**ZONA: Jurnal Pengabdian Masyarakat** P-ISSN: 3046-8981
Vol. 3, No. 3 Oktober 2026, hal. 524-536 E-ISSN: 3046-9007
DOI: https://doi.org/10.71153/zona.v3i3.741

# Culture Snake Adventure: Pemanfaatan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pengenalan Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar Di Desa Cipatujah

**Putri Isyelda Alicia Ritonga[1], Fitriadi[2]*, Aura Nazwa[3]**
[1]Jurusan Kesehatan Masyarakat, Universitas Teuku Umar, Aceh, Indonesia
[2]Jurusan Teknik Industri, Universitas Teuku Umar, Aceh, Indonesia
[3]Jurusan Teknologi Informasi, Universitas Teuku Umar, Aceh, Indonesia
Email Koresponden: fitriadi@utu.ac.id*

**Abstrak**

Keberagaman budaya Indonesia perlu dikenalkan kepada generasi muda sejak dini melalui pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia melalui media permainan edukatif *Culture Snake Adventure*. Kegiatan dilaksanakan pada 31 Juli 2026 dengan melibatkan 24 siswa SDN Cipatujah, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat. Metode yang digunakan adalah pendidikan masyarakat melalui penyampaian materi berbantuan presentasi visual dan permainan ular tangga edukatif. Materi meliputi tarian tradisional, bahasa daerah, dan makanan tradisional dari berbagai wilayah Indonesia. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa kegiatan berlangsung secara partisipatif, ditandai dengan antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan memperagakan gerakan tarian tradisional. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta menjadi alternatif media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan keberagaman budaya kepada siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci** : **Keberagaman Budaya, Permainan Edukatif, Ular Tangga, Pembelajaran Interaktif.**

## Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman budaya yang sangat luas, mulai dari bahasa daerah, tarian tradisional, makanan khas, pakaian adat, kesenian, hingga berbagai tradisi yang berkembang di setiap wilayah. Keberagaman tersebut merupakan kekayaan bangsa sekaligus identitas nasional yang perlu dijaga dan diwariskan kepada generasi penerus (Nugraha et al., 2025). Pengenalan budaya kepada generasi muda menjadi penting karena keberagaman tidak hanya perlu diketahui sebagai informasi, tetapi juga dipahami sebagai bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia (Minsih et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, pengenalan budaya sejak usia sekolah dasar dapat menjadi salah satu upaya untuk menanamkan rasa cinta terhadap budaya bangsa, membangun

Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Published by Fanshur Institute: Research and Knowledge Sharing in Aceh

identitas nasional, serta mengembangkan sikap saling menghargai terhadap perbedaan. Penelitian (Saputra et al., 2025) menjelaskan bahwa pengenalan keragaman budaya sejak jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter inklusif, memperkuat nasionalisme, serta menumbuhkan sikap saling menghormati di kalangan peserta didik.

Pentingnya pengenalan keberagaman budaya juga berkaitan dengan penguatan literasi budaya dalam lingkungan pendidikan. Literasi budaya tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan mengenali berbagai bentuk kebudayaan, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap nilai, identitas, dan keberagaman yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Menurut (UNESCO, 2006) pendidikan antarbudaya memiliki peran dalam membangun pemahaman, toleransi, dan penghormatan terhadap perbedaan identitas budaya. Sejalan dengan hal tersebut, (Riyanti & Novitasari, 2021) menjelaskan bahwa pendidikan multikultural berbasis kearifan lokal pada jenjang sekolah dasar dapat membantu peserta didik memahami, menerima, dan menghargai perbedaan suku, adat istiadat, agama, serta nilai-nilai yang berkembang dalam masyarakat. Dengan demikian, pengenalan budaya kepada siswa sekolah dasar perlu diarahkan tidak hanya pada pengetahuan mengenai kekhasan suatu daerah, tetapi juga pada pembentukan kesadaran untuk menghargai keberagaman budaya Indonesia.

