



Pengaruh Penggunaan *Media-Based Learning* dalam Pembelajaran Tentang ‘Rumah Adat’ terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V

Marcelino Junianto Napitupulu¹, Magdad Hatim², Ida Suryani³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang, Indonesia

E-mail: marcelinonapitupulu12@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-06-10 Revised: 2025-07-20 Published: 2025-08-06	<p>This study aims to determine the influence of <i>Media-Based Learning</i> on student learning outcomes in IPAS (Natural and Social Sciences) subject matter “Rumah Adat” (Traditional Houses) for Grade V students at SD Negeri 160 Palembang. Using a quantitative approach with a <i>true experimental design</i>, students were divided into two groups: the experimental group received instruction using interactive media, while the control group used conventional teaching methods. The learning outcomes were measured through pretest and posttest scores. Results showed that the experimental group achieved significantly higher posttest scores than the control group, with a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference. The application of <i>Media-Based Learning</i> helped improve student engagement, motivation, and conceptual understanding by presenting learning content in a more visual, contextual, and interactive way. This approach also fostered appreciation of local culture and promoted collaborative learning. Therefore, <i>Media-Based Learning</i> is a relevant and effective strategy to support 21st-century learning and improve student achievement in cultural content.</p>
Keywords: <i>Media-Based Learning</i> ; <i>Rumah Adat</i> ; <i>IPAS</i> ; <i>Hasil Belajar</i> ; <i>Teknologi Pendidikan</i> .	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-06-10 Direvisi: 2025-07-20 Dipublikasi: 2025-08-06	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan <i>Media-Based Learning</i> terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 160 Palembang pada mata pelajaran IPAS materi “Rumah Adat”. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen sejati (<i>true experimental design</i>), di mana siswa dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen menggunakan media interaktif, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil belajar diukur melalui pretest dan posttest. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa pada kelompok eksperimen memperoleh skor posttest yang jauh lebih tinggi dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Penggunaan <i>Media-Based Learning</i> terbukti meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi secara visual dan kontekstual. Pendekatan ini juga membantu menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal serta mendorong kolaborasi dalam belajar. Dengan demikian, <i>Media-Based Learning</i> menjadi strategi yang efektif dan relevan untuk pembelajaran abad ke-21 dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang bermuatan budaya.</p>
Kata kunci: <i>Media-Based Learning</i> ; <i>Rumah Adat</i> ; <i>IPAS</i> ; <i>Hasil Belajar</i> ; <i>Teknologi Pendidikan</i> .	

I. PENDAHULUAN

Jenjang awal dalam sistem pembelajaran memiliki peranan strategis dalam menumbuhkan sikap moral, kecintaan terhadap tanah air, serta internalisasi norma sosial pada anak-anak. Institusi pendidikan tingkat dasar, seperti sekolah dasar, tidak semata-mata berfungsi menyampaikan pelajaran teoritis, namun juga menjadi media pembinaan kepribadian peserta didik secara menyeluruh, tetapi juga memainkan peran sentral dalam menanamkan nilai-nilai kearifan lokal dan nasional. Salah satu mata pelajaran yang memuat nilai-nilai tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan siswa tentang lingkungan alam dan

sosial, termasuk budaya bangsa Indonesia seperti rumah adat (Kemendikbudristek, 2022).

Materi “Rumah Adat” dalam mata pelajaran IPAS memiliki nilai penting karena memuat unsur sejarah, sosial budaya, dan identitas nasional. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu mengenali, memahami, dan menghargai keberagaman budaya yang ada di Indonesia sebagai bagian dari karakter bangsa yang majemuk. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penguasaan materi rumah adat di kalangan siswa masih rendah. Dari studi awal yang dilakukan di SDN 160 Palembang, diketahui bahwa anak-anak di kelas V masih mengalami kendala dalam memahami jenis-jenis hunian tradisional dari berbagai penjuru nusantara, serta belum bisa menguraikan arti

lambang dan peranannya dalam kehidupan sosial budaya masyarakat.

