaan PowerPoint dan buku teks masih menjadi bagian dari pembelajaran, sehingga diperlukan alternatif media yang memberikan kesempatan lebih luas bagi murid untuk berdiskusi, bertukar pandangan, dan terlibat dalam aktivitas kolaboratif. Kebutuhan tersebut sejalan dengan pandangan Vygotsky (1978) bahwa interaksi sosial berperan dalam perkembangan kognitif dan pembentukan pemahaman. Melalui kegiatan belajar yang melibatkan dialog dan kerja sama, murid memiliki kesempatan untuk mengembangkan pemahaman dengan dukungan guru dan teman sebaya. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dirancang secara interaktif berpotensi menyediakan konteks belajar yang menghubungkan materi IPS dengan pengalaman sosial peserta didik.

Salah satu bentuk media yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran interaktif adalah permainan edukatif. Plass et al. (2015) menjelaskan bahwa perancangan pembelajaran berbasis permainan perlu memperhatikan hubungan antara unsur permainan, proses belajar, dan karakteristik peserta didik. Dalam pendidikan multikultural, aktivitas permainan dapat dirancang untuk mendorong murid menjawab pertanyaan kontekstual, mempertimbangkan pilihan tindakan, dan mendiskusikan konsekuensi sosial dari suatu keputusan. Kebutuhan untuk mengintegrasikan pendidikan multikultural, kearifan lokal, dan gamifikasi juga dibahas oleh Patras et al. (2023) melalui kajian pengembangan model pembelajaran multikultural berbasis kearifan lokal terintegrasi gamifikasi. Selanjutnya, Patras et al. (2025) mengkaji integrasi *culturally responsive teaching*, kearifan lokal, dan gamifikasi dalam Pendidikan Pancasila untuk mengembangkan kompetensi multikultural peserta didik. Kajian-kajian tersebut menjadi landasan untuk merancang media pembelajaran yang menggabungkan konteks budaya, aktivitas terstruktur, dan keterlibatan aktif peserta didik.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan beragam upaya pemanfaatan media dan kearifan lokal dalam pembelajaran Giwangsa (2021) mengembangkan media kartu kuartet untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar, sedangkan Zahrani dan Nurmainirina (2024) mengembangkan *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara pada materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Astuti & Apriliani (2025) mengkaji penguatan pendidikan karakter melalui permainan tradisional berbasis kearifan lokal. Sementara itu, Nimah et al. (2026) membahas integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran multikultural melalui program pendidikan bagi siswa Sekolah Indonesia di Kuala Lumpur. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media pembelajaran dan konteks budaya dapat digunakan dalam beragam pendekatan pendidikan. Namun, berdasarkan fokus kajian



yang dirujuk, masih terdapat ruang untuk merancang media kartu cetak pada pembelajaran IPS jenjang SMP yang secara terpadu menghubungkan unsur kearifan lokal, nilai multikultural, pertanyaan kontekstual tentang keberagaman dan konflik sosial, serta mekanisme skor dalam satu aktivitas permainan edukatif.

Ruang pengembangan tersebut menjadi dasar perancangan Kartu MASOHI (*Manajemen Skor Harmoni dan Integrasi*). Media ini dirancang bukan sekadar untuk membantu murid mengenali unsur budaya, melainkan untuk menghubungkan informasi tentang tradisi lokal dengan pemahaman dan penerapan nilai multikultural melalui aktivitas permainan berbasis skor. Kartu MASOHI memuat 15 unsur kearifan lokal dan lima sikap multikultural, dilengkapi kode QR yang mengarahkan murid ke lokasi tradisi atau tempat terkait melalui peta digital. Sistem skor dirancang sebagai bagian dari aktivitas permainan untuk mendukung keterlibatan murid dalam menjawab pertanyaan kontekstual dan mendiskusikan persoalan sosial yang berkaitan dengan toleransi, empati, kerja sama, serta penghargaan terhadap keberagaman. Perancangan media tersebut mengacu pada prinsip bahwa media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik materi agar dapat mendukung proses penyampaian informasi dan pemahaman murid (Arsyad, 2010).