Namun, pengenalan keberagaman budaya kepada siswa sekolah dasar memerlukan strategi penyampaian yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Firdaus et al., 2025). Materi kebudayaan yang disampaikan secara monoton dan hanya berorientasi pada penyampaian informasi berpotensi kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi anak. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara konkret, menarik, dan mudah dipahami. Penelitian (Nurjanah et al., 2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis keberagaman budaya dapat menjadi alternatif dalam mendukung kegiatan literasi siswa sekolah dasar. Selain itu, (Nabela et al., 2021) melalui penelitiannya menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam mengenalkan keberagaman budaya kepada siswa. Hal tersebut menunjukkan

bahwa inovasi media pembelajaran menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam memperkenalkan budaya kepada peserta didik.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah permainan edukatif. Permainan edukatif memungkinkan proses pembelajaran berlangsung melalui aktivitas yang menyenangkan sekaligus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung (Ainiyah & Rohma, 2025). Salah satu permainan yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah ular tangga. Permainan ini memiliki mekanisme sederhana sehingga dapat digunakan untuk mengintegrasikan materi pembelajaran melalui pertanyaan atau tantangan pada setiap tahapan permainan. Penelitian (Wati, 2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran visual berbentuk permainan ular tangga dapat menjadi alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan ketertarikan siswa sekolah dasar terhadap pembelajaran. Selain itu, penelitian (Afandi, 2015) juga menunjukkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS dapat mendukung motivasi dan aktivitas belajar siswa. Dengan demikian, permainan ular tangga dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif untuk menyampaikan materi keberagaman budaya melalui pendekatan yang lebih interaktif dan partisipatif.

Berdasarkan pentingnya pengenalan keberagaman budaya dan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif, mahasiswa yang tergabung dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata Internasional atau 3rd *International Student Community Engagement* (ISCE) BKS PTN Barat Tahun 2026 melaksanakan program kerja *Culture Snack Adventure*. Program ini merupakan salah satu bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat di bidang pendidikan yang dilaksanakan di SDN Cipatujah, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat. Kegiatan tersebut dirancang sebagai upaya memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada siswa sekolah dasar melalui kombinasi penyampaian materi visual dan permainan edukatif. Materi pengenalan budaya disusun dengan memperhatikan kekhasan masing-masing daerah dan mencakup tiga unsur utama, yaitu bahasa daerah, tarian tradisional, dan makanan khas daerah. Penyampaian materi

dilakukan menggunakan media presentasi visual yang dilengkapi dengan gambar, tulisan, serta video pendukung agar siswa memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai budaya yang diperkenalkan.

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan permainan edukatif menggunakan media ular tangga yang dilengkapi alat pemutar atau *spin* serta pertanyaan seputar kebudayaan. Peserta didik diarahkan untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan kategori budaya yang diperoleh melalui hasil pemutaran *spin*. Pertanyaan mencakup pengenalan bahasa daerah, nama makanan tradisional, serta tarian daerah. Khusus pada kategori tarian, siswa tidak hanya diminta menyebutkan nama tarian, tetapi juga diberikan kesempatan untuk memperagakan sebagian gerakannya. Mekanisme tersebut dirancang agar siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif melalui kegiatan menjawab, mengingat, dan memperagakan unsur budaya yang telah diperkenalkan. Dalam pelaksanaannya, kegiatan yang diselenggarakan pada 31 Juli 2026 ini melibatkan 24 siswa yang dibagi menjadi lima kelompok. Seluruh kelompok memperoleh materi pengenalan budaya yang sama, sedangkan pembagian kelompok diterapkan untuk mendukung keterlibatan dan interaksi siswa selama permainan berlangsung.

Pelaksanaan *Culture Snake Adventure* diharapkan dapat menjadi alternatif kegiatan edukatif yang menggabungkan pengenalan keberagaman budaya dengan permainan interaktif di lingkungan sekolah dasar. Program ini tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi mengenai bahasa, tarian, dan makanan tradisional, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang melibatkan partisipasi siswa secara langsung. Sejalan dengan berbagai kegiatan pengabdian di lingkungan sekolah dasar yang memanfaatkan pendekatan edukatif dan partisipatif, sebagaimana dilaporkan oleh (Ilham et al., 2026), kegiatan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat menjadi salah satu bentuk kontribusi mahasiswa dalam mendukung proses pendidikan. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program *Culture Snake Adventure* sebagai upaya memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada siswa sekolah dasar melalui media

presentasi visual dan permainan ular tangga edukatif di SDN Cipatujah, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat.

