



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

Nelly Wedyawati¹, Viona Febriani², Warkintin³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 5 Desember 2023

Revisi: 15 Oktober 2024

Diterima: 19 Oktober 2024

Diterbitkan: 31 Oktober 2024

Keywords:

Media, interactive video, lokal culture, learning outcome

Kata Kunci:

Media, video interaktif, budaya lokal, hasil belajar

DOI :

10.31932/jpdp.v10i2.3034

Surel Korespondensi:

nellywedyawati@gmail.com

Abstract

This research aims to develop interactive video learning media based on local culture to improve the fourth grade of students learning outcomes, especially energy in everyday life thema. This is a research and development using the ADDIE method which is analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects involved 110 students from several elementary schools in Sintang. The data collected through expert validation, user responses, as well as various statistical tests such as validity, reliability and hypothesis testing. The research results showed that the media developed was considered very feasible by media experts (85.93%) and appropriate by material experts (75%). Student and teacher responses to this media were also good, with scores of 80.36% and 77% respectively in the wide-scale test. The increase in student learning outcomes can be seen from the pretest score of 28.81% and posttest 78.36%, so this media has proven to be effective in improving student learning outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis budaya lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi energi dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian dilakukan dengan model penelitian dan pengembangan ADDIE yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Subjek penelitian melibatkan 110 siswa dari beberapa sekolah dasar di Sintang. Data dikumpulkan melalui validasi pakar, tanggapan pengguna, serta berbagai uji statistik seperti uji validitas, reliabilitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai sangat layak oleh ahli media (85,93%) dan layak oleh ahli materi (75%). Respon siswa dan guru terhadap media ini juga baik, dengan skor masing-masing sebesar 80,36% dan 77% dalam uji skala luas. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari nilai pretest sebesar 28,81% dan posttest 78,36%, sehingga media ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu pilar penting dalam membangun kemajuan sebuah bangsa. Semakin baik kualitas pendidikan yang

diterapkan, semakin besar pula peluang bagi bangsa tersebut untuk berkembang dalam berbagai aspek kehidupan. Menurut Dinas Pendidikan (2020), di Indonesia, pendidikan

menjadi prioritas utama karena perannya yang sangat vital dalam menciptakan peradaban yang bermartabat. Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, baik dalam aspek spiritual, kecerdasan, moral, maupun keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dengan perkembangan teknologi yang pesat, masyarakat dihadapkan pada tuntutan untuk terus berpartisipasi dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam konteks ini, guru yang dahulu dianggap sebagai satu-satunya sumber informasi harus mampu beradaptasi dengan hadirnya berbagai sumber belajar modern yang lebih dinamis. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video interaktif, menjadi penting untuk mengimbangi kebutuhan siswa yang semakin

beragam dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta interaktif.

Media pembelajaran video interaktif memiliki pengaruh besar dalam mendukung proses belajar-mengajar. Tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, media ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Di SD Negeri 8 Sintang, berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Maret 2024, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, di mana guru menggunakan papan tulis dan gambar sebagai alat bantu pembelajaran. Meskipun penggunaan video sudah diterapkan, konten yang disajikan cenderung monoton dan tidak memberikan interaksi yang cukup untuk menarik minat siswa, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) kelas IV pada topik energi dalam kehidupan sehari-hari.

Keadaan ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk

mengatasi kebosanan siswa serta meningkatkan partisipasi mereka dalam proses belajar. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah pengembangan video interaktif berbasis budaya lokal. Video ini tidak hanya menampilkan penjelasan materi, tetapi juga mengaitkannya dengan kegiatan sehari-hari masyarakat Kabupaten Sintang, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menerapkan konsep-konsep yang dipelajari. Selain itu, video ini juga dilengkapi dengan ice breaking dan kuis di akhir pembelajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar serta merangsang kemampuan kognitif siswa.

