

E-ISSN: 2656-7814		Vol. 3, No. 2, Oktober 2021 Halaman: 82- 92
DOI: 10.33654/pgsd	<b>ELEMENTA: JURNAL</b> <b>PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN</b> Website jurnal: <a href="http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd">http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd</a>	

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF IPA BERWAWASAN  
KEARIFAN LOKAL KALIMANTAN SELATAN UNTUK SISWA KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

Sielvina Ananda<sup>1</sup>, Ria Mayasari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Banjarmasin

<sup>2</sup>[riamayasari@stkipbjm.ac.id](mailto:riamayasari@stkipbjm.ac.id)

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan media ini mengikuti langkah pengembangan menurut Sugiyono (2015), yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi produk I; 6) uji coba produk; 7) revisi produk II; 8) uji coba pemakaian; 9) revisi produk; dan 10) produk masal. Namun pengembangan media ini sampai ke langkah revisi produk tahap I saja. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar wawancara, lembar angket dan lembar validasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan hasil validasi oleh ahli materi terhadap produk media sebesar 89,3% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi media terhadap produk media sebesar 90% dengan kriteria sangat layak dan hasil validasi kebahasaan terhadap produk media mendapatkan persentase 83,3% dengan kriteria layak.

**Kata Kunci:** IPA, kalimantan selatan, kearifan lokal, media interaktif

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE IPA MEDIA WITH LOCAL WISDOM IN  
SOUTH KALIMANTAN FOR CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL  
STUDENTS**

**Abstract:** The purpose of this study was to determine the feasibility of interactive IPA media based on local wisdom of South Kalimantan for fourth grade elementary school students. The development of this media follows the development steps according to Sugiyono (2015), namely: 1) potential and problems; 2) data collection; 3) product design; 4) design validation; 5) product revision I; 6) product trial; 7) product revision II; 8) trial use; 9) product revision; and 10) mass products. However, the development of this media has only reached the stage of product revision step I. The instruments used in this study were observation sheets, interview sheets, questionnaire sheets and validation sheets. The data analysis technique used is descriptive quantitative. The results show that the results of validation by material experts on media products are 89.3% with very feasible criteria, 90% of media validation results for media products with very feasible criteria and linguistic validation results for media products get a percentage of 83.3% with proper criteria.

**Keywords:** IPA, south kalimantan, local wisdom, interactive media

## PENDAHULUAN

Di masa pandemik Covid 19 sekarang ini, lembaga pendidikan seperti sekolah tidak bisa melaksanakan pembelajaran secara tatap muka. Sesuai dengan kebijakan pemerintahan berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19), maka seluruh jenjang pendidikan termasuk Sekolah Dasar melakukan proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dari rumah secara daring.

Selama pelaksanaan pembelajaran secara daring, banyak terdapat kendala-kendala, salah satunya dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV SDN Berangas 2, maka diperoleh informasi bahwa dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar selama ini guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku dan gambar, selain itu guru juga belum memanfaatkan lingkungan di dalam pembelajaran IPA.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar meliputi materi pengetahuan alam yang sering dijumpai dalam kehidupan siswa, sehingga pembelajaran IPA yang bermakna adalah pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari (Kumala, 2016). Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan sains dapat dikembangkan dengan bertumpu pada keunikan dan keunggulan suatu daerah, termasuk budaya dan teknologi lokal (tradisional) (Kartono et al., 2010). Salah satu materi IPA yang bisa dikembangkan adalah materi sumber daya alam.

Sumber daya alam pada daerah Kalimantan Selatan sangat berlimpah, mulai dari keanekaragaman hayati flora dan fauna. Kita dapat menyelipkan nilai kearifan lokal khas Kalimantan Selatan dalam proses pembelajaran pada materi IPA, selain itu tidak hanya untuk mengenalkan kepada siswa tentang kearifan lokal khas Kalimantan Selatan, tetapi dalam pembelajaran IPA juga memuat pembelajaran bagaimana upaya pelestarian terhadap sumber daya alam di Kalimantan Selatan.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk, menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga terdorong terlibat dalam proses pembelajaran (Hermawan, 2011).