**Metode Pengabdian**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pendidikan masyarakat (*community education*) dengan pendekatan pembelajaran partisipatif melalui media pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game-based learning*) (Sumardi Efendi et al., 2025). Metode ini dipilih karena kegiatan berorientasi pada penyampaian pengetahuan dan pengenalan keberagaman budaya Indonesia kepada siswa sekolah dasar. Pelaksanaan kegiatan mengombinasikan penyampaian materi secara langsung menggunakan media presentasi visual dengan permainan ular tangga edukatif sebagai sarana pembelajaran interaktif. Kombinasi tersebut dirancang agar peserta didik memperoleh informasi mengenai budaya daerah sekaligus terlibat secara aktif dalam aktivitas pembelajaran melalui kegiatan menjawab pertanyaan, mengingat materi, dan memperagakan unsur budaya yang telah diperkenalkan.

Secara konseptual, pembelajaran berbasis permainan merupakan pendekatan yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran untuk mendukung keterlibatan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas Pendekatan ini didukung oleh penelitian (Syamsurijal, 2026), yang menunjukkan bahwa penerapan Game-Baed Learning (GBL)0 berdampak positif terhadap hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik, dengan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 15-25%. Sejalan dengan temuan tersebut, (Istiq'faroh et al., 2024) juga menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan landasan tersebut, penggunaan permainan ular tangga dalam kegiatan ini dirancang sebagai media interaktif yang menghubungkan materi pengenalan budaya dengan aktivitas bermain. Interaksi diwujudkan melalui mekanisme pemutaran alat *spin*, pemberian pertanyaan, kegiatan menjawab, serta tantangan memperagakan gerakan tarian tradisional. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima

informasi melalui presentasi, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2026 di SDN Cipatujah, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat. Kegiatan ini merupakan salah satu program kerja mahasiswa dalam rangka Kuliah Kerja Nyata Internasional atau 3rd *International Student Community Engagement* (ISCE) BKS PTN Barat Tahun 2026. Sasaran kegiatan adalah siswa sekolah dasar dengan jumlah peserta sebanyak 24 orang. Dalam pelaksanaannya, peserta dibagi menjadi lima kelompok untuk mendukung keterlibatan dan interaksi selama kegiatan berlangsung. Seluruh kelompok memperoleh materi pengenalan budaya yang sama. Tahapan kegiatan difasilitasi dan dipandu oleh mahasiswa pelaksana program.

Pelaksanaan program *Culture Snake Adventure* terdiri atas tahapan persiapan, penyampaian materi, dan permainan edukatif. Informasi mengenai kegiatan diperoleh melalui dokumentasi foto yang diambil selama pelaksanaan program. Dokumentasi tersebut digunakan untuk mendukung deskripsi proses kegiatan, penggunaan media pembelajaran, dan keterlibatan peserta. Informasi kegiatan disajikan secara deskriptif kualitatif berdasarkan tahapan pelaksanaan dan aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa bersama peserta didik.

## Pelaksanaan

### A. Strategi Pencapaian

Strategi pencapaian program Culture Snake Adventure dirancang melalui persiapan materi pembelajaran dan media permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Persiapan diawali dengan mengidentifikasi unsur-unsur budaya daerah yang akan diperkenalkan, meliputi bahasa daerah, tarian tradisional, dan makanan khas. Materi tersebut kemudian disusun dalam bentuk presentasi visual yang memadukan teks, gambar, dan video agar informasi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Selanjutnya, tim menyiapkan media permainan ular tangga edukatif yang dilengkapi dengan spinner serta pertanyaan dan tantangan seputar

kebudayaan daerah. Permainan dirancang sebagai sarana penguatan materi setelah sesi penyampaian informasi. Sebanyak 24 siswa dibagi menjadi lima kelompok untuk mengikuti rangkaian kegiatan secara bersama-sama dengan pendampingan mahasiswa.

