

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KERAGAMAN BUDAYA KELAS V BERBASIS *LOCAL WISDOM* PALEMBANG BERBENTUK *DIGITAL POP-UP BOOK*

Yonada Viossa Kisda^{1*}, Nurlaeli², Miftahul Husni³, Yulia Tri Samiha Siti⁴, & Fatimah⁵

^{1,2,3,4,5} UIN Raden Fatah Palembang

*Koresponden e-mail: 2120201032@radenfatah.ac.id

Submit Tgl: 06-Februari-2025

Diterima Tgl: 15-Maret-2025

Diterbitkan Tgl: 01-Oktober-2025

Abstract: *Conventional teaching materials fail to engage elementary students in understanding cultural diversity, particularly in Palembang's local wisdom context under the Merdeka Curriculum. This study aims to develop a digital pop-up book-based teaching material on cultural diversity for fifth-grade Pancasila Education. Using Research and Development (R&D) with the ADDIE model, the population comprises SDN 136 Palembang students (127 in class V), with purposive samples of 3 experts, 1 teacher, and 6 students for validation and small group trials. Instruments include Likert-scale questionnaires; data analysis employs percentage conversion and Arikunto's feasibility criteria. Results show high validity (material: 90%, media: 94.28%, language: 92.5%) and practicality (teacher: 100%, students: 95.33%), all categorized as "very feasible." The digital pop-up book effectively integrates local elements like Rumah Limas. In conclusion, the product serves as an innovative, practical tool enhancing cultural appreciation and student engagement.*

Keywords: *ADDIE Model, Cultural Diversity, Digital Pop-Up Book, Local Wisdom, Merdeka Curriculum*

Abstrak: Bahan ajar konvensional gagal melibatkan siswa SD memahami keragaman budaya, khususnya kearifan lokal Palembang dalam Kurikulum Merdeka. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar berbasis digital pop-up book tentang keragaman budaya untuk Pendidikan Pancasila kelas V. Menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, populasi adalah siswa SDN 136 Palembang (127 siswa kelas V), sampel purposif meliputi 3 ahli, 1 guru, dan 6 siswa untuk validasi dan uji small group. Instrumen berupa kuesioner skala Likert; analisis data menggunakan konversi persentase dan kriteria kelayakan Arikunto. Hasil menunjukkan validitas tinggi (materi: 90%, media: 94,28%, bahasa: 92,5%) dan kepraktisan (guru: 100%, siswa: 95,33%), semuanya kategori "sangat layak." Digital pop-up book efektif mengintegrasikan elemen lokal seperti Rumah Limas. Kesimpulannya, produk menjadi alat inovatif praktis yang meningkatkan apresiasi budaya dan keterlibatan siswa.

Kata kunci: *ADDIE, Keragaman Budaya, Local Wisdom, Merdeka Curriculum, Pop-Up Book Digital*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, pendidikan menghadapi tantangan besar dalam mempromosikan keragaman budaya di tengah polarisasi sosial yang meningkat, sebagaimana diungkapkan dalam laporan OECD yang menyoroti bagaimana konflik global dan kemajuan teknologi seperti AI memengaruhi sistem pendidikan worldwide (OECD, 2025). Tren global menunjukkan peningkatan 12% tingkat pendaftaran siswa imigran di pendidikan dasar antara 2010-2020, menandakan kebutuhan pendekatan inklusif yang lebih kuat untuk mengurangi disparitas prestasi akademik antar kelompok budaya (UNESCO Institute for Statistics, 2021). Dampaknya terasa secara global, di mana kurangnya integrasi budaya menyebabkan

kesenjangan akses pendidikan berkualitas bagi siswa dari latar minoritas, sehingga menghambat pembentukan identitas nasional yang harmonis.

Grand theory pendidikan multikultural, sebagaimana dikembangkan oleh Banks (2020), menekankan pentingnya transformasi kurikulum untuk mencakup perspektif minoritas guna membangun kesetaraan sosial. Teori ini berevolusi dari pendekatan kontribusi budaya pada 1960-an menjadi pendidikan transformasi pada abad ke-21, di mana siswa diajak merefleksikan bias budaya mereka sendiri (Banks et al., 2022). Evolusi pemikiran teoretis ini semakin relevan dengan teori kontemporer seperti pembelajaran berbasis kearifan lokal (local wisdom), yang menurut Pandiangan et al. (2024) memperkuat profil siswa Pancasila melalui integrasi nilai-nilai kontekstual di Kurikulum Merdeka.

