

Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD

Author:

Andrean Jaya¹
Mustafa Habib²
Azri Ranuwaldy Sugma³

Afiliation:

STKIP Al Maksu
Langkat^{1,2,3}

Corresponding email

jayandrian09@gmail.com

Histori Naskah:

Submit: 2024-12-29
Accepted: 2025-01-03
Published: 2025-01-03



This is an Creative Commons
License This work is licensed under
a Creative Commons Attribution-
NonCommercial 4.0 International
License

Abstrak:

Para pengajar masih mengandalkan metode ceramah dan buku pelajaran serta media LKS untuk mengarahkan pembelajaran siswa. Namun, penggunaan media masih belum optimal dan beragam, sehingga membuat pembelajaran menjadi berulang-ulang dan dapat menimbulkan kebosanan siswa. Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (R&D). Model pendekatan yang digunakan ialah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, evaluation*). Siswa kelas V di SDN 050659 Stabat menjadi subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket, wawancara, dan dokumentasi. Angket validitas yang dikumpulkan dari ahli media dan materi digunakan untuk menganalisis temuan penelitian. Kriteria kuesioner dari guru dan siswa digunakan untuk menentukan kriteria kepraktisan. Kelayakan produk secara validitas berada pada kualifikasi sangat valid. Penilaian ahli media berada pada kualifikasi 91%, sedangkan ahli materi berada pada kualifikasi 92%. Data uji coba perorangan menunjukkan tingkat keberhasilan 91%, terdapat tingkat keberhasilan 90% berkualifikasi sangat valid pada hasil respon guru, tahap keberhasilan 90% berkualifikasi sangat valid pada uji coba kelompok kecil, dan tahap keberhasilan 90% berkualifikasi sangat valid pada uji coba kelompok besar. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dari nilai N-Gain score sebesar 80,36 pada kategori efektif, hal ini menunjukkan bahwasanya produk tersebut layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Menurut temuan penelitian, penggunaan media video pembelajaran berbasis budaya dapat membantu siswa menjadi pelajar yang lebih aktif dan produktif.

Kata kunci: Budaya, Hasil Belajar dan Video Pembelajaran.

Pendahuluan

Dalam kehidupan, pendidikan adalah hal yang sangat penting. Pendidikan dapat membawa masa depan yang positif bagi individu, lingkungan, agama, sosial budaya, bangsa serta negara. Kualitas manusia akan sangat rendah tanpa pendidikan, yang dapat berdampak pada mutu bangsa dan negara. Karena setiap siswa memiliki sudut pandang, cara berpikir, dan pemahaman yang unik terhadap materi yang disajikan kepada mereka, tidak semua pelajaran yang diajarkan di sekolah dapat direspon secara positif oleh siswa.

Pada kegiatan belajar mengajar, guru masih mengandalkan teknik ceramah, buku teks, dan media LKS. Namun, penggunaan media dalam proses pembelajaran masih kurang dan tidak beragam, sehingga membuat kondisi kelas menjadi membosankan dan membuat siswa tidak tertarik. Guru dituntut harus mampu membuat pembelajaran menjadi menarik di dalam kelas, karena gurulah yang berkomunikasi selama proses pembelajaran.

Untuk membuat siswa berkonsentrasi pada proses belajar di dalam kelas, guru harus mampu membuat suasana belajar yang menarik. Dalam rangka mempengaruhi keterlibatan dan hasil belajar siswa, proses

pembelajaran membutuhkan media yang menarik dan mudah dibuat yang juga dapat menghasilkan pengalaman belajar yang tak terlupakan, menarik, dan interaktif (Kotimah, 2024). Media dapat digunakan sebagai sarana untuk memberikan informasi atau sumber daya pembelajaran yang dapat membantu siswa menambah pengetahuan (Khotimah *et al*, 2024).

Menggunakan media pembelajaran adalah salah satu teknik untuk membantu memecahkan masalah dan meningkatkan kualitas belajar. Pendidik dituntut harus mampu menciptakan media pembelajaran dalam kapasitasnya sebagai pendidik. Menurut Sholeh (2019), Apa pun yang dapat digunakan untuk menyebarkan ide dan memotivasi peserta didik untuk belajar dianggap sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan instrumen yang sangat efektif untuk meningkatkan standar pengajaran, memotivasi siswa, meningkatkan pemahaman siswa, dan meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa selama proses belajar (Amalia, 2022).

