

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Media Interaktif

a. Pengertian Media Interaktif

Istilah media pembelajaran berasal dari dua kata, yaitu media sebagai kata pertama berasal dari kata medium dan bermakna perantara, atau segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya. Pembelajaran sebagai kata kedua berarti peristiwa yang terencana dan berorientasi untuk mencapai hasil belajar. Istilah pembelajaran juga sering diartikan dengan kegiatan belajar dan mengajar. Dari pengertian di atas dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah suatu benda atau peristiwa yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Misalnya, benda-benda dan peralatan yang ada di sekitar kelas dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Demikian pula dengan peristiwa siang dan malam, kehidupan ikan di dalam air, dan proses terjadinya hujan dapat. (Batubara, dkk. 2023)

(Ali, dkk. 2024). Media pembelajaran interaktif adalah alat atau sarana pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna (peserta didik) dengan materi pembelajaran. Media ini biasanya berbasis teknologi digital dan

dirancang untuk merangsang respons aktif dari peserta didik, memberikan umpan balik langsung, dan menyesuaikan penyajian materi berdasarkan input pengguna (Mayer, 2009).

Daryanto (2013) menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Media pembelajaran interaktif merupakan perangkat lunak berupa aplikasi dan program komputer yang dirancang khusus untuk pembelajaran interaktif.

(Masrifah, dkk. 2023) Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, di mana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.

Media pembelajaran merupakan salah satu yang sangat menunjang keberhasilan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa, medium yang secara harfiah berarti “perantara” atau

“pengantar”. Secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sardiman dalam Hasan (2021) menjelaskan bahwa dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Hasan, 2021).

Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif. Secara sederhana, media ini berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa, merangsang minat belajar, serta meningkatkan retensi pengetahuan.

Interaktif merupakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya hubungan timbal balik atau komunikasi dua arah antara pengguna dengan suatu sistem, media, atau lingkungan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, interaktif berarti adanya keterlibatan aktif antara siswa dengan materi pembelajaran, media, maupun guru, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat memberikan respon, memilih tindakan, serta berpartisipasi dalam kegiatan belajar (Hidayat & Sari, 2023). Interaktivitas dalam media pembelajaran biasanya ditunjukkan melalui berbagai fitur yang memungkinkan

pengguna melakukan tindakan tertentu, seperti memilih menu, menekan tombol navigasi, menjawab pertanyaan, atau memperoleh umpan balik secara langsung dari media yang digunakan. Dengan adanya interaksi tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa (Prasetyo, 2024). Selain itu, interaktivitas dalam media pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena siswa memiliki kesempatan untuk mengontrol alur pembelajaran, mengeksplorasi materi, serta memperoleh respon langsung dari sistem pembelajaran. Hal ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Rahman & Putri, 2025). Dengan demikian, interaktif dapat diartikan sebagai proses yang melibatkan partisipasi aktif pengguna dalam berinteraksi dengan suatu media atau sistem sehingga terjadi komunikasi dua arah yang mendukung proses belajar. Dalam pembelajaran, sifat interaktif sangat penting karena dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Wijaya, 2026).

Media interaktif merupakan media digital yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna dan konten, sehingga pengguna tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga dapat memberikan respon. Melalui interaksi tersebut, pengguna dapat mengontrol penyajian informasi, seperti

memilih menu, menekan tombol navigasi, atau menjawab pertanyaan. Berbeda dengan media tradisional yang bersifat satu arah, media PowerPoint interaktif memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Ketika siswa mengklik tombol atau memilih jawaban pada slide, *PowerPoint* dapat menampilkan materi berikutnya, memunculkan animasi, atau memberikan umpan balik seperti “jawaban benar” atau “coba lagi” melalui fitur *hyperlink* dan navigasi. Dengan adanya respon langsung dari media, pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan partisipatif, sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

(Yusnan, Muhammad. 2025) Media Pembelajaran Interaktif merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi secara satu arah, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, media pembelajaran interaktif adalah sarana fisik yang memungkinkan terjadinya interaksi efektif antara peserta didik dan materi pelajaran.