Menurut Daryanto (2010), multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Menurut Ariesto (2003) multimedia interaktif adalah pengkombinasian beberapa media seperti teks, gambar, video, dan audio yang dilengkapi alat pengontrol seperti mouse, keyboard, monitor dan lain-lain yang penggunaannya dapat leluasa dalam mengontrol multimedia tersebut. Keunggulan dari sebuah multimedia interaktif, yaitu: (a) memperbesar benda yang sangat kecil yang tak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, electron, dan lain-lain, (b) memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain (c) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain, (d) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju,

dan lain-lain. (e) menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain serta, (f) Meningkatkan daya tarik dan perhatian Jadi berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan media interaktif IPA dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa sehingga siswa mampu memahami materi dengan baik. Hal ini juga dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andriana, E., et, al. (2017), yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif layak untuk digunakan dan dapat memotivasi belajar siswa. Najib, et, al (2019), menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki efektifitas yang baik dibandingkan dengan menggunakan buku sehingga dapat meningkatkan nilai siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut, maka media interaktif IPA terbukti memberikan dampak yang positif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat dirumuskan tujuan dilaksanakannya penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengetahui kelayakan media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pengembangan media ini mengikuti langkah pengembangan menurut Sugiyono (2015), yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi produk I; 6) uji coba produk; 7) revisi produk II; 8) uji coba pemakaian; 9) revisi produk; dan 10) produk masal. Namun pengembangan media ini sampai ke langkah revisi produk tahap I saja, karena populasi maupun ruang lingkup yang digunakan dalam penelitian terbatas. Selain itu karena adanya keterbatasan waktu penelitian saat ini dalam kondisi pandemik Covid-19, sehingga hanya sampai uji coba produk skala kecil saja.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di kelas IV SDN Berangas 2. Instrumen pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi, lembar wawancara, lembar angket, lembar validasi kelayakan media intraktif IPA terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi ahli bahasa. Setelah data diverifikasi, langkah selanjutnya adalah analisa terhadap hasil-hasil yang telah diperoleh. Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji validasi media interaktif menggunakan angket validasi dengan menggunakan 5 skala (Tabel 1).

Tabel 1. Kriteria Skor Validator

Kriteria	Skala
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

(Sumber: Setyarini, 2015)

Menurut Purwanto (2013), analisis deskriptif kualitatif data dari angket menggunakan rumu sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum ideal

Persentase yang telah diperoleh kemudian dirubah ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Penentuan kriteria kevalidan data angket seperti Tabel 2 berikut ini. Agar dapat memberikan makna dalam pengambilan keputusan yang digunakan, dilakukan kriteria tingkat pencapaian. Kriteria tingkat pencapaian penilaian media dengan menggunakan Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Data Angket Penilaian Validator

<b>Kriteria</b>	<b>Skala Persentase (%)</b>
Sangat Layak	86- 100
Layak	76- 85
Cukup Layak	60- 75
Kurang Layak	55- 59
Tidak Layak	≤54

Sumber: Purwanto, 2013

Setelah di uji kelayakan oleh validator ahli, peneliti kemudian mengumpulkan data tanggapan guru dan siswa tentang produk yang dikembangkan untuk mengumpulkan tanggapan dari guru dan siswa menggunakan skala Guttman. Pada skala Likert terdapat 1, 2, 3, 4, 5 interval, pada skala guttman ini menggunakan “ya” diukur dengan skor 1 dan “tidak” diukur dengan skor 0 untuk mendapatkan jawabawan yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan (Sugiyono 2015). Tanggapan guru dan siswa dianalisis menggunakan rumus deskriptif persentase sebagai berikut (Purwanto 2013):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum ideal

Hasil persentase data akan dikonversikan berdasarkan kriteria, seperti pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3.Kriteria Tanggapan Guru dan Siswa

<b>Kriteria</b>	<b>Skala Persentase (%)</b>
Sangat Layak	86- 100

Layak	76- 85
Cukup Layak	60- 75
Kurang Layak	55- 59
Tidak Layak	≤54

Sumber: Purwanto, 2013

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan langkah pengembangan media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan yang dilaksanakan melalui enam tahapan yaitu: 1) potensi dan masalah. Pada tahap ini 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi produk I; 6) uji coba produk.

