

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SD

Lendy Annisa Aulia¹, Fahrur Rozi², Laurensia Masri Perangin Angin³, Edizal Hatmi⁴, Suyit Ratno⁵
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3,4,5}
Universitas Negeri Medan^{1,2,3,4,5}
Email: lendyannisaaulia2@gmail.com

Corresponding author:

Lendy Annisa Aulia
Universitas Negeri Medan
Email : Lendyannisaaulia2@gmail.com

Abstrak: Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan, validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS materi Bunyi di Sekitar Kita di kelas V SD Negeri 060853 Medan Perjuangan tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Populasi penelitian terdiri siswa kelas V SD Negeri 060853 Medan Perjuangan yang berjumlah 29 orang, dengan 16 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, validasi ahli, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS telah dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif dalam menarik keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri 060853 Medan Perjuangan.

Kata kunci: Pengembangan, Media Interaktif, Kearifan Lokal, IPAS.

Abstract: This research was conducted with the aim of examining the development, validity, practicality, and effectiveness of interactive learning media based on local wisdom in IPAS learning on the topic Sound Around Us for Grade V students at SD Negeri 060853 Medan Perjuangan in the 2024/2025 academic year. This study employed a development research method using the ADDIE model. The research population consisted of 29 Grade V students at SD Negeri 060853 Medan Perjuangan, including 16 male and 13 female students. Data collection techniques used in this study included interviews, expert validation, and questionnaires. The data analysis techniques applied were both quantitative and qualitative. The results of the study indicated that the development of interactive media based on local wisdom in IPAS learning was declared to be very valid, very practical, and very effective in enhancing the learning engagement of Grade V students at SD Negeri 060853 Medan Perjuangan

Keywords: Development, Interactive Media, Local Wisdom, IPAS

PENDAHULUAN

Pembangunan suatu bangsa dapat diwujudkan melalui berbagai komponen penting, salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan dipercaya memiliki peran strategis dalam membentuk masa depan individu yang berkualitas. Melalui pendidikan, setiap individu dapat mengembangkan potensi diri, memperluas wawasan, serta meningkatkan kemampuan intelektual, emosional, dan sosial. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia perlu terus diupayakan, salah satunya melalui peningkatan mutu proses pembelajaran.

Pembelajaran dapat diselenggarakan melalui jalur formal maupun nonformal. Sekolah Dasar merupakan bagian dari pendidikan formal yang memuat berbagai mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, kedua mata pelajaran tersebut diintegrasikan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pengintegrasian ini bertujuan untuk mendorong peserta didik memahami dan mengelola lingkungan alam serta sosial secara terpadu. Menurut Suhelayanti, dkk. (2023, h. 66),

salah satu tujuan pembelajaran IPAS adalah mengembangkan keterampilan inkuiri peserta didik dalam mengidentifikasi, merumuskan, hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara yang dilakukan pada Senin, 09 Desember 2024, dengan Ibu Diana Magdalena Tambunan, S.Pd., selaku wali kelas V SD Negeri 060853 Medan Perjuangan, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS. Siswa cenderung mudah melupakan materi yang telah dijelaskan dan menunjukkan tingkat keaktifan yang rendah selama proses pembelajaran. Sebagian besar siswa hanya menyimak penjelasan guru tanpa terlibat aktif dalam kegiatan belajar, kecuali pada materi yang melibatkan praktik langsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya mampu mendorong partisipasi aktif dan pemahaman yang mendalam.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan media pembelajaran interaktif yang menekankan partisipasi aktif siswa. Menurut Surjono (2017, h. 41), media pembelajaran interaktif merupakan program pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai unsur seperti gambar, animasi, teks, suara, grafik, video, dan simulasi secara terpadu menggunakan perangkat digital sehingga memungkinkan pengguna berinteraksi aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang efektivitas proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat dapat mempermudah penyampaian informasi serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran penting untuk menjaga identitas dan nasionalisme peserta didik di tengah arus globalisasi (Ferdianto & Setiyani, 2018, h. 39).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat menuntut guru untuk menyesuaikan pendekatan dan perangkat pembelajaran yang digunakan. Indah, dkk. (2024) menyatakan bahwa inovasi teknologi memungkinkan integrasi komputer dan internet dalam proses pembelajaran melalui berbagai media digital. Penggunaan media digital yang tepat di tingkat Sekolah Dasar dapat meningkatkan ketertarikan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran adalah Canva. Platform ini memungkinkan pendidik merancang materi visual yang menarik melalui infografis, animasi, dan elemen multimedia lainnya (Isnaini, Sulistiyani, & Putri, 2021). Fitri (2024) juga menyatakan bahwa desain materi berbasis Canva terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena penyajiannya yang atraktif dan komunikatif.