Penerapan media dalam proses belajar mengajar dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif. Selain informasi yang disediakan dalam buku teks dan modul, sumber informasi lain tentang media yang sedang berkembang termasuk internet, jurnal ilmiah, dan lingkungan sekitar yang berkaitan dengan materi. Materi ini digabungkan dengan menggunakan media yang relevan. Untuk menghasilkan produk yang relevan, produk pembelajaran yang dapat menarik minat siswa harus mudah dijangkau.

Penggunaan media video di dalam kelas dapat memberikan dampak yang besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu siswa memahami konsep secara lebih efektif (Suhardi *et al*, 2024). Menciptakan video pembelajaran adalah sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan ini. Gambar, teks, musik, animasi, simulasi, dan media lain yang dibuat secara keseluruhan merupakan contoh media pembelajaran. Media-media ini digunakan untuk memberikan ide atau konten yang abstrak menjadi bentuk yang nyata dan menawarkan kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran (Pratama *et al*, 2022).

Berdasarkan permasalahan di atas, Peneliti sedang berupaya untuk menciptakan video pembelajaran yang akan membantu keberhasilan proses pembelajaran siswa. Karena pembelajaran berbasis budaya melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, yang menarik perhatian siswa, maka diharapkan pemanfaatan media video pembelajaran berbasis budaya akan meningkatkan respon siswa selama proses belajar. Tujuan dari produk ini yaitu untuk merancang video pembelajaran yang relevan secara budaya yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Oleh sebab itu, dilakukan penelitian pada “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD”.

Studi Literatur

Merujuk pada penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Doratoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V” menjelaskan temuan dari penelitian ini, yang terdiri dari potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta penciptaan strategi yang efektif dan berguna untuk meningkatkan hasil belajar IPS. (Kusumawati *et al*, 2023).

Penelitian lainnya yang berjudul “Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Berbasis Budaya Lokal Berbantuan Aplikasi *Inshot* di Sekolah Dasar” menyatakan hasil dari penelitian ini yaitu, produk tersebut siap dan layak untuk digunakan serta praktis karena sangat menarik saat digunakan pada proses belajar (Devega *et al*, 2023).

Temuan lainnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Materi Energi Dalam Kehidupan Sehari-hari Siswa Kelas IV SD” menjelaskan temuan dari penelitian ini, yang menunjukkan bahwa produk

tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa dan dianggap layak, efisien, dan berhasil untuk diterapkan dalam proses belajar IPAS di SD (Wedyawati *et al*, 2024).

Metode Penelitian

Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (R&D), Pendekatan yang dapat digunakan dalam penelitian adalah prosedur pada pengembangan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hasil pembelajaran dapat ditingkatkan dengan membuat produk video pembelajaran berbasis budaya tentang keragaman suku dan budaya Indonesia pada kelas V di SDN 050659 Stabat.

Penelitian ini menggunakan model pendekatan ADDIE untuk pembuatan produk. Model ADDIE dipilih karena prosedur pengembangannya yang sistematis dan berlandaskan pada teori desain pembelajaran (Wisada *et al*, 2019). Pengembangan model yang sistematis dan mengacu pada dasar-dasar teoritis desain pembelajaran merupakan alasan utama model ini dipilih. Dengan menggunakan fase-fase kegiatan yang sistematis, model ini digunakan untuk peningkatan hasil belajar berkaitan pada produk media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Lima tahap dari pendekatan ADDIE ini adalah *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Berikut ini adalah deskripsi dari setiap tahap model ADDIE:

Tahap Analyze (Analisis)

Proses analisis dilakukan untuk menemukan masalah dan menentukan kebutuhan pembelajaran. Tujuan dari tahap ini untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa pada proses belajar. Kurikulum, materi pembelajaran, dan kebutuhan siswa telah diidentifikasi selama fase analisis. Beberapa siswa diwawancarai sebagai bagian dari proses analisis ini untuk menentukan kebutuhan dan masalah mereka selama proses pembelajaran di SDN 050659 Stabat.

Tahap Design (desain)

Merancang media pembelajaran adalah tahapan berikutnya, yang ditentukan oleh temuan analisis. Langkah selanjutnya, peneliti membuat desain storyboard, pertama untuk membantu perancangan materi pembelajaran. Desain dibuat secara manual. Berdasarkan hasil dari tahap ini, struktur materi pembelajaran yang akan dibuat akan ditetapkan. Lembar validasi produk dan kuesioner untuk guru dan siswa juga dibuat pada tahap ini oleh peneliti.