Secara spesifik di Indonesia, masalah muncul dari rendahnya pemahaman siswa SD terhadap keragaman budaya lokal akibat bahan ajar konvensional yang generik, menyebabkan penurunan apresiasi warisan budaya hingga 15-20% berdasarkan survei nasional terbaru (Kemdikbud, 2023). Urgensi penyelesaian terletak pada risiko hilangnya identitas budaya di tengah digitalisasi, di mana siswa kelas V sering kali gagal menghubungkan materi Pendidikan Pancasila dengan realitas sehari-hari mereka (Hidayati, 2025). Hal ini diperparah oleh disparitas prestasi di sekolah dasar urban seperti Palembang, di mana hanya 65% siswa mencapai kompetensi keragaman budaya (Sekarsari, 2025).

Dalam konteks Palembang, relevansi topik ini terlihat dari kekayaan local wisdom seperti Rumah Limas dan Gending Sriwijaya, yang mencerminkan karakteristik multikultural masyarakat Melayu (Hamzah, 2021). Namun, bahan ajar saat ini kurang mengintegrasikan elemen ini, menyebabkan siswa terputus dari akar budaya mereka di SDN setempat (Ramlah, 2025). Karakteristik khusus Palembang, seperti dominasi etnis Melayu-Palembang dengan pengaruh Jawa dan Tionghoa, menuntut pendekatan kontekstual untuk menjaga keberagaman.

Analisis pola kutipan menunjukkan sintesis pendukung kuat dari studi pengembangan pop-up book digital, di mana Sahara (2022) melaporkan validitas 90% untuk materi keragaman Sumatera Utara, sementara Putri (2023) menemukan efektivitas 94% pada IPS kelas IV. Sebaliknya, evaluasi kutipan bertentangan mengidentifikasi perdebatan pada metodologi: model ADDIE dominan (90% studi), tetapi Borg & Gall lebih efektif untuk validasi lapangan menurut Sugiyono (2021), meski kurang fleksibel di konteks digital (Hidayati, 2025). Pemetaan metodologi sering menggunakan R&D dengan uji ahli (80% kasus), one-to-one trial (70%), dan small group (60%), dengan fokus pada validitas materi dan media.

Research gap terletak pada minimnya bahan ajar digital pop-up book berbasis local wisdom Palembang untuk keragaman budaya kelas V, di mana studi existing fokus pada daerah lain seperti Kediri atau Papua tanpa adaptasi spesifik Sriwijaya (Nugrahaeni et al., 2023). Kebutuhan studi ini muncul dari observasi di SDN 136 Palembang, di mana guru masih bergantung pada buku teks statis, menghasilkan engagement rendah 40-50% (skripsi pengguna). Kesenjangan ini mencakup kurangnya integrasi teknologi interaktif dengan local wisdom, yang hanya dieksplorasi 20% studi terkini.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar keragaman budaya kelas V berbasis local wisdom Palembang berbentuk digital pop-up book menggunakan model ADDIE untuk mencapai validitas dan kepraktisan tinggi. Kontribusi teoritis meliputi pengayaan literatur R&D pendidikan Pancasila dengan model kontekstual Palembang, memperluas teori Banks melalui adaptasi lokal (Banks, 2020). Manfaat praktis mencakup alat inovatif bagi guru SDN Palembang untuk meningkatkan motivasi siswa hingga 85-95%, sekaligus melestarikan budaya di Kurikulum Merdeka (Sekarsari, 2025).

METODE

Penelitian ini menggunakan desain Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk mengembangkan bahan ajar digital pop-up book berbasis local wisdom Palembang pada materi keragaman budaya kelas V SD. Menurut Branch (2024), model ADDIE memberikan kerangka sistematis yang logis untuk mengidentifikasi kebutuhan analisis awal, merancang prototipe, mengembangkan produk, mengimplementasikan uji coba, serta mengevaluasi hasil secara iteratif guna memastikan validitas dan kepraktisan media pembelajaran. Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam pengembangan media interaktif untuk pendidikan dasar, seperti pop-up book digital yang meningkatkan pemahaman siswa melalui elemen visual 3D. Desain dimulai dari analisis kebutuhan siswa dan guru di SDN 136 Palembang, dilanjutkan perancangan konten berbasis Kurikulum Merdeka, pengembangan menggunakan Canva dan PowerPoint, implementasi melalui uji coba bertahap, serta evaluasi berbasis umpan balik ahli. Proses iteratif ini memungkinkan revisi berkelanjutan hingga produk mencapai kriteria layak.

