

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

Ni Kadek Meri Adriani*

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia mervadriani11@gmail.com

Komang Surya Adnyana

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia suryakomank16@gmail.com

Gusti Ngurah Arya Yudaparmita

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia aryayuda562@gmail.com

Abstract: *This study was motivated by students' limited understanding of IPAS material, their lack of enthusiasm and participation in learning, and the suboptimal use of technology-based learning media. The results of observations and interviews indicate that learning still tends to be teacher-centered, causing students to easily become bored and less actively engaged in the learning process. The purpose of this study is to develop interactive learning media based on local wisdom for the IPAS subject in fourth-grade elementary school and to test its validity and practicality. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which comprises the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of eleven fourth-grade students at Pemuteran 1 Public Elementary School, three media experts, three content experts, three language experts, and two classroom teachers. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of the study indicate that the interactive learning media based on local wisdom that was developed meets the criteria for validity and practicality for use in learning. Based on expert validation, the validity scores were 0.92 (very high) from the language experts, 0.88 (very high) from the content experts, and 0.93 (very high) from the media experts. The results of the practicality test showed that 91% of teachers and 98% of students rated the material as "very practical." Interactive learning media based on local wisdom can be used as a teaching tool in the fourth-grade IPAS curriculum in elementary school to support more engaging, interactive, and contextual learning, as well as to introduce the values of local wisdom to students. The implications of this study indicate that the developed media can serve as an alternative for teachers in creating more innovative and student-centered learning, increasing student motivation and engagement in the learning process, while also supporting the preservation of local wisdom values through IPAS instruction in elementary schools.*

Keywords: *Interactive Learning Media, Local Wisdom, Ipas, Elementary School*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS, kurangnya antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang belum optimal. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar serta menguji tingkat validitas dan kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas sebelas peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Pemuteran, tiga ahli media, tiga ahli materi, tiga ahli bahasa, dan dua guru kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan validasi ahli, diperoleh hasil validitas dari ahli bahasa sebesar 0,92 dengan kategori sangat tinggi, ahli materi sebesar 0,88 dengan kategori sangat tinggi, dan ahli media sebesar 0,93 dengan kategori sangat tinggi. Hasil uji coba kepraktisan memperoleh persentase sebesar 91% dari guru dan 98% dari peserta didik dengan kategori sangat praktis. Media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik,

interaktif, dan kontekstual serta memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal kepada peserta didik. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik, meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sekaligus mendukung pelestarian nilai-nilai kearifan lokal melalui pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Kearifan Lokal, IPAS, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pembelajaran sebagai inti dari pelaksanaan pendidikan memiliki peran penting dalam mewujudkan tujuan tersebut. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara pendidik, siswa, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan tertentu (Rusman, 2017). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah dasar. IPAS memperkuat kompetensi dasar yang dibutuhkan siswa melalui pengenalan konsep-konsep tentang lingkungan alam, makhluk hidup, manusia, dan masyarakat Rahmawati et al. (2023).

Kemajuan teknologi memberikan dampak yang sangat besar terhadap efektivitas pembelajaran di abad ke-21. Transformasi digital dalam era Industri 4.0, sebagaimana dijelaskan Alami (2020), menjadikan pemanfaatan teknologi sebagai kebutuhan yang tidak dapat dihindari dalam dunia pendidikan. Kehadiran teknologi digital membuka peluang bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif, termasuk penggunaan media digital yang mampu mendukung ketercapaian kompetensi pada mata pelajaran IPAS. Rijal (2020) juga menegaskan bahwa perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong lahirnya berbagai inovasi pembelajaran yang menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, peserta didik memerlukan media yang mampu menyajikan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan untuk membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian teks, gambar, animasi, video, dan aktivitas interaktif dalam satu kesatuan pembelajaran. Selain meningkatkan keterlibatan peserta didik, media yang dikembangkan juga perlu mampu mengaitkan materi dengan lingkungan dan budaya sekitar agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual serta bermakna.

Pemanfaatan media digital dalam pendidikan menjadi kebutuhan penting karena dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan minat belajar peserta didik (Handayani et al., 2023). Namun, implementasinya masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan perangkat dan akses internet (Sinambela et al., 2024), penggunaan perangkat digital yang lebih sering dimanfaatkan sebagai sarana hiburan daripada belajar (Muttaqin, 2023), serta keterbatasan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Goal & Simanjuntak, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang tidak hanya

memanfaatkan teknologi, tetapi juga mudah digunakan oleh guru, sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta mampu mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal agar pembelajaran IPAS menjadi lebih efektif, kontekstual, dan bermakna.