Rendahnya hasil belajar tersebut tidak terlepas dari pendekatan pembelajaran yang masih konvensional. Dalam banyak kasus, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Pendekatan ini, meskipun masih relevan dalam konteks tertentu, terbukti kurang mampu menumbuhkan minat dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Sari, 2021, hlm. 45–55). Penerapan media yang melibatkan siswa secara langsung, seperti permainan edukatif, Terlihat berhasil membangkitkan antusiasme serta keaktifan peserta didik selama proses pendidikan berlangsung. Yolanda, Idris, dan Suryani (2022, hlm. 143) menyatakan bahwa “Integrasi permainan papan berbasis ular tangga dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mampu menciptakan pengalaman belajar yang menggembirakan, memikat minat peserta didik, memperkuat dorongan untuk belajar, serta mendorong keterlibatan aktif dalam menyelesaikan permasalahan sederhana secara optimal. Sebagaimana dinyatakan oleh Iskandar (2020, hlm. 28–35), metode pembelajaran monoton tanpa dukungan media yang menarik cenderung membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi. Akibatnya, siswa hanya menghafal fakta-fakta rumah adat tanpa benar-benar memahami nilai-nilai budaya di balik bangunan tradisional tersebut.

Lebih jauh, studi yang dilakukan oleh Haris (2022, hlm. 60–65) menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan metode konvensional memiliki pemahaman yang dangkal dan kurang berkembang dalam mengeksplorasi informasi. Mereka kurang memiliki rasa ingin tahu dan kurang terlibat dalam diskusi kelas, yang berimplikasi pada tidak tercapainya Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70 dalam pembelajaran materi rumah adat di SD Negeri 160 Palembang.

Melihat tantangan tersebut, penggunaan media berbasis teknologi (*Media-Based Learning*) menjadi alternatif solusi yang potensial. Media pembelajaran berbasis teknologi menawarkan visualisasi, interaktivitas, dan konteks belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih atraktif, tetapi juga mampu merangsang imajinasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Fitria, 2020, hlm. 75–80). Kehadiran konten video personal berbasis daring menjadi salah satu bentuk teknologi modern

yang dipercaya dapat membantu meningkatkan kecakapan verbal siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa, karena menyajikan konten visual dan interaktif yang dekat dengan keseharian siswa (Safitri, 2020, hlm. 408).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti video, gambar digital, simulasi, dan aplikasi pembelajaran berbasis Android, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam materi yang berkaitan dengan budaya (Setiawan, 2022, hlm. 55–60; Lestari, 2023, hlm. 85–90). Sarana pembelajaran yang cocok dengan gaya belajar siswa mampu memperkuat pemahaman materi baik secara visual maupun lisan, sekaligus menghadirkan atmosfer belajar yang menyenangkan, yang kemudian turut mendorong tercapainya peningkatan performa akademik. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Amelia, Jayanti, dan Suryani (2023), Menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif dapat merangsang organ pancaindra dan turut membantu siswa dalam memahami isi pelajaran secara lebih efektif, serta membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan dan tidak terkesan sebagai paksaan.

Media-Based Learning juga terbukti meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa dalam pembelajaran. Agung (2021, hlm. 100–110) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis media yang mengintegrasikan kerja kelompok dan diskusi dapat membentuk kemampuan sosial dan komunikasi siswa secara lebih optimal. Dengan terlibat aktif dalam kelompok, siswa saling berbagi pemahaman dan memperkaya pengetahuan mereka tentang rumah adat sebagai warisan budaya bangsa.

Lebih jauh lagi, guru juga memperoleh manfaat dalam proses penyampaian materi. Dengan dukungan media yang bervariasi, Pengajar memiliki kemampuan untuk menguraikan ide-ide yang sulit dipahami menjadi bentuk yang lebih nyata dan dapat diterima dengan mudah oleh murid. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Dwiastuti (2021, hlm. 90–98), bahwa inovasi media dalam pembelajaran menjadi elemen krusial dalam peningkatan efektivitas penyampaian materi di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pandangan Ningsih, Hatim, dan Fuadiah (2024), yang menyatakan bahwa guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan evaluator yang mampu menyesuaikan strategi pembelajaran dan evaluasi dengan karakter peserta didik agar

proses belajar berlangsung secara efektif dan bermakna.

Dengan mempertimbangkan kondisi di SD Negeri 160 Palembang dan hasil temuan dari berbagai penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Media-Based Learning* dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Rumah Adat, sangat relevan dan urgen untuk diterapkan. Strategi tersebut tidak semata-mata ditujukan untuk memperbaiki capaian belajar, melainkan juga berfungsi sebagai wadah dalam membentuk pemahaman siswa terhadap warisan budaya nasional sejak usia dini.