Penelitian ini bertujuan mengembangkan rancangan media pembelajaran Kartu MASOHI berbasis kearifan lokal untuk mendukung pembelajaran nilai-nilai multikultural pada siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Surabaya. Media dirancang untuk materi IPS tentang Keberagaman Masyarakat Indonesia serta Konflik dan Integrasi. Pengembangan dilakukan melalui tahap *analysis* dan *design* dalam pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development* atau R&D). Tahap analisis diarahkan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik media yang diperlukan, sedangkan tahap perancangan mencakup penyusunan prototipe kartu, pemilihan unsur kearifan lokal, integrasi nilai multikultural, penyusunan pertanyaan kontekstual, serta perancangan sistem skor dan kode QR. Dengan ruang lingkup tersebut, penelitian ini difokuskan pada menghasilkan rancangan awal media yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran IPS. Prototipe yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi alternatif media untuk mengintegrasikan kearifan lokal dan nilai multikultural dalam pembelajaran di tingkat SMP serta menjadi dasar bagi pengembangan dan pengujian lebih lanjut.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Branch, 2010). Penelitian dibatasi pada tahap *Analysis* dan *Design* untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan menghasilkan prototipe awal Kartu MASOHI. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 19 Surabaya pada pembelajaran IPS kelas VIII, materi Keberagaman Masyarakat Indonesia serta Konflik dan Integrasi.

Data pra-riset dikumpulkan melalui observasi pembelajaran dan wawancara dengan guru IPS serta siswa kelas VIII. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi penggunaan media, aktivitas pembelajaran, dan interaksi siswa, sedangkan wawancara bertujuan menggali kebutuhan pembelajaran dan harapan terhadap media berbasis kearifan lokal. Data dianalisis secara deskriptif melalui pengelompokan informasi berdasarkan tema, penyajian temuan, dan penarikan kesimpulan. Jumlah dan karakteristik informan disesuaikan dengan pelaksanaan pra-riset yang sebenarnya.

Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, kebutuhan siswa, penggunaan media, dan penguatan nilai multikultural. Tahap *Design* mencakup

penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan 15 unsur kearifan lokal, perumusan lima sikap multikultural, penyusunan pertanyaan kontekstual, perancangan aturan permainan dan sistem skor, serta integrasi kode QR yang terhubung dengan peta digital. Pada tahap ini juga disiapkan instrumen validasi ahli materi dan media, angket respons guru dan siswa, serta instrumen *self-assessment* untuk pengujian berikutnya.

Apabila penilaian ahli atau respons pengguna telah dilaksanakan, data dianalisis menggunakan persentase skor dengan rumus berikut.

$$P = (\sum X / \sum X_{\text{max}}) \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase skor penilaian.

$\sum X$  = total skor yang diperoleh.

$\sum X_{\text{max}}$  = total skor maksimal.

Penilaian menggunakan skala Likert empat tingkat sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Likert**

| No. | Keterangan   | Skor |
|-----|--------------|------|
| 1   | Sangat layak | 4    |
| 2   | Layak        | 3    |
| 3   | Cukup layak  | 2    |
| 4   | Tidak layak  | 1    |

Sumber: Diadaptasi dari Sugiyono (2013).

Persentase penilaian selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan Media**

| No. | Persentase      | Kategori           |
|-----|-----------------|--------------------|
| 1   | 81%–100%        | Sangat layak       |
| 2   | 61%–80%         | Layak              |
| 3   | 41%–60%         | Cukup layak        |
| 4   | 21%–40%         | Kurang layak       |
| 5   | Kurang dari 21% | Sangat tidak layak |

Sumber: Diadaptasi dari Arikunto & Jabar (2018)

Hasil penelitian difokuskan pada analisis kebutuhan pembelajaran dan rancangan prototipe Kartu MASOHI. Persentase kelayakan dan respons pengguna hanya dilaporkan apabila penilaian benar-benar telah dilakukan dan datanya tersedia. Oleh karena itu, validitas empiris, kepraktisan, dan efektivitas media belum dapat disimpulkan tanpa pengujian lebih lanjut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Tahap *Analysis*: Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Tahap *analysis* dalam pengembangan media Kartu MASOHI dilakukan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajaran IPS yang berlangsung dan kebutuhan guru serta siswa di SMP Negeri 19 Surabaya. Analisis dilakukan melalui observasi pembelajaran, wawancara, identifikasi dokumen asal daerah siswa, dan penelaahan buku ajar

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan

 <https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16336>

IPS kelas VIII. Hasil analisis dokumen data asal daerah siswa menunjukkan bahwa siswa memiliki latar belakang budaya yang berbeda.