Dalam pelaksanaannya, beberapa hal yang diantisipasi meliputi perbedaan tingkat pemahaman siswa terhadap materi budaya, kemungkinan kurangnya keterlibatan sebagian peserta, serta keterbatasan waktu kegiatan. Untuk mengantisipasi hal tersebut, materi disampaikan menggunakan pendekatan visual dan bahasa yang sederhana, sementara mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, pendampingan, dan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi selama kegiatan berlangsung.

## B. Pelaksanaan

Program *Culture Snake Adventure* dilaksanakan pada 31 Juli 2026 di SDN Cipatujah, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat. Kegiatan ini merupakan salah satu program kerja mahasiswa dalam rangka Kuliah Kerja Nyata Internasional atau 3rd *International Student Community Engagement* (ISCE) BKS PTN Barat Tahun 2026. Kegiatan melibatkan 24 siswa sekolah dasar dengan mahasiswa sebagai pelaksana sekaligus fasilitator kegiatan. Program ini dilaksanakan sebagai upaya memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada siswa melalui media pembelajaran visual dan permainan edukatif.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian materi pengenalan budaya Indonesia menggunakan media presentasi visual. Materi disusun berdasarkan kekhasan budaya dari berbagai daerah dan mencakup tiga unsur utama, yaitu bahasa daerah, tarian tradisional, dan makanan khas daerah. Penyajian materi menggunakan kombinasi tulisan, gambar, dan video untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai setiap unsur budaya yang diperkenalkan. Salah satu contoh materi yang diberikan adalah pengenalan budaya Aceh yang mencakup ungkapan dalam bahasa daerah, tarian tradisional, serta makanan khas seperti Mie Aceh dan Kuah Pilek U. Materi dari daerah lain juga disajikan dengan format serupa, tetapi menggunakan informasi budaya yang relevan dengan daerah masing-masing.

Setelah penyampaian materi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan permainan edukatif *Culture Snake Adventure* menggunakan media ular tangga. Sebanyak 24 siswa dibagi menjadi lima kelompok dan mengikuti permainan secara bersamaan. Media permainan dilengkapi dengan alat pemutar (*spin*) yang digunakan untuk menentukan pertanyaan atau tantangan budaya yang harus dijawab oleh peserta. Pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan tiga materi utama yang sebelumnya telah disampaikan, yaitu bahasa daerah, tarian tradisional, dan makanan khas daerah.

Pada kategori bahasa daerah, siswa diminta mengenali atau menyebutkan ungkapan dalam bahasa daerah beserta maknanya. Pada kategori makanan tradisional, siswa diminta menyebutkan nama makanan khas dari daerah yang ditanyakan. Sementara itu, pada kategori tarian tradisional, siswa tidak hanya diminta menyebutkan nama tarian, tetapi juga diberikan kesempatan untuk memperagakan sebagian gerakan tarian tersebut. Mekanisme permainan mengatur bahwa peserta yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar tetap berada pada posisi kotak yang diperoleh, sedangkan peserta yang belum dapat menjawab dengan benar diminta kembali ke posisi sebelumnya.

Selama permainan berlangsung, mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, menyampaikan pertanyaan, serta mendampingi siswa dalam mengikuti aturan permainan. Pembagian peserta ke dalam lima kelompok memungkinkan permainan berlangsung secara bersamaan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam menjawab pertanyaan maupun berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Melalui kegiatan ini, materi yang sebelumnya diperkenalkan melalui presentasi visual kemudian diintegrasikan ke dalam aktivitas permainan sehingga siswa dapat mengenali kembali unsur-unsur budaya melalui pengalaman belajar secara langsung.