Hal ini didukung dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 1 Pemuetran dengan wali kelas IV, ditemukan sejumlah permasalahan dalam pembelajaran IPAS. Guru mengungkapkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena penyajian pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Siswa tampak kurang antusias, cepat merasa bosan, serta menunjukkan partisipasi yang rendah selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar juga belum berlangsung secara interaktif karena penggunaan media digital belum optimal akibat keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi. Situasi ini menyebabkan pembelajaran IPAS belum sepenuhnya mendukung kebutuhan siswa untuk belajar secara aktif, visual, dan kontekstual. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya solusi berupa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal yang mampu memberikan pengalaman belajar lebih menarik, menambah motivasi, serta menghadirkan materi secara dekat dengan kehidupan siswa sehingga pemahaman konsep IPAS dapat meningkat secara lebih efektif.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar dilakukan sebagai upaya mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran, terutama terkait rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPAS yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Permasalahan tersebut menuntut hadirnya media digital yang mudah diakses, praktis digunakan, dan mampu menarik perhatian siswa, sehingga media interaktif berbasis kearifan lokal dipilih sebagai solusi yang tepat. Fitur interaktif seperti animasi, tombol navigasi, ilustrasi visual, serta integrasi video maupun audio pendukung menjadikan media ini mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Muatan unsur kearifan lokal memberikan nilai tambah karena selain menyampaikan pengetahuan akademik, media ini menanamkan nilai budaya dan karakter positif, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, bermakna, dan menyenangkan. Keunggulan-keunggulan tersebut menjadikan media interaktif berbasis kearifan lokal relevan untuk dikembangkan dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

Media pembelajaran interaktif menyediakan berbagai template visual, ilustrasi, animasi, dan fitur pendukung yang membantu guru menyusun materi secara menarik dan terstruktur. Menurut Pratiwi (2021), media presentasi digital berbasis visual membuat materi lebih sistematis dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran interaktif memadukan teks, gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif yang menjadikan proses pembelajaran lebih jelas, menarik, dan menyenangkan (Suryani, 2022). Navigasi yang mudah serta penyajian materi yang interaktif juga mendorong peserta didik untuk belajar lebih aktif dan mandiri. Wibowo & Ananda (2023) menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan

peserta didik dalam pembelajaran. Karakteristik tersebut menjadikan media pembelajaran interaktif relevan untuk diterapkan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, hasil kajian literatur menunjukkan masih terdapat beberapa kesenjangan penelitian (research gap). Secara teoretis, sebagian besar penelitian hanya berfokus pada pemanfaatan teknologi sebagai sarana penyampaian materi, sedangkan integrasi nilai-nilai kearifan lokal ke dalam media pembelajaran masih belum banyak dikaji sebagai pendekatan untuk membangun pembelajaran yang kontekstual. Secara empiris, penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPAS di sekolah dasar yang mengintegrasikan kearifan lokal masih terbatas, khususnya yang menguji kualitas media melalui aspek validitas dan kepraktisan. Dari sisi konten, media yang telah dikembangkan umumnya lebih menekankan penyampaian konsep IPAS tanpa mengaitkannya dengan lingkungan sosial dan budaya peserta didik. Kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal yang tidak hanya menarik secara visual dan mudah digunakan, tetapi juga mampu menghubungkan materi IPAS dengan konteks kehidupan nyata peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Atas dasar hal tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar”. Media ini dikembangkan agar siswa lebih mudah memahami materi IPAS melalui tampilan visual yang menarik, interaktif, dan dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Penggunaan unsur kearifan lokal diharapkan dapat membantu siswa mengenal budaya daerahnya sekaligus mengaitkannya dengan konsep-konsep IPAS, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan kontekstual bagi siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Tahap Analysis dilakukan melalui analisis literatur, analisis kebutuhan pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, serta perumusan tujuan pembelajaran. Data pada tahap ini diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Pemuteran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, pemanfaatan media berbasis teknologi belum optimal, dan peserta didik memerlukan media yang lebih interaktif serta kontekstual dengan lingkungan budaya setempat.

