

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PETA INTERAKTIF “CAKRAWALA
BUDAYA” TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS MATERI KERAGAMAN
BUDAYA DAN KEARIFAN LOKAL SISWA KELAS IV SD PERCONTOHAN
091317 P. RAYA T.A 2025/2026**

Ria Jelita Sitopu¹, Nurmayani², Edizal Hatmi³,
Lala Jelita Ananda⁴, Waliyul Maulana Siregar⁵
¹⁻⁵PGSD Universitas Negeri Medan
riajelitasitopu136@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to investigate the effect of using the interactive map “Cakrawala Budaya” on the Social Studies (IPAS) learning outcomes of fourth-grade students at SD Percontohan 091317 Pematang Raya, Raya District, Simalungun Regency. The method used was a quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design, involving two classes: an experimental class and a control class. The sample size used in this study was 50 students, drawn using a total sampling technique. The results showed that the use of interactive maps significantly improved student learning outcomes, with the experimental group's average learning outcome reaching 86.92, while the control group's average was 76.88. Hypothesis testing using an Independent Sample t-test yielded a significant value ($p < 0.001$), indicating a significant positive effect of interactive maps on learning outcomes. Based on these results, it can be concluded that the use of interactive maps significantly improves the learning outcomes of fourth-grade elementary students at SD 091317 Pematang Raya.

Keywords: *Learning media, interactive maps, learning outcomes, IPAS, cultural diversity*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan media peta interaktif “Cakrawala Budaya” terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas IV di SD Percontohan 091317 Pematang Raya, Kecamatan Raya, Kabupaten Simalungun. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelas: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 50 siswa, yang diambil dengan teknik sampling total. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media peta interaktif secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, dengan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen mencapai 86,92, sedangkan kelompok kontrol 76,88. Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi ($p < 0,001$), yang menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan dari media peta interaktif terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media peta

interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Percontohan Pematang Raya.

Kata Kunci: Media pembelajaran, peta interaktif, hasil belajar, IPAS, keragaman budaya

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kemampuan dasar siswa, khususnya melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang mengintegrasikan aspek alam serta sosial, termasuk keragaman budaya dan kearifan lokal. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa melalui pengenalan fenomena sekitar mereka (Kemdikbud, 2021). Namun, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas proses instruksional di era digital saat ini.

Hasil belajar siswa kelas IV SD Percontohan 091317 P. Raya, Kecamatan Raya, Kabupaten Simalungun, masih tergolong rendah pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal. Data ulangan harian tahun ajaran sebelumnya menunjukkan persentase kelulusan

hanya 65,38% di kelas A (17 dari 26 siswa lulus) dan 62,50% di kelas B (15 dari 24 siswa lulus), dengan adanya siswa berada di bawah kriteria ketuntasan minimal. Kondisi ini mencerminkan masalah fundamental dalam pembelajaran yang bergantung pada metode ceramah konvensional dan media manual terbatas, seperti buku teks semata. Observasi awal dan wawancara dengan wali kelas mengonfirmasi keterbatasan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru menyatakan bahwa siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan kesulitan memahami konsep abstrak seperti keragaman budaya nasional karena kurangnya visualisasi interaktif. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa media konvensional menyebabkan penurunan motivasi belajar (Kurniawan & Sari, 2023).

Media peta interaktif Cakrawala Budaya muncul sebagai solusi potensial dengan menyajikan informasi budaya (busana adat, kuliner, tari tradisional) secara visual dan dinamis melalui fitur klik navigasi.

Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran IPAS lebih atraktif, interaktif, dan kontekstual dengan kearifan lokal, sebagaimana media interaktif terbukti meningkatkan hasil belajar melalui pengalaman imersif (Hidayat & Nugroho, 2020). Pemanfaatan teknologi ini selaras dengan tuntutan pendidikan abad 21 yang menekankan integrasi IPTEK dalam instruksi (Arsyad, 2017).