Dokumentasi pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pengambilan foto pada saat penyampaian materi dan pelaksanaan permainan. Foto-foto tersebut menjadi bukti kegiatan sekaligus menggambarkan penggunaan

media pembelajaran, proses interaksi mahasiswa dengan siswa, dan suasana pelaksanaan program *Culture Snake Adventure*.




Gambar 1 Foto bersama siswa dan anggota kelompok KKN Internasional



Gambar 2 Foto bersama guru SDN Cipatujah dan penyerahan media permainan edukatif Culture Snake Adventure




Gambar 3 Media permainan edukatif Culture Snake Adventure sebagai sarana pengenalan keberagaman budaya Indonesia kepada siswa

## C. Evaluasi

Evaluasi kegiatan *Culture Snake Adventure* dilakukan secara deskriptif berdasarkan proses pelaksanaan kegiatan dan keterlibatan siswa selama aktivitas pembelajaran berlangsung. Evaluasi difokuskan pada kesesuaian antara tahapan kegiatan yang direncanakan dengan pelaksanaan di lapangan, penggunaan media presentasi visual, serta pelaksanaan permainan ular tangga edukatif sebagai sarana pengenalan keberagaman budaya.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, penyampaian materi visual dan permainan edukatif menjadi dua komponen yang saling melengkapi. Materi presentasi memberikan pengenalan awal mengenai bahasa daerah, tarian tradisional, dan makanan khas daerah, sedangkan permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan serta memperagakan sebagian gerakan tarian. Penggunaan media permainan juga menghadirkan aktivitas pembelajaran yang melibatkan interaksi antarsiswa dan pendampingan langsung oleh mahasiswa.

Meskipun demikian, kegiatan ini belum menggunakan instrumen evaluasi terukur seperti *pretest* dan *posttest*. Oleh karena itu, capaian kegiatan belum dapat dinyatakan sebagai peningkatan pengetahuan siswa secara kuantitatif. Evaluasi lebih diarahkan pada deskripsi proses pelaksanaan, pemanfaatan media pembelajaran, dan bentuk partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Dokumentasi foto digunakan sebagai bukti pendukung untuk menggambarkan pelaksanaan setiap tahapan kegiatan. Dengan demikian, program *Culture Snake Adventure* menjadi salah satu alternatif kegiatan pengabdian di lingkungan sekolah dasar yang mengintegrasikan pengenalan keberagaman budaya dengan pembelajaran berbasis permainan edukatif.

## Kesimpulan

Program Culture Snake Adventure merupakan salah satu bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dalam rangkaian Kuliah Kerja Nyata International Student Community Engagement (ISCE) BKS PTN Barat 2026 di SDN Cipatujah, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat.

Kegiatan ini bertujuan memperkenalkan keberagaman budaya daerah kepada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran interaktif yang memadukan presentasi visual dan permainan edukatif ular tangga.

Pelaksanaan kegiatan melibatkan 24 siswa yang dibagi menjadi lima kelompok. Materi pembelajaran mencakup tiga unsur kebudayaan, yaitu bahasa daerah, tarian tradisional, dan makanan khas daerah, yang disampaikan melalui teks, gambar, dan video. Selanjutnya, pemahaman siswa diperkuat melalui permainan ular tangga edukatif yang dilengkapi spinner serta pertanyaan dan tantangan seputar kebudayaan daerah.

Kegiatan ini menghasilkan suatu bentuk pembelajaran budaya yang menggabungkan penyampaian informasi dengan aktivitas bermain secara partisipatif. Penggunaan media visual dan permainan edukatif menjadi alternatif pendekatan untuk memperkenalkan keberagaman budaya kepada siswa sekolah dasar dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual. Meskipun kegiatan ini belum menggunakan pengukuran pretest dan posttest, rangkaian pelaksanaannya menunjukkan bahwa media permainan dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan edukasi budaya. Dengan demikian, Culture Snake Adventure diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan ketertarikan siswa dalam mengenal dan menghargai keberagaman budaya Indonesia.

