

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERMUATAN SATUA BALI PADA MATERI INTERAKSI SOSIAL DI MASYARAKAT UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR DI GUGUS V KECAMATAN BULELENG

Luh Anggariyanti¹, Ni Nyoman Kurnia Wati²,
Ni Putu Candra Prastya Dewi³

^{1,2,3}PGSD Dharma Acarya Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan
riantiangga69@gmail.com, kurnia_yasa@yahoo.com,
candra.prastya@mpukuturan.ac.id

ABSTRACT

Learning Social Interaction in Society in Elementary Schools requires learning media capable of providing meaningful, contextual, and engaging learning experiences. Preliminary observations conducted in Cluster V of Buleleng District indicated that learning activities were still dominated by conventional teaching methods and textbook-based instruction. This condition affected students' motivation and learning outcomes. In addition, local cultural integration in learning activities remained limited. This study aims to develop interactive learning media integrated with Balinese folktales (Satua Bali) for the topic of Social Interaction in Society among fourth-grade elementary school students. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The product developed is an interactive digital learning medium integrating social interaction materials with Satua Bali as contextual learning resources. The media includes texts, illustrations, audio narration, animations, and interactive exercises. The developed media is expected to improve students' understanding of social interaction concepts, increase learning motivation, and strengthen local cultural values and character education..

Keywords: Interactive Learning Media, Satua Bali, Social Interaction, Elementary School.

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS pada materi Interaksi Sosial di Masyarakat memerlukan media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan kontekstual sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil observasi di Gugus V Kecamatan Buleleng menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional dengan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Selain itu, integrasi budaya lokal dalam pembelajaran masih sangat terbatas. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif bermuatan Satua Bali pada materi

Interaksi Sosial di Masyarakat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran digital interaktif yang mengintegrasikan materi interaksi sosial dengan Satua Bali sebagai sumber belajar kontekstual. Media dilengkapi dengan teks, gambar, audio, animasi, serta latihan interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep interaksi sosial, menumbuhkan motivasi belajar, serta memperkuat nilai-nilai karakter dan budaya lokal Bali pada peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Satua Bali, Interaksi Sosial, IPAS, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena berperan dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul, berkarakter, dan mampu menghadapi tantangan perkembangan zaman. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan dari guru kepada peserta didik, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter, keterampilan, sikap sosial, dan kemampuan berpikir kritis yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui pendidikan yang berkualitas, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal sehingga dapat menjadi individu yang produktif, kreatif, serta mampu beradaptasi terhadap perubahan

sosial dan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 menuntut adanya perubahan paradigma dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (teacher centered), tetapi berpusat pada peserta didik (student centered). Guru dituntut untuk mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar peserta didik dapat terlibat secara maksimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran di sekolah dasar diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pengembangan kompetensi, karakter, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui pembelajaran yang fleksibel dan berpusat pada peserta didik. Dalam implementasinya, guru diberikan keleluasaan untuk mengembangkan berbagai strategi, metode, dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari sumber belajar kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, minat, dan kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh

peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi belajar, memperjelas penyajian materi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Kemajuan teknologi digital saat ini memberikan peluang yang sangat besar dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan aktivitas interaktif yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan hasil belajar peserta didik.

Pada jenjang sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS),

penggunaan media pembelajaran interaktif sangat diperlukan. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial secara terpadu. Salah satu materi yang dipelajari pada fase C adalah materi Interaksi Sosial di Masyarakat. Materi ini membahas berbagai bentuk hubungan timbal balik yang terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok dalam kehidupan bermasyarakat.

Materi interaksi sosial memiliki peranan yang sangat penting karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Melalui materi ini, peserta didik diharapkan mampu memahami pentingnya kerja sama, toleransi, gotong royong, tanggung jawab sosial, serta sikap saling menghormati dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, peserta didik juga diharapkan mampu mengidentifikasi berbagai bentuk interaksi sosial yang terjadi di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat serta memahami dampak positif maupun negatif dari interaksi sosial tersebut.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Gugus V Kecamatan Buleleng, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran materi Interaksi Sosial di Masyarakat. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif secara optimal. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari.