Tahap Design meliputi penyusunan kisi-kisi instrumen penelitian, perancangan tampilan dan struktur media, penyusunan materi, storyboard, alur

navigasi, serta penyusunan instrumen penilaian. Pengembangan media memanfaatkan aplikasi Canva untuk desain antarmuka, Wordwall dan Educaplay untuk permainan edukatif, YouTube untuk penyajian video pembelajaran, Google Form sebagai evaluasi pembelajaran, serta Padlet sebagai media refleksi peserta didik. Media dirancang memuat menu petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, materi, video pembelajaran, permainan edukatif, evaluasi, refleksi, dan profil pengembang. Tahap Development dilakukan dengan mengembangkan media sesuai rancangan yang telah disusun, kemudian dilanjutkan dengan uji kelayakan (validasi ahli). Uji kelayakan bertujuan mengetahui tingkat kesesuaian media sebelum diimplementasikan kepada pengguna. Validasi dilakukan oleh tiga ahli media, tiga ahli materi, dan tiga ahli bahasa menggunakan lembar validasi berbentuk angket skala Likert lima tingkat. Aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi tampilan visual, desain antarmuka, navigasi, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan kualitas teknis media. Ahli materi menilai kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep, kedalaman materi, sistematika penyajian, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Ahli bahasa menilai penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, keterbacaan, kejelasan informasi, efektivitas kalimat, serta kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik. Hasil penilaian para ahli dianalisis menggunakan indeks validitas Aiken's V untuk menentukan tingkat validitas media. Produk dinyatakan layak apabila memperoleh kategori valid atau sangat valid, kemudian direvisi berdasarkan saran dan masukan para validator sebelum dilakukan uji coba kepada pengguna.

Tahap Implementation dilakukan melalui uji kepraktisan pada kelompok kecil yang melibatkan dua guru kelas IV dan sebelas peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Pemuteran. Uji kepraktisan bertujuan mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, kemudahan memahami materi, kejelasan petunjuk, interaktivitas media, serta manfaat media dalam mendukung proses pembelajaran. Guru dan peserta didik mengisi angket kepraktisan menggunakan skala Likert lima tingkat setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Hasil angket dihitung dalam bentuk persentase dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria kepraktisan. Tahap Evaluation dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan. Evaluasi dilakukan melalui revisi media berdasarkan masukan dari dosen pembimbing, validator, guru, dan peserta didik sehingga diperoleh produk yang semakin sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta memenuhi aspek isi, tampilan, bahasa, dan kemudahan penggunaan.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta angket kepraktisan guru dan peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas tiga ahli media, tiga ahli materi, tiga ahli bahasa, dua guru kelas, dan sebelas peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Pemuteran. Data hasil validasi dianalisis menggunakan indeks validitas Aiken's V untuk menentukan tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian para ahli. Sementara itu, data hasil uji kepraktisan dianalisis

menggunakan persentase skor dengan kategori sangat praktis, praktis, cukup praktis, kurang praktis, dan tidak praktis.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang memberikan tahapan sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi produk. Keberhasilan pengembangan media ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh (Mayer, 2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, serta aktivitas interaktif. Pengintegrasian berbagai unsur multimedia dalam media yang dikembangkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, memudahkan peserta didik memahami konsep, serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Hasil validasi ahli media memperoleh nilai Aiken's V sebesar 0,93 dengan kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, navigasi, kemudahan penggunaan, dan kualitas penyajian informasi. Tampilan visual yang menarik, tata letak yang sistematis, serta navigasi yang mudah dipahami menjadi faktor yang mendukung tingginya tingkat validitas media. Temuan ini didukung oleh teori Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan aspek visual, keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian tujuan pembelajaran akan meningkatkan kualitas proses belajar. Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Maivi & Erita (2023) yang melaporkan bahwa media pembelajaran IPAS berbasis digital memperoleh kategori sangat valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media digital yang memperhatikan karakteristik peserta didik sekolah dasar mampu menghasilkan media yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai Aiken's V sebesar 0,88 dengan kategori sangat tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), karakteristik peserta didik, serta memuat unsur kearifan lokal yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Integrasi kearifan lokal menjadikan materi lebih kontekstual sehingga peserta didik lebih mudah menghubungkan konsep IPAS dengan lingkungan sekitar mereka. Kondisi tersebut sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pengintegrasian budaya lokal dalam media juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, serta menumbuhkan sikap menghargai budaya daerah sejak usia sekolah dasar.

Validasi ahli bahasa memperoleh nilai Aiken's V sebesar 0,92 dengan kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan telah memenuhi aspek kebahasaan, yaitu komunikatif, sederhana, mudah dipahami, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik sekolah dasar. Penggunaan bahasa yang jelas membantu peserta didik memahami informasi tanpa mengalami kesulitan dalam menafsirkan isi materi. Menurut (Arsyad, 2017), penggunaan bahasa yang efektif merupakan salah satu komponen penting dalam media pembelajaran karena memengaruhi keberhasilan penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Oleh karena itu, kualitas bahasa yang baik turut mendukung kelayakan media yang dikembangkan.

