

IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MURID KELAS V SD

Prisma Yusdinar¹, Tabitha Sri Hartati W², Karjono³

^{1,2}PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, ³UPT SD Negeri Kutorejo 3 Tuban

¹prismayusdinar9@gmail.com, ²tabithawulandari7@gmail.com,

³karjono05@guru.sd.belajar.id,

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of students in the topic of Indonesian Cultural Heritage in Grade V at UPT SDN Kutorejo 3. Conventional learning methods caused students to be less active and experience difficulties in distinguishing tangible and intangible cultural heritage. This study aimed to improve students' learning outcomes through the implementation of interactive digital media. The research method used was Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The research subjects consisted of 30 fifth-grade students at UPT SDN Kutorejo 3. Data collection techniques included observation, tests, documentation, and field notes. The learning media used in Cycle I was the Secil Budaya Nusantara application, while Cycle II used the Marbel Budaya Nusantara application supported by an interactive digital board. The results showed that the use of interactive digital media was able to improve students' activities and learning outcomes. The average student score increased from 63 in the pre-cycle to 73 in Cycle I and improved again to 82 in Cycle II. The percentage of learning mastery also increased from 40% in the pre-cycle to 70% in Cycle I and reached 90% in Cycle II. Therefore, the implementation of interactive digital media proved effective in improving students' learning outcomes on the topic of Indonesian Cultural Heritage in Grade V at UPT SDN Kutorejo 3.

Keywords: *Learning Outcomes, IPAS, Indonesian Cultural Heritage, Interactive Digital Media*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar murid pada materi Warisan Budaya Nusantara di kelas V UPT SDN Kutorejo 3. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan murid kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam membedakan warisan budaya benda dan tak benda. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid melalui implementasi media interaktif digital. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 30 murid kelas V UPT SDN Kutorejo 3. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Media pembelajaran yang digunakan pada siklus I adalah aplikasi Secil Budaya Nusantara, sedangkan pada siklus II menggunakan aplikasi Marbel Budaya Nusantara berbantuan papan interaktif digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif digital mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid. Nilai rata-rata murid meningkat dari 63 pada pra siklus menjadi 73 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 82 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 40%

pada pra siklus menjadi 70% pada siklus I dan mencapai 90% pada siklus II. Dengan demikian, implementasi media interaktif digital terbukti mampu meningkatkan hasil belajar murid pada materi Warisan Budaya Nusantara di kelas V UPT SDN Kutorejo 3.

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPAS, Warisan Budaya Nusantara, Media Interaktif Digital

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman murid terhadap fenomena alam, sosial, budaya, serta lingkungan kehidupan sehari-hari. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPAS tidak hanya fokus pada penguasaan konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan murid dalam memahami dan memecahkan permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPAS kelas V adalah Warisan Budaya Nusantara. Materi ini bertujuan untuk mengenalkan keberagaman budaya Indonesia sekaligus menumbuhkan rasa bangga, cinta tanah air, dan kesadaran untuk melestarikan budaya bangsa. Warisan budaya nusantara terdiri atas warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda. Warisan budaya benda meliputi rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, alat musik daerah, dan berbagai

peninggalan budaya yang dapat dilihat secara fisik. Sementara itu, warisan budaya tak benda meliputi bahasa daerah, tarian tradisional, upacara adat, cerita rakyat, dan berbagai tradisi yang diwariskan secara turun-temurun. Pemahaman mengenai kedua jenis warisan budaya tersebut sangat penting agar murid mampu mengenali identitas budaya bangsa sekaligus menghargai keberagaman yang dimiliki Indonesia.

Meskipun demikian, pembelajaran materi Warisan Budaya Nusantara di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V UPT SDN Kutorejo 3, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Pembelajaran yang berlangsung cenderung berpusat pada guru sehingga partisipasi murid masih rendah. Selain itu, murid mengalami kesulitan dalam membedakan warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda karena materi disampaikan secara abstrak tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya aktivitas belajar serta hasil belajar murid.