Tahap Development (Pengembangan)

Tahapan ini mengacu pada pengembangan materi pembelajaran dimulai berdasarkan hasil tahap analisis dan desain. Dalam proses pengembangan produk, tahap pengolahan bahan ajar dilakukan dengan bantuan aplikasi *Canva, pinterest* dan *Capcut*. Dalam hal ini peneliti harus memberikan ide-ide kreatifitasnya dalam mengembangkan produk agar mendapatkan hasil yang maksimal. Setelah produk selesai dikembangkan langkah berikutnya, Media diverifikasi oleh dua validator, yaitu ahli media, ahli materi, guru kelas serta hasil uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Sebelum melangkah ke tahap selanjutnya, yaitu pengujian produk, validasi produk ialah produser awal untuk menentukan apakah desain produk yang dirancang sudah praktis untuk digunakan. Setelah validasi selesai, produk akan direvisi.

Produk dapat dikatakan valid apabila hasil evaluasi validasi masuk dalam kategori valid dan memenuhi persyaratan validasi yang telah ditetapkan. Jika hasilnya masih dianggap belum layak, Kemudian, dalam upaya untuk memperbaiki kekurangan produk, penyesuaian akan dilakukan sesuai dengan persyaratan dan saran validator.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Apabila kedua validator telah menganggap produk telah valid, langkah berikutnya yaitu melakukan uji coba skala terbatas kepada beberapa peserta didik yang telah ditentukan.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Langkah terakhir evaluasi, mencakup pada penyesuaian yang dilakukan sebagai tanggapan atas masukan dari validator, guru serta siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan instrument ini dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan dokumentasi, berikut penjelasannya:

1. Wawancara merupakan proses komunikasi antara dua pihak atau lebih dengan cara mengajukan pertanyaan kepada narasumber yang bertujuan untuk mencari informasi atau mengumpulkan data (Fadhallah, 2021). Metode pengumpulan data berbasis wawancara Baik metode langsung maupun tidak langsung dapat dilakukan.
2. Angket adalah daftar pernyataan yang harus dipilih oleh responden dari serangkaian jawaban yang tersedia (Sholeh, 2019). Data dikumpulkan dengan menggunakan angket, yang meminta responden untuk memberikan tanggapan terhadap pertanyaan dan pernyataan. Angket bertujuan untuk mendapatkan data tingkat kelayakan produk selama revisi produk.
3. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data berupa gambar atau foto pada subjek penelitian.

Hasil uji instrumen penelitian ini dianalisis dalam bentuk lembar validasi media dan materi yang telah di uji cobakan. Instrumen penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data sesuai dengan strategi pengumpulan data (Nugrahaeni *et al*, 2023).

Teknik Analisis Data

Mengumpulkan semua data yang akan diperiksa untuk menentukan hasil pengembangan adalah langkah terakhir dalam proses validasi. Salah satu tugas yang paling penting adalah analisis data, yang membutuhkan pemahaman yang cukup tentang data yang dikumpulkan untuk menarik kesimpulan dari penelitian. (Handayani, 2023). Revisi produk pengembangan media pembelajaran akan berpedoman pada teknik analisis data. Untuk mengetahui seberapa tinggi nilai efektivitas dari penggunaan media video pembelajaran berbasis budaya, digunakan rumus *N-Gain score* sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

Hasil

Kelayakan Media dengan Menggunakan Model ADDIE

Dalam penelitian ini, pendekatan pengembangan *research and development* (R&D) diterapkan. Dengan menerapkan tahapan yang terdapat dalam model ADDIE digunakan untuk membantu pembuatan produk video pembelajaran berbasis budaya.