Media interaktif memiliki responsivitas tinggi terhadap tindakan pengguna, fleksibilitas dalam navigasi non-linear, serta integrasi elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan

animasi. Keterlibatan aktif pengguna membuatnya ideal untuk pendidikan, hiburan, dan pemasaran.

(Kurniawan, dkk. 2022). Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen media yang dipresentasikan dalam media komputer. Multimedia interaktif adalah solusi dalam memudahkan peserta didik mempelajari materi dibandingkan dengan buku teks/e-book yang monoton. Sedangkan menurut Rudi Sofyan (2016), media interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari electronic text, graphics, moving images, sound and video, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat.

Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu dosen dalam penyampaian materi dan juga membantu mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, muatan materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, maka proses

pembelajaran akan berkembang dengan baik, sehingga membantu dosen menciptakan pola penyajian yang interaktif. Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, grafik, audio, video, gambar, dan teks.

b. Pengertian Media Interaktif Berbasis Budaya Lokal

Media interaktif berbasis budaya lokal merupakan media pembelajaran digital yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna dengan materi pembelajaran yang disajikan dengan memanfaatkan unsur-unsur budaya yang berasal dari lingkungan masyarakat setempat. Media ini dirancang agar siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai bentuk interaksi seperti memilih menu, menekan tombol navigasi, menjawab pertanyaan, maupun mengikuti alur cerita yang disediakan dalam media. Penggunaan budaya lokal dalam media pembelajaran bertujuan untuk mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan siswa. Dengan memasukkan unsur budaya yang dikenal oleh siswa, seperti tradisi, adat istiadat, rumah adat, kesenian daerah, atau kegiatan masyarakat setempat, proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami. Selain itu, integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran juga dapat membantu menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah serta meningkatkan kesadaran

siswa untuk melestarikan nilai-nilai budaya yang ada di lingkungannya.

Dalam praktik pembelajaran, media interaktif berbasis budaya lokal dapat dikembangkan menggunakan berbagai platform digital, salah satunya *PowerPoint* interaktif. Melalui media ini, materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk cerita, gambar, animasi, audio, serta kuis interaktif yang menggambarkan kehidupan masyarakat di daerah tertentu. Dengan demikian, media interaktif berbasis budaya lokal tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya daerah ke dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan relevan dengan kehidupan siswa.

2. Budaya Lokal

a. Pengertian Budaya Lokal

Budaya lokal dalam media interaktif "Cerita Tentang Daerahku" berfokus pada kekayaan Suku Dayak, Kecamatan Dedai, Kabupaten Sintang, Kalimantan Barat, yang mencerminkan harmoni alam, gotong royong, dan syukur sebagai kearifan turun-temurun.

Budaya Dayak Desa Sintang kaya akan ritual dan seni yang terintegrasi dalam cerita petualangan media *PowerPoint*. Rumah Betang sebagai rumah panjang melambangkan

kebersamaan 20-50 keluarga di bawah satu atap, dengan ruang ruai (teras terbuka) untuk musyawarah dan tange (ruang suci) dari kayu alami hutan Kalimantan. Gawai Dayak adalah pesta syukur panen padi dengan tarian Monong (penyambutan tamu via gerakan dinamis hormati alam), musik sape', dan persembahan roh leluhur, dirayakan tahunan di sekitar Sungai Kapuas dekat Lundang Baru. Motif tenun ikat seperti Emperusung (ikan mulut besar simbol kelimpahan), Encerubung (pucuk rebung pertumbuhan), dan Palangka Papan (alat panen berbagi rezeki) dibuat dari pewarna alami daun sirih, akar, dan kulit kayu hutan.

Cerita menggambarkan anak berpetualang, mulai dari ladang padi (persiapan Gawai), ke Rumah Betang (gotong royong rajut tenun), hingga pesta Gawai di tepi sungai. Mengajarkan keragaman daerah melalui pengalaman autentik siswa pedesaan Sintang. Media membangun identitas lokal sambil lestari warisan. Siswa paham Gawai bukan pesta biasa tapi syukur berkelanjutan, tenun bukan kain tapi filsafat hidup, Betang bukan rumah tapi komunitas. Pendekatan ini sesuai Kurikulum Merdeka, tingkatkan motivasi intrinsik anak Dayak Desa agar bangga dan praktikkan kearifan di era modern.