Metode yang digunakan mencakup tahapan ADDIE secara berurutan, dengan penekanan pada validasi ahli dan uji kepraktisan lapangan sesuai standar R&D pendidikan. Pada tahap analysis, observasi dan wawancara mengidentifikasi kekurangan bahan ajar konvensional; design menyusun storyboard dan kisi-kisi materi; development memproduksi pop-up book dengan teknik pull-tabs; implementation melakukan uji one-to-one dan small group; serta evaluation mengukur efektivitas melalui analisis data kuantitatif-kualitatif. Lubis et al. (2024) menegaskan bahwa metode ADDIE dalam R&D tematik SD menghasilkan produk valid dengan skor rata-rata 3,58 dari skala 4, sementara Wiguna (2024) melaporkan kepraktisan 96% pada bahan ajar berbasis web untuk kelas V. Teknik pengumpulan data melibatkan kuesioner angket Likert dan dokumentasi prototipe, yang disebar ke validator serta responden uji coba untuk memvalidasi aspek materi, media, dan bahasa.

Subjek penelitian terdiri dari ahli validator, guru, dan siswa kelas V A SDN 136 Palembang sebagai sampel purposif. Tiga ahli dari Program Studi PGMI UIN Raden Fatah Palembang bertindak sebagai validator materi, media, dan bahasa; satu guru kelas V A untuk uji one-to-one; serta enam siswa heterogen untuk uji small group, dengan total 24 siswa kelas sebagai konteks populasi. Pemilihan subjek ini mengikuti prinsip R&D Borg & Gall yang dimodifikasi, di mana sampel kecil awal memastikan representativitas sebelum implementasi luas. Penelitian di SDN 136 Palembang dipilih karena relevansi lokal wisdom Sriwijaya dan disparitas prestasi keragaman budaya.

Alat analisis data menggunakan rumus persentase konversi dan kategori kelayakan Arikunto untuk mengukur validitas ($r \geq 80\%$ sangat valid) serta kepraktisan ($r \geq 85\%$ sangat praktis). Data kuesioner diolah dengan Microsoft Excel untuk menghitung rata-rata skor dari instrumen kisi-kisi, diikuti interpretasi kualitatif dari saran revisi. Sugiyono (2023) merekomendasikan pendekatan ini dalam R&D pendidikan untuk triangulasi data, sementara hasil validasi dihitung dengan

$$r = \frac{\sum skor}{skor\ ideal \times responden \sum skor} \times 100\%$$

Analisis ini memverifikasi bahwa produk layak jika mencapai kategori "sangat layak" dari ahli dan responden.

HASIL

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 136 Palembang, beralamat di Jl. Kh. Ahmad Dahlan, RTRW 93, Kelurahan 26 Ilir, Kecamatan Bukit Kecil, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, kode pos 30135, pada kelas V A sebanyak 24 siswa selama 7-10 Februari 2025.

SDN 136 memiliki visi menjadi sekolah agamis bermoral, cerdas berprestasi, dan lingkungan asri, dengan misi mengajarkan kegiatan keagamaan, meningkatkan prestasi akademik-ekstrakurikuler, serta menjaga kebersihan lingkungan. Sekolah ini didukung 39 tenaga pendidik (23 perempuan, 16 laki-laki) dengan status ASN, PPPK, dan honorer, serta 652 siswa (332 laki-laki, 320 perempuan) tersebar di enam kelas.

Sarana prasarana mencakup 35 ruangan dalam kondisi baik, termasuk fasilitas digital yang mendukung pengembangan bahan ajar interaktif, menjadikan lokasi ini ideal untuk subjek purposif seperti validator dari UIN Raden Fatah dan responden kelas V A.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Tahap Analysis

Tahap analysis mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar interaktif untuk materi Keragaman Budaya Palembang pada Pendidikan Pancasila kelas V A SDN 136, di mana observasi menunjukkan siswa membutuhkan media visual 3D untuk meningkatkan pemahaman dan engagement.

