

Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Tradisi Nyadranan dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Gevi Dwi Utari¹, Dhian Dwi Nur Wenda², Farida Nurlaila Zunaidah³

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

gevidwiu@gmail.com¹, dhian.2nw@unpkediri.ac.id², farida@unpkdr.ac.id³

Abstrak

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memerlukan media yang mampu menciptakan pembelajaran interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Analisis pada artikel ini difokuskan pada tahap implementasi untuk mengetahui efektivitas multimedia melalui hasil pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan *Normalized Gain* (N-Gain). Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Candirejo dengan subjek guru kelas V dan peserta didik kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia memperoleh tingkat validitas sebesar 96% dengan kategori sangat valid dan kepraktisan sebesar 97,08% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,65 pada uji coba terbatas dan 0,67 pada uji coba luas yang termasuk kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS sekaligus mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna melalui pengintegrasian kearifan lokal.

Kata Kunci: efektivitas, multimedia interaktif, tradisi Nyadranan, IPAS, hasil belajar.

Abstract

Learning Natural and Social Sciences (IPAS) in elementary schools requires learning media that can create interactive, contextual, and student-centered learning experiences based on students' characteristics. One alternative medium that can be used is interactive multimedia based on the Nyadranan tradition, which integrates local wisdom values into the learning process. This study aims to analyze the effectiveness of interactive multimedia based on the Nyadranan tradition in improving elementary school students' IPAS learning outcomes. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The analysis in this article focused on the implementation stage to determine the effectiveness of multimedia through pretest and posttest results analyzed using the Normalized Gain (N-Gain) test. The research was conducted at SDN 1 Candirejo involving a fifth-grade teacher and fifth-grade students as research subjects. The results showed that the multimedia obtained a validity level of 96%, categorized as highly valid, and a practicality level of 97.08%, categorized as highly practical. The effectiveness test results showed an N-Gain score of 0.65 in the limited trial and 0.67 in the extensive trial, both categorized as moderate. These findings indicate that interactive multimedia based on the Nyadranan tradition is effective in improving IPAS learning outcomes while supporting more interactive, contextual, and meaningful learning through the integration of local wisdom.

Keywords: effectiveness, interactive multimedia, Nyadranan tradition, IPAS, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna. Sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan agar berpusat pada peserta didik melalui kegiatan yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting karena karakteristik peserta didik masih berada pada tahap operasional konkret. Peserta didik lebih mudah memahami suatu konsep apabila pembelajaran disajikan melalui pengalaman nyata, gambar, audio, maupun aktivitas yang melibatkan interaksi langsung. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sering menyebabkan peserta didik kurang aktif serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, konkret, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media yang menggabungkan berbagai unsur digital, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, serta aktivitas interaktif dalam satu kesatuan pembelajaran. Melalui multimedia interaktif, peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui kegiatan mengamati, mengeksplorasi, dan menyelesaikan berbagai aktivitas pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik sehingga berpotensi memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk membantu peserta didik memahami hubungan manusia dengan lingkungan serta berbagai fenomena dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, memahami permasalahan sosial, serta menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman nyata. Oleh sebab itu, pembelajaran IPAS membutuhkan media yang mampu menghadirkan materi secara kontekstual agar peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.

Selain memanfaatkan teknologi, pembelajaran di sekolah dasar juga perlu mengintegrasikan lingkungan sosial dan budaya sebagai sumber belajar. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan nilai, pengetahuan, tradisi, dan budaya yang berkembang dalam masyarakat serta diwariskan secara turun-temurun. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, pembelajaran berbasis kearifan lokal juga dapat menanamkan nilai karakter, seperti gotong royong, tanggung jawab, toleransi, dan kepedulian terhadap lingkungan sosial.

