

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media interaktif berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 23 Lundang Tahun Pelajaran 2025/2026, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan media interaktif berbasis budaya lokal pada kelas eksperimen berjalan dengan baik dan sesuai dengan rancangan pembelajaran. Media interaktif yang dikembangkan menggunakan Canva dengan mengintegrasikan budaya lokal Dayak di Kabupaten Sintang, seperti rumah betang, gawai Dayak, tenun ikat motif emperusang, dan gotong royong di ladang, mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan interaktif. Penggunaan media visual, auditori, dan kinestetik juga meningkatkan keaktifan, perhatian, serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran.
2. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal (*pre-test*). Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis *Independent Sample t-test* dengan nilai signifikansi $0,234 > 0,05$, sehingga kemampuan awal siswa pada kedua kelas dinyatakan relatif sama dan seimbang sebelum diberikan perlakuan.

3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran akhir (*post-test*). Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga media interaktif berbasis budaya lokal terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.
4. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen setelah menggunakan media interaktif berbasis budaya lokal. Hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001 < 0,05$ dengan peningkatan rata-rata sebesar 24,96 poin. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis budaya lokal mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara signifikan.
5. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test* di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001 < 0,05$ dengan peningkatan rata-rata sebesar 15,93 poin. Meskipun pembelajaran konvensional dapat meningkatkan hasil belajar siswa, peningkatan tersebut masih lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Dengan demikian, media interaktif berbasis budaya

lokal terbukti memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih optimal dalam pembelajaran IPAS.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media interaktif berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 23 Lundang, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya ketika menggunakan media pembelajaran interaktif. Siswa juga diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi IPAS serta menumbuhkan rasa bangga, cinta, dan kepedulian terhadap budaya lokal daerahnya agar budaya tersebut tetap terjaga dan lestari.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media interaktif berbasis budaya lokal sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam proses belajar mengajar. Pengintegrasian budaya lokal ke dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kontekstual, bermakna, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Guru juga

diharapkan terus mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel, jenjang pendidikan, maupun materi pembelajaran yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan bentuk media interaktif yang lebih variatif agar diperoleh hasil penelitian yang lebih mendalam dan komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis budaya lokal.

4. Bagi Kampus STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Kampus diharapkan dapat terus mendukung pengembangan penelitian yang berfokus pada inovasi pembelajaran berbasis kearifan lokal. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas, pelatihan, maupun penguatan literatur yang berkaitan dengan media pembelajaran inovatif. Dengan demikian, kampus dapat berperan aktif dalam mencetak calon pendidik yang kreatif, inovatif, dan mampu mengintegrasikan budaya lokal dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan mixed methods* (Edisi ke-20). Bumi Aksara.

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D, dan mixed methods*. Alfabeta.

Anastasia, R., dkk. (2023). Pendefinisian budaya sebagai gaya hidup turun-temurun dalam pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(2), 145-160.

Anisa, N., dkk. (2025). Pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan suasana pembelajaran dinamis di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 78-92.

Depita, R. (2024). Teknologi interaktif sebagai optimalisasi proses pembelajaran abad 21. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 11(3), 210-225.

Dhias, S., dkk. (2021). Pendidikan berbasis keberagaman budaya lokal untuk pelestarian identitas. *Jurnal Antropologi Pendidikan*, 9(4), 300-315.

Fadilah, N., dkk. (2023). Peran guru era digital: Integrasi teknologi pendidikan dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Profesi Pendidik*, 18(1), 45-60.

Hidayat Sari, L. (2023). Interaktivitas sebagai komunikasi dua arah dalam media pembelajaran digital. *Jurnal Media dan Pembelajaran*, 15(2), 112-128.

Mesra, A., dkk. (2023). Manfaat teknologi adaptif terhadap beragam gaya belajar siswa SD. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(3), 180-195.

Miasari, D., dkk. (2022). Pergeseran paradigma teacher-centered ke student-centered di era digital. *Jurnal Paradigma Pendidikan*, 10(1), 34-50.

Nugraha Hendrawan, A. (2020). Hasil belajar sebagai indikator keberhasilan proses KBM di sekolah dasar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 8(4), 256-270.

Permana, T., dkk. (2024). Teknologi sebagai komponen integral ekosistem pembelajaran modern. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 19(2), 90-105.

Dian Purnama Vauqonur, & Malita Nurul Asrifah. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif KOPIBERGA terhadap hasil belajar IPS materi keanekaragaman budaya kelas V SD Ngangkrik. *Jurnal Media Pembelajaran Interaktif*, 7(1), 22-38.

Desimaria Hia, & Dhina Cahya Rohim. (2025). Pengaruh media Pop Up Book berbasis budaya lokal Sumatera Utara terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Quasi-Eksperimen Pendidikan*, 6(2), 67-82.

Dwi Novela Roehmatulloh, & Tri Achmad Budi Susilo. (2021). Pengaruh media interaktif berbasis PowerPoint terhadap hasil belajar IPS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Eksperimen Pendidikan Dasar*, 9(3), 150-165.

Irma Sofiasyari, I. K., & Mochamad Guntur. (2022). Pengaruh penggunaan media ajar IPS berbasis video interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran IPAS*, 11(4), 200-215.

Khairul Ikhsan, N. K. D., & Muhammad Sobri. (2024). Pengaruh penggunaan media PowerPoint interaktif berbasis kearifan lokal Suku Sasak terhadap hasil belajar IPS kelas IV SDN 3 Midang. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 16(1), 40-55.

Nelly Wedyawati, V. F., & Warkintin. (2024). Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis budaya lokal untuk IPAS kelas IV SD. *Jurnal Riset dan Pengembangan Pendidikan*, 13(2), 120-135.