Kepraktisan media juga memperoleh hasil yang sangat baik. Hasil uji kepraktisan oleh guru memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai media mudah dioperasikan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu menyampaikan materi secara lebih efektif. Keberadaan video pembelajaran, permainan edukatif, evaluasi, dan refleksi dalam satu media mempermudah guru melaksanakan pembelajaran yang lebih interaktif tanpa harus menggunakan berbagai aplikasi secara terpisah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga mudah diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Sementara itu, hasil uji kepraktisan peserta didik memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat praktis. Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa peserta didik merasa media mudah digunakan, menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Hal tersebut sesuai dengan teori pembelajaran multimedia (Mayer, 2009) yang menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui berbagai unsur multimedia dapat meningkatkan perhatian, mengurangi beban kognitif, dan membantu peserta didik membangun pemahaman secara lebih efektif. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Mawarni, Yulianti, & Sulistyowati (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran karena menyajikan materi secara visual, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh penyajian materi yang sistematis, penggunaan berbagai unsur multimedia, tampilan visual yang menarik, navigasi yang mudah digunakan, serta integrasi nilai-nilai kearifan lokal yang menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Temuan penelitian ini mendukung teori pembelajaran multimedia dan teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran apabila dirancang sesuai karakteristik peserta didik.

Kontribusi penelitian ini terhadap pengembangan ilmu pengetahuan terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan materi

IPAS dengan nilai-nilai kearifan lokal dalam satu platform digital yang mudah diakses. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa pengintegrasian kearifan lokal ke dalam media pembelajaran interaktif tidak hanya menghasilkan media yang valid dan praktis, tetapi juga mampu mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual, bermakna, serta memperkuat pelestarian budaya lokal di lingkungan sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran maupun jenjang pendidikan lainnya sehingga dapat memperkaya kajian dalam bidang teknologi pendidikan dan pendidikan dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar menggunakan model ADDIE. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor validitas ahli media sebesar 0,93, validitas ahli materi sebesar 0,88, dan validitas ahli bahasa sebesar 0,92 yang seluruhnya berada pada kategori validitas sangat tinggi. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 91% dari guru/praktisi dan 98% dari peserta didik dengan kategori sangat praktis. Media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal dinyatakan valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Selain membantu peserta didik memahami materi pembelajaran, media yang dikembangkan juga berkontribusi dalam mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai kearifan lokal melalui pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

REFERENSI

- Alami, Y. (2020). Media Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (JPAI)*, , 45–56.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Goal, C. A. L., & Simanjuntak, S. (2023). Analisis Kesulitan Guru Menerapkan Teknologi dalam Proses Pembelajaran di SD Negeri 08 Bilah Hilir Labuhan Batu T.A 2022/2023. *Journal on Education*, 06, 2441–2448.
- Handayani, F. L., Putri, D. A., Fahrulnisa, S. A., Rizqi, S. A., Munbaitis, T. B., Julyani, T. N., & Sukmawati, W. (2023). Analisis Penggunaan Teknologi pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 7. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.105>
- Maivi, C., & Erita, Y. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPAS menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di kelas IV sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 1188–1198.
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif Canva pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>

- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Muttaqiin, A. (2023). Pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) pada Pembelajaran IPA untuk Melatih Keterampilan Abad 21. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(1), 34–45.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v13i1.819>
- Pratiwi, D. (2021). *Penggunaan Media Presentasi Interaktif dalam Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>
- Rijal, A. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Jurnal Pendidikan, Sosial & Budaya*, 6(1), 81. <https://doi.org/10.32884/ideas.v6i1.238>
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta.). Bandung: Alfabeta.
- Sinambela, S. M., Joy Novi Yanti Lumbantobing, Mima Defliyanti Saragih, Al Firman Mangunsong, Chairun Nisa, Johan Pardamean Simanjuntak, & Jamaludin Jamaludin. (2024). Kesenjangan Digital dalam Dunia Pendidikan Masa Kini dan Masa yang Akan Datang. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 15–24. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3003>
- Suryani, L. (2022). *Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, A., & Ananda, R. (2023). *Inovasi Media Interaktif dalam Pembelajaran Abad ke-21*. Yogyakarta: Deepublish.