Langkah pertama proses analisis, analisis lingkungan dan karakteristik sekolah diperiksa sesuai dengan standar analisis. Hasil observasi menghasilkan analisis yang menunjukkan bahwa setiap siswa di SDN 050659 Stabat memiliki sifat yang berbeda-beda. Selama proses pembelajaran, sebagian siswa mungkin dapat memahami materi dengan mudah sementara sebagian lainnya mungkin dapat memahami materi dengan lambat. Langkah selanjutnya adalah menganalisis lingkungan sekolah, dengan melakukan observasi. Selama melakukan kegiatan tersebut dilingkungan sekolah, diketahui bahwa sekolah tersebut

telah memiliki perlengkapan yang memadai dan sebagian siswa telah mempunyai *smartphone* dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar. Langkah berikutnya adalah analisis konten, pada langkah ini melakukan wawancara kepada guru kelas V SD mengenai materi ajar yang akan dikembangkan pada peneliti. Berdasarkan proses analisis isi yang dilakukan, maka materi bahan ajar yang tepat adalah materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Langkah kedua yaitu *design* (desain). Perancangan desain adalah langkah saat ini dalam pembuatan produk video berbasis budaya. Pada tahap ini yang dilakukan ialah menetapkan *hardware* dan software yang akan dipakai sebagai merancang media video pembelajaran berbasis budaya, merancang desain media yang akan dikemas dalam format video, membuat peta konsep materi yang akan dikembangkan, pembuatan instrumen validasi produk, angket respon guru dan siswa serta tahapan pembuatan RPP.

Langkah ketiga, yaitu *development* (pengembangan). Tahapan ini mengacu pada pembuatan media video untuk media pembelajaran berbasis budaya dilakukan dengan menggunakan desain yang telah dibuat sebelumnya sebagai panduan. *Software* yang akan dipakai untuk membuat produk media video pembelajaran berbasis budaya meliputi *canva*, *pinterest* dan aplikasi *capcut*.

Langkah pertama pengembangan media ini dengan menentukan gambar atau animasi dari aplikasi *pinterest*, langkah berikutnya pembuatan desain dengan bantuan aplikasi *canva*, kemudian dilanjutkan penginputan materi dan pengisian suara dengan bantuan aplikasi *capcut* pada tahap ini media dibagi menjadi beberapa bagian atau *file*, langkah berikutnya menyatukan semua *file* yang telah dibuat menjadi satu *file* video dengan bantuan aplikasi *capcut*. Setelah media dibuat, langkah berikutnya adalah kelayakan produk.

Tahap keempat yaitu *implementation* (implementasi). Pembuatan konten video pembelajaran pada saat ini sudah mulai dipakai sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Langkah berikutnya, setelah produk dinyatakan valid oleh validator berikutnya produk ini di uji efektivitasnya. Tahap ini adalah bagian dari uji coba terbatas yang dapat digunakan hanya dengan mengujinya kepada peserta didik yang telah ditentukan.

Tahap kelima yaitu *evaluation* (evaluasi). Dalam hal ini, melibatkan penilaian untuk memastikan kelayakan media yang telah divalidasi oleh kedua validator, angket respon guru dan siswa, angket digunakan mengumpulkan hasil pengujian kelayakan produk ini. Hasil uji kelayakan pengembangan produk video pembelajaran berbasis budaya dilakukan oleh validator. Berikut biodata validator yang menilai produk dalam penelitian ini.

Tabel 1 Biodata Validator Ahli

No	Nama	Status
1	Hary Pratama Figma, S.Pd., M.Pd.I	Dosen
2	Nurhamimah Rambe, M.Pd	Dosen

Validasi dilakukan untuk menentukan kelayakan sebuah media yang dikembangkan oleh peneliti. Produk tersebut dinyatakan layak dan valid apabila jika penilaian validator memenuhi kriteria 60 - 100%. Validasi yang dilakukan oleh para ahli mencakup penilaian pada format, desain, materi dan bahasa terhadap produk yang dikembangkan. Adapun hasil uji validasi berikut penjelasannya:

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Total	
		Skor Maksimal	Jumlah

1	Format	8	7
2	Desain sampul konten (cover)	56	51
3	Desain isi konten	72	66
Jumlah skor		136	124
Kualifikasi persentase		91%	
Kriteria penilaian		Sangat layak	

Tabel diatas menunjukan penilaian pengembangan media video pembelajaran berbasis budaya melalui validasi media mencapai persentase sebesar 91%. Nilai tersebut diklasifikasikan “sangat layak”.

Tabel 3 Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Total	
		Skor Maksimal	Jumlah
1	Aspek isi	48	45
2	Aspek penyajian	32	30
3	Aspek bahasa menurut BSNP	36	33
4	Aspek penilai kontekstual	36	32
Jumlah skor		152	140
Kualifikasi persentase		92%	
Kriteria penilaian		Sangat layak	

Tabel di atas menunjukan penilaian pengembangan media video pembelajaran berbasis budaya melalui validasi materi mencapai persentase sebesar 92%. Nilai tersebut diklasifikasikan “sangat layak”.

