



## Global Journal Education

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjee>

Volume 1, Nomor 3 Agustus 2024

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MONOPOLY OF SOUTH CELEBES* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MATERI KEANEKARAGAMAN SUKU BUDAYA KELAS IV UPT SPF SDN MANGKURA V

Citra Utami<sup>1</sup>, Wahira<sup>2</sup>, Zainab<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, [citra.utami5575@gmail.com](mailto:citra.utami5575@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Negeri Makassar /email: [wahira@unm.ac.id](mailto:wahira@unm.ac.id)

<sup>3</sup>UPT SPF SDN Mangkura V /email: [zainabspdii@guru.sd.belajar.id](mailto:zainabspdii@guru.sd.belajar.id)

Artikel info	Abstrak
Received: 05-01-2024	<i>Pengaruh Penggunaan Media Monopoly Of South Celebes Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keanekaragaman Suku Budaya kelas IV UPT SPF SDN Mangkura V</i> Jenis penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media <i>Monopoly Of South Celebes</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keanekaragaman Suku Budaya SDN Mangkura V. tahun ajaran 2023/2024. dalam penelitian ini adalah murid Kelas IV sebanyak 15 orang. Penelitian dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: terciptanya sumber belajar baru berbasis budaya Sulawesi Selatan dan meningkatnya aspek pengetahuan murid terkait keanekaragaman budaya Sulawesi Selatan. Pembelajaran dikatakan berhasil jika aspek di tersebut terpenuhi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data skor perolehan hasil belajar sebelum menggunakan media Monopoli dan setelah menggunakan media monopoli yang dikumpulkan dengan menggunakan tes Pretest-posttest. Hasil analisis statistic deskriptif yang telah dilakukan disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan <i>Monopoly Of South Celebes</i> terhadap pengetahuan kebudayaan murid kelas IV SDN Mangkura V Berdasarkan hasil nilai rata-rata (mean) menunjukkan bahwa hasil belajar murid sebelum diberikan perlakuan tergolong sangat rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar murid setelah diberikan perlakuan sebesar tergolong tinggi . Oleh karena t hitung > t tabel maka $H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima yang artinya media <i>Monopoly Of South Celebes</i> dapat berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keanekaragaman Suku Budaya SDN Mangkura V.
Revised: 10-01-2024	
Accepted: 2-8-2024	
Published, 5-8-2024	

### Keywords:

Media, Monopoly, Budaya Sulawesi Selatan, Hasil Belajar, IPS.

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



## PENDAHULUAN

Masyarakat terbentuk melalui sejarah yang panjang, perjalanan berliku, tapak demi tapak, *trial and error*. “Pada titik-titik tertentu terdapat peninggalan-peninggalan yang eksis atau terekam sampai sekarang yang kemudian menjadi warisan budaya” (Nahak, 2019 : 165) . Kebudayaan dan masyarakat adalah ibarat dua sisi mata uang, satu sama lain tidak dapat dipisahkan. Disamping itu, Indonesia sebagai Negara yang memiliki berbagai macam suku dan kebudayaan, dengan memiliki 34 provinsi tentunya mempunyai kebudayaan yang unik pada daerah masing-masing. salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki keberagaman suku, budaya, ras, agama, aturan dan adat istiadat adalah Provinsi Sulawesi Selatan. “Pada tahun 2018 jumlah penduduk Sulawesi Selatan sekitar 8.771.970 jiwa dan terdiri dari 4 (empat) kelompok etnik yaitu Bugis, Makassar, Toraja dan Mandar yang tersebar didalam 24 kabupaten/kota” (BPS, 2018). Adat istiadat di Sulawesi Selatan merupakan pedoman dalam pembangunan karakter dan budaya masyarakat yang dapat menciptakan keadilan, kepastian hukum dan kemanfaatan dilingkungan masyarakat.

Sulawesi Selatan memiliki sejarah yang cukup panjang. Selain memiliki sejarah yang cukup panjang, Sulawesi Selatan memiliki kesenian dan kebudayaan yang bermacam-macam. Bahkan kebudayaannya sudah terkenal ke berbagai Negara-negara lain di dunia. Mengenal kebudayaan provinsi Sulawesi Selatan berarti mengenal adat kebudayaan yang ada di seluruh daerah Sulawesi Selatan. “Dengan adanya kekeayaan Budaya tersebut maka tentu hal itu dapat menjadi daya tarik masyarakat untuk lebih mengenal Sulawesi Selatan dan mengabadikan serta melestarikan budaya yang diwariskan oleh leluhur” (Sari, 2020:25).