Selain itu, hasil belajar peserta didik pada materi Interaksi Sosial di Masyarakat masih tergolong rendah. Sebagian peserta didik belum mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa peserta didik belum memahami konsep interaksi sosial secara mendalam. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik

memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan kontekstual.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan kearifan lokal sebagai sumber belajar. Pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran sangat penting karena dapat membantu peserta didik memahami materi melalui konteks yang dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, pemanfaatan kearifan lokal juga dapat menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai budaya kepada generasi muda sekaligus mendukung pelestarian budaya daerah.

Kearifan lokal Bali yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Satua Bali. Satua Bali merupakan cerita rakyat tradisional Bali yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Satua Bali mengandung berbagai nilai moral, sosial, budaya, dan pendidikan karakter yang sangat relevan dengan kehidupan peserta didik. Nilai-nilai seperti kerja sama, gotong royong, toleransi, kepedulian sosial, tanggung jawab, serta sikap saling menghormati

banyak ditemukan dalam berbagai cerita Satua Bali.

Pemanfaatan Satua Bali dalam pembelajaran memiliki berbagai kelebihan. Selain dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena disajikan dalam bentuk cerita yang menarik, Satua Bali juga mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep pembelajaran melalui contoh yang konkret dan kontekstual. Peserta didik tidak hanya mempelajari konsep secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui cerita yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, pengembangan media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian Afifah (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penelitian Aryani (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Satua Bali dapat menjadi sarana efektif dalam menanamkan nilai moral dan melestarikan budaya Bali. Namun,

penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran interaktif bermuatan Satua Bali pada materi Interaksi Sosial di Masyarakat untuk siswa sekolah dasar masih sangat terbatas. Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif secara umum atau penggunaan Satua Bali sebagai media pendidikan karakter. Sementara itu, penelitian yang mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dengan Satua Bali sebagai sumber belajar pada materi Interaksi Sosial di Masyarakat belum banyak dilakukan.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam bentuk pengembangan media pembelajaran interaktif yang memadukan teknologi digital dengan kearifan lokal Bali untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Pengembangan media pembelajaran interaktif bermuatan Satua Bali diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPAS, meningkatkan motivasi dan

hasil belajar peserta didik, serta mendukung pelestarian budaya lokal Bali. Dengan demikian, penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai upaya menghadirkan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif bermuatan Satua Bali pada materi Interaksi Sosial di Masyarakat untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar di Gugus V Kecamatan Buleleng.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif bermuatan Satua Bali pada materi Interaksi Sosial di Masyarakat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian pengembangan dipilih karena tidak hanya berfokus pada pengujian teori, tetapi juga menghasilkan suatu produk pembelajaran yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Produk yang dikembangkan diharapkan mampu menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang ditemukan di lapangan, khususnya terkait rendahnya pemahaman siswa terhadap materi interaksi sosial dan kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, sederhana, dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran.

Selain itu, model ini memungkinkan peneliti untuk melakukan evaluasi pada setiap tahapan sehingga produk yang dihasilkan dapat disempurnakan secara berkelanjutan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang terjadi di sekolah. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan

guru kelas IV di Gugus V Kecamatan Buleleng. Analisis dilakukan terhadap beberapa aspek, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis materi pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang berlangsung, media yang digunakan guru, serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Selain itu, belum tersedia media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan budaya lokal Bali pada materi Interaksi Sosial di Masyarakat.

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui tingkat perkembangan, minat, kebutuhan, serta gaya belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan gambar, animasi, video, cerita, dan aktivitas interaktif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan teks.

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji capaian pembelajaran (CP),

tujuan pembelajaran (TP), dan materi pembelajaran yang terdapat pada Kurikulum Merdeka. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah Interaksi Sosial di Masyarakat karena memiliki keterkaitan yang kuat dengan nilai-nilai sosial yang terkandung dalam Satua Bali.

b. Tahap Design (Perancangan)

Tahap desain dilakukan setelah kebutuhan pembelajaran berhasil diidentifikasi. Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan storyboard, perancangan tampilan media, penyusunan materi, pemilihan Satua Bali yang relevan, serta penyusunan instrumen penelitian.