Tabel 4 Hasil Penilaian Guru Kelas

No	Indikator Penilaian	Total	
		Skor Maksimal	Jumlah
1	Ketertarikan	24	22
2	Materi	24	22
3	Bahasa	16	14
Jumlah skor		64	58
Kualifikasi persentase		90%	
Kriteria penilaian		Sangat layak	

Tabel diatas menunjukan penilaian pengembangan media video pembelajaran berbasis budaya yang divalidasi oleh guru kelas memperoleh persentase sebesar 90%. Nilai tersebut diklasifikasikan “sangat layak”.

Tabel 5 Penilaian Uji Coba Perorangan (3 Siswa)

		Total
--	--	-------

No	Indikator Penilaian	Skor Maksimal	Jumlah
1	Ketertarikan	72	68
2	Materi	72	65
3	Bahasa	48	42
Jumlah skor		192	175
Kualifikasi persentase			91%
Kriteria penilaian		Sangat layak	

Tabel diatas menunjukkan bahwa penilaian pengembangan media video pembelajaran berbasis budaya pada aspek instrumen uji coba perorangan terdiri dari 3 siswa, mendapatkan persentase sebesar 91% berada pada kualifikasi “sangat layak”.

Tabel 6 Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil (9 Siswa)

No	Indikator Penilaian	Total	
		Skor Maksimal	Jumlah
1	Ketertarikan	216	189
2	Materi	216	198
3	Bahasa	144	132
Jumlah skor		576	519
Kualifikasi persentase			90%
Kriteria penilaian		Sangat layak	

Tabel diatas menunjukkan bahwa penilaian pengembangan media video pembelajaran berbasis budaya pada aspek instrumen uji coba kelompok kecil terdiri dari 9 siswa, mendapatkan persentase sebesar 90% berada pada kualifikasi “sangat layak”.

Tabel 7 Penilaian Uji Coba Kelompok Besar (24 Siswa)

No	Indikator Penilaian	Total	
		Skor Maksimal	Jumlah
1	Ketertarikan	576	528
2	Materi	576	512
3	Bahasa	384	344
Jumlah skor		1.536	1384
Kualifikasi persentase			90%
Kriteria penilaian		Sangat layak	

Tabel diatas menunjukkan bahwa penilaian pengembangan media video pembelajaran berbasis budaya pada aspek instrumen uji coba kelompok besar terdiri dari 24 siswa, mendapatkan persentase sebesar 90% berada pada kualifikasi “sangat layak”.

Hasil Uji N-Gain Dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Budaya

Setelah melakukan uji validasi, peneliti mengumpulkan informasi untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa pada penggunaan media video pembelajaran berbasis budaya. Hasil pembelajaran telah meningkat sebagaimana dibuktikan dengan nilai *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh. Hasil perhitungan nilai N-Gain score dari hasil siswa ditunjukkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 8 Perhitungan N-Gain Score

No	Pretest	Posttest	Post - Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
1	60	95	35	40	0,88	88
2	40	95	55	60	0,92	92
3	50	80	30	50	0,60	60
4	65	100	35	35	1,00	100
5	60	90	30	40	0,75	75
6	45	95	50	55	0,91	91
7	60	90	30	40	0,75	75
8	65	95	30	35	0,86	86
9	55	95	40	45	0,89	89
10	55	85	30	45	0,67	67
11	65	95	30	35	0,86	86
12	60	85	25	40	0,63	63
13	65	100	35	35	1,00	100
14	65	85	20	35	0,57	57
15	60	90	30	40	0,75	75
16	50	95	45	50	0,90	90
17	60	100	40	40	1,00	100
18	50	90	40	50	0,80	80
19	45	95	50	55	0,91	91
20	50	90	40	50	0,80	80
21	65	85	20	35	0,57	57
22	50	85	35	50	0,70	70
23	65	90	25	35	0,71	71
24	60	95	35	40	0,88	88
Rata-rata	56,88	91,67	34,79	43,13	0,80	80,36

Tabel 9 Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
0	Tidak ada peningkatan
0,3 – 0,7	Peningkatan sedang
>0,7	Peningkatan sangat tinggi
1	Peningkatan maksimal

Sumber: (Tasman et al, 2021)

Pada tabel diatas dapat diketahui hasil nilai *pretest* dan *posttest* dari seluruh siswa berdasarkan nilai N-Gain berada pada kualifikasi efektif. Peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media video pembelajaran berbasis budaya dinilai dengan menggunakan uji N-Gain. 10 siswa berada pada kualifikasi peningkatan sedang (0,3 - 0,7) dan 11 siswa berada pada kualifikasi peningkatan sangat

tinggi ($>0,7$) sesuai dengan nilai yang dihasilkan. Sedangkan kategori peningkatan maksimal dari penggunaan media video pembelajaran berbasis budaya terdapat 3 siswa (1).