Tahap pertama potensi dan masalah, pada tahap ini dilakukan melalui observasi dan wawancara guru Kelas IV di SDN Berangas, bahwa selama proses pembelajaran, khususnya materi IPA guru jarang menggunakan media pembelajaran, yang disebabkan karena keterbatasan media yang dimiliki oleh guru. Setelah melihat potensi dan masalah yang ada, kemudian dilakukanlah analisis kebutuhan guru dengan menggunakan kuesioner analisis kebutuhan guru. Hasil yang diperoleh dari kuesioner analisis kebutuhan guru, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa memahami materi pada pembelajaran IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan.

Tahap kedua pengumpulan data, yaitu membuat media pembelajaran yang sesuai dengan potensi dan masalah serta kuesioner analisis kebutuhan guru di SDN Berangas 2, maka terlebih dahulu menganalisis silabus untuk menyesuaikan dengan kompetensi inti, standar kompetensi dan indikator serta tujuan pembelajaran. Selanjutnya mengumpulkan referensi materi tentang sumber daya alam Kalimantan Selatan, berupa dokumen, teks bacaan, gambar maupun video dari berbagai sumber. Kemudian menyusun materi IPA tentang kearifan lokal Kalimantan Selatan dan bahan untuk permainan serta soal evaluasi.

Tahap ketiga adalah desain produk, yaitu merancang desain media pembelajaran, mulai dari menentukan template tampilan, menentukan warna yang cerah, font huruf yang besar dan jelas, serta animasi dan permainan yang menarik siswa dalam melihat tampilan. Desain Media interaktif ini yaitu program pembelajaran berisi kombinasi teks, gambar, video, animasi, simulasi secara terpadu dengan bantuan perangkat komputer pada media interaktif.

Tahap keempat yaitu validasi. Setelah mengembangkan produk, maka tahap selanjutnya adalah validasi kelayakan produk berupa media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan dari segi ranah materi, media, dan bahasa oleh validator. Para validator kemudian memberikan penilaian dan saran tentang produk yang dikembangkan. Adapun hasil validitas terhadap media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Validasi Terhadap Media Interaktif IPA Berwawasan Kearifan Lokal Kalimantan Selatan

No	Aspek yang dinilai	Hasil Validasi (%)	Kriteria
1	Materi	89,3	Sangat Layak
2	Media	90	Sangat Layak
3	Bahasa	83,3	Layak

Tabel 4 ini menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi terhadap produk media interkatif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan sebesar 89,3% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi media terhadap produk media interkatif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan sebesar 90% dengan kriteria sangat layak dan hasil validasi kebahasaan terhadap produk media interkatif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan mendapatkan persentase 83,3% dengan kriteria layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan perlu dilakukan revisi sesuai dengan tanggapan dan saran dari validator.

Tahap kelima yaitu revisi, yaitu tahapan dimana hasil penilaian dan saran yang diberikan validator akan diperbaiki. Walaupun secara keseluruhan media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan yang telah dikembangkan oleh pengembang dapat dikatakan baik, tetapi untuk kesempurnaan media interaktif dilakukan perbaikan berdasarkan tanggapan dan saran yang diberikan oleh validator.

Berikut gambar hasil pengembangan media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan, yang sudah direvisi sesuai dengan tanggapan dan saran dari validator.

#### 1. Halaman awal



#### 2. Kompetensi inti



#### 3. Menu



#### 4. Pemetaan Standar Kompetensi dan Indikator



#### 5. Menu Pengetahuan

#### 6. Menu Pengamatan



## 7. Menu Latihan



## 8. Permainan



## 9. Evaluasi



## 10. Daftar Rujukan



Tahap keenam yaitu uji coba produk. Uji coba produk dilaksanakan di SDN Berangas 2 dengan kelompok kecil berjumlah 12 siswa. Setelah siswa mengikuti uji coba, kemudian siswa dan guru memberikan tanggapan berupa jawaban angket tanggapan guru dan siswa tentang media pembelajaran yang telah diuji cobakan. Berikut hasil tanggapan guru dan siswa terhadap media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan, dapat dilihat pada Tabel 5 dan Tabel 6 berikut ini.