Storyboard disusun sebagai pedoman dalam pengembangan media agar alur penyajian materi lebih sistematis. Struktur media yang dirancang meliputi halaman pembuka, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi interaksi sosial, penyajian Satua Bali, latihan soal interaktif, evaluasi, dan penutup. Selain itu, pada tahap ini dilakukan pemilihan unsur multimedia yang akan digunakan seperti gambar, ilustrasi, audio, video, animasi, tombol navi-

gasi, dan kuis interaktif. Seluruh komponen dirancang agar sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

Peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru, dan angket respon siswa yang digunakan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan.

c. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi rancangan menjadi produk media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini seluruh komponen yang telah dirancang pada storyboard dikembangkan menjadi media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran dikembangkan dengan mengintegrasikan materi Interaksi Sosial di Masyarakat dengan Satua Bali yang mengandung nilai-nilai kerja sama, toleransi, gotong royong, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Media dilengkapi dengan teks, gambar, audio, animasi, video, dan kuis interaktif sehingga peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran.

Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi, ketepatan konsep, kesesuaian dengan capaian pembelajaran, serta keterpaduan materi dengan Satua Bali. Sementara itu, validasi ahli media bertujuan untuk menilai aspek tampilan, navigasi, keterbacaan, kualitas visual, interaktivitas, dan

kemudahan penggunaan media. Masukan dan saran yang diberikan oleh validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diujicobakan kepada pengguna.

d. Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Produk yang telah dinyatakan valid oleh ahli kemudian diujicobakan kepada guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar di Gugus V Kecamatan Buleleng.

Pada tahap ini guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran materi Interaksi Sosial di Masyarakat.

Selanjutnya siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan media secara mandiri maupun bersama guru. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru dan siswa diminta mengisi angket respon untuk memberikan penilaian terhadap media yang digunakan.

Data hasil implementasi digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan aspek kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, kejelasan materi, kebermanfaatan media, serta tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

e. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keseluruhan proses pengembangan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan agar kelemahan produk dapat segera diperbaiki. Evaluasi mencakup evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan berlangsung melalui kegiatan validasi ahli dan uji coba produk. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi untuk mengetahui kualitas akhir media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi akhir sehingga diperoleh media pembelajaran interaktif bermuatan Satua Bali yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi Interaksi Sosial di Masyarakat.

f. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas ahli materi, ahli media, guru kelas IV, dan siswa kelas IV Sekolah Dasar di Gugus V Kecamatan Buleleng. Ahli materi bertugas menilai kualitas isi dan kesesuaian materi pembelajaran, sedangkan ahli media bertugas menilai kualitas desain dan teknis media. Guru dan siswa berperan sebagai pengguna media dalam tahap uji coba produk.

g. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket.

1. Observasi, digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan penggunaan media pembelajaran di sekolah.

2. Wawancara, dilakukan kepada guru untuk mengetahui kebutuhan

pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran.

3. Dokumentasi, digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan dokumen hasil belajar siswa.

4. Angket, digunakan untuk mengumpulkan data validitas media dari ahli materi dan ahli media serta data kepraktisan media dari guru dan siswa.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli, guru, dan siswa yang kemudian dihitung menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media.

Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, komentar, dan saran yang diberikan oleh validator maupun pengguna media. Data tersebut dianalisis secara deskriptif sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk yang dikembangkan.

Melalui tahapan penelitian tersebut diharapkan dapat dihasilkan

media pembelajaran interaktif bermuatan Satua Bali yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Interaksi Sosial di Masyarakat untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Rancang Bangun Media Pembelajaran Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran digital interaktif yang dapat diakses melalui komputer, laptop, maupun perangkat seluler. Media terdiri atas halaman cover, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh Satua Bali, materi interaksi sosial, kuis interaktif, dan penutup.

Media dikembangkan dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, dan aktivitas interaktif. Siswa dapat melakukan navigasi halaman, mendengarkan narasi cerita, menjawab kuis, dan memperoleh umpan balik secara langsung. Karakteristik ini memungkinkan siswa belajar secara aktif dan mandiri.