Tabel 10 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

Sumber: (Nasir, 2016)

Pada tabel diatas menunjukkan hasil peningkatan belajar siswa dari hasil nilai uji N-Gain sebesar 80,36, berada pada kualifikasi efektif. Kemampuan belajar siswa mengalami peningkatan melalui penggunaan media video pembelajaran berbasis budaya, hal ini menunjukkan bahwasanya produk tersebut layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Pengembangan media dalam penelitian ini menghasilkan video pembelajaran berbasis budaya pada mata pelajaran IPS yang berkaitan dengan keragaman suku dan budaya di Indonesia kelas V SDN 050659 Stabat. Dengan membantu proses belajar di dalam kelas, produk ini dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guna membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan, produk ini menyertakan audio dan animasi.

Hasil keseluruhan yang diperoleh dengan kualifikasi sangat valid yang didapatkan dari penilaian siswa dan penilaian guru bahwa produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses belajar. Temuan tersebut berdasarkan uji efektivitas produk media video pembelajaran berbasis budaya, uji efektivitas yang dilakukan pada ahli materi dan uji efektivitas pada ahli media. Penilaian evaluasi yang sangat baik tersebut terkait erat dengan penggunaan model yang dipakai oleh peneliti yaitu model ADDIE. ADDIE adalah metode untuk menganalisis dan memeriksa setiap elemen yang berinteraksi dan berkoordinasi dengan setiap elemen lainnya sesuai dengan tahapan yang sedang berjalan (Rayanto, 2020). Selanjutnya, kesesuaian media video pembelajaran berbasis budaya bergantung pada beberapa faktor.

Bagian pertama dari materi pembelajaran, yaitu konten video tentang pembelajaran berbasis budaya, berada pada kualifikasi sangat valid. Karena hal ini media yang dibuat mencakup kesesuaian isi bahan ajar dengan pengembangan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran, serta soal penilaian terdapat dalam produk bahan ajar.

Kedua aspek media, media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan hasil yang diperoleh sangat baik. Hal ini merupakan produk pembelajaran disajikan dengan jelas dalam media yang telah dirancang, dan tampilannya disesuaikan dengan karakteristik siswa. Penampilan media juga harus dipertimbangkan, mengingat karakteristik siswa terhadap konten visual dan penuh warna. Tentu saja, produk yang menarik ialah produk yang memungkinkan siswa untuk aktif pada proses belajar. Oleh karena itu, pada hal tersebut media video pembelajaran yang disediakan harus menarik baik dari segi kemasan maupun isi pembelajaran yang bermakna agar dapat mencapai hasil yang bermakna untuk peserta didik (Widianto, 2021). Berhubung dengan hal ini dapat disimpulkan bahwasanya pada pengembangan produk harus memperhatikan desain penampilan, ketepatan produk dan penyajian bahan ajar saat membuat produk.

Ketiga hasil penilaian guru kelas, penilaian siswa berada pada kualifikasi persentase sangat valid. Karena media yang dibuat disajikan dengan visual grafis yang beragam dan desain yang menarik, sehingga siswa sangat antusias untuk memanfaatkan dan sangat tertarik saat menggunakan produk tersebut. Minat dan semangat belajar siswa dapat meningkat dengan penggunaan sumber belajar yang efektif serta menarik (Febrita *et al*, 2019). Menggunakan produk dalam proses belajar diharapkan dapat

meningkatkan hasil belajar serta minat siswa (Akbar *et al*, 2023). Pendidik dapat menggunakan media yang menarik minat siswa serta mencapai tujuan pembelajaran terbaik untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Video pembelajaran berbasis budaya dapat memfasilitasi proses pembelajaran bagi siswa dan guru, memengaruhi minat dan keberhasilan pembelajaran, serta memastikan tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal. Dengan itu, peningkatan belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Temuan dari penelitian ini mengidentifikasi adanya produk yang telah dikembangkan layak diterapkan sebagai media pembelajaran. Oleh sebab itu, video pembelajaran berbasis budaya kelebihan dibandingkan produk lainnya Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, media ini dapat menggabungkan teks, audio, grafik animasi, dan menjadi kesatuan di dalam sebuah video. Guna meningkatkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, berikan motivasi saat proses belajar berlangsung.

