

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar bertujuan membentuk pemahaman siswa terhadap keberagaman sosial dan budaya bangsa sejak dini. Namun, hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD sering kali masih rendah, dengan rata-rata nilai di bawah KKM akibat pendekatan pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Materi IPS kelas IV yang mencakup keragaman budaya Indonesia menuntut media yang kontekstual agar siswa dapat menghubungkan pelajaran dengan realitas lokal mereka.

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi mengalami akselerasi yang sangat pesat dan membawa dampak transformatif bagi berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Dalam konteks pendidikan, teknologi tidak lagi sekadar menjadi alat bantu tambahan, melainkan telah menjadi komponen integral yang mendukung seluruh ekosistem pembelajaran, baik sebagai sarana untuk mengakses informasi secara luas dan cepat, maupun sebagai media pendukung dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan penyelesaian tugas-tugas akademik peserta didik (Permana et al., 2024). Penerapan teknologi dalam ruang kelas memberikan manfaat yang signifikan dan multidimensional, baik bagi guru maupun siswa. Di satu sisi, guru terbantu dalam menyediakan sumber belajar yang lebih variatif dan menyampaikan

materi pembelajaran secara lebih efisien dan menarik. Di sisi lain, siswa memperoleh lebih banyak alternatif dan cara yang beragam dalam memahami materi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar masing-masing (Mesra et al., 2023). Lebih dari itu, teknologi memungkinkan proses pembelajaran berlangsung dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif, dan beragam sehingga tujuan pembelajaran dapat lebih mudah tercapai secara optimal (Depita, 2024). Menurut Anisa et al. (2025), pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga mampu menciptakan suasana belajar yang baru, lebih dinamis, dan lebih mendukung keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Di era abad ke-21 ini, telah terjadi pergeseran paradigma pembelajaran yang fundamental, dari model pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Pergeseran paradigma ini menjadikan media pembelajaran memiliki peranan yang semakin penting dan strategis dalam membangun pembelajaran yang aktif, partisipatif, kolaboratif, dan bermakna (Miasari et al., 2022). Sejalan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran pun mengalami evolusi yang signifikan, dari yang sebelumnya bersifat konvensional dan fisik seperti papan tulis, gambar, dan alat peraga manual, menjadi berbasis digital dan online yang lebih interaktif dan fleksibel (Kusumawardani & Jasiah, 2025). Peran guru di era digital saat ini tidak lagi terbatas hanya pada penyampaian materi secara verbal semata, melainkan juga mencakup kemampuan profesional

dalam memanfaatkan berbagai teknologi pendidikan seperti internet, aplikasi pembelajaran digital, serta berbagai perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang mendukung pembelajaran interaktif (Fadilah et al., 2023).

Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan atau penghubung komunikatif antara pendidik dan peserta didik dalam proses penyampaian materi pembelajaran (Putri & Jasiah, 2025). Kehadiran media pembelajaran yang tepat, relevan, dan sesuai dengan karakteristik siswa mampu memberikan dampak positif yang sangat signifikan terhadap kualitas pembelajaran, seperti membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak yang sulit, menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, meningkatkan daya tarik pembelajaran, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan berbagai unsur seperti audio, visual, audiovisual, maupun media cetak secara terpadu, dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Media interaktif memiliki keunggulan karena memungkinkan adanya interaksi dua arah secara langsung antara siswa dan perangkat atau konten yang digunakan, sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan responsif.