Atas dasar pemaparan sebelumnya, penyusun merasa termotivasi untuk mengadakan sebuah kajian yang mengusung judul **“Pengaruh Penggunaan Media-Based Learning dalam Pembelajaran IPAS tentang ‘Rumah Adat’ terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 160 Palembang.”** Fokus kajian ini adalah mengevaluasi sejauh mana pemanfaatan sarana pembelajaran berteknologi dapat memperkuat capaian belajar murid, sekaligus menghadirkan opsi pembelajaran yang lebih segar dan selaras dengan karakteristik pendidikan di abad ke-21.

II. METODE PENELITIAN

Riset ini memakai pendekatan numerik dengan rancangan eksperimental murni, menggunakan model Pretest-Posttest Control Group. Dalam pelaksanaannya, partisipan dibagi menjadi dua bagian, yakni kelompok yang menerima perlakuan menggunakan pembelajaran berbasis media pada materi IPAS tentang “Rumah Adat”, serta kelompok pembanding yang memperoleh pengajaran melalui metode tradisional berupa ceramah. Untuk mengetahui perkembangan hasil belajar, kedua kelompok diberikan tes awal sebelum intervensi dan tes akhir setelah kegiatan pembelajaran selesai. Desain ini dianggap efektif dalam mengontrol variabel luar dan menilai pengaruh perlakuan secara objektif terhadap variabel terikat (Maulida, 2021; Fahmi, 2021).

Skema pelaksanaan tindakan pada penelitian ini terbagi dalam tiga bagian, yaitu: (1) pemberian *pretest* berupa 20 soal pilihan ganda untuk mengetahui pemahaman awal siswa; (2) pemberian perlakuan, di mana kelompok eksperimen belajar menggunakan *Media-Based Learning* berupa media interaktif, sementara kelompok kontrol menggunakan metode ceramah; dan (3) pemberian *Posttest* dengan soal yang setara untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah perlakuan. Peneliti juga menyusun perangkat pembelajaran yang disesuaikan

dengan indikator pencapaian kompetensi agar proses belajar berlangsung terstruktur dan terukur.

Metode yang dipakai untuk memperoleh data dalam studi ini mencakup evaluasi tertulis dan pencatatan arsip. Evaluasi dilakukan guna menilai capaian belajar peserta didik melalui ujian awal dan akhir. Alat ukur dalam bentuk tes telah melalui proses validasi menggunakan uji validitas konstruk dengan pendekatan korelasi Pearson Product Moment. Hasil analisis menunjukkan bahwa 19 butir soal memenuhi kriteria validitas, sementara 1 butir tidak valid. Di samping itu, tingkat konsistensi instrumen diuji melalui teknik Cronbach's Alpha, yang menghasilkan nilai reliabilitas sebesar 0,591 — melebihi nilai *rtabel* sebesar 0,396 — sehingga instrumen tersebut dinyatakan memiliki reliabilitas yang dapat diterima. Tahap uji coba instrumen dilakukan terlebih dahulu dengan melibatkan validator dan uji instrumen pada siswa kelas V sebelum digunakan pada kelompok sampel penelitian.

Analisis data pada riset ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pemeriksaan kenormalan, keseragaman varians, dan pengujian hipotesis. Pengujian kenormalan bertujuan untuk mengetahui pola sebaran data dan dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, dengan ketentuan bahwa data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$ (Nurhayati, 2021). Pemeriksaan terhadap keseragaman varians antar dua kelompok dilakukan dengan menerapkan uji Levene, yang bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki tingkat penyebaran data yang setara, dengan kriteria homogen jika *Sig.* $> 0,05$ (Ramadhani, 2021; Purnama, 2021). Analisis hipotesis dilakukan melalui penerapan uji-t dua sampel bebas dengan tingkat signifikansi sebesar 5%. H_a diterima jika nilai $|t_{hitung}| > t_{tabel}$ (1,684). Hal ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan pembelajaran berbasis media memberikan dampak yang bermakna terhadap pencapaian akademik siswa kelas V dalam topik Rumah Adat di SDN 160 Palembang (Arikunto, 2021).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Fokus dari riset ini adalah mengidentifikasi sejauh mana penggunaan metode pembelajaran berbasis media memengaruhi performa akademik murid kelas V di SD Negeri 160 Palembang dalam pembelajaran IPAS materi “Rumah Adat”. Studi ini melibatkan dua

kelompok belajar, di mana kelompok V.B berperan sebagai kelas perlakuan yang diberi pembelajaran menggunakan media interaktif berteknologi digital, dan kelas V.C sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Untuk mengukur peningkatan hasil belajar, dilakukan *pretest* sebelum perlakuan dan *Posttest* setelah perlakuan pada kedua kelompok. Alat evaluasi yang dipakai dalam penelitian ini terdiri dari 20 butir soal berbentuk pilihan ganda.

