

MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SDN BANGBAYANG BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SOSIAL SISWA

Oleh:

Dewi Yulianti¹

Rifky Aditya Ramadhan²

Rahmania Khoerunnisa³

Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Alamat: JL. R. Syamsudin, S.H. No. 50, Cikole, Kec. Cikole, Kota Sukabumi, Jawa Barat (43113).

Korespondensi Penulis: dewitriyulianti50@ummi.ac.id, rifkyaramadhan@ummi.ac.id,
rahmaniakhoerunnisa048@ummi.ac.id.

Abstract. *This community service activity aims to develop interactive learning media based on local wisdom to improve students' social understanding at Bangbayang Elementary School, Gekbrong District, Cianjur Regency. The background to this activity is the low level of student engagement in IPAS learning caused by learning media that lacks context and is not interesting. The activity is carried out through five stages: identification of local wisdom, media design, and implementation in the classroom, monitoring and evaluation, and post-PKM follow-up. The community service activities carried out included creating interactive PowerPoint presentations, educational videos, and simple games that highlight local cultural values such as mutual cooperation, tolerance, and social responsibility. After creating the interactive learning media, students were enthusiastic and teachers responded positively to the media used. This activity demonstrated that integrating local wisdom into interactive learning media can strengthen the relevance of the subject matter to students' lives and serve as an effective and meaningful learning alternative. Continuous development and training for teachers are needed to expand the impact of this activity.*

MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SDN BANGBAYANG BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SOSIAL SISWA

Keywords: *Interactive Learning Media, Local Wisdom, Social Understanding.*

Abstrak. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal guna meningkatkan pemahaman sosial siswa di SDN Bangbayang, Kecamatan Gekbrong Kabupaten Cianjur. Latar belakang kegiatan ini adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS yang disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang kontekstual dan tidak menarik. Kegiatan dilakukan melalui lima tahapan: identifikasi kearifan lokal, perancangan media, dan implementasi di kelas, monitoring dan evaluasi serta tindak lanjut pasca PKM. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan adalah membuat media yang dikembangkan berupa PowerPoint interaktif, video edukatif, dan game sederhana yang mengangkat nilai-nilai budaya lokal seperti gotong royong, toleransi, dan tanggung jawab sosial. Setelah dilakukan kegiatan pembuatan media pembelajaran interaktif, adanya antusiasme siswa dan respon positif guru terhadap media yang digunakan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran interaktif mampu memperkuat relevansi materi pelajaran dengan kehidupan siswa, serta menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan bermakna. Diperlukan pengembangan berkelanjutan dan pelatihan bagi guru untuk memperluas dampak kegiatan ini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Kearifan Lokal, Pemahaman Sosial.

LATAR BELAKANG

Era globalisasi telah membawa dampak transformasi digital yang pesat, dunia pendidikan mengalami transformasi signifikan, terutama dalam hal metode dan media pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang berkembang adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media ini berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Sesuai yang diungkapkan Riska (2024) sangat penting dalam memahami dampak transformasi digital dunia pendidikan, tidak hanya membawa peluang tetapi juga tantangan yang memerlukan kolaborasi, inovasi, dan pengalaman belajar yang menarik.

Media pembelajaran interaktif memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, dan responsif. Siswa tidak lagi menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi diajak untuk terlibat secara langsung

melalui aktivitas seperti kuis interaktif, simulasi, permainan edukatif, video interaktif, dan media digital lainnya. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran modern yang menekankan pada pembelajaran yang bersifat student-centered (berpusat pada siswa), dampaknya seperti yang diteliti oleh Salsabila (2024) memberikan peluang kepada siswa adalah salah satu cara terbaik untuk mendorong keterlibatan, pertumbuhan, dan memberdayakan siswa untuk merasa memiliki pengalaman belajar. Dengan cara Penggunaan media interaktif juga dinilai efektif dalam menjawab tantangan pembelajaran di kelas yang beragam, baik dari sisi gaya belajar siswa maupun ketersediaan sumber daya.