b. Berbasis Budaya Lokal

Budaya lokal adalah warisan budaya yang tumbuh dan berkembang di suatu komunitas atau wilayah tertentu, mencakup nilai, norma, adat istiadat, seni, bahasa, dan pola hidup khas masyarakat setempat. Ia membedakan satu kelompok etnis dengan yang lain, terbentuk dari interaksi manusia dengan lingkungan sosial dan alam sekitar. Budaya lokal bersifat unik, beragam, dan sering terikat pada batas geografis, dengan kearifan yang terbuka terhadap pengaruh luar namun tetap dilestarikan secara turun-temurun. Di Indonesia, cirinya meliputi gotong royong, toleransi, serta menjadi akar identitas nasional.

Kearifan lokal Dayak Desa berpusat pada harmoni alam manusia leluhur melalui konsep tatakrama minta izin roh hutan sebelum buka ladang, syukur panen via Gawai, dan gotong royong di Rumah Betang. Ini relevan IPAS Kurikulum Merdeka fase B (Elemen "Keragaman Budaya Daerah"), di mana siswa belajar identitas dari lingkungan familiar ladang padi, sungai, hutan.

3. Kelebihan dan Kelemahan Media Interaktif Berbasis Budaya Lokal

Media interaktif berbasis budaya lokal merupakan sebuah inovasi pedagogis yang menggabungkan teknologi digital modern

dengan kekayaan warisan budaya daerah. Konsep ini mengintegrasikan elemen-elemen interaktif seperti game edukatif, aplikasi multimedia, simulasi virtual, dan platform digital lainnya dengan konten yang bersumber dari kearifan lokal, tradisi, bahasa daerah, cerita rakyat, seni, dan nilai-nilai budaya setempat. Pendekatan ini tidak sekadar mendigitalkan konten budaya, melainkan menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan partisipatif yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dengan warisan budaya mereka melalui medium yang familiar dan menarik bagi generasi digital.

a. Kelebihan

1. Konsep Identitas Budaya dalam Pendidikan

Identitas diri merupakan konstruk kompleks yang terbentuk melalui interaksi antara individu dengan lingkungan sosial, budaya, dan historisnya. Dalam pendidikan, pembentukan identitas yang kuat dan positif menjadi fondasi penting bagi perkembangan kepribadian, kepercayaan diri, dan kesejahteraan psikologis siswa. Media interaktif berbasis budaya lokal memainkan peran krusial dalam proses ini dengan memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, memahami, dan menghargai warisan budaya mereka sendiri dalam format yang modern dan engaging.

2. Representasi Diri dalam Konten Pembelajaran

Ketika siswa melihat elemen-elemen dari budaya mereka seperti bahasa, kostum tradisional, arsitektur, musik, atau cerita rakyat direpresentasikan dalam media pembelajaran yang profesional dan berkualitas tinggi, ini memberikan pesan implisit namun kuat bahwa budaya mereka bernilai dan layak untuk dipelajari secara serius. Berbeda dengan kurikulum yang hanya berfokus pada budaya nasional atau global, pendekatan ini membuat siswa merasa "terlihat" dan "didengar" dalam sistem pendidikan.

3. Pembangunan Kebanggaan Kultural

Media interaktif yang menampilkan pencapaian, kearifan, dan keunikan budaya lokal membantu siswa mengembangkan rasa bangga terhadap warisan mereka. Ini bukan sekadar kebanggaan superfisial, tetapi pemahaman mendalam tentang kontribusi budaya mereka terhadap peradaban manusia. Misalnya, ketika siswa Dayak belajar tentang sistem pengelolaan hutan berkelanjutan yang telah dipraktikkan nenek moyang mereka selama berabad-abad, mereka tidak hanya belajar ekologi tetapi juga mengembangkan apresiasi terhadap kebijaksanaan tradisional mereka.

b. Kelemahan

1. Keterbatasan akses teknologi

Keterbatasan akses teknologi di daerah terpencil menghambat distribusi dan penggunaan, sementara kurangnya pemahaman mendalam tentang budaya lokal berisiko kesalahan representasi. Pengembangan memerlukan kemitraan komunitas dan pelatihan guru, yang bisa memakan waktu dan biaya tinggi. Selain itu, globalisasi berpotensi mengurangi potensi lokal jika tidak diseimbangkan.