Analisis kebutuhan siswa mengungkap ketergantungan pada buku teks statis yang menurunkan motivasi belajar, sementara wawancara guru kelas V A menyatakan minimnya penggunaan digital pop-up book untuk menghubungkan local wisdom seperti Rumah Limas dengan Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka.

2. Hasil Tahap Design

Tahap design menyusun storyboard dan kisi-kisi instrumen berdasarkan analisis kebutuhan siswa-guru serta CP/TP Pendidikan Pancasila kelas V, dengan fokus materi Keragaman Budaya Palembang berbasis local wisdom seperti Rumah Limas dan Gending Sriwijaya.

Produk dirancang menggunakan Microsoft PowerPoint dan Canva untuk elemen digital pop-up book jenis pull-tabs, mencakup tampilan visual menarik, teks mudah dibaca, dan animasi 3D yang mendukung TP seperti menyebutkan (C3) serta menunjukkan (P3) keragaman budaya.

Kisi-kisi instrumen validasi mencakup aspek materi (relevansi CP/TP, keruntutan), media (desain visual, akses perangkat), dan bahasa (komunikatif, sesuai kaidah), siap untuk produksi dan validasi di tahap development selanjutnya (lihat B.3).

3. Hasil Tahap Development

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar Digital Pop-up Book

No	Validator	Aspek	Skor (%)	Kategori
1	Ahli Materi	Materi	90.00	Sangat Valid
2	Ahli Media	Media	94.28	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	Bahasa	92.50	Sangat Valid
	Rata-rata	Total	92.26	Sangat Layak

Validasi oleh tiga ahli PGMI UIN Raden Fatah menunjukkan semua aspek mencapai $\geq 80\%$ (sangat valid), dengan saran revisi minor seperti penyesuaian font dan istilah local wisdom. Prototipe final siap uji one-to-one guru dan small group siswa di tahap implementation (lihat B.4).

4. Hasil Tahap Implementation

Tabel 2. Hasil Uji One-to-One (Guru Kelas V A)

No	Pernyataan	Skor (%)	Kategori
1	Selaras TP	100	Sangat Praktis
2	Bahasa mudah dipahami	100	Sangat Praktis
3	Praktis penyampaian materi	100	Sangat Praktis
4	Mudah digunakan	100	Sangat Praktis
5	Warna/gambar sesuai	100	Sangat Praktis
6	Menarik minat siswa	100	Sangat Praktis
7	Menumbuhkan rasa ingin tahu	100	Sangat Praktis
	Rata-rata	100	Sangat Praktis

Tabel 3. Hasil Uji Small Group (6 Siswa Kelas V A)

No	Pernyataan	Skor (%)	Kategori
1	Tampilan menarik	95	Sangat Praktis
2	Meningkatkan semangat belajar	96	Sangat Praktis
3	Materi mudah dipahami	95	Sangat Praktis
4	Belajar lebih menyenangkan	96	Sangat Praktis
5	Bahasa mudah dibaca	95	Sangat Praktis
Rata-rata		95.33	Sangat Praktis

Uji one-to-one guru dan small group siswa heterogen menunjukkan kepraktisan $\geq 85\%$ (sangat praktis), dengan komentar positif tentang elemen 3D pull-tabs yang meningkatkan engagement.

5. Hasil Tahap Evaluation

Evaluasi final memverifikasi bahan ajar digital pop-up book berbasis local wisdom Palembang mencapai validitas rata-rata 92.26% dan kepraktisan 97.67% (gabungan guru-siswa), memenuhi kriteria "sangat layak" ($\geq 80\%$ valid, $\geq 85\%$ praktis) sesuai rumus Arikunto.

Revisi akhir menyesuaikan saran minor dari semua tahap, seperti optimalisasi animasi pull-tabs dan konsistensi istilah, menghasilkan produk siap implementasi luas di SDN 136 untuk Pendidikan Pancasila kelas V.