Tabel 5. Hasil Angket tentang Tanggapan Guru terhadap Media Interaktif IPA Berwawasan Kearifan Lokal Kalimantan Selatan

No	Aspek yang ditanyakan	Persentase (%)
1	Penampilan keseluruhan media interaktif menarik	100
2	Materi pada media sesuai dengan KD/SK	100
3	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	100
4	Konsep yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan kearifan lokal	100
5	Penyajian materi dalam media disajikan secara runtut	100

6	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami oleh siswa	100
7	Media interaktif membantu pemahaman siswa	100
8	Media interaktif menambah wawasan siswa untuk peduli terhadap lingkungan dan lebih mengenal kearifan lokal	100
9	Media interaktif menambah keaktifan siswa	100
10	Media interaktif memudahkan pemahaman materi	100
11	Gambar terlihat jelas	100
12	Tulisan terlihat jelas	100
13	Keseluruhan komponen media interaktif terlihat dengan jelas	100
14	Media interaktif dapat digunakan pada pembelajaran luring maupun daring	100
15	Pengoperasian media interaktif mudah dipahami	100
Rata-rata (%)		100
Kriteria		Sangat Layak

Tabel 6. Hasil Angket tentang Tanggapan Siswa terhadap Media Interaktif IPA Berwawasan Kearifan Lokal Kalimantan Selatan

No	Aspek yang ditanyakan	Persentase (%)
1	Penampilan keseluruhan media interaktif menarik	100
2	Kegiatan belajar menggunakan media berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan menyenangkan	100
3	Materi dengan menggunakan media mudah dipahami	100
4	Isi materi mudah dipahami	100
5	Menambah wawasan tentang kearifan lokal Kalimantan Selatan	100
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	100
7	Media memudahkan pemahaman materi	100
8	Media interaktif menambah wawasan siswa untuk peduli terhadap lingkungan dan lebih mengenal kearifan lokal	100
9	Media interaktif menambah keaktifan siswa	100
10	Media interaktif menambah semangat belajar	100
11	Gambar terlihat jelas	100
12	Tulisan terlihat jelas	100
13	Permainan dalam media mudah dimainkan	100
14	Keseluruhan komponen media interaktif terlihat dengan jelas	100
15	Media interaktif dapat digunakan pada pembelajaran luring maupun daring	100
Rata-rata (%)		100
Kriteria		Sangat Layak



Berdasarkan Tabel 5 dan Tabel 6 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan mendapatkan tanggapan yang positif (sangat layak) dari guru dan siswa.

## **Pembahasan**

Berdasarkan data hasil validasi oleh ahli materi terhadap produk media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan sebesar 89,3% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi media terhadap produk media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan sebesar 90% dengan kriteria sangat layak dan hasil validasi kebahasaan terhadap produk media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan mendapatkan persentase 83,3% dengan kriteria layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan perlu dilakukan revisi sesuai dengan tanggapan dan saran dari validator. Hasil kevalidan ini disebabkan karena proses pengembangan media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan ini yaitu melalui langkah pengembangan menurut Sugiyono (2015), yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi produk I.

Dilihat dari hasil validasi ahli materi, menunjukkan bahwa materi yang dimuat di dalam media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan ini sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, menggunakan konsep kontekstual, materi sesuai tingkat SD, konteks yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan berbasis kearifan lokal di Kalimantan Selatan, materi telah mencangkup secara keseluruhan, materi disajikan secara runtun, referensi relevan, gambar yang berhubungan dengan materi, teks sesuai dengan materi, menyajikan contoh yang berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sya'ban (2014) bahwa Pembelajaran IPA pada kurikulum 2013 dengan mengintegrasikan kearifan lokal dapat mengolah kreatifitas dan berinovasi, selain itu dapat menanamkan kepedulian lingkungan terhadap peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk semakin berkreasi dan berinovasi dengan materi yang menjadi tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, menunjukkan bahwa media yang disajikan sesuai dengan konsep dari mudah ke tinggi, kelengkapan gambar, kelengkapan ilustrasi, gambar terlihat jelas, desain yang menarik, tata letak gambar yang proporsional, penjabaran teks yang sesuai materi, kemudah dalam penggunaan, penyajian yang sistematis dan keseluruhan komponen. Hal ini sejalan dengan Shubhi, et, al (2015), menyatakan bahwa media interaktif dalam pembelajaran memiliki kemenarikan desain, kemenarikan tampilan isi, komposisi warna, dan musik pengiring. Sedangkan hasil validasi ahli bahasa, menunjukkan bahwa dari segi kebahasaan, media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan ini sudah sesuai dengan EYD, bahasa yang digunakan sesuai perkembangan siswa SD, bahasa yang digunakan sesuai tingkat sosial siswa, pesan yang disampaikan mudah dipahami, bahasa yang memotivasi, menggunakan kalimat efektif, kalimat mudah dipahami, penggunaan kata sederhana, penggunaan istilah sederhana dan teks adegan jelas, singkat informatif. Menurut Asyhar (2012), bahwa media yang baik harus memperhatikan kejelasan sajian