2. Dimensi Kesenjangan Digital

Kesenjangan digital merupakan fenomena kompleks yang melampaui sekadar kepemilikan perangkat teknologi. Ini mencakup multiple layers of inequality yang saling berkaitan dan memperkuat satu sama lain, menciptakan systematic barriers terhadap partisipasi penuh dalam pembelajaran berbasis teknologi.

3. Ketiadaan atau Ketidakstabilan Pasokan Listrik

Di banyak daerah terpencil Indonesia, khususnya di wilayah Papua, Maluku, Nusa Tenggara Timur, dan pedalaman Kalimantan serta Sumatera, akses listrik masih menjadi kemewahan. Data Kementerian ESDM menunjukkan bahwa meskipun rasio elektrifikasi nasional telah mencapai sekitar 99%, angka ini menyembunyikan disparitas geografis yang

ekstrem. Di beberapa kabupaten terpencil, rasio elektrifikasi bisa serendah 60-70%. Bahkan di daerah yang "memiliki" akses listrik, supply sering tidak konsisten pemadaman bergilir, pembatasan jam operasi PLN diesel, atau ketergantungan pada generator pribadi yang mahal operasionalnya.

4. Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang kajian yang unik dalam dunia pendidikan Indonesia, menempati posisi strategis sebagai mata pelajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan pemahaman peserta didik tentang kompleksitas kehidupan manusia dalam berbagai dimensinya. IPAS bukan sekadar kumpulan fakta atau informasi yang disajikan secara terpisah, melainkan representasi dari integrasi sistematis berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora yang dikemas dalam format yang *accessible*, *meaningful*, dan relevan untuk tujuan pendidikan. Sebagai disiplin ilmu terpadu, IPAS memiliki karakteristik distinktif yang membedakannya dari ilmu-ilmu sosial murni (*pure social sciences*) yang dipelajari di perguruan tinggi. Jika ilmu-ilmu sosial murni seperti sosiologi, ekonomi, geografi, antropologi, sejarah, atau ilmu politik masing-masing memiliki paradigma, metodologi, dan fokus kajian yang spesifik dan terpisah, IPAS mengambil esensi dari berbagai disiplin tersebut dan mereintegrasikannya dalam suatu kesatuan yang koheren. Proses integrasi ini bukan sekadar penggabungan mekanis

atau juxtaposition dari berbagai konten, tetapi merupakan sintesis yang *thoughtful* yang menghasilkan pemahaman holistik tentang fenomena sosial.

IPAS sebagai *integrated social studies* memiliki akar yang panjang dalam tradisi pendidikan progresif, khususnya yang dipengaruhi oleh pemikiran John Dewey dan para pendidik reformis awal abad ke-20. Dewey menekankan bahwa pendidikan harus relevan dengan kehidupan nyata siswa dan mempersiapkan mereka untuk partisipasi aktif dalam masyarakat demokratis. Pembelajaran yang terfragmentasi ke dalam *subject matters* yang terpisah-pisah, menurut Dewey, tidak mencerminkan bagaimana masalah dan situasi dalam kehidupan nyata yang *inherently integrated* dan multidimensional. Dalam konteks Indonesia, konsep IPAS berkembang sejak tahun 1970an sebagai respons terhadap kebutuhan untuk mengintegrasikan berbagai mata pelajaran sosial yang sebelumnya diajarkan secara terpisah. Kurikulum 1975 secara formal memperkenalkan IPAS sebagai mata pelajaran terpadu di tingkat SD, dan konsep ini terus berkembang dan mengalami penyempurnaan melalui berbagai iterasi kurikulum dari Kurikulum 1984, 1994, 2004 (KBK), 2006 (KTSP), hingga Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka yang saat ini diimplementasikan. Filosofi di balik integrasi ini adalah *recognition* bahwa kehidupan sosial manusia tidak terkotak-kotak menurut disiplin akademik. Ketika seseorang menghadapi masalah kemiskinan,