**Tabel 1.** Data Asal Daerah Murid Kelas VIII Tahun 2026

| Asal Kota         | Jumlah |
|-------------------|--------|
| Surabaya          | 338    |
| Tangerang Selatan | 1      |
| Sidoarjo          | 6      |
| Riau              | 1      |
| Gresik            | 1      |
| Sumatera Utara    | 1      |
| Lamongan          | 1      |
| Pasuruan          | 1      |
| Malang            | 1      |

*Sumber: Diadaptasi dari data pokok murid SMPN 19 Surabaya (2026)*

Data asal daerah pada tabel 1. menunjukkan bahwa murid kelas VIII di SMP Negeri 19 Surabaya memiliki latar belakang daerah yang beragam, yaitu daerah Jawa Timur hingga luar pulau Jawa. Keberagaman ini menunjukkan perbedaan pengalaman budaya, bahasa, dan kebiasaan di antara murid. Keberagaman ini perlu diarahkan menjadi sarana untuk saling mengenal dan menghargai budaya, melalui media pembelajaran yang mampu menghadirkan keberagaman secara kontekstual dan menarik. Kondisi ini relevan dengan materi keberagaman masyarakat Indonesia, konflik dan integrasi. Data ini menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran Kartu MASOHI.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS, pembelajaran pembelajaran masih mengandalkan buku teks dan *PowerPoint*, sedangkan media yang secara khusus mengintegrasikan kearifan lokal, nilai-nilai multikultural, dan aktivitas permainan belum digunakan. Temuan tersebut menjadi dasar untuk merancang media yang memberikan kesempatan lebih luas kepada siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan menghubungkan materi IPS dengan persoalan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Ringkasan kesenjangan antara kondisi pembelajaran dan kebutuhan pengembangan media disajikan pada Tabel 3. Berikut;

**Tabel 3.** Hasil Analisis Kebutuhan Pembelajaran IPS di SMP Negeri 19 Surabaya

| No. | Hasil Analisis                                                                                   | Kebutuhan Pengembangan                                                      |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Pembelajaran perlu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam.                           | Media dengan unsur visual dan aktivitas belajar langsung.                   |
| 2   | Belum tersedia media yang secara khusus mengintegrasikan kearifan lokal dan nilai multikultural. | Kartu yang menghubungkan tradisi lokal dengan nilai multikultural.          |
| 3   | Pembelajaran masih mengandalkan buku teks dan <i>PowerPoint</i> .                                | Media alternatif yang interaktif dan partisipatif.                          |
| 4   | Interaksi dan kolaborasi perlu memperoleh ruang dalam pembelajaran.                              | Permainan kelompok yang mendorong diskusi dan pertukaran pendapat.          |
| 5   | Diperlukan aktivitas permainan yang terstruktur dalam pembelajaran IPS.                          | Mekanisme permainan dengan pertanyaan kontekstual, aturan, dan sistem skor. |

*Sumber: Data diolah peneliti (2026).*



Temuan pada tabel 3. menunjukkan bahwa kebutuhan pengembangan media tidak hanya berkaitan dengan variasi penyajian materi, tetapi juga dengan kesempatan siswa untuk berinteraksi dan menerapkan nilai-nilai multikultural. Penggunaan media yang menggabungkan unsur visual, aktivitas kelompok, dan permainan dipertimbangkan sebagai alternatif untuk memperluas keterlibatan siswa. Kebutuhan tersebut selaras dengan pandangan Vygotsky (1978) bahwa interaksi sosial berperan dalam perkembangan pemahaman, serta Plass et al. (2015) yang membahas keterkaitan antara unsur permainan dan proses pembelajaran. Guru IPS belum pernah mengaitkan materi pembelajaran dengan kearifan lokal dan nilai-nilai multikultural yang terkandung didalamnya. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan murid yang masih belum memahami makna multikultural dan relevansinya dengan kearifan lokal. Murid cenderung menganggap bahwa kearifan lokal hanya sebagai tradisi atau budaya daerah, tetapi belum mengaitkannya dengan nilai-nilai toleransi, kerjasama sosial, empati, dan penghargaan terhadap keberagaman. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber belajar dalam menanamkan nilai multikultural dan memperkuat pemahaman murid terhadap integrasi bangsa belum dimanfaatkan secara optimal. Kebutuhan tersebut menjadi dasar media Kartu MASOHI dirancang untuk menggabungkan pengenalan kearifan lokal yang mampu menjelaskan hubungannya dengan multikulturalisme secara sederhana, mengandung pertanyaan kontekstual, diskusi, dengan mekanisme permainan berbasis skor.

Hasil wawancara dengan murid kelas VIII menunjukkan bahwa sebagian murid merasa Pembelajaran IPS kurang menarik dan jenuh dengan media pembelajaran *PowerPoint* yang kurang melibatkan gerakan, permainan, maupun media visual. Murid menginginkan pembelajaran yang lebih menyenangkan, kondisi ini menunjukkan bahwa murid membutuhkan variasi kegiatan belajar yang lebih aktif dan interaktif dalam memahami materi IPS. Murid menyukai pembelajaran yang melibatkan permainan, gambar, warna, diskusi, dan keterlibatan sensorik fisik. Dapat disimpulkan bahwa gaya belajar murid didominasi dengan audiovisual dan kinestetik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan perlu memuat elemen visual yang menarik dan memberikan ruang kepada murid untuk aktif bergerak, berinteraksi, dan diskusi.