Salah satu bentuk kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah tradisi Nyadranan. Tradisi Nyadranan merupakan budaya masyarakat Jawa yang masih dilestarikan di berbagai daerah, termasuk Kabupaten Nganjuk. Tradisi ini dilakukan sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa serta penghormatan kepada leluhur melalui kegiatan membersihkan makam, doa bersama, dan kegiatan makan bersama. Dalam pelaksanaannya, tradisi Nyadranan mengandung berbagai nilai sosial, seperti gotong royong, kebersamaan, toleransi, dan kepedulian sosial. Nilai-nilai tersebut memiliki keterkaitan dengan materi IPAS, terutama pada pembahasan mengenai kehidupan masyarakat, interaksi sosial, dan keberagaman budaya Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 1 Candirejo, diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS masih banyak menggunakan metode ceramah dengan buku paket sebagai sumber belajar utama. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum dilakukan secara optimal sehingga pembelajaran masih berlangsung secara satu arah. Selain itu, materi pembelajaran belum banyak dikaitkan dengan lingkungan dan budaya sekitar peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep IPAS dengan kehidupan nyata. Hal tersebut berdampak pada pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik yang belum optimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan dalam pembelajaran IPAS. Multimedia ini menyajikan materi pembelajaran melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, serta kuis interaktif yang dikaitkan dengan konteks budaya lokal. Penyajian materi melalui tradisi yang dekat dengan kehidupan peserta didik diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep, menarik perhatian, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran di

sekolah dasar melalui peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian mengenai pembelajaran berbasis kearifan lokal juga menunjukkan bahwa penggunaan budaya lokal sebagai sumber belajar dapat membantu peserta didik memahami materi secara kontekstual serta memperkuat nilai karakter. Namun, penelitian yang mengkaji efektivitas multimedia interaktif yang mengintegrasikan tradisi lokal tertentu dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar masih belum banyak dilakukan.

Penelitian Deviani (2024) menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPAS, tetapi belum mengintegrasikan unsur kearifan lokal sebagai konteks pembelajaran. Sementara itu, penelitian Allolinggi dan Tangkearung (2024) mengembangkan media berbasis kearifan lokal, tetapi belum mengkaji efektivitas multimedia interaktif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Berdasarkan celah tersebut, penelitian mengenai efektivitas multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan pada pembelajaran IPAS sekolah dasar. Efektivitas multimedia dianalisis melalui peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest menggunakan perhitungan Normalized Gain (N-Gain). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang kontekstual serta menjadi alternatif bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai budaya lokal.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Model ADDIE digunakan sebagai dasar dalam menghasilkan multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan yang layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Namun, pada penelitian ini fokus utama diarahkan pada tahap implementasi dan evaluasi untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Candirejo, Kecamatan Loceret, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas sehingga peserta didik kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi secara kontekstual. Oleh karena itu, multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan diterapkan sebagai

alternatif media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dengan nilai kearifan lokal.

Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, guru kelas V, dan peserta didik kelas V SDN 1 Candirejo. Ahli materi dan ahli media digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan multimedia sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Guru kelas memberikan respons terhadap penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran, sedangkan peserta didik menjadi subjek utama dalam pengujian efektivitas melalui hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan multimedia.

Pengembangan multimedia dilakukan menggunakan tahapan ADDIE. Tahap Analysis dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan untuk mengetahui kondisi pembelajaran IPAS serta menentukan materi yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Tahap Design dilakukan dengan menyusun rancangan isi, tampilan, navigasi, materi, serta evaluasi pembelajaran. Tahap Development merupakan tahap pembuatan multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan menggunakan Canva sebagai media desain dan Microsoft PowerPoint sebagai media integrasi fitur interaktif berupa hyperlink, animasi, audio, video, serta kuis pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba penggunaan multimedia pada peserta didik kelas V. Sebelum pembelajaran menggunakan multimedia, peserta didik diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya, peserta didik mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Selain itu, guru dan peserta didik diberikan angket respons untuk mengetahui kemudahan penggunaan, daya tarik, dan manfaat multimedia selama pembelajaran.