Beragam wujud warisan budaya lokal memberi kita kesempatan untuk mempelajari kearifan lokal dalam mengatasi masalah-masalah yang dihadapi di masa lalu. Masalahnya kearifan lokal tersebut seringkali diabaikan, dianggap tidak ada relevansinya dengan masa sekarang apalagi masa depan. Dampaknya adalah banyak warisan budaya yang lapuk dimakan usia, terlantar, terabaikan bahkan dilecehkan keberadaannya. Padahal banyak bangsa yang kurang kuat sejarahnya justru mencari-cari jatidirinya dari tinggalan sejarah dan warisan budayanya yang sedikit jumlahnya. Kita sendiri, bangsa Indonesia, yang kaya dengan warisan budaya justru mengabaikan aset yang tidak ternilai tersebut. Sungguh kondisi yang kontradiktif.

Nahak (2019:167) menarik kesimpulan sebagai berikut.

Melihat kenyataan bahwa Murid Indonesia saat ini lebih memilih kebudayaan asing yang mereka anggap lebih menarik ataupun lebih unik dan praktis. Kebudayaan lokal banyak yang luntur akibat dari kurangnya generasi penerus yang memiliki minat untuk belajar dan mewarisiannya. Budaya yang lebih tinggi dan aktif akan mempengaruhi budaya yang lebih rendah dan pasif melalui kontak budaya.

Teori ini sangat nampak dalam pergeseran nilai-nilai budaya kita yang condong ke Barat.

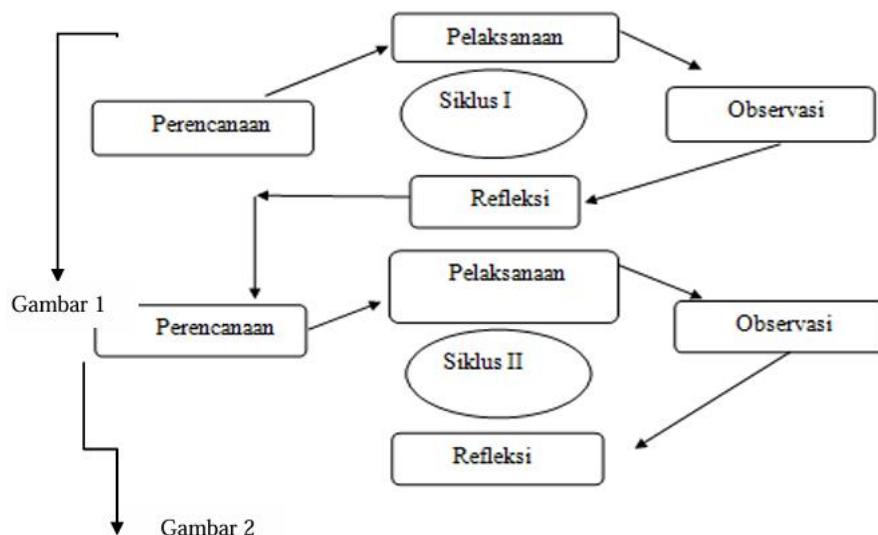
Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti pada Senin, 7 Maret 2022 dengan Murid sekolah dasar yang dilakukan di SDN Mangkura V, 90 % murid kini belum tahu banyak tentang budaya yang ada di Sulawesi selatan terkait rumah adat, bahasa daerah,ciri khas daerah, pakaian adat , lagu daerah, senjata, dan makanan daerah Sulawesi Selatan bahkan mereka tidak mengetahui budaya yang ada di daerahnya masing-masing. Materi keanekaragaman budaya hanya memuat pembelajaran umum terkait kebudayaan yang ada di Indonesia sedangkan mereka tidak mengenal sama sekali budaya yang ada di daerahnya sendiri. Selain itu minat Murid untuk mengenal budaya Sulawesi Selatan sangat rendah hal

tersebut di sebabkan karna kurangnya sumber edukasi tentang kebudayaan Sulawesi Selatan dan tidak adanya sumber edukasi yang menarik. Menurunnya minat murid tentang budaya di Sulawesi Selatan tidak dapat dipungkiri akan semakin terkikis kemudian akan terlupakan. Sikap ketidak ingintahuan inilah yang membutakan murid dari identitas budaya sendiri. Sehingga pengelolaan wawasan tradisional dan wawasan kebangsaan perlu dilakukan untuk menjawab permasalahan tersebut.