Nilai awal yang diperoleh saat pengukuran kemampuan sebelum perlakuan menunjukkan bahwa rata-rata skor peserta didik pada kelompok eksperimen berada di angka 46, sedangkan kelompok kontrol mencatat nilai rata-rata sebesar 52,94. Hal ini mengindikasikan bahwa kelompok kontrol memiliki tingkat pemahaman awal yang sedikit lebih unggul. Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan berbeda, hasil pengujian akhir menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen menjadi 78,28, sementara kelompok kontrol hanya naik hingga 66,17. Selisih peningkatan nilai pada kelompok eksperimen mencapai 32,28 poin, jauh melampaui kelompok kontrol yang hanya bertambah 13,23 poin. Rangkuman data hasil pengukuran awal dan akhir dari kedua kelompok tercantum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Eksperimen	Kontrol
Mean <i>Pretest</i>	46	52,94
Mean <i>Posttest</i>	78,28	66,17
Selisih Kenaikan	+32,28	+13,23

Sebelum pelaksanaan uji-t, dilakukan terlebih dahulu pengujian syarat analisis berupa uji kenormalan dan keseragaman varians. Uji kenormalan bertujuan untuk mengevaluasi apakah data memiliki sebaran yang sesuai dengan distribusi normal. Prosedur ini dilaksanakan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Berdasarkan hasil perhitungan, seluruh nilai signifikansi berada di atas angka 0,05, yang menandakan bahwa data memiliki distribusi normal dan layak dianalisis menggunakan teknik statistik parametrik. Hasil lengkap dari uji kenormalan disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov	
Kelompok	Sig.
<i>Pretest</i> Eksperimen	0.075
<i>Posttest</i> Eksperimen	0.154
<i>Pretest</i> Kontrol	0.067
<i>Posttest</i> Kontrol	0.081

Tahapan berikut dilakukan untuk menguji apakah sebaran data dari kedua kelompok memiliki tingkat variansi yang setara, yakni melalui penerapan uji keseragaman varians dengan pendekatan Levene's Test. Uji ini penting sebagai syarat analisis parametrik agar perbandingan hasil belajar antar kelompok dapat dilakukan secara tepat. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,298 yang melebihi batas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians antara kedua kelompok bersifat seragam atau homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dari kelompok eksperimen dan kontrol memenuhi asumsi homogenitas. Seluruh data hasil pemeriksaan kesamaan varians ditampilkan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Levene's Test	
Variabel	Sig.
Hasil Belajar	0,298

Setelah terpenuhinya persyaratan untuk analisis parametrik, dilakukan uji-t independen untuk mengevaluasi perbedaan pencapaian belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai t hitung sebesar 6,017 lebih tinggi dibandingkan t tabel yang sebesar 1,684, dengan nilai signifikansi dua arah 0,000. Karena nilai signifikansi ini kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang menggunakan pembelajaran berbasis media dan siswa yang mengikuti metode konvensional. Rincian lengkap hasil uji-t dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji t

Variabel	Sig.
<i>Posttest</i>	0,000

Berdasarkan hasil analisis, penggunaan pembelajaran berbasis media terbukti memberikan dampak positif yang berarti terhadap peningkatan pencapaian belajar peserta didik pada topik Rumah Adat.

B. Pembahasan

Perangkat pembelajaran interaktif yang diaplikasikan mampu menarik fokus peserta didik, memperjelas isi materi, serta meningkatkan keterlibatan mereka secara aktif selama proses belajar. Dampak tersebut terlihat dari peningkatan signifikan dalam hasil belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Hal ini didukung oleh pernyataan Anugrah, Hatim, dan Suryani (2024, hlm. 375) yang menyebutkan bahwa pemanfaatan media audio visual dalam pengajaran keterampilan menyimak dinilai efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media tersebut dianggap sebagai sarana yang menonjolkan peningkatan performa belajar siswa dengan memanfaatkan alat bantu audio visual selama proses pengajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan pembelajaran berbasis media terhadap hasil akademik peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi Rumah Adat, di kelas V SDN 160 Palembang. Studi ini melibatkan dua kelas, di mana kelas VB dijadikan sebagai kelompok perlakuan yang mendapatkan metode pembelajaran menggunakan media video interaktif, serta kelas VC sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran secara konvensional dengan metode ceramah.