misalnya, pemahaman komprehensif memerlukan perspektif ekonomi (distribusi sumber daya, sistem pasar), sosiologi (struktur sosial, stratifikasi), geografi (distribusi spasial kemiskinan, akses terhadap sumber daya), sejarah (akar historis ketimpangan), antropologi (nilai budaya tentang kesuksesan dan bantuan sosial), dan politik (kebijakan publik, distribusi kekuasaan). IPAS berusaha memfasilitasi pemahaman *integrated* semacam ini.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Pada penelitian yang dilakukan oleh Khairul Ikhsan, Nurul Kemala Dewi, dan Muhammad Sobri (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV di SDN 3 Midang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV di SDN 3 Midang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen untuk mencari penggunaan media power point interaktif berbasis kearifan lokal suku Sasak terhadap hasil belajar IPS. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan Quasi Eksperiment. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini Nonequivalen Control Group Design. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh yaitu seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel yang digunakan seluruh

kelas IV yang terdiri dari kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Dalam pengambilan data penelitian ini terdapat uji prasyarat analisis data yaitu dengan melakukan uji normalitas dengan menggunakan uji kolmogorof smirnov, uji homogenitas menggunakan levene test, dan uji hipotesis menggunakan polled varian. Hasil penelitian yang diperoleh dari uji hipotesis adalah didapatkan bahwa $t_{hitung} 5,481 > t_{tabel} 2,048$ dengan nilai signifikansi (2-tailed) 0,001 yang berarti bahwa $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan terdapat Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV di SDN 3 Midang.

2. Pada penelitian yang dilakukan oleh Irma Sofiasyari, Ike Kurniawati, dan Mochamad Guntur (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Penerapan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat mendorong siswa aktif dalam pembelajaran. Namun, pada kenyataannya pembelajaran IPS masih berpusat pada guru. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif, dan terpaku pada satu buku sumber yang sudah disediakan oleh sekolah. Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media peta budaya terhadap hasil belajar siswa

pada materi keragaman bangsa Indonesia. Penelitian menggunakan metode penelitian eksperimen semu dengan menggunakan satu kelompok eksperimen. Oleh karena itu, rancangan yang digunakan oleh peneliti adalah one group pretest-posttest design. Sample penelitian terdiri dari 30 orang, kelas IV dengan teknik sampel acak sederhana. Jenis instrument berupa tes pilihan ganda. Hasil uji statistic menunjukkan rata-rata hasil posttest para siswa lebih tinggi daripada rata-rata pretest para siswa, yaitu $83.77 > 76.33$ dengan $\text{Sig} = 0.000$. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran peta budaya berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman bangsa Indonesia.

3. Pada penelitian yang dilakukan oleh Dwi Novela Roehmatulloh dan Tri Achmad Budi Susilo (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif Berbasis PowerPoint terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media interaktif berbasis power point terhadap hasil belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperiment Desaign, dengan desaign The Nonequivalent Pretest-Posttest sampel yang digunakan berjumlah 30 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol. Instrument yang digunakan berupa soal pretest-posttest dan lembar angket respon siswa. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol yaitu 63,33% dan

kelas eksperimen sebesar 88,66%. Besar pengaruh media ini terhadap hasil belajar, hal ini dibuktikan melalui beberapa uji yaitu Uji validitas, Reliabilitas, Normalitas dan uji Hipotesis. Hasil uji t menunjukkan $t(3,567) > t_{tabel}(2,160)$ serta $(0,003) < (0,005)$ artinya H_0 ditolak dan hasil respon siswa dalam media interaktif mendapatkan skor 81% dalam kategori sangat baik. Berdasarkan perolehan persentase diatas pengaruh media interaktif berbasis power point memberikan peningkatan pada hasil belajar IPS kelas IV Sekolah Dasar. Setelah dilakukan penelitian dan analisis data, dapat diambil kesimpulan bahwa rekapitulasi media interaktif berbasis power point terhadap hasil belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar cukup berpengaruh. Hal ini bisa ditinjau melalui perbedaan rata-rata hasil belajar kelas kontrol 63,33% dan kelas eksperimen 88,66% selisih 25,33%. Lalu untuk hasil respon siswa terhadap media interaktif berbasis power point diperoleh hasil 81% dimana angka tersebut masuk dalam kategori sangat baik.