Permasalahan rendahnya hasil

belajar akibat kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran juga ditemukan dalam berbagai penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh (Surbakti & Chantrin, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid secara signifikan. Penelitian lain oleh (Dewi et al., 2024) menemukan bahwa media digital interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga meningkatkan keterlibatan murid selama pembelajaran berlangsung. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Hardiningrum & Agung, 2022) juga menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat membantu murid memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret.

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif melalui penggunaan media interaktif digital. Media interaktif digital memungkinkan murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik karena memadukan unsur gambar, animasi, audio, video, dan aktivitas interaktif dalam satu platform pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Oktariani et al., 2024), penggunaan media digital dalam pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid sekolah dasar. Selain itu, penelitian (Ratna et al., 2024) menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang

dipadukan dengan model Problem Based Learning (PBL) mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar murid secara signifikan.

Penerapan media interaktif digital juga relevan dengan karakteristik murid sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual, konkret, dan berbasis pengalaman langsung. Penggunaan media digital dapat membantu murid mengamati berbagai contoh warisan budaya nusantara secara lebih nyata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif digital dipandang sebagai salah satu alternatif solusi untuk mengatasi rendahnya aktivitas dan hasil belajar murid pada materi Warisan Budaya Nusantara.

Penelitian yang relevan dengan penggunaan media interaktif digital telah banyak dilakukan sebelumnya. Pertama, penelitian yang dipublikasikan dalam Jurnal Innovative (Ratna et al., 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Kedua, penelitian oleh (Iskandar et al., 2023) menemukan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep murid sekolah dasar. Ketiga, penelitian oleh (Hardiningrum & Agung, 2022) menunjukkan bahwa multimedia interaktif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar murid karena mampu menghadirkan pembelajaran

yang lebih menarik dan kontekstual.

Keempat, penelitian yang diterbitkan dalam Jurnal Pendidikan Tambusai (Ulina Ritonga et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif digital berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar serta aktivitas belajar peserta didik. Kelima, penelitian pada Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pendidikan Ganesha (Cahyani & Suniasih, 2022) menemukan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Keenam, penelitian (Oktariani et al., 2024) menunjukkan bahwa media video pembelajaran interaktif berbasis Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Ketujuh, penelitian yang dipublikasikan pada Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan (Dewi et al., 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Kedelapan, penelitian yang diterbitkan dalam Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA (Sulaiman et al., 2018) menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media digital mampu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Kesembilan, penelitian pada Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan (Surbakti & Chantrin, 2025) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Kesepuluh, penelitian (Aliya et al., 2025) menunjukkan bahwa model Problem Based Learning berbantuan media digital mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar melalui pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

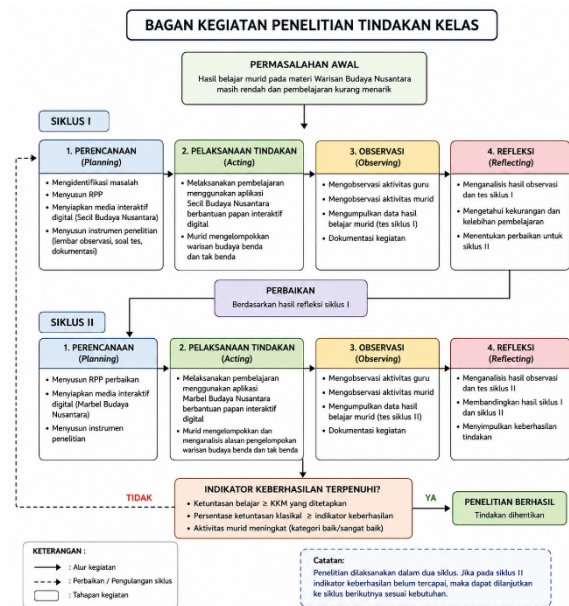
Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif digital memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid. Namun demikian, penelitian mengenai implementasi media interaktif digital pada materi Warisan Budaya Nusantara di sekolah dasar, khususnya dengan memanfaatkan aplikasi Secil Budaya Nusantara dan Marbel Budaya Nusantara berbantuan papan interaktif digital, masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS pada materi Warisan Budaya Nusantara.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada implementasi media interaktif digital dalam pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya Nusantara di kelas V UPT SDN Kutorejo 3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan media interaktif digital dapat mendukung proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar murid, serta meningkatkan aktivitas dan keterlibatan murid selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan

mendeskripsikan efektivitas penggunaan aplikasi Secil Budaya Nusantara pada siklus I dan aplikasi Marbel Budaya Nusantara pada siklus II dalam membantu murid memahami konsep warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda secara lebih mendalam.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar murid pada materi Warisan Budaya Nusantara melalui implementasi media interaktif digital. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang bersifat siklik dan berkelanjutan hingga mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan McTaggart

Penelitian dilaksanakan di UPT SDN Kutorejo 3 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan April sampai Juni 2026. Subjek penelitian adalah 30 murid kelas V yang terdiri atas murid laki-laki dan perempuan dengan karakteristik kemampuan belajar yang heterogen. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa hasil belajar murid pada materi Warisan Budaya Nusantara masih rendah, khususnya dalam memahami perbedaan warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas murid dan keterlaksanaan pembelajaran selama penerapan media interaktif digital. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar murid pada setiap akhir siklus melalui

kegiatan evaluasi. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, hasil pekerjaan murid, dan daftar nilai. Sementara itu, catatan lapangan digunakan untuk mencatat berbagai peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar observasi aktivitas murid, lembar observasi aktivitas guru, soal evaluasi siklus I dan siklus II, lembar dokumentasi, serta rubrik penilaian. Lembar observasi aktivitas murid digunakan untuk mengamati perhatian, partisipasi, kemampuan menggunakan media pembelajaran, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan, kemampuan mengelompokkan serta menganalisis warisan budaya benda dan tak benda, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Adapun lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif digital.

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Nilai rata-rata dihitung menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum \text{nilai murid}}{\sum \text{murid}}$$

Nilai presentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus :

$$\% = \frac{\sum \text{murid yang tuntas}}{\sum \text{seluruh murid}} \times 100\%$$

Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas murid selama pembelajaran berlangsung berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis dilakukan melalui kegiatan pengumpulan data, penyajian data, perbandingan hasil antar siklus, serta penarikan kesimpulan.

Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan hasil belajar murid sebelum tindakan diberikan. Siklus I dilaksanakan menggunakan aplikasi Secil Budaya Nusantara berbantuan papan interaktif digital dengan fokus pembelajaran pada pengenalan dan pengelompokan warisan budaya benda dan tak benda. Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan pembelajaran siklus II. Pada siklus II, pembelajaran menggunakan aplikasi Marbel Budaya Nusantara yang memiliki materi lebih lengkap dan aktivitas analisis yang lebih mendalam. Murid tidak hanya mengelompokkan warisan budaya, tetapi juga menganalisis alasan suatu budaya termasuk ke dalam kategori warisan budaya benda atau tak benda.

Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan tiga indikator, yaitu: (1) murid mencapai nilai minimal sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75; (2)

ketuntasan belajar klasikal mencapai minimal 80% dari jumlah seluruh murid; dan (3) aktivitas murid selama pembelajaran berada pada kategori baik atau sangat baik. Apabila seluruh indikator tersebut tercapai, maka implementasi media interaktif digital dinyatakan berhasil meningkatkan hasil belajar murid pada materi Warisan Budaya Nusantara.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Pra Siklus

Kondisi awal pembelajaran IPAS pada materi Warisan Budaya Nusantara di kelas V UPT SDN Kutorejo 3 menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Pembelajaran berlangsung secara konvensional sehingga interaksi antara guru dan murid belum optimal. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan murid kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan cenderung pasif selama proses belajar berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal, aktivitas belajar murid masih tergolong rendah. Sebagian besar murid hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Murid juga terlihat kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung dan belum menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, beberapa murid mengalami kesulitan dalam memahami perbedaan antara warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda

karena materi disampaikan secara abstrak tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Kesulitan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar murid. Berdasarkan hasil evaluasi awal yang dilakukan sebelum tindakan diberikan, diketahui bahwa sebagian besar murid belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Dari jumlah 30 murid, hanya 12 murid yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 18 murid lainnya belum mencapai ketuntasan.