Namun, berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri 060853 Medan Perjuangan, penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS belum optimal dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif. Selain itu, media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal belum pernah diterapkan, sehingga pemahaman siswa terhadap budaya lokal masih terbatas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 060853 Medan Perjuangan Tahun Ajaran 2024/2025 dengan memanfaatkan platform Canva. Pengembangan

media ini diharapkan mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta kualitas pembelajaran IPAS secara lebih kontekstual dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk dalam bidang pendidikan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi atau uji coba) dan *Evaluation* (evaluasi).

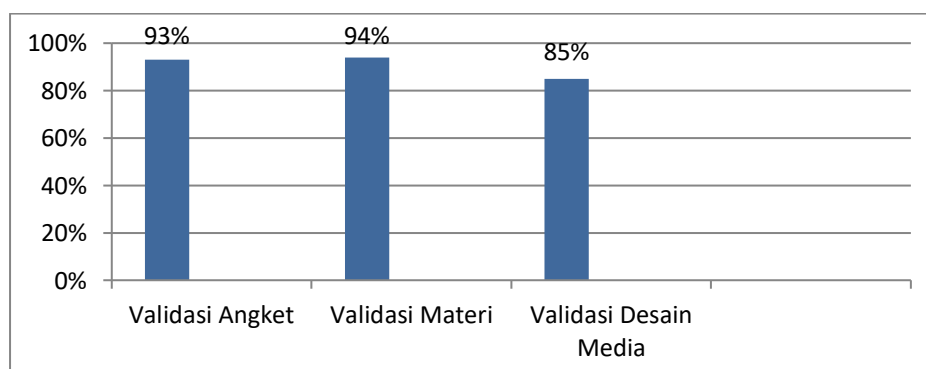
Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 060853 Medan Perjuangan pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 29 orang, terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal berbantuan Canva.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, penyebaran angket, serta validasi oleh para ahli. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan dua teknik, yaitu analisis kuantitatif untuk mengolah data berupa skor penilaian dan angket, serta analisis kualitatif untuk mendeskripsikan hasil wawancara dan saran dari validator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS kelas V materi "*Bunyi di Sekitar Kita*". Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan merupakan adaptasi dari model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Setiap tahap dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji validitas media dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri atas ahli instrumen, ahli materi, dan ahli desain media. Analisis data kevalidan dilakukan dengan menghitung skor pada setiap butir penilaian sesuai dengan aspek yang dinilai, kemudian menentukan rata-rata skor untuk memperoleh tingkat validitas media. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut :

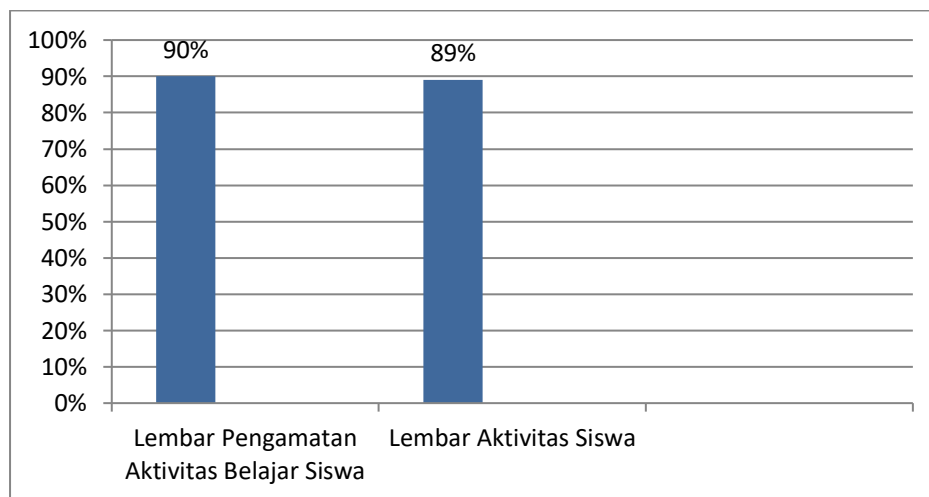


Gambar 1. Hasil Validitas Media

Berdasarkan diagram pada Gambar 1 tentang hasil validitas media, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid. Hasil validasi oleh ahli instrumen memperoleh persentase sebesar 93%, validasi oleh ahli materi sebesar 94%, dan validasi oleh ahli desain media sebesar 85%. Berdasarkan rata-rata keseluruhan penilaian tersebut, media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam penelitian untuk mendukung peningkatan keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri 060853 Medan Perjuangan.

Praktikalitas media dinilai berdasarkan penilaian praktisi pendidikan, yaitu guru kelas V SD Negeri 060853 Medan Perjuangan. Penilaian tersebut mencakup beberapa aspek penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, seperti kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, serta kesesuaian dengan materi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Efektivitas media dilihat dari hasil penilaian yang diperoleh melalui angket respons guru dan siswa kelas V SD Negeri 060853 Medan Perjuangan setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Penilaian efektivitas ini mencakup aspek peningkatan keaktifan, ketertarikan, serta pemahaman siswa terhadap materi. Adapun hasil penilaian efektivitas media disajikan pada bagian berikut :



Gambar 2. Hasil Efektivitas Media

Berdasarkan diagram pada Gambar 2 tentang hasil efektivitas media, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal memperoleh kategori sangat efektif. Hasil persentase lembar pengamatan aktivitas belajar siswa oleh guru kelas menunjukkan skor sebesar 90% dengan kategori sangat efektif. Sementara itu, hasil persentase respons siswa terhadap penggunaan media dalam pembelajaran memperoleh skor sebesar 89% dengan kategori sangat efektif.

Berdasarkan kedua indikator tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal berbantuan Canva dinyatakan efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri 060853 Medan Perjuangan.



SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 060853 Medan Perjuangan. Pengembangan media ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran IPAS yang berdampak pada kurangnya keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan model pengembangan ADDIE, media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan rincian persentase validasi instrumen sebesar 93%, validasi materi sebesar 94%, dan validasi desain media sebesar 85%. Hasil uji praktikalitas oleh guru kelas menunjukkan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil uji efektivitas berdasarkan lembar pengamatan aktivitas belajar siswa dan respons siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 89% dengan kategori sangat efektif.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal berbantuan Canva dinyatakan layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 060853 Medan Perjuangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ferdianto, F., & Setiyani, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.781>
- Fitri, S. A. R. (2024). *Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN Cendrawasih I Makassar*. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR FAKULTAS.
- Indah, M., Siregar, S., Perangin-angin, L. M., Siregar, A., Gandamana, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Negeri, U., Program, D., Pendidikan, S., Sekolah, G., & Negeri, U. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Kelas V Tema 8 Subtema 2 SDN 101765 Bandar Setia T. A. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 8891–8900.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Suhelayanti, Z. S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Nasbey, N. S. H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan, Edisi Pertama*. Yogyakarta: UNY Press.