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Peta Interaktif “Cakrawala Budaya” terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Siswa Kelas IV SD Percontohan 091317 P. Raya Tahun Ajaran 2025/2026”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *quasi-eksperimental* jenis *Nonequivalent Control Group Design* untuk menguji pengaruh penggunaan media peta interaktif Cakrawala Budaya terhadap hasil belajar IPAS materi keragaman budaya dan kearifan lokal. Penelitian dilaksanakan di SD Percontohan 091317 P. Raya, Kecamatan Raya, Kabupaten

Simalungun, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV sebanyak 50 orang, terdiri dari kelas IV A 26 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B 24 siswa sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan *treatment* dengan menggunakan media peta interaktif “Cakrawala Budaya” sedangkan kelas kontrol akan tetap melakukan pembelajaran secara konvensional. Adapun desain penelitian adalah sebagai berikut:

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Gambar 1 Desain Penelitian
Nonequivalent Control Group Design

Keterangan:

- O1 : *Pre-test* kelas eksperimen
O2 : *Pre-test* kelas kontrol
O3 : *Post-test* kelas eksperimen
O4 : *Post-test* kelas kontrol
X : Perlakuan media peta interaktif “Cakrawala Budaya”
- : Pembelajaran konvensional

Sebelum melakukan tes pretest dan *post-test* peneliti melakukan uji instrument yang di uji pada kelas V SD Percontohan 091317 Pematang Raya. Teknik pengumpulan data meliputi tes

hasil belajar, observasi aktivitas belajar, wawancara guru pra - penelitian dan saat penelitian, serta dokumentasi.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

1) Hasil Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen tes (soal pilihan ganda) benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur, yaitu kompetensi kognitif siswa pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal IPAS.

Berdasarkan analisis korelasi *point biserial* menggunakan *Microsoft Excel* pada 30 butir soal tes yang diujikan kepada 19 siswa, dengan membandingkan r_{hitung} terhadap r_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ dan $df = 48$, ditemukan bahwa 10 butir soal dinyatakan tidak valid karena tidak berkorelasi signifikan dengan skor total tes.

b. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi instrumen tes 20 butir soal pilihan ganda yang telah terbukti valid dalam menghasilkan skor yang stabil terhadap kemampuan siswa. Peneliti menggunakan rumus

Kuder Richadson 20 (KR-20) dan melakukan bantuan perhitungan berbantuan *Microsoft Excel*. Hasil perhitungan nilai $\alpha = 0,812$ dan di kategorikan tinggi dan reliabel). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa soal yang digunakan dalam penelitian ini dianggap reliabel.

c. Uji Tingkat Kesukaran soal

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui proporsi kemampuan siswa dalam menjawab soal menggunakan rumus $P = (R/N)$ di mana R adalah jumlah siswa yang menjawab benar dan N adalah total siswa penerima soal. Berdasarkan perhitungan berbantuan *Microsoft excel* 5 soal dikategorikan sukar, 11 soal dikategorikan sedang, dan 4 soal dikategorikan mudah.

d. Uji Daya Pembeda Soal

Daya Pembeda atau (*item discrimination*) merupakan prosedur evaluatif yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana sebuah butir soal mampu mengklasifikasikan peserta ujian berdasarkan tingkat kompetensinya. Berdasarkan bantuan perhitungan menggunakan *Microsoft excel* dapat disimpulkan bahwa 9 soal dikategorikan cukup dan 11 soal dikategorikan baik.

2) Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai langkah awal untuk memastikan bahwa data hasil belajar, baik pada tahap *pre-test* maupun *post-test*, berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian ini menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05.

Berdasarkan hasil analisis, nilai signifikansi data *pre-test* untuk kelas eksperimen adalah 0,779 dan kelas kontrol adalah 0,545. Sementara itu, pada data *post-test*, nilai signifikansi kelas eksperimen diperoleh sebesar 0,179 dan kelas kontrol sebesar 0,135. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok penelitian berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah sampel yang digunakan memiliki varians yang sama atau homogen sebagai prasyarat analisis statistik parametrik. Keputusan uji didasarkan pada nilai signifikansi yang harus lebih besar

dari 0,05 untuk menyatakan data tersebut homogen.