Media ini memberikan kesempatan yang lebih besar bagi guru untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Begitu juga yang dikatakan oleh Nurfadhilah (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Namun, di balik potensinya yang besar, penggunaan media pembelajaran interaktif juga menuntut kesiapan dari berbagai aspek, seperti kemampuan guru dalam mengelola teknologi, ketersediaan perangkat, serta pemilihan konten yang sesuai dengan konteks lokal dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan observasi awal di SDN Bangbayang didapatkan hasil bahwa SDN tersebut masih kurang dalam penggunaan dan merancang pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, kami berinisiatif untuk merancang media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga bernilai edukatif dan kontekstual, sehingga dapat benar-benar meningkatkan kualitas pembelajaran. Beberapa media pembelajaran yang digunakan di sekolah SDN Bangbanyang masih konvensional dan minim unsur interaktif. Hal ini menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi, khususnya materi yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial. Padahal, penggunaan media pembelajaran interaktif telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, perhatian, serta pemahaman siswa dalam belajar, apalagi beberapa penelitian dari Nurfadhilah (2021) menemukan bahwa salah satu yang terlihat dampaknya adalah partisipasi siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan siswa bisa lebih mandiri dalam belajar. Jika dilihat dari kebermanfaatan atas Pengaruh media

MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SDN BANGBAYANG BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SOSIAL SISWA

pembelajaran yaitu adanya hasil yang signifikan bagi proses pembelajaran oleh sebab itu perlunya pemahaman tentang alat bantu atau media pembelajaran adalah satu alternatif untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang menggabungkan media interaktif dengan muatan kearifan lokal. Untuk itu sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman sosial siswa maka perlu dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat ini, tim pelaksana berupaya mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal yang sesuai dengan karakteristik siswa SDN Bangbayang dan konteks budaya di sekitarnya. Dengan mengaitkan pembelajaran pada lingkungan dan budaya lokal, diharapkan siswa dapat lebih memahami nilai-nilai sosial dalam kehidupan nyata, serta menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap budaya sendiri. Sejalan dengan pendapat annisha (2024) Penggunaan kearifan lokal dalam pendidikan dapat mempertahankan identitas budaya, serta mempunyai rasa memiliki atas kecintaan terhadap budaya sendiri. untuk itu kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kapasitas guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan kontekstual serta menumbuhkan rasa memiliki atas budaya lokal dan keterlibatan Peserta didik secara aktif.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah dan Potensi Lokal

Tim melakukan observasi dan wawancara dengan guru serta tokoh masyarakat untuk mengidentifikasi kendala pembelajaran IPAS dan potensi kearifan lokal yang relevan. Kegiatan ini bertujuan untuk menggali nilai-nilai budaya lokal yang dapat diintegrasikan ke dalam materi ajar.

2. Perancangan dan Pengembangan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil identifikasi, tim merancang media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal. Media ini dibuat dalam bentuk, PowerPoint interaktif dengan animasi dan kuis, video pendek tentang budaya lokal (cerita rakyat atau tradisi masyarakat), game edukatif berbasis peran sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan dilanjutkan dengan mengikutsertakan guru dalam uji coba dan memberikan umpan balik terhadap efektivitas media.

3. Implementasi di Kelas

Media diuji coba dalam pembelajaran IPAS di kelas IV dan V. Siswa diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif tersebut dalam beberapa pertemuan. Observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan siswa dan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman sosial.

4. Monitoring dan Evaluasi

Langkah-langkah monitoring evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pengabdian pembuatan Media Pembelajaran Interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan pemahaman sosial siswa, sehingga program ini dapat berjalan dengan optimal berkelanjutan.

5. Tindak lanjut Pasca PKM

Tim melaksanakan tinjauan terhadap keberlanjutan program yang sudah dilakukan, sehingga meskipun dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif sudah selesai dilakukan, namun implementasinya dalam pembelajaran memberikan kebermanfaatan terhadap proses pembelajaran berlangsung.