Tahap Evaluation dilakukan dengan menganalisis seluruh data yang diperoleh selama penelitian. Evaluasi dilakukan terhadap hasil validasi ahli, respons pengguna, serta peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan dalam mendukung pembelajaran IPAS sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran serta kebutuhan penggunaan media. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik untuk memperoleh data mengenai kelayakan dan respons terhadap multimedia. Sementara itu, tes hasil belajar berupa pretest dan posttest digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur efektivitas multimedia terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta saran dan masukan dari validator yang digunakan sebagai bahan perbaikan multimedia. Data kuantitatif diperoleh dari skor validasi ahli, hasil angket respons, serta nilai pretest dan posttest peserta didik. Efektivitas multimedia dianalisis menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain) dengan membandingkan peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan multimedia. Nilai N-Gain kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat peningkatan hasil belajar untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V sekolah dasar. Efektivitas multimedia diketahui melalui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Analisis efektivitas dilakukan melalui perbandingan hasil pretest dan posttest yang dihitung menggunakan nilai Normalized Gain (N-Gain). Sebelum digunakan dalam pembelajaran, multimedia terlebih dahulu melalui tahap validasi untuk memastikan kelayakan dari aspek materi dan media.

Hasil validasi menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan memperoleh persentase sebesar 92% dari ahli materi dan 100% dari ahli media dengan rata-rata keseluruhan sebesar 96% yang termasuk kategori sangat valid.

Tabel 1. Hasil Validasi Multimedia

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Validasi Ahli Materi	92%	Sangat Valid
Validasi Ahli Media	100%	Sangat Valid
Rata-rata	96%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil tersebut, multimedia dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Penilaian ahli menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dari aspek media, multimedia dinilai memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang mudah digunakan, serta mampu mengintegrasikan berbagai unsur digital seperti teks, gambar, video, audio, animasi, dan kuis interaktif. Kelayakan tersebut menjadi dasar bahwa multimedia dapat diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran IPAS.

Selain validasi ahli, respons pengguna terhadap penggunaan multimedia juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Hasil angket respons guru dan peserta didik memperoleh persentase sebesar 97,08% dengan kategori sangat praktis.

Tabel 2. Hasil Respons Pengguna terhadap Multimedia

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Respons Guru dan Peserta Didik	97,08%	Sangat Praktis

Tingginya nilai kepraktisan menunjukkan bahwa multimedia mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru merasa terbantu karena materi telah tersusun secara sistematis dalam satu media, sedangkan peserta didik dapat memahami materi melalui penyajian yang lebih menarik dan interaktif. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif melalui kegiatan mengamati materi, menyimak video, menjawab kuis, serta mengeksplorasi menu pembelajaran yang tersedia.

Efektivitas multimedia dianalisis berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui perbandingan nilai pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan.

Tabel 3. Hasil Rata-rata Pretest dan Posttest

Uji Coba	Pretest	Posttest
Terbatas	38,75	78,75
Luas	38,93	78,93

Berdasarkan Tabel 3, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan multimedia. Pada uji coba terbatas, nilai rata-rata meningkat dari 38,75 menjadi 78,75, sedangkan pada uji coba luas meningkat dari 38,93 menjadi 78,93. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan mampu membantu peserta didik memahami materi IPAS dengan lebih baik.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena multimedia menyajikan materi melalui berbagai bentuk representasi, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan aktivitas interaktif. Penyajian informasi melalui berbagai unsur multimedia membantu peserta didik memahami konsep yang sebelumnya sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui penjelasan verbal. Selain itu, keterkaitan materi dengan tradisi Nyadranan menjadikan pembelajaran lebih dekat dengan pengalaman peserta didik sehingga konsep IPAS lebih mudah dipahami.

Untuk mengetahui tingkat efektivitas multimedia secara lebih terukur, dilakukan analisis menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain).