Pemanfaatan media interaktif dapat meningkatkan daya ingat serta pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang dianggap sulit atau abstrak, karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga terlibat aktif dalam eksplorasi materi. Hal ini sejalan dengan prinsip-

prinsip Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran berpusat pada siswa, bersifat fleksibel dan adaptif, serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman dan penguasaan kompetensi (Said & Aqodiah, 2024). Kurikulum Merdeka secara eksplisit menekankan agar guru memiliki fleksibilitas dan keleluasaan untuk menyesuaikan strategi pembelajaran mereka dengan karakteristik unik siswa dan kondisi kontekstual sekolah masing-masing, termasuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dan media digital dalam pembelajaran. Lebih lanjut, Kurikulum Merdeka juga mendorong pendekatan pembelajaran yang berdiferensiasi sesuai dengan kebutuhan individual siswa, berbasis proyek yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, serta mengintegrasikan teknologi sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman konseptual dan penguasaan kompetensi peserta didik secara holistic. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis teknologi menjadi sangat selaras dengan semangat dan filosofi Kurikulum Merdeka dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki tujuan strategis untuk membentuk siswa menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, cinta damai, dan memiliki kepedulian sosial yang tinggi. Agar tujuan pembelajaran IPAS tersebut dapat tercapai secara optimal, diperlukan upaya pengembangan pembelajaran IPAS yang interaktif, komunikatif, dan bermakna sehingga

terjadi hubungan yang baik antara guru dan siswa, serta tercipta iklim pembelajaran yang mendukung dan memotivasi siswa agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan antusias dan aktif. Ruang lingkup mata pelajaran IPAS yang luas, meliputi aspek manusia, tempat dan lingkungan, waktu dan perubahan, sistem sosial dan budaya, serta perilaku ekonomi dan kesejahteraan, menuntut pendekatan pembelajaran yang mampu menjembatani materi-materi abstrak dengan realitas kehidupan sosial siswa sehari-hari. Namun, pada kenyataannya, mata pelajaran IPAS masih banyak disampaikan secara teoretis, verbalistik, dan tekstual, serta jarang menjadikan lingkungan sosial dan budaya lokal sebagai sumber pembelajaran yang autentik. Padahal, nilai-nilai kearifan lokal yang hidup di masyarakat merupakan bagian integral dari kehidupan siswa dan dapat menjadi konteks pembelajaran yang sangat bermakna. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran yang mencerminkan kemampuan siswa yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, yang mencakup aspek *kognitif* (pengetahuan), *afektif* (sikap), dan *psikomotor* (keterampilan) (Nugraha & Hendrawan, 2020). Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa, khususnya di kelas IV SDN 23 Lundang, masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil observasi awal dan dokumentasi nilai rapor, ditemukan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai nilai ketuntasan pada mata pelajaran IPAS. Permasalahan ini salah satunya disebabkan oleh dominannya

penggunaan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, minim variasi media pembelajaran, dan kurangnya pemanfaatan sumber belajar dari lingkungan sekitar. Pembelajaran yang demikian menyebabkan siswa kesulitan untuk fokus dan memahami materi, cenderung pasif, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Situasi ini menuntut guru untuk melakukan inovasi dan perbaikan pembelajaran, terutama dengan memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

Integrasi kearifan dan budaya lokal dalam pembelajaran IPAS menjadi kebutuhan yang sangat mendesak di tengah arus globalisasi yang semakin kuat, sekaligus merupakan amanat kurikulum untuk memperkuat jati diri dan identitas bangsa Indonesia. Kearifan lokal dapat didefinisikan sebagai segala bentuk kebijaksanaan yang didasari oleh nilai-nilai kebaikan yang dipercaya, ditetapkan, dan senantiasa dijaga keberlangsungannya dalam kurun waktu yang cukup lama secara turun-temurun oleh sekelompok orang dalam lingkungan atau wilayah tertentu yang menjadi tempat tinggal mereka. Pendidikan berbasis kearifan lokal merupakan upaya sadar dan terencana melalui penggalan serta pendayagunaan secara bijaksana potensi daerah setempat dalam upaya mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang bermakna, sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk memiliki keahlian, pengetahuan, dan sikap dalam upaya berpartisipasi membangun bangsa dan negara. Budaya adalah gaya hidup yang dimiliki

