

BAB I

PENDAHULUAN

Di bagian ini hendaknya diterangkan 10 hal pokok yaitu : (1) Latar Belakang Masalah,, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Manfaat Hasil Penelitian, (7) Spesifikasi Produk Yang Diharapkan, (8) Pentingnya Pengembangan, (9) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, dan (10) Definisi Istilah

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada Era digitalisasi masa kini, perkembangan suatu bangsa atau negara bisa ditinjau dari kualitas kemampuan manusia yang berkuantitas baik. Dalam perkembangan pengetahuan dan teknologi dapat mempengaruhi secara universal pada sistem pendidikan di Indonesia khususnya bagi generasi muda. Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman hayati. Maka dari itu, diharapkan mampu memanfaatkan teknologi yang berkembang semakin pesat disegala situasi demi kemajuan bangsa dan negara. Pendidikan ialah suatu usaha sadar yang diterapkan untuk meraih potensi, sikap dan nilai-nilai keterampilan demi memanusiation manusia. Proses pendidikan dapat dilalui mulai dengan aturan dan standar pendidikan nasional yang dimana sebagai patokan utama pengelolaan sekolah dan menyelenggarakannya. Masyarakat Indonesia seharusnya mendapatkan pendidikan yang layak dan bermutu searah dengan (Undang-Undang dasar 1945 Pasal 31 Ayat (1)).

Seiring masa berganti-ganti, pembelajaran di Indonesia masa ini sudah menggunakan Kurikulum Merdeka, pada Kurikulum Merdeka ini lebih menerapkan pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi yakni untuk mencari tahu dan memenuhi

karakter individual siswa belajar (persiapan belajar siswa, minat belajar, dan gaya belajar siswa) dengan memberikan ruang didalam kelas, khususnya agar dapat menyesuaikan proses pada setiap siswa dalam kegiatan pembelajaran nantinya (Herwina, 2021). Seorang guru harus bisa menerapkan pembelajaran berdiferensiasi ini, sebab jika sudah paham akan sistem pada kurikulum merdeka maka akan berpengaruh juga terhadap hasil peserta didik yang optimal. Tidak pisah juga dalam persoalan memajukan keberhasilan pendidikan atau pembelajaran sangat dibutuhkan salah satunya sarana-prasarana penunjang (Yantoro, *dkk* : 2022).

Disadari atau tidak, perubahan termasuk aspek yang senantiasa lurus dalam peradaban manusia, hal ini sebagai potret kesuksesan dalam Ilmu pengetahuan dan Teknologi. Kemajuan digitalisasi yang pesat sangat bermanfaat bagi sistem pendidikan salah satunya bagi seorang tenaga pendidik, karena Ilmu Pengetahuan akan selalu beriringan dan lebih mengefisiensi proses belajar-mengajar. Seperti yang diketahui, hingga didalam peralihan pembelajaran dibutuhkan penyatuan perkembangan teknologi dengan teori pembelajaran, sehingga peserta didik mendapatkan suasana pembelajaran yang berbeda yang diajarkan oleh gurunya, karena teori dan teknologi memiliki hubungan sebab-akibat yang dimana dari guru dan muridnya. Pendidikan atau belajar dapat kita tempuh dimana saja seperti: dirumah, disekolah ataupun dimasyarakat karena adanya kemajuan teknologi digitalisasi ini (Mokalu, *dkk* : 2022). Media pembelajaran dan guru sangat pasti saling berdampak pada hasil akhir siswa belajar. Dengan demikian, perlunya pembelajaran secara implisit karena sehubungan dengan teknologi digital dan juga tentu akan memandu siswa untuk menjadi lebih baik secara leluasa dalam karakter bersosial dilingkungan mikro hingga makro (Badriyah, *dkk* : 2023). Maka dari itu Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sangat dimanfaatkan untuk menopang kegiatan belajar salah satunya belajar didalam kelas, contohnya dengan media digital pembelajaran.

Menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar tentu diperlukan instrumen atau media yang saling berhubungan dengan materi (strategis). Dengan itu, lebih memberikan dinamika secara langsung kepada peserta didik dari keberadaan media tersebut. Pada dasarnya, media pembelajaran berasal dari bahasa latin yakni "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Pengantar atau perantara yakni penyampaian pesan, baik itu sikap, pengetahuan ataupun keterampilan peserta didik sehingga anak didik mampu memahami, menangkap dan memiliki pesan yang disampaikan dengan media (Hanannika & Sukartono, 2022). Jadi, dapat di jelaskan bahwa media atau instrumen ialah salah satu barang atau alat yang dapat dipakai untuk melakukan pendekatan dengan pemanfaatan teknologi agar dapat membantu dalam menyalurkan informasi oleh pengajar untuk pelajar didalam pendidikan. Sehingga peserta didik atau pelajar dapat menafsirkan dan atau memahami secara jelas pada saat belajar dikelas khususnya jenjang sekolah dasar yang pada tahap berpikir secara konkret. Media disebut sebagai penunjang dalam pemberian materi pada salah satunya yakni mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Sebagai penduduk atau bangsa yang baik ialah bisa menghadapi segala masalah didalam kehidupan khususnya dimasyarakat (Adawiyah, *dkk* : 2022). Jadi, pendidikan pancasila ialah suatu ilmu yang wajib dipelajari untuk menjalani kehidupan sosial atau kemasyarakatan dengan berpedoman pancasila, dengan artian silanya ada lima yang dijadikan icon aktivitas manusia sesama manusia dilingkungan khususnya Bali, Indonesia.

Beralaskan reaksi observasi dengan wawancara yang dilakukan pada 13 juni 2023 di Sekolah Dasar No. 2 Tumbak Bayuh, dengan Guru wali kelas IV bernama Ni Putu Sudiarti, S.Pd, didapati hingga sekolah sebelumnya memakai kurikulum 2013. Tetapi seperjalanan masa, tepat dalam tahun 2022 bersilih menggunakan kurikulum merdeka saat ini untuk anak kelas II, III dan IV. Semenjak pandemi atau wabah virus, sistem pembelajaran memang berubah menjadi daring dengan menggunakan *handphone* sebagai alat komunikasi dan

interaktif belajar, khususnya *Whatsapp Group* sebagai tempat atau wadah disajikannya materi, materi-materi tersebut juga diberikan berwujud tugas online dan beberapa video-video edukasi yang ditampilkan dari youtube sesuai dengan materi mata pelajaran pada saat itu. Lalu, sepejalan waktu virus covid-19 telah menyusut dan berkemungkinan besar sudah diterapkan pembelajaran luring/tatapmuka.

Pada saat luring guru lebih mengajarkan dengan metode ceramah dari tahap pemulihan pembelajaran daring ke tatap muka, juga terkadang guru menggunakan media selama daring sebagai alat perantara atau mengefisiensi aktivitas ajaran setelah wabah virus. “Guru menganggap penggunaan media yang ada sangat penting untuk menambah wawasan siswa, karena siswa akan lebih melihat secara konkret, apalagi guru juga jarang-jarang menyajikan materi menggunakan media yang instruksional seperti kombinasi gambar, audio visual dengan video pembelajaran.” Karena tuntutan seorang guru dan keterikatan guru untuk waktu serta kurangnya pengenalan inovasi-inovasi mengembangkan media pembelajaran, sampai-sampai guru hanya menggunakan sumber pembelajaran dari youtube dengan mengunduhnya. Sesuai observasi dengan wawancara dan pengamatan secara langsung, pemahaman anak didik masing-masing berbeda dengan karakter yang kurang, kedisiplinan maupun sikap saling memahami antar sesama teman dikelasnya. serta didapati guru hanya menerapkan strategi pembelajaran metode ceramah yang klasikal dan menggunakan sumber dari youtube saja.