Undang-Undang Dasar 1945 menyatakan bahwa pendidikan di sekolah dasar merupakan upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertakwa cinta dan bangga terhadap bangsa, terampil, kreatif, berbudi pekerti yang santun serta dapat menyelesaikan masalah di lingkungannya. "Adat istiadat diperlukan di sekolah dasar karna dapat menjadi pondasi dasar pada pembangunan karakter dan akan labih mudah dilakukan ketika diterapkan pada murid SD" (khadijah, 2020:56). Oleh karena untuk menanamkan nilai-nilai budaya di jenjang sekolah dasar terkhusus Sulawesi Selatan penulis menawarkan inovasi baru berupa Permainan *Monopoly Of South Celebes* yang dapat dijadikan sebagai sumber edukasi mengenai kebudayaan yang ada di Sulawesi Selatan, permainan adalah cara bijaksana untuk menarik perhatian murid dalam mempelajari kebudayaan Sulawesi Selatan karna murid dapat belajar sambil bermain yang kemudian dijadikan sebagai strategi pengenalan budaya Sulawesi Selatan kepada Anak-anak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart. Model ini dipilih oleh peneliti dikarenakan langkah-langkahnya terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.



Gambar 1 Siklus Model Siklus Kemmis dan Mc. Taggart

Sumber: Muclish (2019:16)

Penelitian tindakan ini dilakukan di UPT SPF SD Negeri Mangkura V. Pada semester II Tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 30 peserta didik. Peserta didik terdiri dari 12 laki-laki dan 18 perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik non tes dan tes. Teknik pengumpulan data non tes dalam penelitian ini meliputi observasi, sedangkan teknik tes yaitu tes hasil belajar dalam bentuk tes formatif.

Peneliti menggunakan observasi langsung dengan tipe berstruktur (dengan menggunakan pedoman) untuk melihat secara nyata kondisi peserta didik saat melakukan pembelajaran peserta didik di kelas.

Tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis atau tes soal pilihan ganda (PG) sebanyak 20 butir tiap siklus yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar IPAS peserta didik

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Penerapan Media *Monopoly Of South Celebes***

Penerapan Media *Monopoly Of South Celebes* pada Murid Kelas IV ini meliputi :

1. Pengenalan *Monopoly Of South Celebes*, pada tahap ini peneliti menjelaskan lebih mendalam mengenai permainan *Monopoly* yang berbasis kebudayaan Sulawesi selatan dan menjelaskan pentingnya untuk mempelajari sekaligus melestarikan kebudayaan. Setelah itu memberikan soal terkait kebudayaan Sulawesi selatan kepada murid.
2. Bermain bersama, pada tahap ini Murid diajak berinteraksi melalui permainan dengan bermain bersama untuk memudahkan murid dalam memahami cara memainkan media monopoly. Hal ini dilakukan agar murid lebih mudah memahami aturan main sekaligus mempelajari kebudayaan yang ada pada monopoly tersebut.
3. Semangat belajar sambil bermain, pada tahap ini Murid dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang dan masing-masing kerlompok diberikan satu monopoly yang bisa di mainkan langsung saat pembelajaran berlangsung dan juga bisa dibawa pulang untuk dimainkan. Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran yang berlangsung secara berulang-ulang dapat lebih mudah diserap oleh murid sehingga pembelajaran terkait kebudayaan Sulawesi Selatan yang ada pada monopoly dapat lebih mudah di ingat.
4. Monitoring dan evaluasi, tahap ini peneliti memberikan kuis kepada murid kemudian peneliti memberikan tes pilihan ganda kepada murid yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan mereka setelah memainkan *Monopoly Of South Celebes* dan keberhasilan media tersebut.

### **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil obervasi dan kajian teori yang telah dilakukan makadata yang diperoleh sebagai berikut. Hasil observasi yang dilakukan selama pelaksanaan penelitian pada murid kelas IV SDN 162 Ara Kab.Bulukumba terdapat perubahan pada murid dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya

sedikit murid yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan digunakannya media pembelajaran murid mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah murid yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan banyaknya jumlah murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran. Ada juga beberapa murid mulai aktif dan percaya diri untuk maju menjelaskan kebudayaan Sulawesi Selatan. setelah memainkan Monopoly sehingga murid yang lain ikut termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid tidak lagi melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Monopoly Of South Celebes* berpengaruh pengetahuan murid mengenai budaya lokal melalui media *monopoly* ini.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah nilai *pretest* dan nilai *posttest* tentang sejauh mana pengetahuan murid mengenai kebudayaan Sulawesi selatan di SDN 162 Ara Kab. Nilai *pretest* menunjukkan nilai sebelum diberikan perlakuan dan nilai *posttest* menunjukkan nilai setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Monopoly Of South Celebes*.