Video interaktif berbasis budaya lokal merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara, gambar, animasi, teks, dan gerak yang diadaptasi dari kehidupan masyarakat setempat. Dengan keunggulan yang dimilikinya, media ini tidak hanya dapat digunakan dalam mata pelajaran IPAS, tetapi juga dalam berbagai mata pelajaran lain, sehingga menjadi sarana belajar yang fleksibel dan efektif. Di SD Negeri 8 Sintang,

media ini diharapkan mampu menjadi solusi atas kekurangan yang ada dalam metode pembelajaran konvensional yang masih sering digunakan. Video interaktif ini memberikan siswa kesempatan untuk mempelajari materi secara mandiri di rumah karena dapat diputar ulang sesuai kebutuhan.

Keunggulan video interaktif ini juga terletak pada kemampuannya dalam memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan detail, di mana siswa tidak hanya mengamati proses yang terjadi, tetapi juga dapat mengevaluasi hasil kerja mereka, baik secara individu maupun dalam kelompok. Dengan demikian, kreativitas dan daya pikir siswa dapat lebih terasah. Hal ini selaras dengan pandangan Wirabumi (2020), yang menegaskan bahwa meskipun metode ceramah masih memiliki kelebihan, seperti kemudahan dalam pelaksanaan dan penyampaian informasi secara langsung, namun penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif akan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Sekolah saat ini dituntut untuk terus memantau perkembangan teknologi agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mendalam. Penerapan media video interaktif berbasis budaya lokal di SD Negeri 8 Sintang diharapkan dapat mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran yang hanya menggunakan papan tulis, buku, dan gambar. Media ini dirancang khusus untuk menarik perhatian siswa melalui animasi dan contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif belajar dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran video interaktif berbasis budaya lokal sebagai alat bantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi energi dalam kehidupan sehari-hari di kelas IV SD Negeri 8 Sintang.

Metode

Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D)

yaitu proses pengembangan perangkat pendidikan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus dengan tahapan-tahapan tertentu. R&D bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Okpatrioka, 2023). Menurut Amile dan Reesnes, R&D merupakan proses yang melibatkan riset dan berbagai metode yang digunakan untuk menyempurnakan produk pendidikan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yakni, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Maydiantoro, 2023). Media yang dikembangkan adalah video pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 8 Sintang, dengan prosedur penelitian yang menyempurnakan produk hingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Dalam penelitian pengembangan ini, instrumen yang digunakan meliputi beberapa jenis alat pengumpulan data. Lembar Validasi digunakan untuk mengumpulkan data

dari ahli materi dan media mengenai validitas produk melalui angket yang mengevaluasi aspek umum, desain, dan konten video. Angket Respon Guru mengukur tanggapan guru terhadap media pembelajaran, menilai kejelasan, kepuasan, semangat, kemudahan, dan ketertarikan. Angket Respon Siswa mengumpulkan tanggapan siswa terkait rasa senang, minat, keaktifan, keseriusan, dan kemudahan dalam menggunakan media. Selain itu, tes hasil belajar digunakan untuk mengevaluasi

pemahaman siswa setelah menggunakan media, dengan soal pilihan ganda dan esai yang mencakup berbagai aspek materi pelajaran. Instrumen-instrumen ini bertujuan untuk memastikan efektivitas dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Teknik analisis data dalam penelitian ini melibatkan perhitungan persentase untuk menilai hasil angket dari pakar dan pengguna. Data penilaian pakar dihitung dengan rumus persentase dan dikategorikan sesuai dengan kriteria yang tertera.

Tabel 1. Persentase Analisis Penelitian Pakar

Interval Kriteria Penilaian Pakar	Kriteria
$81\% \leq NP \leq 100\%$	Sangat Layak
$61\% \leq NP < 80\%$	Layak
$41\% \leq NP < 60\%$	Cukup Layak
$21\% \leq NP < 40\%$	Kurang layak
$0\% \leq NP < 21\%$	Sangat kurang layak

Sumber: Naufal & Kurniasari, 2022

Tanggapan pengguna juga dianalisis menggunakan rumus yang sama dan

dikategorikan sesuai, dengan kriteria dari sangat baik hingga sangat kurang.

Tabel 2. Persentase Analisis Penelitian Pakar

Interval Kriteria Tanggapan Pengguna	Kriteria
91-100%	Sangat Baik
61-90%	Baik
41-60%	Cukup
11-40%	Kurang
0-10%	Sangat Kurang

Sumber: Arikunto dalam Putri, 2019.