Dengan mengacu pada nilai-nilai budaya yang sudah dikenal oleh siswa, kemasan produk dapat membantu mereka lebih memahami isi pembelajaran., menyajikan materi pembelajaran dalam kontes budaya lokal dapat menjadikan pembelajaran lebih relevan dan menarik bagi siswa, mendorong siswa untuk menghargai dan mempromosikan terhadap budaya lokal mereka, hal ini dapat membangun rasa kepedulian terhadap warisan budaya dan lingkungan sekitar (Laksana, 2024).

Video pembelajaran berbasis budaya memfasilitasi pembelajaran siswa dan memberikan rasa kemandirian dalam pembelajaran. Sehingga produk ini dapat memudahkan guru dalam proses belajar mengajar pada muatan IPS bahasan pokok keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia kelas V SD. Penggunaan media dalam pembelajaran berbasis budaya dalam pembelajaran IPS dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik, kreatif dan efektif.

Hasil penelitian sebelumnya mendukung penelitian ini, antara lain: Penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal tradisi ngerebong efektif digunakan dalam proses belajar (Mardaragawan 2024). Temuan penelitian lainnya menyatakan pengembangan video pembelajaran tari berbasis budaya lokal siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar (Sari, 2022).

Temuan penelitian lainnya menyatakan pengembangan media pembelajaran magic disk pada mata pelajaran IPS, produk ini adalah alat pembelajaran yang kreatif dan menarik yang bekerja dengan baik untuk pengajaran IPS di kelas (Rosyida, 2019). Temuan penelitian lainnya mengungkapkan bahwa pengembangan media audiovisual berbasis kearifan lokal pada siswa SD. Hal ini bermanfaat untuk mengajarkan anak-anak tentang budaya lokal dengan harapan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang budaya tersebut, menarik minat dan memotivasi siswa untuk berkontribusi terhadap pelestarian di lingkungan sekitar (Zainab *et al*, 2024). Produk ini dikembangkan untuk mengetahui hasil peningkatan hasil belajar siswa karena belum pernah dikembangkan sebelumnya, menjadikannya sebuah produk baru dari penelitian tentang media video pembelajaran. Selain itu, hasil survei dan penelitian terkait menunjukkan bahwa menggunakan video pembelajaran berbasis budaya di kelas adalah hal yang layak, berhasil, menarik, dan bermanfaat pada proses belajar. Karena itu penggunaan produk video pembelajaran berbasis budaya menjadi praktis, bermanfaat dan meningkatkan hasil pembelajaran.

Kelayakan penelitian ini berkaitan dengan media video pembelajaran berbasis budaya. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran akan meningkat sebagai hasil dari temuan penelitian pengembangan, yang dapat digunakan oleh para pendidik pada saat proses pembelajaran. Terdapat keterbatasan dalam penerapan penelitian ini, karena produk ini hanya memuat materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Dengan demikian, peneliti menyarankan kepada peneliti berikutnya dapat mengembangkan produk dengan materi yang lebih beragam dan materi yang lebih beragam. Menurut temuan penelitian, media video pembelajaran berbasis budaya dibuat sedemikian rupa

sehingga memungkinkan para pendidik lebih inovatif dan kreatif pada proses mengajar, dan memungkinkan peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kesimpulan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa para ahli validitas memberikan penilaian yang baik terhadap produk yang diperoleh. Berdasarkan temuan penelitian ini bahwasanya produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis budaya sangat efektif, efisien dan praktis saat digunakan pada proses belajar.

Peningkatan belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selain membantu siswa menjadi pelajar yang aktif dan efektif, hal ini dapat menarik minat dan fokus belajar. Dengan itu kualifikasi hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan dari nilai N-Gain score sebesar 80,36 pada kategori efektif. Guru diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman serta bersikap kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran.