4. Pada penelitian yang dilakukan oleh Nelly Wedyawati, Viona Febriani, dan Warkintin (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Materi Energi dalam Kehidupan Sehari-hari Siswa Kelas IV SD”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis budaya lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi energi

dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian dilakukan dengan model penelitian dan pengembangan ADDIE yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Subjek penelitian melibatkan 110 siswa dari beberapa sekolah dasar di Sintang. Data dikumpulkan melalui validasi pakar, tanggapan pengguna, serta berbagai uji statistik seperti uji validitas, reliabilitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai sangat layak oleh ahli media (85,93%) dan layak oleh ahli materi (75%). Respon siswa dan guru terhadap media ini juga baik, dengan skor masing-masing sebesar 80,36% dan 77% dalam uji skala luas. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari nilai pretest sebesar 28,81% dan posttest 78,36%, sehingga media ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis budaya lokal untuk siswa kelas IV mata pelajaran IPAS, khususnya materi energi dalam kehidupan sehari-hari, melalui tahapan analisis kebutuhan, analisis materi, penentuan ATP dan modul, pengembangan produk, serta ujicoba hingga produk final, dinilai layak digunakan. Hasil validasi ahli media menunjukkan kelayakan sebesar 85,93% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli materi menunjukkan nilai 75% dengan kategori layak. Implementasi media ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari hasil uji pretest dan posttest pada ujicoba skala terbatas di

SD Negeri 8 Sintang, serta ujicoba skala luas di SD Negeri 9 Sintang dan SD Negeri 17 Baning Sei Ana Sintang, yang menunjukkan perbedaan signifikan dengan nilai $\text{sig} < 0,05$. Uji effect size menunjukkan pengaruh media ini terhadap hasil belajar siswa sebesar 60%, yang tergolong cukup berpengaruh. Dari segi kepraktisan, tanggapan siswa dan guru juga menunjukkan hasil yang positif. Pada ujicoba skala terbatas, respon siswa mencapai 72,42% dan ujicoba skala luas memperoleh 80,36%, keduanya dengan kategori baik. Tanggapan guru juga menunjukkan hasil yang baik dengan skor 78% pada ujicoba skala terbatas dan 77% pada ujicoba skala luas. Secara keseluruhan, media pembelajaran video interaktif berbasis budaya lokal ini dinilai layak, efektif, dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

5. Pada penelitian yang dilakukan oleh Dian Purnama Vauqonur dan Malita Nurul Asrifah (2025) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif KOPIBERGA terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar di SD Ngangkrik Sleman Yogyakarta”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya tingkat pemahaman siswa kelas V SD Ngangkrik Sleman Yogyakarta terhadap materi keanekaragaman budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Kotak Pintar Bergambar (KOPIBERGA) pada materi Keragaman

Budaya Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Ngangkrik Sleman Yogyakarta dengan jumlah siswa 25 anak dengan sampel penelitian 16 siswa. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa KOPIBERGA dikembangkan untuk materi keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Produk dikembangkan secara menarik, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas V SD Ngangkrik Yogyakarta. Penggunaan media KOPIBERGA mata pelajaran IPAS efektif untuk digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis materi keberagaman budaya Indonesia. Ditunjukkan pada nilai probabilitas uji T-Test output SPSS, terlihat bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) atau bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata antara data pre-test dan post-test. Ketuntasan KKM hasil post-test secara keseluruhan mencapai 100%. Produk KOPIBERGA mata pelajaran IPAS sangat layak berdasarkan hasil tanggapan peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,5%. Dengan demikian KOPIBERGA efektif hasil belajar dan kreativitas siswa dalam memahami keanekaragaman budaya Indonesia. Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk KOPIBERGA mata pelajaran IPAS dikembangkan oleh peneliti berdasarkan permasalahan penggunaan media yang kurang interaktif