Gambar.1 Implementasi Media Pembelajaran Interaktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Pembuatan Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini telah berhasil menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal yang disesuaikan dengan

MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SDN BANGBAYANG BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SOSIAL SISWA

kebutuhan siswa di SDN Bangbayang. Media yang dikembangkan berupa : PowerPoint Interaktif dengan ilustrasi cerita rakyat lokal dilengkapi dengan animasi, audio narasi, dan kuis interaktif. Video Edukasi yang berdurasi 5–7 menit yang menampilkan kegiatan sosial masyarakat sekitar, seperti gotong royong, dan kesenian tradisional. Serta mengajarkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan saling menghargai. Dapat dibuktikan dengan adanya salah satu penelitian (Sawitri, 2024) bahwa pembelajaran interaktif dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis Peserta didik.

Dalam implementasinya media yang direncanakan sudah diperhitungkan dengan cara disesuaikan dengan kurikulum IPAS kelas IV dan V serta konteks lokal masyarakat di sekitar SDN Bangbayang. Hasil media Pembelajaran tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Mungfarida, 2025) penggunaan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, serta solusi yang efektif bagi pendidik dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Hal ini bisa dikatakan inovasi dalam pembelajaran, tidak hanya membantu siswa tetapi menjadi indikator kemajuan zaman bahwa pembelajaran saat ini perlunya menggunakan teknologi untuk membantu proses pembelajaran zaman sekarang.

Menurut (Sari, 2024) bahwa media interaktif dapat menarik minat dan perhatian peserta didik dalam belajar serta lebih mudah dalam memahami materi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media interaktif walaupun menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran tapi memberikan gambaran yang signifikan terhadap kegiatan pembelajaran, apalagi kegiatan yang sudah dilakukan di SDN Bayangbanya ini, adanya perubahan dalam kegiatan belajar dan mengajar memberikan hasil yang baik dan peran serta peserta didik menjadi lebih aktif.

2. Peningkatan Pemahaman Sosial Siswa

Peningkatan ini mencakup beberapa indikator pemahaman sosial, antara lain, Kemampuan siswa memahami peran individu dalam masyarakat, peningkatan kesadaran terhadap nilai-nilai budaya local, meningkatnya rasa menghargai keragaman dan kebiasaan sosial. Menurut (Yulia, 2025) Media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen kearifan lokal seperti, video, berbasis budaya, terbukti efektif dalam memperkuat karakter serta identitas budaya siswa. Oleh karena itu pemahaman tentang budaya bisa dimasukan dan didorong untuk pembuatan media

pembelajaran agar Peserta didik lebih mengenal budaya yang ada pada daerahnya sendiri serta mendapatkan nilai-nilai yang dapat membantu Peserta didik dalam menjalani kehidupannya yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil tersebut peserta didik juga menunjukkan minat dan antusias yang lebih tinggi selama pembelajaran berlangsung. Guru menyatakan bahwa siswa lebih aktif dalam berdiskusi dan mampu mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka. sejalan dengan pendapat (Yulia, 2025) Minat belajar siswa mempengaruhi proses dan hasil belajar, untuk meningkatkannya dapat dilakukan dengan cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Dalam pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna ada keterhubungannya dengan media pembelajaran, oleh karena itu media tersebut memberikan dampak yang nyata terhadap hasil belajar peserta didik, pentingnya pemahaman bahwa media pembelajaran interaktif semata-mata bukan hanya mengikuti tren zaman atau perubahan pola perilaku dalam penggunaan teknologi tapi memberikan dampak yang lain seperti hasil belajar dan keaktifan peserta didik.

Pembahasan

Dalam kegiatan tersebut ada melalui sesi wawancara dan diskusi untuk menilai dan mengevaluasi media pembelajaran interaktif, para guru mengakui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memberikan alternatif baru yang menarik dan kontekstual. Ini terbukti sesuai dengan penelitian (Harsiwi, 2020) bahwa model pembelajaran dengan melalui media pembelajaran interaktif dapat memotivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar. Bukti dan gambaran tersebut menjadi salah satu contoh yang konkrit bahwa media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan menjadi alat bantu bagi peserta didiknya.