**Ucapan Terimakasih**

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Teuku Umar, khususnya Lembaga Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat, dan Penjaminan Mutu (LPPM), atas dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Internasional. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak SDN Cipatujah, khususnya kepala sekolah dan para guru, yang telah memberikan izin, dukungan, serta kesempatan untuk melaksanakan kegiatan *Culture Snake Adventure*. Apresiasi turut diberikan kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dan antusias selama kegiatan berlangsung, serta seluruh anggota kelompok KKN Internasional yang telah bekerja sama dalam merancang dan melaksanakan kegiatan ini hingga selesai.

**Daftar Pustaka**

Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Islam Yapita merupakan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, *1*, 77–89.

Ainiyah, S. T. W., & Rohma, E. A. (2025). Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik; Studi Kasus SDN Daleman I. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, *2*(1), 383–396. https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3361

Firdaus, A. N. F., Fathan, A. A. F., Febriyanti, M. F., Safina, R., Mulyana, S. M. P., & Yatri, I. Y. (2025). Membangun Toleransi Sejak Dini: Peran Strategis SD Sebagai Model Lembaga Budaya Multikultural. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(3), 501–513. https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.28133

Ilham, M. F., Hasanuddin, M. S. F., Syafriawan, M. A., Fadilah, N., Agus, K., Ramzy, H., Wahyuni, S., & Dani, N. A. (2026). Peningkatan Dukungan Pembelajaran dan Kesiapan Akademik Siswa melalui Program Mengajar di SDN 01 Bone Pute. *Zona: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(3), 341–349. https://doi.org/10.71153/zona.v3i3.600

Istiq'faroh, N., Kiettikunwong, N., Setiawan, R., & Muhimmah, H. A. (2024). Educational Games as Learning Media in the 21st Century for Elementary School Students: A Systematic Literature Review. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, *12*(1), 1. https://doi.org/10.21043/elementary.v12i1.22636

Minsih, M., Tanaya, N. W., Cahyaningtyas, A. L., Nurjanah, A. R., Helzi, H., Utami, R. D., & Fitriyya, M. (2024). Penguatan Pendidikan Multikultural sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman dan Apresiasi terhadap Keberagaman Budaya Indonesia di SB Permai Penang. *Buletin KKN Pendidikan*, 131–140. https://doi.org/10.23917/buletinkkndik.v6i2.8031

Nabela, E. F. Y., Murdiyah, S., & Mahanani, P. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi "Kirun Mission" Materi Keragaman Budaya Indonesia dengan Penguatan Karakter Jujur untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, *1*(6), 440–446. https://doi.org/10.17977/um065v1i62021p440-446

Nugraha, W. S., Habeahan, N. P., Andini, A., Bancin, L., Piliang, R. U., & Amalia, N. (2025). Bersatu dalam Keberagaman: Mengapa Persatuan Itu Penting bagi Bangsa. *EDUCAZIONE: Jurnal Multidisiplin*, *1*(2), 84–91. https://doi.org/10.37985/educazione.v1i2.12

Nurjanah, I., Mudopar, M., & Rahayu, I. (2023). Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Deiksis : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *9*(2), 98. https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.8230

Riyanti, A., & Novitasari, N. (2021). Pendidikan Multikultural Berbasis

Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, *3*(1), 29–35. https://doi.org/10.23887/jabi.v3i1.37780

Saputra, A., Sabrina, D. N., Wijayanti, I., & Setiyoko, D. T. (2025). Pentingnya Mengenalkan Keragaman Budaya Di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *11*(1), 116–125. https://doi.org/10.47662/pedagogi.v11i1.913

Sumardi Efendi, S. H. I., Ramli, M. A., Benni Erick, S. H. I., Dar Kasih, M. S., Fitria Akmal, S., Jamiati, K. N., MI, K., & Yuli Santri Isma, S. (2025). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Pena Cendekia Pustaka.

Syamsurijal. (2026). Studi Analisis Model Pembelajaran Game Based Learning dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Kajian Literatur. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, *5*(1), 473–481. https://doi.org/10.57250/ajpp.v5i1.2367

UNESCO. (2006). UNESCO guidelines on intercultural education. In *Education*.

Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , *2*(1), 68–73. https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728