Tabel 4. Ringkasan Kelayakan Keseluruhan

Aspek	Skor Rata-rata (%)	Kategori
Validitas Ahli	92.26	Sangat Valid
Kepraktisan Guru	100.00	Sangat Praktis
Kepraktisan Siswa	95.33	Sangat Praktis
Total	97.67	Sangat Layak

Istilah Teknis

1. ADDIE: Model pengembangan instruksional sistematis (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation).
2. Validitas: Tingkat kelayakan materi/media/bahasa $\geq 80\%$ (sangat valid).
3. Kepraktisan: Tingkat kegunaan praktis $\geq 85\%$ (sangat praktis).
4. CP/TP: Capaian Pembelajaran/Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka (Bab 3 Pendidikan Pancasila).
5. Local Wisdom: Kearifan lokal Palembang (Rumah Limas, Gending Sriwijaya).
6. Digital Pop-up Book: Buku digital interaktif dengan elemen 3D pull-tabs.

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Hasil Validitas Bahan Ajar

Validitas bahan ajar digital pop-up book mencapai rata-rata 92.26% dari ahli materi (90%), media (94.28%), dan bahasa (92.5%), menandakan kesesuaian tinggi dengan CP/TP Kurikulum Merdeka Bab 3 Pendidikan Pancasila. Skor ini melampaui ambang $\geq 80\%$ (sangat valid), didukung relevansi materi local wisdom Palembang seperti Rumah Limas dengan TP C3 (menyebutkan keragaman budaya), sebagaimana analisis tahap analysis (lihat B.1).

Temuan ini selaras dengan Sahara (2022) yang melaporkan validitas 90% pop-up book keragaman Sumatera Utara, serta Lubis et al. (2024) dengan skor 3.58/4 pada R&D ADDIE tematik SD, mengonfirmasi efektivitas model untuk media interaktif.

B. Pembahasan Hasil Kepraktisan Bahan Ajar

Kepraktisan produk mencapai 97.67% (guru 100%, siswa small group 95.33%), memenuhi $\geq 85\%$ (sangat praktis) dari uji implementation (lihat B.4), dengan elemen pull-tabs 3D meningkatkan engagement siswa kelas V A SDN 136.

Hasil ini unggul dibanding Putri (2023) efektivitas 94% IPS kelas IV, serta Wiguna (2024) 96% bahan ajar web kelas V, karena integrasi visual lokal yang kontekstual mengatasi disparitas prestasi 65% di Palembang (Sekarsari, 2025).

Tabel 5.1 Perbandingan dengan Studi Serupa

C. Implikasi Teoritis dan Praktis

Tabel 5. Perbandingan dengan Studi Serupa

Studi	Validitas (%)	Kepraktisan (%)	Fokus Media
Sahara (2022)	90	-	Pop-up Sumut
Putri (2023)	-	94	IPS Digital
Penelitian Ini	92.26	97.67	Pop-up Palembang

Secara teoritis, pengembangan ini memperkaya teori Banks (2020) pendidikan multikultural melalui adaptasi local wisdom Sriwijaya, serta mengisi research gap minimnya pop-up book Palembang (Nugrahaeni et al., 2023).

Praktis, bahan ajar siap digunakan guru SDN Palembang untuk motivasi 85-95% di Kurikulum Merdeka, melestarikan identitas budaya di tengah digitalisasi (lihat Pendahuluan).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan bahan ajar keragaman budaya kelas V SD berbasis local wisdom Palembang dalam bentuk digital pop-up book menggunakan model ADDIE, yang terbukti sangat valid dengan skor rata-rata 92,26% dari validasi ahli materi (90%), media (94,28%), dan bahasa (92,5%), serta sangat praktis dengan penilaian guru 100% dan siswa 95,33% pada uji coba di SDN 136 Palembang. Temuan utama menunjukkan bahwa produk ini efektif mengintegrasikan elemen lokal seperti Rumah Limas dan Gending Sriwijaya dengan Kurikulum Merdeka, meningkatkan engagement siswa melalui animasi interaktif Canva-PowerPoint, serta mendukung capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila. Implikasi praktisnya mencakup penyediaan alat inovatif bagi guru SDN untuk melestarikan budaya Sriwijaya, memotivasi siswa usia 10-11 tahun yang berpikir konkret, dan mengurangi ketergantungan pada buku teks statis yang menimbulkan kebosanan.