Berdasarkan kerangka ADDIE yang dijelaskan Branch (2010) analisis kebutuhan mencakup enam kegiatan utama. Pertama, mengidentifikasi kesenjangan kinerja, yaitu menemukan permasalahan pembelajaran yang perlu diatasi melalui pengembangan media. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih mengandalkan buku teks dan *PowerPoint* serta belum menggunakan media yang secara khusus mengintegrasikan kearifan lokal dan nilai-nilai multikultural melalui permainan. Kedua, merumuskan tujuan pembelajaran, dengan mengacu pada materi keberagaman masyarakat, konflik, dan integrasi sosial. Penelaahan buku IPS kelas VIII yang digunakan dalam pembelajaran menjadi dasar untuk menentukan keterkaitan materi dengan aktivitas pemecahan masalah sosial.

Ketiga, menganalisis karakteristik siswa, terutama kebutuhan belajar, keterlibatan dalam pembelajaran, dan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya. Keempat, mengidentifikasi sumber daya yang tersedia, termasuk buku ajar, materi kearifan lokal, serta kemungkinan penggunaan kartu cetak dan kode QR sebagai pendukung pembelajaran. Kelima, menentukan alternatif sistem penyampaian pembelajaran, yaitu menggabungkan media kartu fisik, diskusi kelompok, permainan berbasis skor, dan akses peta digital melalui kode QR. Keenam, menyusun rencana pengembangan, yang mencakup perancangan isi kartu, penyusunan pertanyaan, penetapan aturan permainan, dan penyusunan instrumen penilaian

produk. Keenam kegiatan tersebut menghasilkan spesifikasi awal media Kartu MASOHI yang menjadi dasar pelaksanaan tahap *design*.

Kebutuhan terhadap media yang tidak hanya mengenalkan budaya, tetapi juga membantu siswa memahami nilai sosial di balik tradisi lokal, menjadi pertimbangan penting dalam penyusunan pertanyaan. Penyusunan pertanyaan mengacu pada taksonomi tujuan pembelajaran yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2023) terutama tingkat menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Pemilihan tingkat kognitif tersebut dimaksudkan agar siswa tidak hanya mengingat nama atau ciri suatu tradisi, tetapi juga dapat menghubungkan nilai yang terkandung di dalamnya dengan persoalan keberagaman dan konflik sosial. Orientasi ini sejalan dengan pandangan Nieto (2017) bahwa pendidikan multikultural perlu melampaui pengenalan simbol budaya dan memberi ruang bagi pemahaman kritis terhadap persoalan sosial. Dengan demikian, pertanyaan dalam Kartu MASOHI dirancang untuk mendorong siswa menerapkan nilai toleransi dalam situasi konkret, menganalisis penyebab konflik, mengevaluasi alternatif penyelesaian, dan merumuskan gagasan untuk memperkuat integrasi sosial.

### Tahap *Design*: Perancangan Media Kartu MASOHI

Tahap *design* menghasilkan rancangan awal media Kartu MASOHI berdasarkan kebutuhan pembelajaran yang telah diidentifikasi. Perancangan mencakup penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan materi dan kearifan lokal, penyusunan pertanyaan kontekstual, penetapan aturan permainan dan sistem skor, serta integrasi kode QR. Tujuan pembelajaran meliputi penghargaan terhadap perbedaan pendapat, kerja sama kelompok, analisis konflik dan integrasi sosial, serta perumusan alternatif penyelesaian konflik yang mencerminkan nilai multikultural. Rancangan visual awal media Kartu MASOHI disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1. Prototipe Media Kartu MASOHI**

*Sumber: Diolah oleh penulis (2026).*

Prototipe terdiri atas 20 kartu, yaitu 15 kartu berbasis kearifan lokal dan lima kartu yang merepresentasikan sikap multikultural: toleransi, kerja sama sosial, empati, *tepo seliro*, dan penghargaan terhadap keberagaman. Kartu dirancang untuk menghubungkan informasi budaya dengan nilai sosial yang dapat dibahas dalam pembelajaran IPS. Pertanyaan kontekstual dan sistem skor menjadi bagian dari mekanisme permainan, sedangkan kode QR mengarahkan pengguna ke peta digital yang memuat lokasi tradisi atau tempat terkait.

Ilustrasi penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran kelompok ditampilkan pada Gambar 2.