Sekalipun guru menggunakan media *Powerpoint*, hal ini membuat siswa merasa kurang menarik saat penyampaian materi oleh gurunya. Persentase dari 23 jumlah siswa pada kelas IV, sebanyak 47% siswa dari jumlah keseluruhan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada materi keberagaman budaya. Keadaan ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa selama proses kegiatan pembelajaran karena akan berpengaruh terhadap tingkat pemahaman materi yang diajarkan oleh guru. Seperti yang

kita ketahui Pendidikan Pancasila banyak mempelajari teori-teori disiplin ilmu khususnya sosial budaya. Jadi, berkaitan dengan kebiasaan belajar seperti tersebut, maka kemungkinan besar siswa akan merasakan jenuh dan tidak konsentrasi dalam belajar ditambah kurangnya sikap dan perilaku peserta didik. Karena itu guru sangat diperlukan untuk mengembangkan media seperti Peta Digital yang kreatif dan inovatif, dimana hal itu sangat disetujui oleh guru agar siswa belajar lebih paham akan materi yang disampaikan. Seperti media dengan kombinasi Peta Digital yang di *move* kedalam *Powerpoint* dengan memanfaatkan *tools* sehingga bisa menambahkan animasi-animasi bergerak atau *zoom in* dan *zoom out* didalam *Powerpoint* tersebut dan tampilan medianya, audio, video dan gambaran yang dibuat seinovatif mungkin melalui *Powerpoint* digital. Sehingga menemui kecocokan jika di realisasikan pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD yang rasanya ditemui materi cara memahami antar perbedaan terhadap bermacam-macam keberagaman budaya indonesia khususnya di lingkungan sekitar. Tentunya saat ini diterapkan kurikulum merdeka belajar berdiferensiasi dengan tuntutan dan menginovasikan media baru dari guru yaitu Peta Digital *Powerpoint*.

Peta Digital ialah salah satu dari banyaknya media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Peta ini membolehkan berisi aspek audio, video serta gambar-gambar dan kemungkinan juga video dari youtube yang bisa diakses langsung (Jeffery, *dkk* : 2021). Jadi, peta digital dapat diartikan sesuatu media yang bisa menjelaskan secara menyeluruh melalui sebuah peta yang bergerak atau ngezoom dan bisa menjelajahi kebudayaan mana sesuai dari materi dan peserta didik saat belajar. Sehingga dengan memvisualisasikan teori-teori menjadi sebuah peta digital dan diterapkannya model *Inquiry Learning* dalam pembelajaran berdiferensiasi maka hal secara implisit dan dapat merangsang pikiran keingintahuan siswa serta memahami dan mencari tahu menurut individu dengan tahapan perumusan masalah, membabarkan dugaan, menyelidiki reaksi tentatif, kupasan fakta, dan memaut konklusi.

Bila dilihat dari hal itu, sangat penting dikembangkan sarana berwujud Peta Digital Berbasis *Inquiry* dalam pembelajaran Berdiferensiasi materi Keanekaragaman bagi siswa kelas IV Sekolah dasar Nomor. 2 Tumbak Bayuh, Badung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan penjabaran kerangka masalah, lalu sebagian permasalahan diidentifikasi menjadi selanjutnya.

- 1) Persentase dari 23 banyak siswa pada kelas IV, sebanyak 47% siswa dari jumlah keseluruhan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada materi keberagaman budaya
- 2) Pelaksanaan mengajar masih sistem klasikal dan sama yakni pengajaran memakai sistem wacana dan jarang-jarang memakai sarana inovatif maupun media instruksional dalam pembelajaran serta beberapa pemahaman peserta didik berbeda.
- 3) Kurangnya penekanan sikap maupun perilaku serta kemajuan terhadap era digital karena guru kurang mengembangkan media pembelajaran dengan inovatif maupun berdiferensiasi.
- 4) Menggunakan cara belajar dan media yang kurang inovatif dan kreatif, sampai-sampai siswa merasa tidak fokus dan bosan.
- 5) Minimnya interpretasi anak-anak berkenaan dengan sajian keberagaman budaya dalam materi Pendidikan Pancasila.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan penetapan kesulitan yang dijabarkan terdahulu, maka dapat diartikan perlunya keberadaan sarana peta digital *Powerpoint* berbasis *Inquiry* dalam pembelajaran berdiferensiasi materi keberagaman budaya pada siswa kelas IV SD No. 2 Tumbak Bayuh,