Tabel 1 menunjukkan hasil belajar murid pada tahap pra siklus.

Tabel 1 Hasil Belajar Murid pada Tahap Pra Siklus

Komponen	Hasil
Jumlah Murid	30
Murid Tuntas	12
Murid Belum Tuntas	18
Nilai Rata-rata Kelas	63
Persentase Ketuntasan	40%

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas pada tahap pra siklus masih berada di bawah KKTP yang ditetapkan, yaitu 75. Persentase ketuntasan klasikal juga baru mencapai 40%, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang mensyaratkan ketuntasan klasikal minimal 80%.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pra siklus tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

IPAS materi Warisan Budaya Nusantara di kelas V masih menghadapi beberapa permasalahan, yaitu rendahnya aktivitas belajar murid, kurangnya keterlibatan murid selama pembelajaran, serta rendahnya hasil belajar dalam membedakan warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan media interaktif digital yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi, aktivitas, dan hasil belajar murid. Tindakan perbaikan dilakukan dengan menggunakan aplikasi Secil Budaya Nusantara pada siklus I dan aplikasi Marbel Budaya Nusantara pada siklus II berbantuan papan interaktif digital.

Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dengan menerapkan media interaktif digital berupa aplikasi Secil Budaya Nusantara yang ditampilkan melalui papan interaktif digital. Pembelajaran difokuskan pada pengenalan berbagai contoh warisan budaya nusantara yang meliputi pakaian adat, rumah adat, makanan khas, dan bahasa daerah. Murid diarahkan untuk mengamati materi yang ditampilkan pada aplikasi kemudian mengelompokkan setiap contoh budaya ke dalam kategori warisan budaya benda atau warisan budaya tak benda.

Pada kegiatan pembelajaran, guru memberikan apersepsi mengenai keberagaman budaya Indonesia dan mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari murid. Selanjutnya murid mengamati materi yang ditampilkan melalui aplikasi Secil

Budaya Nusantara, berdiskusi bersama kelompok, serta mempresentasikan hasil pengelompokan budaya yang telah dilakukan. Di akhir pembelajaran, murid mengerjakan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Penggunaan aplikasi Secil Budaya Nusantara memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Murid terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan menampilkan gambar dan informasi budaya secara visual sehingga lebih mudah dipahami.

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas murid mengalami peningkatan dibandingkan kondisi pra siklus. Sebagian besar murid mulai aktif mengamati media pembelajaran, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan berani menyampaikan pendapat saat presentasi. Namun demikian, masih terdapat beberapa murid yang kurang percaya diri dalam menjelaskan alasan pengelompokan budaya benda dan tak benda.

Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Murid Siklus I

Aspek yang Diamati	Persentase
Memperhatikan penjelasan guru	80%
Mengamati media pembelajaran	87%
Berpartisipasi dalam diskusi	73%
Menjawab pertanyaan guru	70%
Mempresentasikan hasil diskusi	67%

Mengerjakan tugas 83% dengan baik

Rata-rata Aktivitas 77% Murid

Berdasarkan hasil observasi tersebut, aktivitas murid pada siklus I berada pada kategori baik. Penggunaan media interaktif digital mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung.