**Gambar 2. Ilustrasi Penggunaan Media Pembelajaran Kartu MASOHI**

*Sumber: Dokumen pribadi penulis.*

Dalam rancangan penggunaannya, siswa membaca informasi pada kartu, mendiskusikan pertanyaan, menyampaikan jawaban atau alternatif penyelesaian masalah, dan memperoleh skor berdasarkan aturan permainan. Aktivitas tersebut dirancang untuk memberikan ruang bagi pertukaran pendapat dan pembahasan hubungan antara kearifan lokal dengan persoalan keberagaman, konflik, dan integrasi sosial.

Pada tahap ini juga disiapkan instrumen penilaian lanjutan yang meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru dan siswa, serta instrumen *self-assessment*. Instrumen tersebut dirancang untuk menilai kesesuaian materi, kualitas tampilan dan mekanisme permainan, persepsi pengguna, serta refleksi pemahaman siswa terhadap nilai multikultural. Karena penelitian dibatasi pada tahap *Analysis* dan *Design*, hasil yang diperoleh berupa analisis kebutuhan dan rancangan prototipe. Validitas, kepraktisan, dan efektivitas media belum dapat disimpulkan tanpa pengujian lebih lanjut.

## **Pembahasan**

### **Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pengembangan Kartu MASOHI**

Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) melibatkan interaksi dinamis antara empat dimensi utama, yaitu kognitif, motivasi, afektif, dan sosial (Plass et al., 2015). Dimensi kognitif berkaitan dengan kemampuan media dalam membantu murid memproses informasi, menganalisis permasalahan, dan membangun pemahaman. Dimensi motivasi berhubungan dengan unsur permainan, seperti tantangan, skor, dan umpan balik, yang dapat mendorong keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, dimensi afektif mencakup respons emosional, seperti rasa senang, penasaran, dan kemampuan menghadapi kegagalan secara konstruktif. Adapun dimensi sosial berkaitan dengan interaksi, kolaborasi, dan pembentukan pemahaman melalui kegiatan bersama.

Keempat dimensi tersebut menjadi landasan konseptual dalam perancangan Kartu MASOHI sebagai media pembelajaran IPS berbasis permainan edukatif. Pada dimensi kognitif, kartu dirancang untuk menyajikan pertanyaan kontekstual yang mendorong murid menerapkan pengetahuan, menganalisis permasalahan, mengevaluasi alternatif penyelesaian, dan merumuskan gagasan. Aktivitas tersebut diarahkan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengacu pada revisi taksonomi Bloom oleh Anderson dan Krathwohl (2023). Pada dimensi motivasi, sistem skor dan tantangan permainan dirancang untuk memberikan tujuan yang jelas selama aktivitas berlangsung. Pada dimensi afektif, pertanyaan yang berkaitan dengan keberagaman dan konflik sosial diharapkan dapat membuka ruang refleksi terhadap



sudut pandang yang berbeda. Sementara itu, dimensi sosial diwujudkan melalui diskusi kelompok dan pengambilan keputusan bersama.

Mekanisme permainan tersebut memberikan kesempatan bagi murid untuk mencoba jawaban, mempertimbangkan pendapat teman, dan memperbaiki strategi ketika menghadapi tantangan. Dengan demikian, Kartu MASOHI dirancang untuk menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan murid belajar dari kesalahan tanpa menjadikan kesalahan sebagai dasar untuk mempermalukan atau memberi label negatif kepada individu maupun kelompok. Namun, karakteristik tersebut masih merupakan potensi yang melekat pada rancangan media. Kemampuan Kartu MASOHI dalam meningkatkan keterlibatan, ketahanan belajar, atau hasil belajar perlu diperiksa melalui tahap pengembangan dan pengujian berikutnya.

### **Integrasi Pendidikan Multikultural dalam Kartu MASOHI**

Indonesia memiliki keberagaman suku, bahasa, agama, tradisi, dan kondisi geografis yang membentuk kehidupan sosial masyarakat. Keberagaman tersebut merupakan sumber pembelajaran, tetapi juga memerlukan pemahaman yang memadai agar perbedaan tidak berkembang menjadi prasangka, stereotip, diskriminasi, atau konflik sosial. Dalam konteks pendidikan, pendidikan multikultural tidak cukup ditempatkan sebagai pengenalan terhadap perbedaan budaya, tetapi perlu diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran yang mendorong kesetaraan, penghargaan terhadap perbedaan, dan partisipasi yang adil. Najmina (2018) menekankan pentingnya pendidikan multikultural dalam pembentukan karakter bangsa, sedangkan Nieto (2017) menggarisbawahi perlunya pemahaman pendidikan multikultural yang lebih luas dan responsif terhadap keberagaman.