Tabel 4. Hasil Analisis N-Gain

Uji Coba	N-Gain	Kategori
Terbatas	0,65	Sedang
Luas	0,67	Sedang

Berdasarkan Tabel 4, nilai N-Gain pada uji coba terbatas sebesar 0,65 dan pada uji coba luas sebesar 0,67. Kedua nilai tersebut berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta

didik pada pembelajaran IPAS. Efektivitas terlihat dari adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah memperoleh pembelajaran menggunakan multimedia dibandingkan sebelum penggunaan media.

Keberhasilan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, penyajian materi yang sistematis membantu peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara lebih terarah. Kedua, penggunaan unsur visual dan audiovisual menjadikan materi lebih konkret sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih membutuhkan contoh nyata dalam memahami konsep. Ketiga, adanya kuis interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengevaluasi pemahamannya secara langsung.

Selain aspek teknologi, integrasi tradisi Nyadranan sebagai konteks pembelajaran juga menjadi faktor pendukung efektivitas multimedia. Peserta didik dapat memahami konsep IPAS melalui budaya yang telah mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berbasis pengalaman nyata tersebut membantu peserta didik menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penggunaan tradisi Nyadranan dalam multimedia juga memberikan dampak positif terhadap pengenalan nilai-nilai kearifan lokal. Melalui pembelajaran tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai materi IPAS, tetapi juga mengenal nilai sosial yang terkandung dalam tradisi Nyadranan, seperti gotong royong, kebersamaan, toleransi, dan kepedulian sosial. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia berbasis kearifan lokal dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran akademik sekaligus penguatan karakter peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar karena mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Selain itu, penggunaan kearifan lokal sebagai konteks pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual karena peserta didik belajar melalui lingkungan budaya yang dekat dengan kehidupan mereka.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan memiliki kualitas yang baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil validasi yang sangat valid, respons pengguna yang sangat praktis, peningkatan nilai pretest dan posttest, serta nilai N-Gain kategori sedang. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu mendukung peningkatan hasil belajar sekaligus memperkenalkan nilai budaya lokal kepada peserta didik.

PENUTUP KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Efektivitas multimedia ditunjukkan melalui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai N-Gain pada uji coba terbatas sebesar 0,65 dan pada uji coba luas sebesar 0,67, yang keduanya termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS.

Selain meningkatkan hasil belajar, multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan juga memperoleh penilaian yang sangat baik dari aspek kelayakan dan penggunaan. Hasil validasi ahli memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid, sedangkan respons guru dan peserta didik memperoleh persentase sebesar 97,08% dengan kategori sangat praktis. Penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Integrasi tradisi Nyadranan sebagai kearifan lokal juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena peserta didik dapat memahami konsep IPAS melalui budaya yang dekat dengan kehidupan mereka sekaligus mengenal nilai-nilai seperti gotong royong, kebersamaan, dan kepedulian sosial.

2. Saran

Multimedia interaktif berbasis tradisi Nyadranan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar untuk mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Guru diharapkan dapat memanfaatkan multimedia berbasis teknologi secara optimal serta mengembangkan pembelajaran yang mengintegrasikan potensi budaya lokal sebagai sumber belajar yang kontekstual.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan dan menguji efektivitas multimedia interaktif pada materi, jenjang pendidikan, maupun cakupan penelitian yang lebih luas. Penelitian berikutnya juga dapat mengembangkan multimedia berbasis kearifan lokal lainnya agar semakin banyak budaya daerah yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Allolinggi, L. R., & Tangkearung, S. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(4), 102–116.

Amri, M., dkk. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah dasar.

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Aulia, dkk. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal dalam mendukung pembelajaran kontekstual di sekolah dasar.

Deviani, D. (2024). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sekolah dasar.

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Rusfriyanti, & Rondli. (2023). Pembelajaran berbasis kearifan lokal sebagai upaya penguatan karakter peserta didik sekolah dasar.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.