bahasa, karena penggunaan bahasa yang baik, singkat, padat dan jelas dapat mempermudah siswa memahami maksud yang terkandung pada sebuah media.

Dilihat dari hasil tanggapan guru dan siswa menunjukkan tanggapan yang positif (sangat layak) untuk digunakan sebagai salah satu media alternatif yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Andriana, E., et.al (2017) bahwa multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal bertujuan untuk mengenalkan siswa dan guru bahwa pembelajaran IPA erat kaitannya dengan lingkungan sekitar sehingga banyak materi pembelajaran IPA yang dapat diintegrasikan dengan kearifan lokal serta multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat memunculkan hasrat dan keinginan siswa untuk berhasil dalam pembelajaran, siswa memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar, siswa memiliki harapan atau cita-cita masa depan, membuat siswa berpartisipasi dalam pembelajaran dengan senang, ceria, dan semangat, sehingga dapat membuat siswa bermakna dalam pembelajaran, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan adanya aktivitas siswa dalam multimedia pembelajaran tersebut.

### **PENUTUP**

Media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan dinilai layak dan baik digunakan apabila dalam proses pengembangannya menproduk dapatkan hasil validasi para ahli dan hasil uji coba menunjukkan kategori “Layak” serta dilakukan perbaikan yang sesuai dengan catatan revisi yang diperoleh dari tahapan validasi oleh para ahli. Media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan yang telah dikembangkan dan diuji coba pada kelas siswa kelas V di SDN Berangas 2 mendapat perolehan persentase oleh validasi dari para ahli. Kelayakan aspek media dengan persentase 90%, aspek materi dengan persentase 89,3% dan pada aspek bahasa dengan persentase 83,3%. Dengan demikian, media interaktif IPA berwawasan kearifan lokal Kalimantan Selatan untuk kelas IV SD sangat layak digunakan pada proses pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andrian Encep, Vitasari. M, Oktarisa. Y & Novitasari. D. 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *JPSD*, 3 (2): 186-200.
- Ariesto Hadi, Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: IP Press.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

- Kartono, Hairida, & G. Bujang. 2011. Penelusuran Budaya dan Teknologi Lokal dalam Rangka Rekonstruksi dan Pengembangan Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*. 9(1), 19-26.
- Kumala, Farida Nur. 2016. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Ediiide Infografika.
- Najib. Dinar Khoirun, Ulfa.S, & Sulthoni. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Banyuwangi Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Kajian Teknologi Pen.didikan*, 2 (1): 75-81.
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Ppengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setyarini, Erma Yuli,2015. *Pengembangan Game Edukasi Sebagai Sumber Belajar IPS dengan Aplikasi Role Playing Game (RPG) Maxer XP untuk Mata Pelajaran IPS SMP Kelas VII Subtema Interaksi Manusia dengan Llingkungan Alam , Sosial, Budaya, dan Ekonomi*. Tesis tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Shubhi. Moh. Latif Risyda, Widiyanti & Yoto. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Pemesinan Kelas X Di SMK Nasional Malang. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 4 (1): 83-91.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*. 2020. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sya'ban, Muhammad. 2014. Kepedulian Lingkungan Dengan Pembelajaran IPA Terintegrasi Kearifan Lokal. *Jurnal QUANTUM, Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 5 (2). 82-86.