Integrasi Satua Bali

Satua Bali digunakan sebagai sarana kontekstualisasi materi interaksi sosial. Cerita yang digunakan memuat nilai kerja sama, tanggung jawab, toleransi, gotong royong, dan kepedulian sosial yang relevan dengan kehidupan

peserta didik. Melalui cerita tersebut, siswa dapat memahami konsep interaksi sosial secara lebih konkret.

Kelebihan Produk

1. Mengintegrasikan teknologi digital dan budaya lokal.
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Menyajikan materi secara kontekstual.
4. Mendorong pembelajaran mandiri.
5. Mendukung pelestarian budaya Bali.

Media pembelajaran interaktif bermuatan Satua Bali memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS. Penggunaan media ini memungkinkan siswa memahami konsep interaksi sosial secara lebih mudah karena disajikan melalui cerita yang dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, media juga berkontribusi dalam penguatan pendidikan karakter dan pelestarian budaya lokal.

D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran interaktif bermuatan Satua Bali pada materi Interaksi Sosial di Masyarakat merupakan inovasi yang relevan dengan kebutuhan pembela-

jaran abad ke-21 dan Kurikulum Merdeka. Media yang dikembangkan mengintegrasikan teknologi digital dengan kearifan lokal Bali sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan bermakna. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep interaksi sosial, motivasi belajar, serta menanamkan nilai-nilai karakter dan budaya lokal pada peserta didik sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., dkk. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 145–156.
- Amilia, S., dkk. (2021). Pembelajaran IPS dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(1), 45–53.
- Aminatun, N., dkk. (2022). Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 120–128.
- Arsini, N. N., dkk. (2020). Satua Bali sebagai media pendidikan karakter pada anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali*, 7(1), 35–42.
- Batubara, H. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi operasi bilangan bulat. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 87–95.
- Biassari, I., dkk. (2021). Pengembangan media interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 50–60.
- Cosner, S. (2020). Interactive learning methods in elementary education. *Journal of Educational Research*, 12(3), 112–120.
- Fadilah, N., dkk. (2023). Media pembelajaran sebagai sarana peningkatan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 78–88.
- Fikri, M., dkk. (2024). Implementasi pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 25–36.
- Harahap, R., dkk. (2023). Pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 90–101.
- Hasanah, U., dkk. (2021). Kajian pustaka dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 10–18.
- Hopeman, J., dkk. (2023). Pendidikan IPS sebagai sarana pengembangan kompetensi sosial peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 11(2), 65–74.
- Husna, S., dkk. (2023). Pembelajaran IPS dan pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3), 150–160.
- Kemendikbudristek. (2023). Capaian pembelajaran mata pelajaran IPAS fase C Sekolah Dasar. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Mulyadi, A., dkk. (2020). Interaksi sosial dalam kehidupan masyarakat. *Jurnal Pendidikan IPS*, 5(2), 70–81.
- Murgunayasa, I. G. (2021). Analisis nilai karakter dalam Satua Bali sebagai sumber belajar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 55–67.
- Nurrohman, A., dkk. (2021). Materi interaksi sosial pada pembelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 40–49.
- Pagarra, H., dkk. (2022). Media pembelajaran dan klasifikasinya dalam proses pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 30–39.
- Putri, N., dkk. (2022). Media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 110–120.
- Ramadhan, A., dkk. (2022). Pendidikan karakter pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 25–34.
- Risma, N. (2024). Satua Bali sebagai media pendidikan karakter bagi anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Budaya Bali*, 3(1), 12–21.
- Subando, dkk. (2025). Media pembelajaran dalam pendidikan abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 1–12.
- Sujarwanto, dkk. (2020). Interaksi sosial sebagai kajian dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 5(2), 85–94.
- Suryaman, M. (2010). Pendidikan karakter melalui sastra anak. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 29(1), 112–126.
- Trismatika, N. (2024). Eksistensi Satua Bali dalam pembentukan karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah*, 6(1), 45–54.