Rumus yang digunakan adalah

$$\% = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan (Firdausi, 2024: 61):

% = hasil persentase

F = jumlah perolehan skor

N = jumlah keseluruhan skor total

Uji pengaruh (*Effect size*) digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran student fecilitator and explaining terhadap motivasi belajar siswa, dilakukan dengan menggunakan rumus *effect size* dari Cohen yang diadopsi Glass yaitu sebagai berikut:

$$ES = \frac{\bar{Y}_e - \bar{Y}_c}{S_c}$$

Keterangan:

ES = Nilai *effect size*

\bar{Y}_e = Nilai rata-rata kelompok percobaan

\bar{Y}_c = Nilai rata-rata kelompok pembanding

S_c = Simpangan baku kelompok pembanding

Kriteria besarnya *effect size* diklasifikasikan sebagai berikut:

ES < 0,2 = Tergolong kecil

0,2 < ES < 0,8 = Tergolong sedang

ES > 0,8 = Tergolong besar

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran video interaktif berbasis budaya lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi energi dalam kehidupan sehari-hari. Media ini menggunakan unsur budaya lokal Sintang, seperti budaya Dayak, Melayu, dan Cina, serta mengaitkan materi dengan aktivitas masyarakat setempat untuk membantu pemahaman siswa. Video tersebut dilengkapi ice breaking berupa lagu nasional, tujuan pembelajaran, dan kuis di akhir untuk melatih kognitif siswa. Media pembelajaran ini belum pernah dikembangkan sebelumnya dan dibuat sebagai variasi proses pembelajaran yang lebih interaktif di SD Negeri 8 Sintang, mengatasi minimnya penggunaan media interaktif di sekolah tersebut.

Tampilan hasil dari produk pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis budaya lokal dapat dilihat pada Gambar 1., Gambar 2., Gambar 3., dan Gambar 4., Sebagai berikut.



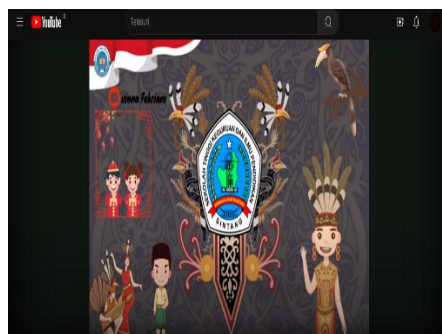
Gambar 1. Tampilan Awal Video Interaktif



Gambar 2. Penjelasan Penggunaan Energi Alternatif



Gambar 3. Tampilan Kuiz



Gambar 4. Tampilan Penutup Video Interaktif

Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis budaya lokal ini menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: *Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Dan Evaluasi*. Pada tahap analisis, dilakukan dua analisis, yaitu analisis lapangan dan materi. Hasil analisis lapangan menunjukkan belum adanya media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi energi dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu, dilakukan analisis materi berdasarkan buku pelajaran IPAS yang disusun dalam ATP dan modul sesuai dengan kurikulum merdeka.

Tahap desain melibatkan pembuatan materi, narasi, perekaman audio, serta penggunaan aplikasi *Canva* dan *Kinemaster* untuk mengedit video. Animasi yang ditampilkan dalam video mengacu pada budaya lokal Sintang, seperti suku Dayak, Melayu, dan Cina. Desain media interaktif tersebut bertujuan untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan relevan bagi siswa.

Ujicoba terbatas dilakukan di SD Negeri 8 Sintang. Berdasarkan angket respon siswa, media ini mendapatkan persentase 72,42% dengan kriteria baik, sementara guru memberikan respon sebesar 78% (baik). Karena tidak memerlukan revisi lebih lanjut, dilakukan ujicoba skala luas di dua sekolah lain, yakni SD Negeri 17 Baning Sei Ana Sintang dan SD Negeri 9 Sintang. Hasil respon siswa adalah 80,36% (baik) dan guru 77% (baik).