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi berdasarkan *mean* sebesar 0,534. Karena nilai $0,534 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah persyaratan analisis terpenuhi, dilakukan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik *Independent Sample T-Test*. Uji ini dimaksudkan untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh signifikan dari penggunaan media peta interaktif “Cakrawala Budaya” terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Hasil analisis menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 5,026 dengan nilai signifikansi (*Two-Sided p*) sebesar $< 0,001$. Mengingat nilai signifikansi $< 0,001$ jauh lebih kecil dari taraf nyata 0,05, maka hipotesis nol H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterima. Selain itu, terdapat *Mean Difference* sebesar 10,048 yang menunjukkan perbedaan rata-rata hasil belajar yang nyata antara kedua kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media peta interaktif Cakrawala Budaya berpengaruh secara signifikan terhadap

peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Percontohan 091317 Pamatang Raya.

2. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experiment* tipe *Nonequivalent Control Group Design* untuk menguji pengaruh media peta interaktif “Cakrawala Budaya”. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan perbedaan signifikan pada hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Keunggulan kelas eksperimen terlihat dari nilai rata-rata *post-test* dan persentase ketuntasan yang lebih tinggi, yang membuktikan bahwa intervensi media berbasis teknologi ini secara empiris efektif meningkatkan capaian kognitif siswa pada materi keragaman budaya.

Efektivitas media “Cakrawala Budaya” ini sejalan dengan teori Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media berfungsi sebagai jembatan untuk memvisualisasikan konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami. Melalui *Smart Board TV*, siswa berinteraksi langsung dengan

simbol-simbol budaya yang menampilkan informasi multimedia berupa gambar, teks, dan video. Hal ini selaras dengan fungsi media menurut Levie dan Lentz (1982), yakni fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris, di mana peta interaktif mampu menarik perhatian sekaligus memperlancar asimilasi informasi kompleks mengenai kearifan lokal Indonesia.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran ini menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Berbeda dengan metode ceramah yang cenderung pasif, penggunaan peta interaktif mendorong keterlibatan aktif di mana siswa secara bergantian mengoperasikan media dan mengeksplorasi konten budaya secara mandiri. Aktivitas interaktif ini memicu motivasi internal siswa, karena proses pencarian informasi dilakukan melalui pengalaman langsung yang menyenangkan, yang pada akhirnya memperkuat retensi ingatan mereka terhadap materi IPAS.

Temuan ini juga memperkuat penelitian Nugroho (2019) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi sangat efektif dalam

meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS. Nilai tambah dari media "Cakrawala Budaya" terletak pada kemampuannya menyajikan konteks nyata melalui setiap *pin* atau simbol budaya yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan mendukung pembelajaran abad ke-21 yang berbasis teknologi informasi, media ini membekali siswa dengan literasi digital sekaligus pemahaman materi yang lebih mendalam.

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan peta interaktif "Cakrawala Budaya" secara signifikan mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dan tingkat penyelesaian yang lebih tinggi di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga media peta interaktif terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media peta interaktif "Cakrawala Budaya" berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Percontohan 091317 Pamatang Raya, khususnya pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi $p \ 0,001 < 0,05$, serta perolehan rata-rata skor *post-test* kelas eksperimen (88,08) yang secara nyata lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (78,03).

Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya mentransformasi materi abstrak menjadi visualisasi yang konkret dan interaktif, sehingga mampu memenuhi fungsi atensi, kognitif, dan afektif dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi peta digital tidak hanya meningkatkan capaian kognitif dan ketuntasan belajar siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif serta motivasi belajar melalui eksplorasi mandiri. Secara praktis, media "Cakrawala Budaya" terbukti efektif

sebagai inovasi pembelajaran abad ke-21 yang mampu menjembatani pemahaman konsep keragaman budaya sekaligus menumbuhkan sikap apresiatif siswa terhadap kekayaan kearifan lokal Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hidayat, R., & Nugroho, B. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar. *Jurnal Nakula Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(4), 209-218.
- Kemdikbud. (2020). Laporan Kinerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemdikbud. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Modul Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawan, B., & Sari, N. (2023). Pengaruh media interaktif dalam perkembangan kegiatan belajar siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1365-1375.
- Nugroho, A. Y. (2019). Pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar [Tesis]. Universitas Sebelas Maret.
- OECD. (2018). *The Future of Education and Skills 2030*. Paris: OECD Publishing.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Pearson Education.