Berdasarkan hasil *pretest*, ada 2 orang murid yang mendapatkan nilai 90, 1 orang murid mendapatkan nilai 75, 3 orang murid mendapatkan nilai 65,

1 orang murid mendapatkan nilai 55, 4 orang murid mendapatkan nilai 40, 3 orang murid mendapatkan nilai 35, 1 orang murid mendapatkan nilai 30, Nilai rata-rata hasil belajar murid yaitu sangat rendah 80%, rendah %, sedang 7%, tinggi 0% dan sangat tinggi berada pada persentase 13%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia sebelum menggunakan media *Monopoly Of South Celebes* tergolong rendah.

Selanjutnya, nilai hasil *posttest* dalam proses pembelajaran setelah penggunaan *Monopoly Of South Celebes*, ada 2 orang murid yang mendapatkan nilai 95, 3 orang Murid mendapatkan nilai 85, 3 orang murid mendapatkan nilai 80, 3 orang Murid mendapatkan nilai 75, 2 orang murid

mendapatkan nilai 70, 1 orang Murid mendapatkan nilai 65, dan 1 orang Murid mendapatkan nilai 60. Hasil belajar Murid setelah menggunakan media pembelajaran mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum menggunakan media *Monopoly Of South Celebes*. Selain itu persentasi kategori hasil belajar Murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 15%, tinggi 40%, sedang 34% dan rendah berada pada persentase 2%. Hal ini dikarenakan *Media Monopoly Of South Celebes* dapat melibatkan ketertarikan murid dengan cepat karena gambar yang dimilikinya memiliki banyak warna dan bermuansa anak-anak sehingga media monopoli menarik bagi murid, memiliki gambar yang besar, peraturannya yang memainkan emosi hingga lebih membangun interaksi.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,1. Dengan frekuensi (dk) sebesar  $15 - 1 = 14$ , pada taraf signifikansi 0,05% diperoleh  $t_{tabel} = 2.064$ . Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima yang berarti bahwa penggunaan media *Monopoly Of South Celebes* berpengaruh dalam meningkatkan

pengetahuan murid tentang kebudayaan Sulawesi selatan penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Efendi (2019:211) dengan penelitiannya yang berjudul “Implementasi Kearifan Budaya Lokal pada Masyarakat Adat Kampung Kutasebagai Sumber Pembelajaran IPS” yang juga berhasil mengimplementasikan kearifan budaya lokal melalui media monopoli. Faktor yang turut mempengaruhi meningkatnya pengetahuan Murid di tengah berkembangnya zaman yang serba digital, permainan monopoli justru lebih menarik perhatian murid karna pada dasarnya di masa sekarang murid akan membutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan disaat bersamaan untuk menumbuhkan minat belajar yang bisa di mainkan bersama oleh temannya.

Dalam hal ini, permainan Monopoli dapat masuk ke dalam proses pembelajaran sebagai sebuah media interaksi pembelajaran. Monopoli juga dipilih sebagai media pembelajaran dikarenakan terkenalnya dan kelarisan dari Monopoli ini sendiri, sehingga banyak murid yang mengetahui carabermainnya. Menjadikan sebuah permainan papan sebagai media pembelajaran tentunya akan dibutuhkan beberapa penyesuaian atau tambahan aturan, dimana ini merupakan salah satu sisi kuat dari board game, dimana tiap board game dapat digunakan “*Home rule*” atau peraturan tambahan yang dapat disesuaikan. Salah satu contoh adalah dengan menambahkan kartu ingin tahu pada petak – petak monopoli Dengan cara demikian maka seorang pengajar dapat membawakan sebuah materi kedalam permainan secara tidak langsung.

Tampilan dari Monopoli ini sendiri seperti menggunakan daerah – daerah di Sulawesi selatan dan gambar rumah adat untuk menjadikan Monopoli sebagai media pembelajaran yang menarik bagi Geografi. Menariknya media pembelajaran bagi murid maka, minat belajar dari murid juga akan muncul, dengan munculnya minat dari murid maka proses

pembelajaran akan lebih efektif dan efisien karena kreatifitas dan peranan aktif dari murid itu sendiri juga akan muncul.