kemudia dimodifikasi ke dalam inovasi media pembelajaran yang baru dan lebih interaktif. KOPIBERGA mata pelajaran IPAS dikembangkan untuk materi keberagaman budaya yang ada di Indonesia. KOPIBERGA mata pelajaran IPAS juga dikembangkan berdasarkan indikator-indikator kreatif dan berpikir kritis. Produk dikembangkan secara menarik, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas V SD Ngangkrik Sleman Yogyakarta. Berdasarkan penelitian dihasilkan validasi yang dilakukan dimana nilai indeks dari validator ahli materi mendapatkan skor “4” dengan kategori Sangat Baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa layak uji coba lapangan tanpa revisi. Nilai indeks dari validator ahli media mendapatkan skor “4” dengan kategori validitas Sangat Baik sehingga dapat disimpulkan bahwa layak uji coba lapangan tanpa revisi. Dalam hal keefektifan produk KOPIBERGA mata pelajaran IPAS efektif untuk menstimulasi kreatifitas dan kemampuan berpikir kritis berdasarkan hasil uji hipotesis Paired Sampel T-Test dengan bantuan software IBM SPSS Statistics 25. Berdasarkan output SPSS, terlihat bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) atau nilai probabilitas uji T-Test bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata antara data pretest dan posttest. Ketuntasan KKM hasil posttest secara keseluruhan mencapai 100%. Maka dari itu penggunaan media KOPIBERGA mata pelajaran IPAS efektif untuk digunakan dalam menstimulasi kreatifitas dan

kemampuan berpikir kritis materi keberagaman budaya Indonesia. Selain itu kelayakan produk KOPIBERGA mata pelajaran IPAS dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil tanggapan peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk KOPIBERGA mata pelajaran IPAS diterima dengan baik oleh peserta didik kelas V SD Ngangkrik Sleman Yogyakarta. Setelah dilakukannya penelitian, saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah produk KOPIBERGA mata pelajaran IPAS dapat menjadi salah satu pilihan perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam mengajarkan materi keberagaman budaya Indonesia pada kelas V Sekolah Dasar. Produk KOPIBERGA mata pelajaran IPAS dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran konkrit yang interaktif oleh penelitian – penelitian selanjutnya. Media KOPIBERGA dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar untuk meningkatkan literasi budaya dan berpikir kritis siswa secara lebih optimal.

6. Pada penelitian yang dilakukan oleh Desimaria Hia dan Dhina Cahya Rohim (2025) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Sumatera Utara untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar”. Pembelajaran di sekolah dasar masih sering terasa monoton dan membosankan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik atau bahkan tidak menggunakan media

sama sekali. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media Pop Up Book berbasis budaya lokal Sumatera Utara terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 3 Blimbing Kidul pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi eksperimen design) menggunakan desain nonequivalent pretest-posttest only control group design. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 25 siswa di kelas A sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media Pop Up Book, dan 24 siswa di kelas B sebagai kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yang berisi soal-soal tentang materi budaya lokal Sumatera Utara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa yang menggunakan media Pop Up Book berbasis budaya lokal, terlihat dari nilai rata-rata post-test yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