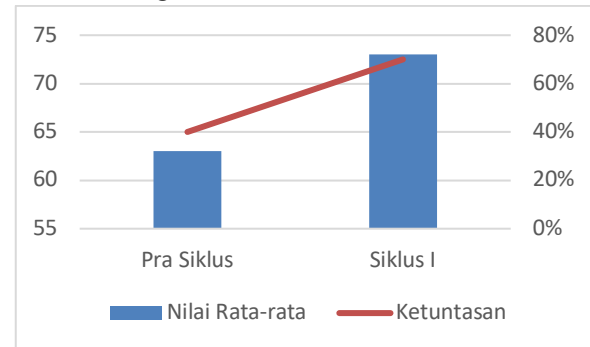
Penerapan aplikasi Secil Budaya Nusantara juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar murid. Setelah mengikuti pembelajaran dan mengerjakan evaluasi siklus I, diperoleh hasil sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Belajar Murid Siklus I

Komponen	Pra Siklus	Siklus 1
Jumlah Murid	30	30
Murid Tuntas	12	21
Murid Belum Tuntas	18	9
Nilai Rata-rata Kelas	63	73
Persentase Ketuntasan	40%	70%

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas meningkat dari 63 pada pra siklus menjadi 73 pada siklus I. Jumlah murid yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 12 murid menjadi 21 murid. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 40% menjadi 70%. Untuk memperjelas peningkatan hasil

belajar murid, data dapat disajikan dalam diagram berikut.



Grafik 1 Presentase Peningkatan Hasil Belajar

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Secil Budaya Nusantara mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid. Media yang menampilkan gambar dan informasi budaya secara visual membantu murid memahami konsep warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda dengan lebih mudah. Selain itu, kegiatan mengamati, mengelompokkan, dan mendiskusikan berbagai contoh budaya membuat murid lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional yang dilakukan pada tahap pra siklus.

Meskipun demikian, indikator keberhasilan penelitian belum sepenuhnya tercapai karena ketuntasan klasikal baru mencapai 70%, sedangkan target yang ditetapkan adalah minimal 80%. Hasil refleksi menunjukkan bahwa sebagian murid masih mengalami kesulitan dalam memberikan alasan mengapa suatu budaya termasuk kategori benda atau tak benda. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pembelajaran pada siklus II dengan

menggunakan media yang memiliki materi lebih lengkap dan aktivitas analisis yang lebih mendalam, yaitu aplikasi Marbel Budaya Nusantara.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi siklus I. Perbaikan pembelajaran difokuskan pada peningkatan kemampuan murid dalam menganalisis alasan pengelompokan warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda. Untuk mendukung tujuan tersebut, digunakan media interaktif digital berupa aplikasi Marbel Budaya Nusantara yang ditampilkan melalui papan interaktif digital.

Materi yang disajikan pada siklus II lebih lengkap dibandingkan siklus I, meliputi pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, alat musik daerah, senjata tradisional, dan makanan khas dari berbagai daerah di Indonesia. Selain mengidentifikasi dan mengelompokkan warisan budaya, murid juga diminta menjelaskan alasan mengapa suatu budaya termasuk kategori warisan budaya benda atau warisan budaya tak benda.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi dan penguatan materi yang telah dipelajari pada siklus I. Selanjutnya murid mengamati berbagai contoh budaya yang ditampilkan dalam aplikasi Marbel Budaya Nusantara, melakukan diskusi kelompok, menganalisis karakteristik setiap budaya, serta mempresentasikan hasil analisisnya di depan kelas. Guru memberikan bimbingan dan penguatan konsep

selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan aplikasi Marbel Budaya Nusantara memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya karena menyajikan materi yang lebih lengkap dan interaktif. Murid tidak hanya menghafal contoh budaya, tetapi juga memahami karakteristik serta alasan pengelompokan budaya tersebut secara lebih mendalam.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas murid pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I. Murid terlihat lebih aktif dalam mengamati media pembelajaran, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta mempresentasikan hasil analisis kelompok. Selain itu, kemampuan murid dalam memberikan alasan dan argumentasi mengenai pengelompokan budaya benda dan tak benda juga menunjukkan perkembangan yang lebih baik.