Kerangka pendidikan multikultural Banks (2008) mencakup lima dimensi, yaitu *Content Integration*, *Knowledge Construction*, *Prejudice Reduction*, *Equity Pedagogy*, dan *Empowering School Culture*. Kelima dimensi ini dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana nilai multikultural diterjemahkan ke dalam rancangan Kartu MASOHI. Meskipun demikian, integrasi tersebut perlu dipahami sebagai orientasi desain media, bukan sebagai bukti bahwa seluruh dimensi telah terlaksana atau menghasilkan perubahan sikap peserta didik.

Dimensi *Content Integration* diterapkan melalui rencana pengintegrasian kearifan lokal ke dalam materi IPS, khususnya pembahasan keberagaman masyarakat Indonesia, konflik, dan integrasi sosial. Kartu yang memuat informasi mengenai tradisi atau kearifan lokal dapat membantu menghubungkan konsep pembelajaran dengan konteks sosial dan budaya yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik. Penggunaan kode QR yang mengarah pada peta lokasi tradisi juga dirancang untuk memberikan konteks geografis terhadap informasi yang disajikan. Dengan demikian, kearifan lokal tidak hanya ditempatkan sebagai informasi tambahan, tetapi menjadi sumber untuk memahami keragaman pengalaman dan praktik sosial masyarakat. Pendekatan ini sejalan dengan perhatian terhadap integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran IPS dan pendidikan multikultural (Mugiono, 2026; Sugiantoro et al., 2022).

Dimensi *Knowledge Construction* berkaitan dengan kesempatan murid untuk memahami bahwa pengetahuan mengenai masyarakat dan budaya terbentuk melalui konteks, pengalaman, nilai, dan sudut pandang yang beragam. Dalam rancangan Kartu MASOHI, pertanyaan kontekstual diarahkan agar murid tidak hanya mengingat nama atau bentuk tradisi, tetapi juga menganalisis makna sosialnya, menghubungkannya dengan persoalan keberagaman, dan mempertimbangkan kemungkinan penyelesaian konflik. Proses tersebut penting karena pemahaman tentang konflik dan integrasi sosial membutuhkan kemampuan melihat persoalan dari lebih dari satu perspektif. Oleh karena itu, diskusi atas pertanyaan pada kartu dirancang sebagai sarana untuk membandingkan alasan dan menguji gagasan, bukan sekadar menentukan jawaban yang memperoleh skor tertinggi.



Dimensi *Prejudice Reduction* menjadi dasar dalam pemilihan nilai-nilai multikultural yang dimuat pada kartu, yaitu toleransi, kerja sama sosial, empati, *tepo seliro*, dan penghargaan terhadap keberagaman. Nilai-nilai tersebut dirancang untuk menjadi bahan refleksi ketika murid membahas perbedaan pendapat, prasangka, dan konflik dalam kehidupan sosial. Melalui diskusi yang difasilitasi guru, murid dapat diarahkan untuk mempertimbangkan dampak suatu tindakan terhadap orang lain dan mengevaluasi cara merespons perbedaan secara lebih adil. Rancangan ini sejalan dengan pentingnya pendidikan multikultural dan penguatan kearifan lokal sebagai pendekatan untuk menghadapi persoalan sosial di lingkungan pendidikan (Najmina, 2018; Sugiantoro et al., 2025). Meski demikian, pengurangan prasangka tidak dapat disimpulkan hanya dari keberadaan kartu atau nilai yang dicantumkan; perubahan tersebut perlu ditelaah melalui pelaksanaan pembelajaran dan pengumpulan data yang relevan.

Dimensi *Equity Pedagogy* berkaitan dengan penyediaan kesempatan belajar yang adil bagi setiap peserta didik. Dalam Kartu MASOHI, prinsip tersebut direncanakan melalui aktivitas kelompok yang memberikan ruang untuk menyampaikan pendapat, menjawab tantangan, mendengarkan perspektif teman, dan terlibat dalam pengambilan keputusan. Sistem skor perlu dirancang agar tidak hanya menghargai kecepatan atau ketepatan jawaban individu, tetapi juga mempertimbangkan kontribusi dan kerja sama kelompok sesuai aturan permainan. Dengan demikian, kompetisi dapat ditempatkan sebagai unsur yang mendorong keterlibatan tanpa menghilangkan tujuan kolaboratif. Agar prinsip kesetaraan benar-benar terwujud, pelaksanaan permainan nantinya perlu memastikan bahwa murid yang memiliki kemampuan akademik, latar belakang budaya, atau tingkat kepercayaan diri yang berbeda tetap memperoleh kesempatan berpartisipasi.