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media menilai kelayakan media ini dengan hasil presentase 85,93% (sangat layak), sedangkan ahli materi menilai materi dan kesesuaiannya dengan kurikulum, dengan hasil 75% (layak). Data diperoleh dari angket validasi, baik kuantitatif maupun kualitatif, yang mencakup saran dan kritik untuk penyempurnaan produk.

Guru juga menilai kepraktisan media dengan hasil 72,72% (baik) pada ujicoba terbatas dan 73,18% (baik) pada ujicoba skala luas. Secara keseluruhan, media pembelajaran video interaktif berbasis budaya lokal ini dinilai layak dan praktis digunakan

dalam proses pembelajaran, baik dari siswa dan guru. hasil validasi ahli maupun respon dari

Tabel 3. Hasil Uji Respon

Respon	Nilai	Kategori
Skala Terbatas		
Siswa	72,42%	Baik
Guru	78%	Baik
Skala Luas		
Siswa	80,36%	Baik
Guru	77%	Baik

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan

Validasi	Nilai	Kategori
Ahli Media	85,93 %	Sangat Layak
Ahli Materi	75%	Layak
Skala Terbatas		
Kepraktisan	77,72%	Baik
Skala Luas		
Kepraktisan	73,18%	Baik

Berdasarkan perhitungan yang diperoleh menggunakan effect size adalah sebesar 0,6. Apabila dilihat berdasarkan tabel effect size yang dihasilkan nilai effect size yang diperoleh menunjukkan treatment yang dilakukan peneliti memberikan pengaruh terhadap nilai hasil belajar

sebesar 60% merupakan kategori cukup pengaruh. Ini berarti bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran video interaktif berbasis budaya lokal cukup memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Tabel 4. Hasil Uji Effect Size

Kelas	Rata - rata	Standar Deviasi	Effect Size	Keterangan
Sebelum perlakuan (<i>pretest</i>)	28,81%	17,54	0,6	Sedang
Sesudah perlakuan (<i>posttest</i>)	78,3%	18,54	0,6	Sedang

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran

video interaktif berbasis budaya lokal untuk siswa kelas IV mata pelajaran IPAS, khususnya materi energi dalam

kehidupan sehari-hari, melalui tahapan analisis kebutuhan, analisis materi, penentuan ATP dan modul, pengembangan produk, serta ujicoba hingga produk final, dinilai layak digunakan. Hasil validasi ahli media menunjukkan kelayakan sebesar 85,93% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli materi menunjukkan nilai 75% dengan kategori layak. Implementasi media ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari hasil uji pretest dan posttest pada ujicoba skala terbatas di SD Negeri 8 Sintang, serta ujicoba skala luas di SD Negeri 9 Sintang dan SD Negeri 17 Baning Sei Ana Sintang, yang menunjukkan perbedaan signifikan dengan nilai $\text{sig} < 0,05$. Uji *effect size* menunjukkan pengaruh media ini terhadap hasil belajar siswa sebesar 60%, yang tergolong cukup berpengaruh. Dari segi kepraktisan, tanggapan siswa dan guru juga menunjukkan hasil yang positif. Pada ujicoba skala terbatas, respon siswa mencapai 72,42% dan ujicoba skala luas memperoleh 80,36%, keduanya dengan kategori baik. Tanggapan guru juga menunjukkan hasil yang baik,

dengan skor 78% pada ujicoba skala terbatas dan 77% pada ujicoba skala luas. Secara keseluruhan, media pembelajaran video interaktif berbasis budaya lokal ini dinilai layak, efektif, dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Firdausi, A. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Smp Kelas VIII Sebagai Sumber Belajar*. Tesis (tidak diterbitkan). <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/61574> (diakses 10 Oktober 2024).
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*, 1(2), 29-35.
- Naufal, A. L. A., dan Kurniasari, I. (2022). Pengembangan E-Book Matematika Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Persamaan Garis Lurus. *Mathedunesa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2), 378-389.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian

Yang Inovatif Dalam Pendidikan.
Dharma Arcariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 1(1), 86-100.

Wirabumi, R. (2020). *Metode Pembelajaran Ceramah*. In Annual Conference on Islamic Education and Thought ACIET: Vol. I (Issue I).