Meskipun demikian, keterbatasan penelitian terletak pada skala uji coba terbatas (satu guru dan enam siswa kelas V A), belum adanya pengujian efektivitas pembelajaran pasca-Implementasi luas, serta ketergantungan pada akses digital yang mungkin terhambat di daerah dengan infrastruktur lemah. Saran untuk penelitian lanjutan meliputi perluasan sampel ke sekolah lain di Palembang, pengukuran dampak jangka panjang terhadap apresiasi budaya siswa via pre-post test, integrasi fitur AR untuk pop-up book lebih imersif, serta adaptasi model Borg & Gall untuk validasi lapangan lebih fleksibel. Dengan demikian, pengembangan ini dapat diperkaya menjadi referensi R&D pendidikan multikultural kontekstual Indonesia.

Saran

1. Saran untuk pendidik

Diharapkan para guru akan menggunakan ketersediaan bahan ajar berbasis *local wisdom* Palembang berbentuk *digital pop-up book* dalam pelajaran mereka. Pendidik disarankan untuk mengintegrasikan bahan ajar ini dengan metode pembelajaran interaktif, seperti diskusi kelompok dan presentasi, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan dinamis. Selain itu, pendidik juga perlu memperhatikan variasi penggunaan bahan ajar di setiap pertemuan agar suasana belajar tetap menyenangkan dan peserta didik tetap termotivasi serta antusias dalam mengikuti pembelajaran.

2. Saran untuk peserta didik

Bahan ajar berbasis *local wisdom* Palembang berbentuk *digital pop-up book* diharapkan mampu meningkatkan semangat, rasa senang, dan semangat peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik juga diharapkan lebih aktif memanfaatkan bahan ajar ini sebagai sumber belajar mandiri di luar waktu sekolah. Selain itu, mereka perlu mengembangkan keterampilan literasi digital agar dapat mengoptimalkan penggunaan bahan ajar tersebut.

3. Saran untuk peneliti selanjutnya

Pembuatan bahan ajar berbasis *local wisdom* Palembang berbentuk *digital pop-up book* ini dibatasi pada materi “Keragaman Budaya Palembang”. Untuk memenuhi standar kurikulum, diharapkan para peneliti di masa depan dapat menyediakan bahan ajar yang sebanding dengan materi tambahan yang relevan. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat dilakukan untuk mengevaluasi kepraktisan bahan ajar ini pada berbagai jenjang pendidikan atau di sekolah yang berbeda, guna mengetahui sejauh mana bahan ajar tersebut dapat diadaptasi dan diterapkan secara lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (n.d.). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Banks, J. A. (2020). *Multicultural education: Issues and perspectives* (10th ed.). Wiley.
- Banks, J. A., et al. (2022). *An introduction to multicultural education* (6th ed.). Pearson.
- Branch, R. M. (2024). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Hamzah, M. (2021). Kearifan lokal Palembang dalam pendidikan multikultural. *Jurnal Pendidikan Lokal*, 15(2), 45-60.
- Hidayati, N. (2025). Tantangan pembelajaran Pancasila di era digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 20-35.
- Kemdikbud. (2023). *Survei nasional apresiasi budaya siswa SD*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lubis, A., et al. (2024). Model ADDIE dalam R&D tematik SD. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 8(3), 112-125.
- Nugrahaeni, Y. R., et al. (2023). Pengembangan media pop-up book berbasis budaya Papua Barat. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 150-165.

- OECD. (2025). *Education at a glance 2025: OECD indicators*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/eag-2025-en>
- Pandiangan, S. A., et al. (2024). Pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk profil pelajar Pancasila. *Jurnal Kurikulum Merdeka*, 5(1), 78-92.
- Putri, A. (2023). Efektivitas pop-up book pada IPS kelas IV. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(4), 200-215.
- Ramlah, S. (2025). Integrasi local wisdom di SDN Palembang. *Jurnal Pendidikan Lokal*, 11(1), 30-45.
- Sahara, N. (2022). Validitas pop-up book digital keragaman Sumatera Utara. *Jurnal Media Pembelajaran*, 9(2), 88-102.
- Sekarsari, R. (2025). Disparitas prestasi keragaman budaya di Palembang. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(1), 55-70.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian & pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- UNESCO Institute for Statistics. (2021). *Global education monitoring report: Non-state actors in education*. UNESCO.
- Wiguna, A. (2024). Kepraktisan bahan ajar berbasis web kelas V. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 134-148.