Dimensi terakhir, *Empowering School Culture*, menekankan pentingnya lingkungan sekolah yang mendukung keadilan, penghargaan, dan keterlibatan seluruh peserta didik. Dalam konteks Kartu MASOHI, dimensi ini tercermin dalam rancangan pembelajaran yang tidak menempatkan satu budaya sebagai lebih tinggi daripada budaya lain serta tidak menggunakan identitas budaya sebagai dasar pelabelan atau pengelompokan yang merendahkan. Kearifan lokal perlu disajikan secara proporsional dan kontekstual, sedangkan diskusi diarahkan untuk membangun penghargaan terhadap perbedaan. Peran guru sebagai fasilitator menjadi penting untuk menjaga agar interaksi selama permainan berlangsung secara inklusif dan agar perbedaan pendapat digunakan sebagai sumber pembelajaran, bukan sebagai alasan untuk mengejek atau mendiskriminasi.

### **Keterkaitan Kearifan Lokal, Interaksi Sosial, dan Pembelajaran IPS**

Integrasi kearifan lokal dan nilai multikultural dalam Kartu MASOHI juga berkaitan dengan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Vygotsky (1978) menjelaskan peran interaksi sosial dalam perkembangan proses berpikir, sehingga diskusi dan pertukaran gagasan dapat menjadi bagian penting dalam membangun pemahaman peserta didik. Dalam rancangan Kartu MASOHI, murid diarahkan untuk membaca informasi pada kartu, mendiskusikan pertanyaan, menyampaikan alasan, dan mempertimbangkan jawaban bersama anggota kelompok. Rangkaian aktivitas tersebut menyediakan kesempatan untuk belajar melalui pertukaran perspektif dan dukungan teman sebaya.

Melalui mekanisme tersebut, pembelajaran IPS dirancang tidak hanya berfokus pada penguasaan informasi mengenai keberagaman, tetapi juga pada cara murid menafsirkan perbedaan dan mempertimbangkan respons terhadap persoalan sosial. Nilai toleransi, empati, kerja sama, *tepo seliro*, dan penghargaan terhadap keberagaman ditempatkan sebagai prinsip yang dapat digunakan untuk membahas situasi konkret. Akan tetapi, pembentukan sikap tidak berlangsung secara otomatis melalui interaksi atau permainan. Guru tetap berperan dalam



mengarahkan diskusi, mengklarifikasi pemahaman yang keliru, dan memastikan bahwa setiap murid memiliki ruang untuk berpartisipasi.

Secara keseluruhan, Kartu MASOHI dirancang dengan menghubungkan unsur permainan edukatif, kearifan lokal, dan pendidikan multikultural dalam pembelajaran IPS. Unsur kartu dan skor menyediakan struktur aktivitas, kearifan lokal memberikan konteks budaya, sedangkan pertanyaan dan diskusi kelompok membuka ruang untuk menganalisis konflik serta mempertimbangkan nilai-nilai integrasi sosial. Kebaruan rancangan ini terletak pada penggabungan ketiga unsur tersebut dalam satu media pembelajaran yang disusun sesuai konteks materi IPS. Karena penelitian masih terbatas pada tahap analisis dan desain, kontribusi yang dapat ditegaskan pada tahap ini adalah kerangka konseptual dan rancangan awal media. Validitas, kepraktisan, keterlaksanaan, serta pengaruhnya terhadap pemahaman dan sikap multikultural murid masih perlu dikaji melalui tahapan penelitian selanjutnya.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan awal (*prototype design*) media pembelajaran Kartu MASOHI untuk materi keberagaman masyarakat Indonesia, konflik, dan integrasi sosial pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Rancangan media mengintegrasikan 15 kartu kearifan lokal dan 5 kartu nilai multikultural yang mencakup toleransi, kerja sama sosial, empati, *tepo seliro*, dan penghargaan terhadap keberagaman. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk merancang media pembelajaran IPS berbasis permainan yang menghubungkan kearifan lokal dengan pendidikan multikultural telah tercapai pada tahap analisis dan desain. Hasil penelitian ini masih berupa rancangan awal sehingga belum dapat digunakan sebagai bukti empiris mengenai validitas, kepraktisan, maupun efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar dan sikap multikultural peserta didik.