Tabel 4 Hasil Observasi Aktivitas Murid Siklus II

Aspek yang Diamati	Persentase
Memperhatikan penjelasan guru	93%
Mengamati media pembelajaran	97%
Berpartisipasi dalam diskusi	90%
Menjawab pertanyaan guru	87%
Mempresentasikan hasil diskusi	83%
Mengerjakan tugas dengan baik	93%
Rata-rata Aktivitas Murid	91%

Data pada Tabel 5 menunjukkan bahwa aktivitas murid

telah mencapai kategori sangat baik. Peningkatan aktivitas terlihat dari semakin tingginya partisipasi murid dalam seluruh tahapan pembelajaran, khususnya dalam kegiatan diskusi dan presentasi.

Hasil evaluasi pada akhir siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 5 Hasil Belajar Murid Siklus II

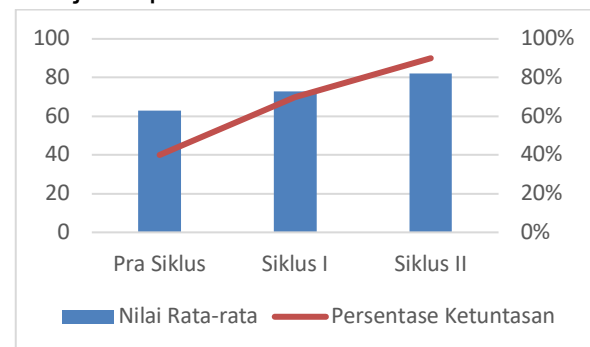
Komponen	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah Murid	30	30	30
Murid Tuntas	12	21	27
Murid Belum Tuntas	18	9	3
Nilai Rata-rata Kelas	63	73	82
Persentase Ketuntasan	40%	70%	90%

Berdasarkan data pada Tabel 6, nilai rata-rata kelas meningkat dari 63 pada siklus I menjadi 82 pada siklus II. Jumlah murid yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 21 murid menjadi 27 murid. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 70% menjadi 90%.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Marbel Budaya

Nusantara mampu membantu murid memahami materi secara lebih mendalam, khususnya dalam menganalisis karakteristik warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda.

Untuk memperjelas peningkatan yang terjadi selama penelitian, hasil aktivitas dan hasil belajar murid dapat disajikan pada Tabel 7 berikut.



Grafik 2 Presentase Peningkatan Hasil Belajar

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa implementasi media interaktif digital melalui aplikasi Marbel Budaya Nusantara mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid secara optimal. Materi yang lebih lengkap dan aktivitas analisis yang lebih mendalam membuat murid lebih aktif dalam proses pembelajaran. Murid tidak hanya mampu mengidentifikasi contoh warisan budaya, tetapi juga dapat menjelaskan alasan pengelompokan budaya tersebut berdasarkan karakteristik yang dimiliki.

Peningkatan aktivitas belajar berdampak positif terhadap hasil belajar murid. Ketuntasan klasikal yang mencapai 90% menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi, yaitu minimal 80% murid mencapai nilai di

atas KKTP 75. Selain itu, aktivitas murid telah mencapai kategori sangat baik dengan rata-rata 91%.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media interaktif digital mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar murid. Penggunaan aplikasi Marbel Budaya Nusantara memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna sehingga murid lebih mudah memahami materi Warisan Budaya Nusantara.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II, seluruh indikator keberhasilan telah tercapai. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II karena tindakan yang diberikan telah berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid pada materi Warisan Budaya Nusantara di kelas V UPT SDN Kutorejo 3.

Pembahasan Antar Siklus

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media interaktif digital melalui aplikasi Secil Budaya Nusantara pada siklus I dan aplikasi Marbel Budaya Nusantara pada siklus II mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid pada materi Warisan Budaya Nusantara. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar maupun aktivitas murid yang terus mengalami perkembangan pada setiap siklus penelitian.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif digital mampu membantu murid memahami materi Warisan Budaya Nusantara

secara lebih baik. Tampilan visual yang menarik, gambar budaya yang beragam, serta aktivitas pembelajaran yang interaktif membantu murid membedakan warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda dengan lebih mudah.