oleh sekelompok orang yang diwariskan dari nenek moyang mereka ke generasi berikutnya, yang mencakup segala aspek kehidupan di masyarakat baik itu nilai, norma, adat istiadat, tradisi, kebiasaan, seni, dan pengetahuan lokal suatu masyarakat atau kelompok tertentu (Anastasia et al., 2023). Pendidikan yang berbasis keberagaman budaya merupakan pendidikan yang mengarahkan siswa untuk peka dan responsif terhadap lingkungan sosial budayanya, dan pendidikan ini mengacu pada pengembangan keterampilan dan kualitas hidup berdasarkan nilai budaya dan keahlian lokal yang digunakan untuk melestarikan tradisi dan kearifan lokal (Dhias et al., 2021). Sayangnya, kekayaan budaya lokal yang ada di daerah seperti motif kain tradisional, sistem sosial kemasyarakatan, tradisi ritual, kearifan lingkungan, dan berbagai bentuk budaya lokal lainnya masih jarang dijadikan sebagai basis atau sumber dalam pengembangan media pembelajaran IPAS, padahal hal ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan relevansi, kontekstualitas, dan kedalaman pemahaman siswa terhadap materi IPS. Pengintegrasian budaya lokal dalam media pembelajaran IPAS tidak hanya akan memperkaya konten pembelajaran, tetapi juga akan membantu siswa mengenali, memahami, menghargai, dan melestarikan budaya daerahnya sendiri, sekaligus mengembangkan rasa bangga dan cinta tanah air.

Media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal merupakan salah satu solusi inovatif yang dapat menjawab berbagai permasalahan pembelajaran IPAS yang telah diuraikan sebelumnya. Media interaktif

memiliki karakteristik yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, mengeksplorasi informasi secara mandiri, memperoleh umpan balik (*feedback*) secara langsung, serta belajar dengan cara yang lebih visual, menarik, dan menyenangkan. Ketika media interaktif ini diintegrasikan dengan konten budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa, maka pembelajaran akan menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan mudah dipahami karena siswa dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman dan lingkungan sosial budaya mereka sehari-hari. Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, retensi pengetahuan, dan hasil belajar siswa secara signifikan. Demikian pula dengan penelitian-penelitian tentang integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran yang menunjukkan dampak positif terhadap pemahaman konsep, pembentukan karakter, dan pelestarian budaya. Namun, kajian empiris yang secara spesifik menguji pengaruh media interaktif berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar, khususnya di wilayah SDN 23 Lundang, masih sangat terbatas dan perlu dikembangkan lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting dan relevan untuk dilakukan guna mengisi kesenjangan penelitian (*research gap*) yang ada, sekaligus memberikan kontribusi praktis berupa solusi konkret untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil praobservasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SD Negeri 23 Lundang, pada tanggal 29 Januari 2026, menunjukkan adanya berbagai permasalahan yang telah diuraikan, yaitu kesenjangan antara tuntutan pembelajaran IPAS yang kontekstual dan bermakna dengan praktik pembelajaran yang masih konvensional, permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS siswa yang belum mencapai KKM, potensi besar media interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, serta urgensi pengintegrasian budaya lokal dalam pembelajaran untuk memperkuat jati diri dan relevansi pembelajaran, maka penelitian ini dirancang dengan maksud untuk memberikan solusi empiris dan praktis. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 23 Lundang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, siswa kelas IV di SD Negeri 23 Lundang memiliki capaian akademik yang masih rendah, terutama pada kelas IVA yang menunjukkan karakteristik perilaku belajar kurang kondusif seperti tingkat kedisiplinan rendah, perhatian mudah teralih, dan sering melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran sehingga nilai rata-rata rapor semester sebelumnya lebih rendah dibandingkan kelas IVB. Di sisi lain, siswa berasal dari lingkungan dengan tradisi budaya lokal yang kuat, sehingga mereka telah memiliki pengalaman dan pengetahuan awal yang memudahkan pemahaman materi "Cerita Tentang Daerahku" apabila diintegrasikan ke dalam media interaktif berbasis budaya lokal. Atas dasar itulah kelas IVA

(27 siswa) ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, bukan karena kelemahannya, melainkan karena kelas ini paling membutuhkan intervensi pembelajaran yang diharapkan mampu menciptakan suasana belajar lebih menarik, meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa, serta mendorong peningkatan hasil belajar secara signifikan, sekaligus menjadi kelompok paling relevan untuk mengukur efektivitas perlakuan dalam penelitian ini.