Hasil evaluasi akhir menunjukkan bahwa peserta didik dalam kelompok perlakuan memperoleh skor pembelajaran yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Sebagian besar siswa di kelas tersebut berhasil melampaui ambang batas ketuntasan pembelajaran, yakni skor minimum 70. Temuan ini menggarisbawahi bahwa penggunaan media video dalam proses belajar mampu memperkuat pemahaman materi Rumah Adat, karena penyampaiannya bersifat visual, menarik, dan sesuai dengan situasi nyata yang dikenali siswa.

Sementara itu, siswa di kelas kontrol menunjukkan hasil yang lebih bervariasi, dan sebagian besar hanya mencapai kategori "cukup" atau bahkan "kurang". Temuan ini diperjelas melalui hasil analisis statistik menggunakan uji-t, yang menunjukkan bahwa nilai t hasil perhitungan lebih tinggi dibandingkan nilai t acuan. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna antara performa belajar siswa pada kelompok yang menggunakan media interaktif dan kelompok yang tidak. Dengan

demikian, hipotesis awal (H_0) dinyatakan tidak diterima, dan hipotesis alternatif (H_a) terbukti benar. Ini membuktikan bahwa penggunaan Media-Based Learning berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Rahayu (2021) yang menunjukkan bahwa media digital mampu mempermudah siswa dalam memahami dan mengapresiasi budaya lokal. Media interaktif juga terbukti meningkatkan keterlibatan dan minat siswa saat proses pembelajaran berlangsung, terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi seperti budaya dan arsitektur Rumah Adat.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh temuan Sari dan Ahmad (2022), yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif seperti video dan simulasi dalam pembelajaran budaya lokal dapat mengaktifkan rasa ingin tahu siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep yang sulit. Dalam konteks ini, visualisasi Rumah Adat melalui video sangat membantu siswa untuk memahami bentuk, fungsi, dan nilai filosofis dari rumah adat secara lebih konkret.

Dukungan tambahan juga datang dari penelitian oleh Siti H. & Junaedi, T. (2023) Hal ini membuktikan bahwa penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran IPS berperan penting dalam meningkatkan capaian akademik peserta didik secara signifikan, khususnya pada materi Rumah Adat. Penggunaan media yang menggabungkan elemen visual dan audio membuat siswa lebih mudah memahami materi abstrak serta meningkatkan daya ingat mereka terhadap informasi yang disampaikan.

Pendapat ini turut diperkuat oleh Karina, Hatim, dan Suryani (2024), yang berargumen bahwa penyampaian materi melalui elemen visual seperti gambar, video, atau diagram sangat efektif bagi peserta didik dengan kecenderungan belajar visual karena dapat mempercepat proses pemahaman. Mereka juga menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran modern yang selaras dengan perkembangan teknologi memiliki kontribusi besar dalam membangkitkan motivasi serta memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya menunjang peningkatan aspek pengetahuan

siswa, tetapi juga memberi kontribusi positif terhadap pengembangan sikap dan keterampilan mereka. Siswa menjadi lebih terlibat, menunjukkan semangat belajar yang tinggi, serta mampu menyampaikan materi dengan lebih jelas. Hasil ini menegaskan bahwa strategi pengajaran yang mengandalkan media digital merupakan pendekatan yang tepat dan responsif terhadap kebutuhan pendidikan di era abad ke-21.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penerapan pembelajaran berbasis media memberikan dampak yang berarti terhadap peningkatan capaian belajar siswa kelas V SDN 160 Palembang dalam materi IPAS "Rumah Adat". Kelompok yang menerima perlakuan memperoleh skor tes akhir yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 yang berada di bawah ambang 0,05. Penggunaan media interaktif turut mendukung pemahaman siswa melalui penyajian materi yang menarik dan relevan dengan konteks kehidupan mereka.