Badung. Berlandaskan hal tersebut, dapat diartikan limitasi kendala melalui pengacuan dengan pembuatan Peta Digital *Powerpoint* dengan basis *Inquiry* dalam pembelajaran Berdiferensiasi sajian Keragaman adat istiadat kelas IV SD No. 2 Tumbak Bayuh, Badung.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan pembatasan masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalahnya sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media Peta Digital *Powerpoint* berbasis *Inquiry* dalam pembelajaran berdiferensiasi materi keberagaman budaya pada siswa kelas IV SD No 2 Tumbak Bayuh Tahun Pelajaran 2023/2024?
- 2) Bagaimanakah kelayakan ditinjau dari rancang bangun, uji isi, desain instruksional, media, serta uji perorangan dan kelompok kecil media peta digital *Powerpoint* berbasis *Inquiry* dalam pembelajaran berdiferensiasi materi keberagaman budaya pada siswa kelas IV SD No 2 Tumbak Bayuh Tahun Pelajaran 2023/2024?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media peta digital *Powerpoint* berbasis *Inquiry* dalam pembelajaran berdiferensiasi materi menghargai keberagaman budaya pada siswa kelas IV SD No 2 Tumbak Bayuh Tahun Pelajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berlandaskan rumusan masalah yang dijabarkan diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media peta digital *Powerpoint* berbasis *Inquiry* dalam pembelajaran berdiferensiasi materi keberagaman budaya pada siswa kelas IV SD No 2 Tumbak Bayuh Tahun Pelajaran 2023/2024.

- 2) Untuk mengetahui kelayakan ditinjau dari rancang bangun, uji isi, desain instruksional, media serta uji perorangan dan kelompok kecil media peta digital *Powerpoint* berbasis *Inquiry* dalam pembelajaran berdiferensiasi materi keberagaman budaya pada siswa kelas IV SD No 2 Tumbakbayuh Tahun Pelajaran 2023/2024.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media peta digital *Powerpoint* berbasis *Inquiry* dalam pembelajaran berdiferensiasi materi keberagaman budaya pada siswa kelas IV SD No 2 Tumbak Bayuh Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Mengenai manfaat dari pengembangan media Peta Digital berbasis *Inquiry Learning* ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Tujuan teoritisnya adalah memberikan sumbangan pemikiran untuk kemajuan pengetahuan berkaitan dengan Peta Digital dalam bentuk *Powerpoint* termasuk juga pembelajaran Inkuiri dan pembelajaran berdiferensiasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

Menurut kepraktisan hasil penelitian ini sangat diinginkan memberi manfaat bagi kepala sekolah, Guru, dan khususnya siswa serta pengembang yang lainnya.

1) Bagi Siswa

Produk penelitian ini bisa bermanfaat bagi siswa untuk mengetahui materi memahami keberagaman budaya di lingkungan sekitar mata pelajaran pendidikan pancasila dengan bantuan media peta digital *powerpoint* berbasis *inquiry learning* tentu merangsang pikiran kritis siswa dengan keingintahuan mereka menurut

individu tersendiri, dan membangun situasi kondisi belajar berdiferensiasi dengan tanya-jawab dari semangat belajar siswa.

2) Bagi Guru

Tentu pengembangan media peta digital berbasis *inquiry learning* ini mempunyai tujuan yang positif untuk guru, yakni untuk meningkatkan kesanggupan serta pemahaman belajar inovasi baru bagi guru didalam melakukan pengembangan media, dan sebagai alat pendukung untuk memberikan materi dengan keinovatifan baru arti dari menunjang kegiatan pembelajaran dikelas.

3) Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, tentu produk penelitian ini bisa bermanfaat untuk menunjang dalam meningkatkan pengajaran di sekolah dengan memberitahukan kepada kepala sekolah yang dijadikan keabsahan didalam mengambil regulasi kepada guru di sekolah dasar, kemudian para guru atau tenaga pendidik bisa lebih mengembangkan media inovatif dan variatif serta bisa menyesuaikan karakteristik siswa arti dari meningkatkan mutu pendidikan di SD No. 2 Tumbak Bayuh dalam kurikulum merdeka.