Sebuah media pembelajaran dapat diambil dari mana saja salah satunya adalah dari permainan papan, dengan adanya modifikasi kreatif dari pengajar sebuah permainan dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang efektif bagi murid, Monopoli adalah salah satu contoh sebuah permainan yang banyak dikenal orang dan juga mudah untuk dimodifikasi dan juga menyenangkan untuk dimainkan. Dengan modifikasi yang kreatif pada Monopoli, maka pengajar dapat menjadikan murid tidak hanya menguasai kekayaan pada Monopoli tetapi juga menguasai ilmu di saat yang bersamaan hal inilah yang mempengaruhi monopoly Of Sout Celebes dan sejalan dengan penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh (khodijah, 2020) sehingga dapat sangat berpengaruh pada hasil belajar murid terkait keanekaragaman budaya Sulawesi Selatan pada mata pelajaran IPS

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *Monopoly Of South Celebes* terhadap Hasil Belajar IPS kebudayaan murid kelas IV SDN. 162 Ara Kab. Bulukumba. Berdasarkan hasil nilai rata-rata (mean) menunjukkan bahwa hasilbelajar murid sebelum diberikan perlakuan tergolong sangat

rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar murid setelah diberikan perlakuan sebesar tergolong tinggi . Oleh karena t hitung > t tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya media *Monopoly Of South Celebes* dapat berpengaruh terhadap Hasil Belajar pada Materi IPS Keanekaragaman Suku Budaya SDN Mangkura V

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraheni, N. S., Hidayah, N., & Shawmi, A. N. (2019). *Developing red-white monopoly games through integrative thematic learning in the primary school. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(1), 49-62
- Arikunto, S.2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta
- Badan Pusat Statistik. 2018 . Provinsi Sulawesi Selatan Dalam Angka 2018. <https://sulsel.bps.go.id>
- Efendi, A. (2019). Implementasi kearifan budaya lokal pada masyarakat adat kampung Kuta sebagai sumber pembelajaran IPS. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(2), 211-218.
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan IlmuKomputer*, 8(2), 807-812.
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1-7.
- Khodijah, S. (2020). *Penerapan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kreatifitas Murid Usia Dini Di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaka Pati Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Karmadi, A. D. (2021). Budaya lokal sebagai warisan budaya dan upaya pelestariannya. *Makalah disampaikan pada Dialog Budaya Daerah Jawa Tengah. Semarang: Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta dan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Tengah*.
- Kemendikbud, BP-PAUD dan Dikmas Sulawesi Selatan (2017) *Pembelajaran multikeaksaraan "monopoli aksara" bagi masyarakat desa*. Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Sulawesi Selatan, Makassar.
- Mushlih, A., & Munastiwi, E. (2019). Implementasi Manajemen Pembelajaran Inklusi Berbasis Budaya Lokal di Tk Laboratori Pedagogia UNY Yogyakarta. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 183-202.
- Nafsih, I. (2020). *Pengembangan Media Monopoli Berbasis Peta Indonesia Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Kelas IV UPT SD Negeri 263 Gresik* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).

- Nahak, H. M. I, 2019. Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*. 5 (1) : 165-175
- Nasrullah, R. (2018). *Komunikasi Antar Budaya: Di Era Budaya Siber*. Prenada Media.
- Nuruddin, S. (2018). *Islam Dalam Tradisi Masyarakat Lokal Di Sulawesi Selatan*. *MIMIKRI*,4(1), 50-67.
- Nofianti, A. (2018). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Murid. *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 2(2), 120-129
- Rahayu, N. (2020). Implementasi Strategi Marketing mix dalam pemasaran jasa pendidikan di TK Negeri 2 Yogyakarta. *QURROTI: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM MURID USIA DINI*, 2(1). 110-125
- SARI. R. R, 2020. *MUSEUM BUDAYA SULAWESI SELATAN*. Skripsi-S1 thesis, Makassar, UniVersitas Hasanuddin
- Sampurno, M. B. T., Kusumandyoko, T. C., & Islam, M. A. (2020). Budaya media sosial, edukasi masyarakat, dan pandemi COVID-19. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar'I*, 7(5), 529-542.
- Suryabrata, S. 2018. *Metodologi Penelitian*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada
- Suneki, S. (2020). Dampak globalisasi terhadap eksistensi budaya daerah. *CIVIS*, 2(1).60-70
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahamurid. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Zamzani, Z. (2018). Eksistensi IPS dalam pendidikan berbasis keragaman budaya. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 225-244.