Referensi

- Afrydayanti, C. & Fitrah Dwi. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Melalui Aplikasi Active Presenter Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 101771 Tembung. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 64–73. <https://doi.org/10.51178/invention.v2i3.349>
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA*. 2.
- Amalia, M. (2022). Inovasi pembelajaran kurikulum merdeka belajar Di Era Society 5.0 untuk Revolusi Industri 4.0. *UNIVERSITAS PGRI MADIUN*.
- Anam, K. (2022). *MEDIA KUIS INTERAKTIF BERBANTUAN LECTORA INSPIRE Untuk Pembelajaran PPKn*. Cahya Ghani Recovery.
- Anggraini, D. (t.t.). *Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Pengamalan Sila-Sila Pancasila Kelas IV SD*.
- Annisa, L. A. (2021). *Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Dakhi, A. S. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Education and Development*, 8 No. 2.
- Devega, S. V., Chan, F., & Rosmalinda, D. (t.t.). *Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Berbasis Budaya Lokal Berbantuan Aplikasi Inshotdi Sekolah Dasar*.
- Fadhallah, R. A. (2021). *WAWANCARA*. UNJ PRESS, 2021.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.
- Handayani, L. T. (2023). *Buku Ajar Implementasi Teknik Analisis Data Kuantitatif (Penelitian Kesehatan)*. PT.Scifintech Andrew Wijaya.
- Khotimah, A. H., & Rizal, M. S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Pengerjaan Proyek Vlog pada Materi Teks Berita. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, Vol. 4 No. 1. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.380>

-
- Kotimah, E. K. (2024). *Meningkatkan Pendidikan Sains Menjelajahi Dampak Video Animasi Powtoon dalam Instruksi IPA. 1.*
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (t.t.). *MODEL ADDIE UNTUK PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH BERBANTUAN 3D PAGEFLIP.*
- Kusumawati, E. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO DORATOON UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V. *Joyful Learning Journal*, 12(3), 172–177. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i3.77092>
- Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 012. <https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012>
- MARDARAGAWAN, I. M. L. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL TRADISI NGEREBONG MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI LINGKUNGAN SEKITAR MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD NEGERI 5 PENATIH, DENPASAR. *Universitas Pendidikan Ganesha.*
- Nasir, A. M. (2016). *Statistik Pendidikan. Yogyakarta: Media Akademi.*
- Noviana. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PROGRAM MACROMEDIA FLASH PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD/. *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN IN.*
- Nugrahaeni, N., Riyanto, Y., & Hendratno. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Papua Barat Untuk Meningkatkan Pengetahuan Umum Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 306–320. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i2.2457>
- Pertiwi, B., Azhar, P. C., & Siregar, Z. (2023). Development of Scramble Learning Media to Improve the Character of Love for the Motherland in PKN Pancasila Material. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 1203–1221. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i3.522>
- Pratama, I. P. A., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 317–329. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.47377>
- Rayanto, Y. H. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK.* Lembaga Academic & Research Institute.
- Rosyida, N. aini. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC DISK PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA INDONESIA DI KELAS V SD RO. *UNIVERSITAS ISLAM NEGER.*
- Sari, R. P., Rohana, R., & Hera, T. (2022). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TARI BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK SISWA SD. *Jurnal Sitakara*, 7(1), 97–107. <https://doi.org/10.31851/sitakara.v7i1.7472>
- Sari, Y. P., M. Juliansyah Putra, & Sunedi. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR PATAYA (PETA BUDAYA) PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD NEGERI 96 PALEMBANG. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 300–313. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1925>
-

-
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>
- Suhardi, M., Murtikusuma, R. P., & Islamiah, M. A. U. (2024). *LANGKAH TEPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN*. Penerbit P4I.
- Tasman, F., Ahmad, D., Rifandi, R., & Sari, W. W. (2021). The Effect of Blended Learning on Student Learning Outcomes in Calculus Vector Course. *Journal of Physics: Conference Series*, 1742(1), 012006. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1742/1/012006>
- Wedyawati, N., Febriani, V., & Warkintin, W. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS MATERI ENERGI DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI SISWA KELAS IV SD. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 975–985. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3034>
- Widianto, E. (2021). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Widyawardani, riski. (t.t.). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Untuk Materi Pokok Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Mata Pelajaran Tematik Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di SDN Purworejo, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo*.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, Adr. I. W. I. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Zainab, Z., Pirol, A., & Suryani, L. (2024). Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 1(1), 10–20. <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.32>
-