Media interaktif yang akan dikembangkan dalam penelitian ini akan mengintegrasikan konten-konten budaya lokal yang ada di wilayah tersebut, seperti tradisi, kesenian, sistem sosial, nilai-nilai kearifan lokal, dan berbagai aspek budaya lainnya yang relevan dengan materi IPS kelas IV, khususnya materi tentang keberagaman budaya Indonesia. Dengan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan berbasis budaya lokal ini, diharapkan siswa tidak hanya akan memperoleh pemahaman konseptual yang lebih mendalam tentang materi IPS, tetapi juga akan mengembangkan sikap menghargai keberagaman budaya, rasa bangga terhadap budaya daerahnya, serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang teknologi pembelajaran dan pembelajaran IPAS berbasis budaya lokal, serta kontribusi praktis berupa rekomendasi model dan media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan kontekstual bagi guru-guru sekolah dasar, sehingga mampu mengoptimalkan pencapaian tujuan

pembelajaran IPAS dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka masalah umum dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Masalah Umum

Bagaimana pengaruh media interaktif berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV Negeri 23 Lundang 2026

2. Sub Masalah

Adapun sub masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah proses pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan media interaktif berbasis budaya lokal pada siswa kelas IV SD Negeri 23 Lundang Tahun Pelajaran 2025/2026?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal (pre-test) dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 23 Lundang Tahun Pelajaran 2025/2026?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran akhir (post-test) setelah penggunaan media interaktif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 23 Lundang Tahun Pelajaran 2025/2026?

4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara pre-test dan post-test pada kelas eksperimen setelah menggunakan media interaktif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 23 Lundang tahun ajaran 2025/2026?
5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara pre-test dan post-test pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media interaktif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 23 Lundang tahun ajaran 2025/2026?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media interaktif berbasis budaya lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 23 Lundang Tahun Pelajaran 2025/2026.

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan media interaktif berbasis budaya lokal pada siswa kelas IV SD Negeri 23 Lundang Tahun Pelajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal (pre-test) dan pengukuran akhir (post-test) dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 23 Lundang Tahun Pelajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis perbedaan hasil belajar IPAS yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media

interaktif berbasis budaya lokal dan kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional setelah pembelajaran di SD Negeri 23 Lundang Tahun Pelajaran 2025/2026.

4. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara pre-test dan post-test pada kelas eksperimen setelah menggunakan media interaktif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 23 Lundang tahun ajaran 2025/2026.
5. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara pre-test dan post-test pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media interaktif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 23 Lundang tahun ajaran 2025/2026.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memperkaya teori pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal dengan bukti empiris pengaruh media interaktif terhadap aspek kognitif siswa kelas IV SD. Memberikan kontribusi pada pengembangan model pendidikan kontekstual Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan teknologi digital dan budaya daerah. Menyediakan referensi metodologi quasi-eksperimental untuk studi serupa di pendidikan dasar Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini menyediakan panduan praktis pengembangan media interaktif berbasis budaya lokal yang mudah dibuat menggunakan tools gratis seperti Canva, Powtoon, atau PowerPoint, sehingga guru SD dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV secara signifikan tanpa memerlukan biaya tinggi atau keahlian teknologi canggih.

b. Bagi Siswa

Siswa kelas IV SD mendapatkan pengalaman belajar IPS yang menyenangkan dan bermakna melalui media interaktif yang mengintegrasikan budaya lokal seperti tradisi Dayak atau motif Kalimantan, sehingga meningkatkan motivasi belajar, retensi pengetahuan tentang keragaman budaya, dan pemahaman konteks lokal mereka.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengadopsi media interaktif berbasis kearifan lokal sebagai inovasi pembelajaran Kurikulum Merdeka, meningkatkan prestasi akademik IPS, serta memperkaya profil sekolah sebagai lembaga pendidikan yang kontekstual dan berbasis budaya daerah untuk akreditasi dan promosi.

d. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh data empiris lengkap dari desain quasi-eksperimental, portofolio publikasi jurnal nasional/terakreditasi, serta pengalaman metodologi Eksperimen Satu Kelompok yang dapat dikembangkan untuk penelitian lanjutan di bidang pendidikan berbasis kearifan lokal.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Lembaga memperkuat reputasi sebagai pusat unggulan pendidikan guru SD berbasis kearifan lokal Kalimantan Barat, menghasilkan model pembelajaran inovatif untuk mata kuliah PGSD, serta berkontribusi pada pengabdian masyarakat melalui pelatihan guru sekolah dasar di wilayah Sintang dan sekitarnya.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Berdasarkan penjelasan di atas kemudian ditarik kesimpulan bahwa variabel yang digunakan adalah variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*Independen*)

Setiap variabel yang mempunyai kemampuan untuk mempengaruhi atau menjadi sumber dari segala perubahan yang terjadi termasuk terbentuknya variabel terikat disebut sebagai variabel bebas.

Media interaktif berbasis budaya lokal berfungsi sebagai variabel *independen* dalam penelitian ini.

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel yang dipengaruhi oleh variabel *independen* disebut variabel *dependen*. Hasil belajar IPS menjadi variabel terikat dalam penelitian ini.

F. Definisi Operasional

1. Media Interaktif

Media interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* yang berbasis budaya lokal digunakan untuk membantu proses pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV sekolah dasar. Media ini dirancang dengan tema “Cerita Tentang Daerahku” yang mengintegrasikan budaya lokal Dayak Sintang sebagai konteks pembelajaran agar siswa dapat memahami materi secara lebih nyata dan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Media interaktif ini memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia dalam *Microsoft PowerPoint*, seperti *hyperlink*, tombol navigasi, animasi, gambar, audio, serta kuis interaktif yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Melalui fitur tersebut, siswa dapat memilih menu pembelajaran, mengikuti alur cerita, serta menjawab pertanyaan atau latihan soal yang disediakan dalam media.

Materi dalam media ini dikemas dalam bentuk cerita interaktif yang menggambarkan kehidupan masyarakat di daerah Sintang, khususnya yang berkaitan dengan budaya masyarakat Dayak. Dalam cerita tersebut, siswa diperkenalkan dengan beberapa unsur budaya lokal seperti Rumah Betang, Gawai Dayak, tenun ikat motif Emperusung, serta kegiatan gotong royong di ladang. Penyajian materi dilakukan melalui kombinasi teks singkat, gambar ilustrasi, dan animasi sederhana agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Selain menyajikan materi pembelajaran, media ini juga dilengkapi dengan latihan soal atau kuis interaktif yang berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Setiap jawaban yang dipilih oleh siswa akan memperoleh umpan balik langsung berupa informasi benar atau salah sehingga siswa dapat mengetahui hasil belajarnya secara langsung.

Dengan demikian, media interaktif dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai media pembelajaran berbasis *PowerPoint* yang memuat materi IPAS tentang budaya daerah melalui cerita interaktif serta dilengkapi dengan navigasi dan kuis interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara operasional, media interaktif dalam penelitian ini termasuk ke dalam beberapa jenis media pembelajaran, yaitu:

- a. **Media visual**, yaitu media pembelajaran yang mengandalkan indera penglihatan dalam penyampaian informasi. Dalam penelitian ini, media visual diwujudkan dalam bentuk gambar, teks, ilustrasi, dan tampilan grafis yang memuat unsur budaya lokal seperti Rumah Betang, Gawai Dayak, dan motif tenun ikat. Penggunaan media visual bertujuan untuk membantu siswa memahami materi secara konkret, menarik perhatian, serta mempermudah proses mengingat informasi karena disajikan secara visual dan kontekstual.
- b. **Media audio-visual**, yaitu media yang menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan. Dalam penelitian ini, media audio-visual dapat berupa video pendek tentang budaya lokal seperti kegiatan Gawai Dayak atau proses pembuatan tenun ikat. Media ini membantu siswa memahami materi secara lebih nyata karena melibatkan lebih dari satu indera.
- c. **Media berbasis komputer/digital**, yaitu media pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan dengan bantuan teknologi komputer atau perangkat digital. Dalam penelitian ini, media dibuat menggunakan perangkat lunak *Microsoft PowerPoint* yang memungkinkan integrasi berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, audio, dan fitur interaktif. Media digital ini memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas, kemudahan penggunaan, serta kemampuan menyajikan materi secara lebih menarik, sistematis,

dan inovatif sesuai dengan karakteristik pembelajaran di era teknologi.

2. Media Interaktif Berbasis Budaya Lokal

Dalam media ini, materi IPS diperkaya dengan integrasi unsur budaya Dayak Sintang, seperti upacara syukur Gawai Dayak yang mencerminkan nilai gotong royong dan rasa syukur masyarakat, arsitektur Rumah Betang yang merepresentasikan kehidupan kebersamaan dan musyawarah, serta keindahan motif tenun ikat khas daerah yang menggambarkan identitas dan kreativitas lokal. Dengan pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mampu menumbuhkan rasa cinta tanah air, kebanggaan terhadap budaya sendiri, serta pemahaman bahwa keberagaman budaya adalah kekayaan bangsa yang harus dilestarikan. Menggunakan tema cerita petualangan anak Dayak Desa di Sintang yang menjelajahi adat setempat, seperti panen padi Gawai atau motif tenun dari alam. Tujuannya meningkatkan hasil belajar IPAS melalui interaktivitas sesuai Kurikulum Merdeka yang menekankan kearifan lokal.

3. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar IPAS yang diukur dalam penelitian pengaruh media interaktif "Cerita Tentang Daerahku" berbasis budaya lokal Dayak Sintang untuk siswa kelas IV SDN 23 Lundang difokuskan pada ranah kognitif sesuai Kurikulum Merdeka fase B IPAS.

a. Indikator Kognitif Utama**1. Pengetahuan (C1)**

Siswa mampu menyebutkan dan mengenali unsur budaya lokal Dayak Sintang yang terdapat dalam media pembelajaran, seperti Rumah Betang, Gawai Dayak, tenun ikat motif Emperusung, dan tradisi gotong royong di ladang. Kemampuan ini diukur melalui soal yang menuntut siswa mengingat fakta atau informasi dasar mengenai budaya daerah.

2. Pemahaman (C2)

Siswa mampu menjelaskan makna dan fungsi budaya lokal yang ditampilkan dalam cerita interaktif. Misalnya siswa dapat menjelaskan bahwa Gawai Dayak merupakan bentuk rasa syukur masyarakat atas hasil panen, Rumah Betang sebagai simbol kehidupan bersama, serta gotong royong sebagai nilai kebersamaan masyarakat. Indikator ini diukur melalui soal yang meminta siswa mengidentifikasi atau menjelaskan informasi dari cerita.

3. Penerapan (C3)

Siswa mampu menerapkan pengetahuan tentang nilai budaya lokal dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dengan memberikan contoh kegiatan gotong royong di lingkungan sekolah atau rumah yang mencerminkan nilai kebersamaan masyarakat Dayak Sintang.

4. Analisis (C4)

Siswa mampu menganalisis hubungan antara budaya lokal dengan kehidupan masyarakat. Contohnya, siswa dapat menjelaskan hubungan antara tradisi Gawai Dayak dengan kegiatan pertanian masyarakat atau menjelaskan peran Rumah Betang dalam membangun kehidupan sosial yang harmonis.