B. Saran

Pendidik dianjurkan untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis media sebagai strategi dalam memperdalam pemahaman peserta didik, khususnya dalam topik yang berkaitan dengan kearifan lokal dan kebudayaan daerah. Sekolah juga perlu mendukung penyediaan media pembelajaran yang menarik agar proses belajar lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, E. (2021) 'Kolaborasi dalam pembelajaran: Meningkatkan keterampilan sosial siswa', *Pendidikan*, 34(1), pp. 100–110.
- Amelia, D., Jayanti, J. and Suryani, I. (2023) 'Development of Canva-based interactive learning media on flat shapes material for fourth grade students at SD Negeri 80 Palembang', *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), pp. 797–809.
- Anugrah, M.R.P., Hatim, M. and Suryani, I. (2024) 'Penerapan media audio visual dalam pembelajaran menyimak pada siswa kelas II SD Negeri 100 Palembang', *Jurnal EduTech*, 10(2), pp. 375–380.
- Arikunto, S. (2021) 'Pengajuan hipotesis dalam penelitian eksperimen pendidikan dasar', *Evaluasi dan Penelitian Pendidikan*, 15(3), pp. 310–320.
- Dwiastuti, R. (2021) 'Pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa', *Teknologi Pendidikan*, 29(2), pp. 90–98.
- Fahmi, R. and Maulida, N. (2021) 'Efektivitas desain pretest-Posttest dengan kelompok eksperimen dan kontrol dalam penelitian pembelajaran', *Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), pp. 95–103.
- Fitria, S. (2020) 'Peran media pembelajaran dalam menyampaikan konsep sulit', *Inovasi Pendidikan*, 15(3), pp. 75–80.
- Haris, M. (2022) 'Meningkatkan rasa ingin tahu siswa melalui media interaktif', *Sains Pendidikan*, 28(4), pp. 60–65.
- Iskandar, J. (2020) 'Media pembelajaran dan motivasi belajar', *Pendidikan Dasar*, 22(1), pp. 28–35.
- Karina, K., Hatim, M. and Suryani, I. (2024) 'Gaya belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 218/IX Talang Duku', *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), pp. 340–352. Available at: <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd> (Accessed: [masukkan tanggal akses]).
- Lestari, Y. (2023) 'Kebutuhan siswa dalam pembelajaran IPAS', *Riset Pendidikan*, 30(2), pp. 85–90.
- Ningsih, D.P., Hatim, M. and Fuadiah, N.F. (2024) 'Peran guru dalam melatih berpikir kreatif terhadap pembelajaran matematika kelas III SD Negeri 95 Palembang', *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), pp. 282–289. doi: 10.37216/badaa.v6i1.1294.
- Nurhayati, D. and Santosa, H. (2021) 'Penerapan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dalam pengolahan data statistik pendidikan', *Pendidikan dan Statistika*, 5(1), pp. 23–30.
- Purnama, A. (2021) 'Pentingnya uji homogenitas varians dalam pemilihan teknik statistik', *Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 12(3), pp. 70–78.

- Rahayu, F. (2021) 'Analisis validitas dan reliabilitas instrumen tes hasil belajar di sekolah dasar', *Evaluasi dan Pembelajaran*, 8(2), pp. 50-60.
- Ramadhani, A. and Susanti, E. (2021) 'Uji homogenitas untuk syarat analisis parametrik dalam penelitian pendidikan', *Statistika dan Pendidikan*, 9(1), pp. 35-42.
- Sapitri, M.A., Hatim, M. and Noviati (2020) 'The implementation of role play with video blogs (vlog) in teaching speaking to the eleventh grade students of Senior High School 3 of Palembang', *Exposure: Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 9(2), pp. 403-419. doi: 10.26618/exposure.v9i2.4343.
- Sari, N. (2021) 'Pengenalan budaya melalui pembelajaran IPAS', *Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(2), pp. 45-55.
- Setiawan, B. (2022) 'Interaksi positif dalam kelas', *Pendidikan dan Pembelajaran*, 31(3), pp. 55-60.
- Siti, H. and Junaedi, T. (2023) 'Penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa', *Pendidikan Sosial Indonesia*, 17(1), pp. 40-50.
- Widoyoko, E.P. (2020) 'Pengujian reliabilitas instrumen menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dalam penelitian pendidikan', *Evaluasi Pendidikan*, 8(1), pp. 22-30.
- Yolanda, T., Idris, M. and Suryani, I. (2022) 'Penerapan media ular tangga pada pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan di kelas V SD Negeri 32 Palembang', *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), pp. 139-144.