C. Kerangka Berpikir

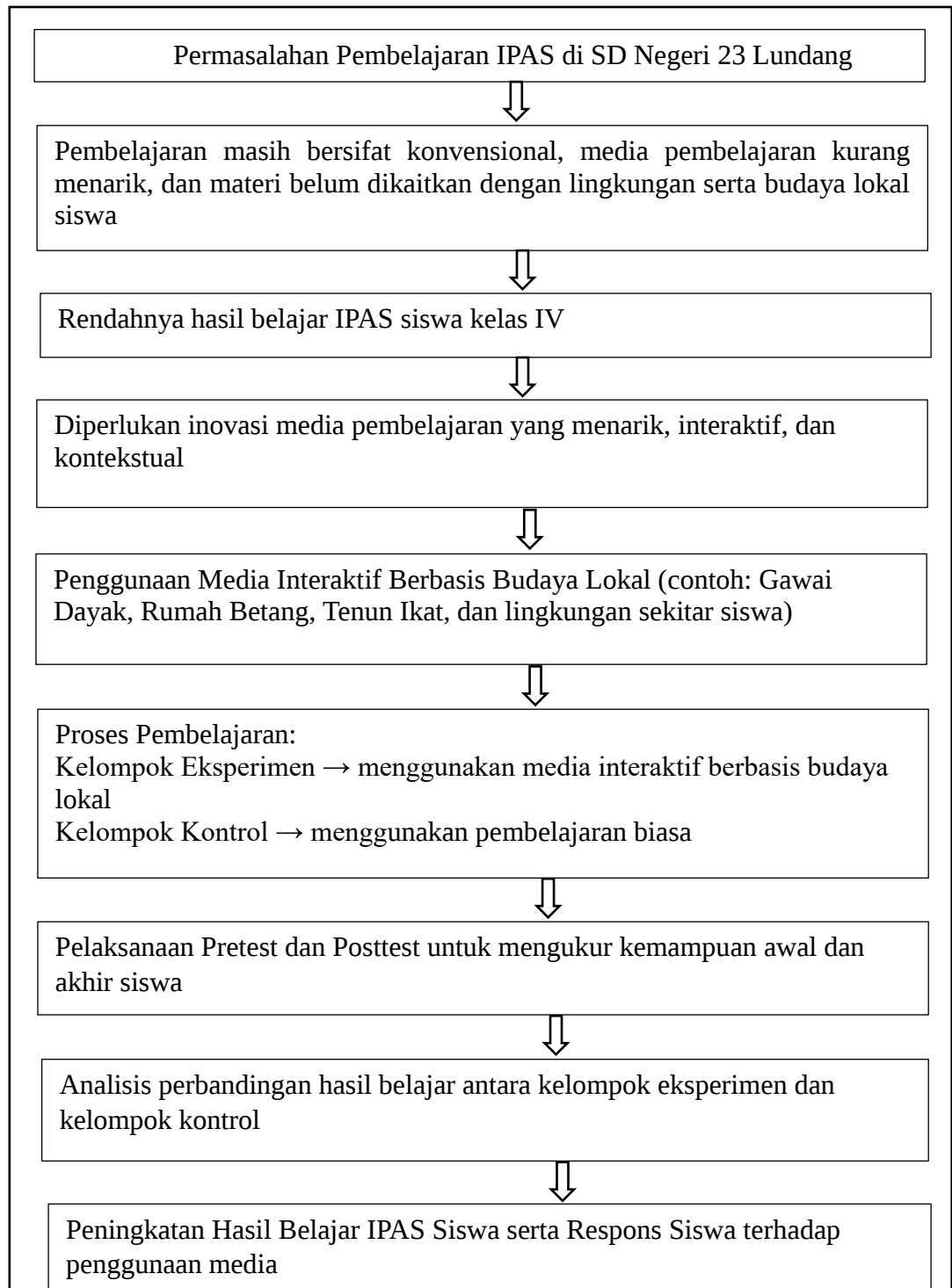
Kerangka berpikir penelitian ini berangkat dari permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas IV di SD Negeri 23 Lundang. Pembelajaran IPAS masih sering menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru (teacher

centered) dan kurang didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik serta interaktif. Selain itu, materi pembelajaran belum banyak dikaitkan dengan lingkungan dan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media interaktif berbasis budaya lokal. Media ini memanfaatkan teknologi digital yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui tampilan visual, animasi, maupun aktivitas interaktif. Dalam penelitian ini, media interaktif dikembangkan dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal seperti Rumah Betang, tradisi Gawai Dayak, serta kerajinan tenun ikat yang terdapat di daerah Sintang dan sekitarnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa.

Penerapan media interaktif berbasis budaya lokal dilakukan dengan menggunakan dua kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran biasa. Kedua kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui kemampuan awal serta hasil

belajar setelah pembelajaran. Hasil tersebut kemudian dianalisis untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok serta mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah yang telah diajukan. Artinya bahwa pendugaan mengenai keberfungsian tindakan untuk mengatasi masalah didasarkan pada hasil kajian secara teoritik. Dengan demikian pendugaan tidak asal dilakukan saja akan tetapi memiliki dasar ilmiah yang bisa dipertanggungjawabkan rumusan hipotesis tindakan ini dibangun berdasarkan deskripsi dari kerangka berfikir dan merupakan kalimat jawaban dari rumusan masalah. Dari temuan penelitian dan kajian Teoritik di atas, maka hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 23 Lundang Tahun Pelajaran 2025/2026.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 23 Lundang Tahun Pelajaran 2025/2026.