Serta mereka juga menyatakan bahwa pendekatan ini mampu menjadikan peserta didik lebih reflektif dan terlibat dalam materi pelajaran. Peserta didik merasa lebih dekat dengan materi karena isi media mencerminkan kehidupan mereka sendiri. Nilai-nilai seperti gotong royong, kepedulian sosial, serta toleransi menjadi lebih mudah dipahami karena disampaikan melalui contoh yang mereka temui setiap hari.

MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SDN BANGBAYANG BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SOSIAL SISWA

Hasil kegiatan ini memperkuat temuan dalam literatur bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman sosial peserta didik. Dimana adanya pandangan menurut (Rihana, 2022) dengan Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga memperkuat identitas budaya dan kearifan lokal yang semakin penting dalam era globalisasi. Secara teoritis, hasil ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual (*contextual learning*) yang diungkapkan oleh (Aisyah, 2022) suatu pembelajaran yang dapat mengkaitkan secara kontekstual sehari-hari maka peserta didik berlatih untuk bisa memaknai pengetahuan/ketrampilan yang mereka pelajari serta menurut (Suparno, 2015) bahwa ada hubungannya dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya lingkungan sosial dan budaya dalam perkembangan kognitif anak. Media interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami, merespons, dan berinteraksi dengan materi secara aktif. Pengalaman langsung dalam penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan kesan yang mendalam dan bermanfaat bagi kehidupan mereka sehari-hari, terlebih lagi dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SDN Bangbayang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman sosial siswa sekolah dasar. Media yang dirancang dengan mengangkat budaya dan nilai-nilai lokal terbukti mampu menarik minat belajar siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta memperkuat hubungan antara materi pelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Hasil ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan pada pemahaman siswa terkait peran sosial, nilai kerja sama, tanggung jawab, serta penghargaan terhadap keragaman budaya. Selain itu, guru merespons positif media yang dikembangkan karena membantu mereka menyampaikan materi dengan lebih kontekstual dan bermakna.

Dengan demikian, integrasi antara teknologi pembelajaran dan kearifan lokal merupakan pendekatan yang relevan dan efektif dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya di sekolah dasar yang berada di lingkungan dengan kekayaan budaya lokal..

DAFTAR REFERENSI

- Aisyah, T., Zannah, R., A.E.L, E., Trisilaningsih, Y., & Priyanti, N. Y. (2022). Pembelajaran Problem Based Learning. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 27–36. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6563>
- Annisha, D. (2024). Integration of the Use of Local Wisdom in the Learning Process on the Concept of Merdeka Belajar Curriculum [Integrasi Penggunaan Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Proses Pembelajaran pada Konsep Kurikulum Merdeka Belajar]. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2108–2115. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7706>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu.*, *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Mungfarida, A., Kinaryosih, A. W., Wardhana, N. R. P., & Hadi, F. R. (2025). Inovasi Pembelajaran dengan Media Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Teknologi. *MIKHAYLA : Journal of Advanced Research*, 2(1), 82–88. <https://doi.org/10.61579/mikhayla.v2i1.351>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(2), 123–131.
- Riska Rahman Tanjung, Annida Azhari Ritonga, Bintang Mahrani Abdullah, Nita Afriani Siregar, & Armilah Armilah. (2024). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Teknologi. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 211–217. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i2.2195>

**MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SDN
BANGBAYANG BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SOSIAL SISWA**

- Salsabila, A. (2024). Implementasi Student Centered Learning (SCL) dalam Meningkatkan Prestasi Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 4057–4066. <https://jurnaldidaktika.org>
- Sari, E. K., & Fitriyeni. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Slide Untuk Materi Keragaman Budaya Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education)*, 8(3), 65–71.
- Sawitri, J. I., Sekali, T. N. B. K., Barus, C. M. B., Sahara, R. A., & Budi, V. C. (2024). Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 96–102. <https://journal.feb.undaris.ac.id/index.php/PotensiAbdima>
- Suparno, P. (2015). Teori Perkembangan Kognitif Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. 1–30.
- Yulia Safitri, & Jupriyanto. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila. *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 84–96. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i2.2849>