Rancangan Kartu MASOHI memberikan implikasi bahwa kearifan lokal dapat digunakan sebagai konteks dalam merancang pembelajaran IPS yang mendorong pemahaman materi, interaksi sosial, dan refleksi terhadap nilai-nilai multikultural. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melanjutkan proses pengembangan melalui validasi ahli dan uji coba terbatas, kemudian mengevaluasi kepraktisan serta efektivitas media berdasarkan data yang diperoleh. Pengujian tersebut juga perlu melibatkan murid dengan karakteristik yang beragam untuk menelaah keterlaksanaan media dan potensinya dalam mendukung kemampuan kognitif serta pemahaman nilai multikultural. Dengan tahapan tersebut, manfaat Kartu MASOHI dapat dinilai berdasarkan hasil pengujian, bukan hanya berdasarkan karakteristik rancangan media.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Rath, J., & Wittrock, M. C. (2023). Revisi atas taksonomi Bloom (et al.): A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives (abridged edition). Taksonomi Anderson (et al.): Revisi atas taksonomi Bloom (et al.), 46.
- Arikunto, S., & Safruddin Abdul Jabar, C. (2018). Evaluasi program pendidikan: Pedoman teoretis praktis bagi praktisi pendidikan (Vol. 2). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2010). Media pembelajaran (Ed. 1).
- Astuti, Y. S., & Apriliani, S. (2025). Strengthening character education in elementary school students through local wisdom-based traditional games. Indonesian Journal of Character Education Studies, 2(2). <https://doi.org/10.64420/ijces.v2i2.327>



- Aulia Zahrani, M., & FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, P. (n.d.). Pengembangan media flashcard berbasis kearifan lokal Sumatra Utara pada materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV SD.
- Banks, J. A., & Banks, J. A. (2008). An introduction to multicultural education.
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan media kartu kuartet pada pembelajaran IPS sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Mugiono, M. (2026). Local wisdom as the foundation of multicultural education in Indonesia: Kearifan lokal sebagai fondasi pendidikan multikultural di Indonesia. *Council: Education Journal of Social Studies*, 4, 3025–7816. <https://doi.org/10.59923/council.v4i2.823>
- Nadya, F., Malihah, E., & Wilodati. (2019). Kemampuan resolusi konflik interpersonal dan urgensinya pada siswa. *Sosietas: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 10(1).
- Najmina, N. (2018). Pendidikan multikultural dalam membentuk karakter bangsa Indonesia. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1). <https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.8389>
- Nieto, S. (2017). Re-imagining multicultural education: New visions, new possibilities. *Multicultural Education Review*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.1080/2005615X.2016.1276671>
- Nimah, N., Annisa, N., Mahendra, I., & Syakir, A. (2026). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran multikultural untuk memperkuat diplomasi pendidikan di Sekolah Indonesia di Kuala Lumpur. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(1), 140–155. <https://doi.org/10.36312/linov.v11i1.4761>
- Patras, Y. E., Hidayat, R., & Mulyawati, Y. (2023). A need analysis for the development of multicultural learning model based on local wisdom integrated gamification: Public schools and female teachers need more. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 9(4). <https://doi.org/10.33394/jk.v9i4.8974>
- Patras, Y. E., Japar, M., Rahmawati, Y., & Hidayat, R. (2025). Integration of culturally responsive teaching approach, local wisdom, and gamification in Pancasila education to develop students' multicultural competence. *Educational Process: International Journal*, 14. <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.14.45>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4). <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Ramdan, S., & Auliyaty, Y. (2020). A systematic literature review of dampak rendahnya literasi baca-tulis pada siswa sekolah dasar. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 32(2), 174–201. <https://doi.org/10.21009/parameter.322.05>
- Sekretariat Nasional Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia. (2026). Hasil pemantauan JPPI 2025. [https://www.new-indonesia.org/wp-content/uploads/2026/01/02-Hasil-Pemantauan-JPPI-2025 .pdf](https://www.new-indonesia.org/wp-content/uploads/2026/01/02-Hasil-Pemantauan-JPPI-2025.pdf)
- Setiabudi, W., Paskarina, C., & Wibowo, H. (2022). Intoleransi di tengah toleransi kehidupan beragama generasi muda Indonesia. *Sosioglobal: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi*, 7(1).
- Sugiantoro, Nurmala, C. W., Imron, A., Afifah, S. N., & Asrofi, M. H. (2025). Revitalizing local wisdom as an inclusive approach in multicultural education for Generation Z



- to overcome social conflicts in the school environment. *KnE Social Sciences*, 10(31), 212–235. <https://doi.org/10.18502/kss.v10i31.20387>
- Sugiantoro, S., Widodo, J., Masrukhi, M., & Priyanto, A. S. (2022). Integrating the value of local wisdom of the Sidoarjo community into social studies learning in junior high schools in Sidoarjo Regency, East Java, Indonesia. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 43(4). <https://doi.org/10.34044/j.kjss.2022.43.4.03>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind and society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.