4) Guna Pengembang lainnya

Produk impak riset ini tentu mampit meningkatkan kepercayaan diri pengembang lainnya yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan pengembangan media atau produk yang inovatif, variatif dengan kreatif dimasa depannya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Didalam penelitian pengembangan ini, bentuk produk yang dihasilkan ialah peta digital *Powerpoint* berbasis *Inquiry Learning* materi mengenal dan memahami keberagaman

budaya lingkungan sekitar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Mengenai spesifikasi produk pengembangan peta digital ini sebagai berikut.

- 1) Peta digital ini diharapkan bisa dipakai dikelas tinggi yaitu kelas V dan kelas VI, dengan mengubah materi didalamnya tetapi keinovatifannya tidak berubah.
- 2) Produk ini berbentuk peta Indonesia tetapi lebih khusus ke pulau Bali didalam *Powerpoint* materi keberagaman budaya mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD.
- 3) Peta digital ini menggabungkan video, audio, visual, dan ditambah gambaran sesuai materi didalamnya yaitu Pendidikan Pancasila.
- 4) Durasi penayangan peta powerpoint ini \pm 15 menit karena berisi video didalamnya. Disesuaikan lagi dengan, jika ada siswa yang bertanya pada saat penayangan media.
- 5) Media ini ditayangkan dengan bantuan Proyektor dan *LCD* yang ada disekolah.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik ditingkat sekolah dasar mesti diberikan variasi dalam pembelajaran, dan pendidik sewajibnya memberikan fasilitas dengan berbagai cara yang inovatif. Dikembangkannya media belajar berdiferensiasi dengan desain peta yang dibuat dalam *powerpoint* dan berbasis *inquiry learning* ini, diharap mampu untuk memfasilitasi proses siswa pada saat pembelajaran berlangsung dengan memberikan siswa motivasi, efesiensi, dan pemahaman mendalam sehingga menanamkan wawasan yang bermakna didalam kelas khususnya dapat menangkap materi keragaman budaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dikembangkannya penelitian dalam bentuk peta digital ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1) Pada umumnya belajar materi Pendidikan Pancasila menggunakan atlas atau peta non digital, tentu adanya Peta Digital *Powerpoint* berbasis *Inquiry Learning* materi Keragaman Budaya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan pembelajaran berdiferensiasi ini, tentu berdampak pada siswa dengan keingintahuan siswa sekaligus membangkitkan minat, bakat dan kewarganegaraannya serta berdiskusi didalam kelas mengenai perbedaan pemahaman dan budaya mereka (heterogen). Peta digital ini selaras dengan arti atau materi yang diberikan menggunakan basis pembelajaran *Inquiry*, diharapkan bisa membangkitkan pikiran kritis siswa kelas IV untuk memahami konsep serta bisa menemukan dengan cara individu masing-masing melalui pembelajaran berdiferensiasi.

2) Peta Digital *Powerpoint* berbasis *Inquiry Learning* materi keberagaman budaya mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini tentu dapat membantu guru didalam menyajikan materi dengan keinovatifannya, serta dapat meminimalisir kebosanan ataupun kejenuhan siswanya pada saat pembelajaran berlangsung dikarenakan menggunakan keunikan peta yang dapat menarik kefokusian siswa dalam penyampaian materi oleh guru yang disesuaikan dengan tuntutan pembelajaran.

Keterbatasan juga dimiliki dalam penelitian pengembangan media ini sebagai berikut.

1) Media dibuat dengan pengembangan ini berlandaskan karakteristik siswa dalam memahami dan berperilaku dengan pembelajaran berdiferensiasi materi keragaman budaya. Sehingga peta ini dirancang untuk kelas yang memiliki karakteristik sebagian besar berbeda-beda dalam artian memahami materi bahwa indonesia memiliki banyak ragam dan tradisi budaya. Jadi, media digital ini lebih tepatnya dapat digunakan dikelas IV mata pelajaran Pendidikan Pancasila unit 3 kegiatan 1.