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar murid menunjukkan bahwa media interaktif digital yang digunakan dalam penelitian ini efektif mendukung pembelajaran IPAS pada materi Warisan Budaya Nusantara. Aplikasi Secil Budaya Nusantara pada siklus I membantu murid memahami konsep dasar mengenai warisan budaya benda dan tak benda melalui tampilan visual yang sederhana dan mudah dipahami. Sementara itu, aplikasi Marbel Budaya Nusantara pada siklus II memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam karena menyajikan materi yang lebih lengkap serta aktivitas analisis yang menuntut keterlibatan aktif murid.

Keberhasilan penggunaan media interaktif digital dalam penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dibangun ketika murid terlibat secara aktif dalam proses belajar. Melalui penggunaan media interaktif digital, murid memperoleh kesempatan untuk mengamati, mengelompokkan, mendiskusikan, dan menganalisis berbagai contoh warisan budaya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Surbakti &

Chantrin, 2025) bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Tampilan visual, animasi, dan aktivitas interaktif yang terdapat pada aplikasi Secil Budaya Nusantara dan Marbel Budaya Nusantara mampu membantu murid memahami konsep yang sebelumnya dianggap sulit dan abstrak.

Temuan penelitian ini didukung oleh berbagai penelitian relevan. Penelitian (Oktariani et al., 2024) menunjukkan bahwa media video pembelajaran interaktif berbasis Problem Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh (Iskandar et al., 2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid secara signifikan. Selain itu, penelitian yang dipublikasikan dalam Jurnal Pendidikan Tambusai dan Eduproxima menunjukkan bahwa media interaktif digital mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media interaktif digital melalui aplikasi Secil Budaya Nusantara pada siklus I dan aplikasi Marbel Budaya Nusantara pada siklus II berbantuan papan interaktif digital

berhasil meningkatkan hasil belajar murid pada materi Warisan Budaya Nusantara di kelas V UPT SDN Kutorejo 3. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata kelas dari 63 pada pra siklus menjadi 73 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 82 pada siklus II. Selain itu, aktivitas murid selama pembelajaran juga mengalami peningkatan dari kategori cukup pada pra siklus menjadi kategori baik pada siklus I dan kategori sangat baik pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 40% pada pra siklus menjadi 70% pada siklus I dan mencapai 90% pada siklus II, sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan. Dengan demikian, penggunaan media interaktif digital terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid pada materi Warisan Budaya Nusantara.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliya, P., Nurbaeti, S., Firdaus, A., Suparman, F., & Pd, M. (2025). 3 1,2,3. 11(April), 156–165.
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11.
<https://doi.org/10.23887/jpppp.v6i1.45203>
- Dewi, D. M. D. K., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Multimedia

- Interaktif Sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 306–317.
<https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74369>
- Hardiningrum, P. Y., & Agung, A. A. G. (2022). Efektifitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan IPA Materi Alat Gerak Hewan Untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 20–31.
<https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44834>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Dwi, F., Ani, N., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Pendidikan Indonesia PENDAHULUAN Membangun bangsa yang lebih maju dan meningkatkan standar hidup bagi masyarakat sebag.* 7(3), 557–566.
- Oktariani, R., Gading, I. K., & Wibawa, I. M. C. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 470–479.
<https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.77773>
- Ratna, V., Sari, I., Purnamasari, V., & Sustaminawhanti, Y. (2024). Efektifitas model pembelajaran problem based learning terhadap minat belajar IPAS kelas 5 sekolah dasar. *Journal Of Social Science Research Volume*, 4, 1767–1773.
- Sulaiman, Khoiriyah, S., & Nihayati. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap. *Jurnal Edumath*, 04(02), 52–58.
<http://jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/8414/6803>
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 3(2), 41–44.
<https://doi.org/10.69688/jpip.v3i2.142>
- Ulina Ritonga, P., Fitrah Dewi, D., Octaviana, R., Sarah Nasution, G., Profesi Guru, P., & Muslim Nusantara Al-Washliyah, U. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Media Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 060924 Kec. Medan Amplas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 47713–47720.

{Bibliography