- 2) Pengembangan media peta digital ini tidak dapat menampung materi terlalu luas serta hanya dapat dibantu menggunakan alat dan perlengkapan seperti, *LCD*, proyektor, laptop dan *handphone* sebagai sarana pendukung dalam penayangannya.

1.10 Definisi Istilah

Demi menjauhi kesalahpahaman terhadap sebutan kata-kata kunci yang dipergunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan pembatasan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan ialah suatu proses kegiatan merancang sebuah produk yang sudah ada atau mengembangkan produk yang belum ada. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (a) Analisis, (b) Desain, (c) Pengembangan, (d) Implementasi, (e) Evaluasi dengan menggunakan satu model agar terciptanya dan atau diuji cobakan keefektifannya untuk menunjang atau sebagai alat bantu yang bermanfaat dalam konteks sebagai media pembelajaran didalam kelas.
- 2) Peta digital *Powerpoint* ialah sebuah visualisasi, gambaran yang dibuat menggunakan kombinasi peta kedalam perangkat lunak *Powerpoint* yang dimana dalam hal ini dibuat sebagai alat atau media untuk membantu seorang guru menyajikan materi-materi kepada siswanya serta bisa menarik perhatian siswa dari segi keinovatifannya, sehingga menambah semangat dan motivasi siswa pada saat pembelajaran.
- 3) *Inquiry learning* ialah konsepsi terstruktur belajar yang dalam pelaksanaannya siswa berkesempatan bebas untuk mencari tahu mengenai materi maupun memahaminya secara individu kemudian siswa tersendiri mampu menambah daya pikir kritis dengan tahapan-tahapan orientasi atau merumuskan masalah, mengembangkan hipotesis, menguji jawaban tentatif, menganalisis data, dan membuat kesimpulan.
- 4) Pembelajaran berdiferensiasi ialah suatu materi pembelajaran secara efektif kepada setiap siswa, strategi dan metode pengajaran yang fleksibel digunakan. Dalam

pendekatan ini, diakui bahwa setiap siswa memiliki perbedaan dalam kecepatan belajar, latar belakang, gaya belajar, dan minat. Sebagai hasilnya, guru perlu menyesuaikan proses pengajaran, bahan pembelajaran, penilaian, dan dukungan yang diberikan kepada siswa agar mereka dapat mencapai hasil yang optimal. Dengan mengadopsi strategi ini, guru mampu menyampaikan suatu hal yang unik setiap siswa tanpa melanggar prinsip-prinsip integritas akademik.

- 5) Pendidikan Pancasila ialah suatu ilmu yang wajib dipelajari untuk menjalani kehidupan sosial atau kemasyarakatan dengan berpedoman pancasila, dengan artian silanya ada lima yang dijadikan ikon aktivitas manusia sesama manusia dilingkungan khususnya Bali, Indonesia.
- 6) Keragaman Budaya ialah kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia terkhusus daerah Bali, dikenal memiliki tradisi dan budaya yang bermacam-macam di beberapa desa di Bali. Seperti rumah di Bali, budaya rumah berisikan khas ukiran, tradisi ngaben di Desa Trunyan, tradisi mekotek, perang tipat gandu dan lain sebagainya yang merupakan kepercayaan umat Hindu dan serpihan bangsa yang besar yaitu Indonesia yang seharusnya dipahami oleh peserta didik dan berperilaku sopan santun sesama umat beragama yang dikelilingi, dalam keberagaman budaya dilingkungan sekitar peserta didik.

Jadi, dapat dirangkum dalam proses pembelajaran tentunya harus ada variasi dalam mengajar, mengembangkan media peta digital *PowerPoint* berbasis *Inquiry* dalam pembelajaran berdiferensiasi materi Pendidikan Pancasila dapat dijadikan perantara dengan mengkombinasikan strategi belajar berdiferensiasi dan pembelajaran terstruktur inkuiri materi menghargai keberagaman budaya dalam bentuk menanamkan pemahaman antar sesama dengan karakter yang disiplin.