KEEFEKTIFAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA

THE EFFECTIVENESS OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON LOCAL WISDOM ON STUDENTS' COGNITIVE LEARNING OUTCOMES

Irma Yuliana Nuranggraini [1*], Ari Metalin Ika Puspita[1], Wahyu Nurmalasari[1]
[1]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Trenggalek
[*]Irmayuliana064@gmail.com

Pengutipan: Nuranggraini, I., puspita, A., & Nurmalasari, W. (2022). KEEFEKTIFAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA. Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan, 9(2), 155-163. doi:https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i2.6662
Diajukan: 2022-09-24 Diterima: 2022-11-09 Diterbitkan: 2022-11-30

ABSTRAK

Penelitian media video pembelajaran berbasis kearifan lokal dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif siswa, siswa kurang semangat mengikuti proses pembelajaran, siswa cenderung pasif dan bermain sendiri karena metode yang diterapkan oleh guru monoton dan kurang menarik perhatian siswa di SDN 1 Kelutan dan SDN 1 Nglongsor. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar kelas IV, mengetahui pengaruh media video pembelajaran berbasis kearifan lokal, dan untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar kelas IV di SDN 1 Kelutan dan SDN 1 Nglongsor. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design.* Sampling yang dipilih adalah sampling jenuh. Instrumen yang digunakan yaitu tes, wawancara, dan observasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan *Paired Sample T-Test* dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SDN 1 Kelutan dan SDN 1 Nglongsor. Perbedaan hasil dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest siswa sebelum dan sesudah penerapan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis kearifan lokal efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: Hasil Belajar Kognitif, Kearifan Lokal, Video Pembelajaran

ABSTRACT

Research on learning video media based on local wisdom is backgrounded by low cognitive learning outcomes of students, students are less enthusiastic about following the learning process, students tend to be passive and play alone because the methods applied by teachers are monotonous and do not attract the attention of students at SDN 1 Kelutan and SDN 1 Nglongsor. The purpose of this study is to determine the cognitive learning outcomes of grade IV elementary school students, to find out the influence of learning video media based on local

wisdom, and to find out the effectiveness of local wisdom-based learning video media on the cognitive learning outcomes of grade IV elementary school students at SDN 1 Kelutan and SDN 1 Nglongsor. The research method used in this study is quantitative with a quasi-experimental type. The research design used is a one-group pretest-posttest design. The selected sampling is saturated sampling. Data analysis in this study used Paired Sample T-Test and N-Gain test. The results of the study showed that there was an increase in cognitive learning outcomes of grade IV students at SDN 1 Kelutan and SDN 1 Nglongsor. The difference in results can be seen from the results of the pretest and posttest of students before and after the application of learning video media based on local wisdom. Based on the results of this study, it can be concluded that learning video media based on local wisdom is effective in improving cognitive learning outcomes of grade IV elementary school students.
***Keywords**: Cognitive Learning, Local Wisdom, Learning Videos*

PENDAHULUAN

Pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu menciptakan suasana belajar yang mudah diterima oleh siswa, dan mendapatkan hasil belajar yang optimal. Hasil belajar siswa dapat dipergunakan sebagai tolak ukur keberhasilan guru dalam mengajar, sehingga guru dapat memperbaiki atau mengulangi bagian dari materi pelajaran yang kurang atau belum dimengerti oleh siswa. Rifa'i & Anni (dalam Adintya, 2020) menyatakan bahwa hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang diperoleh sesudah pembelajaran. Sedangkan Theriana (2019) menyatakan bahwa hasil belajar merupkan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sabagai hasil dari kegiatan belajar. Salah satu hasil belajar yang sangat perlu ditingkatkan adalah hasil belajar kognitif atau pengetahuan.

Namun pada kenyataannya dalam pembelajaran siswa cepat merasa bosan, sehingga menyebabkan hasil belajar kognitif siswa rendah. Kondosi tersebut dapat terjadi karena dalam penyampaian materi guru menggunakan metode konvensional ceramah yang menciptakan kejenuhan dalam lingkungan belajar (Sulfemi & Nurhasanah, 2018). Keadaan tersebut menyebabkan rendahnya kemampuan siswa menguasai materi. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN 1 Kelutan dan SDN 1 Nglongsor pada tanggal 04 November 2021 ditemukan bahwa dalam pembelajaran SBDP belum optimal karena siswa kurang dapat menguasai materi dan penerapannya. Sehingga nilai yang diperoleh siswa masih banyak yang berada di bawah KKM. Padahal sekolah menetapkan angka 70 sebagai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Kondisi tersebut disebabkan oleh pemilihan konsep pembelajaran masih bersifat konvensional yaitu guru menggunakan metode ceramah dan hanya mengandalkan buku, sehingga hasil belajar siswa masih rendah.

Banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya hasil belajar kognitif yaitu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan. Salah satunya yaitu media video pembelajaran. Melalui video pembelajaran terdapat aspek yang dapat dipengaruhi salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif. Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Parlindungan dkk, 2020) mengartikan bahwa video merupakan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Haryani & Sari (2021) menyatakan bahwa video adalah media yang dapat digunakan sebagai alat informasi dalam menyampaikan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk gambar gerak yang menarik dan merupakan media yang efektif sebagai media pembelajaran. Beberapa penelitian telah dilakukan dengan hasil penelitian yang membuktikan bahwa media pembelajaran video dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian

yang dilakukan oleh Zunita (2021) yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Daring Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Operasi Hitung Penjumlahan Pecahan Di Kelas 3 Min 2 Lamongan". Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya efektivitas penggunaan media video pembelajaran daring dalam peningkatan hasil belajar siswa pada operasi hitung penjumlahan pecahan dikelas 3 MIN 2 Lamongan. Penelitian lain dilakukan oleh Febriani (2017) yang berjudul "Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahawa media video memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SD Segugus 04 Palangka Raya. Penelitian lain juga di kemukakan oleh Windyastuti (2016) yang berjudul "Keefektifan Media Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Peristiwa Alam Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Pretek 01 Kabupaten Batang" menyatakan penggunaan media video pembelajaran efektif terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar IPA siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2018) yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Lingkungan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Smp" menyatakan bahwa media video berbasis kearifan lokal materi lingkungan efektif berdasarkan rata-rata N-Gain. Penelitian lain dilakukan oleh Novita & Novianty (2019) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran" menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual animasi berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif, dengan menggunakan media pembelajaran audio visual animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang media video pada mata pelajaran SBDP dengan judul penelitian "Keefektifan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar". Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu menggunakan media video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal. Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta dapat digunakan sebagai media pendukung bagi guru dan pihak sekolah dalam menjelaskan materi tari daerah serta dengan harapan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bersifat quasi eksperimen. Penelitian ini membandingkan pengaruh antara dua variabel yaitu penggunaan media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian one-group pretest-posttest. Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Pemberian pretest ini dimaksudkan agar hasil perlakuan dapat diketahui dengan lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

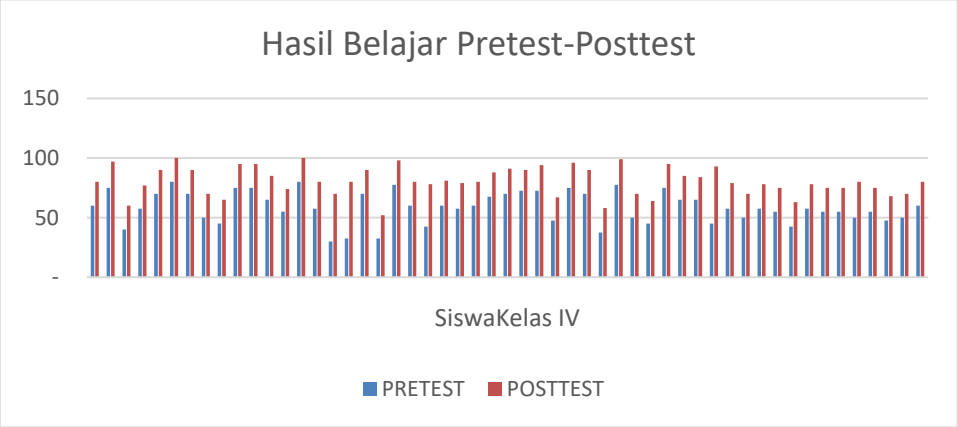
Prosedur penelitian menggunakan 3 tahapan yaitu 1) tahap persiapan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap akhir. Subjek dalam penelitian ini yaitu 31 siswa SDN 1 Kelutan dan 22 siswa SDN 1 Nglongsor. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan teknik sampling jenuh. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yakni media video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal. Sedangkan variabel terikat yakni hasil belajar kognitif siswa. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa soal tes, wawancara dan observasi.

Uji coba instrumen menggunakan uji validitas menggunakan rumus korelasi product moment, uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach, dan uji tingkat kesukaran soal dengan bantuan sofware SPSS 25. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini

yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dengan menggunakan formula Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas dengan menggunakan formula Levene Test. Sedangkan uji hipotesis terdiri dari uji beda (uji t) dengan menggunakan rumus paired sample t-test dan uji N-Gain dengan bantuan sofware SPSS 25.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat dari hasil pengisian lembar pretest dan posttest, dari 53 siswa diperoleh nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 55 %. Setelah penggunaan media video pembelajaran interaktif diperoleh rata-rata *posttest* sebesar 76%. Maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai *pretest* ke *posttest* sebesar 21%.



G siswa dari pretest k dia video pembelaj sebelum menggun

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program SPSS 25 (*Statistical Product and Service Solutions)*. Ketentuannya jika sig. ≥ 0,05, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika sig. ≤ 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Berikut adalah *output* hasil uji normalitas pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Nilai	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Kognitif	PRETEST	.107	53	.192	.966	53	.129
	POSTTEST	.108	53	.180	.971	53	.214

Sumber : Olahan Peneliti (2022)

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh nilai signifikansi untuk masing-masing data. Nilai signifikansi dapat dilihat pada tabel *Kolmogorov-Smirnov*. Nilai Sig. soal *pretest* adalah 0,192 > 0,05. Nilai Sig. soal *posttest* adalah 0,180 > 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data soal *pretest-posttest* berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah nilai rata-ratanya signifikan. Dalam mengetahui uji homogenitas data ini menggunakan IBM SPSS 25 (*Statistical Product and Service Solutions)*. Uji homogenitas dilakukan dengan *One Way Anova*. Kriteria dalam penelitian ini adalah data homogen jika nilai sig > 0,05 dan sebaliknya data tidak homogen jika nilai sig < 0,05. Berikut adalah *output* hasil uji normalitas pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.

p-ISSN 2407-4837, e-ISSN 2614-1728
https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi

Hasil Belajar Kognitif	Based on Mean	3.763	1	51	.058
	Based on Median	3.819	1	51	.056
	Based on Median and with adjusted df	3.819	1	48.622	.056
	Based on trimmed mean	3.868	1	51	.055

Sumber: Olahan Peneliti (2022)

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh hasil belajar kognitif siswa SDN 1 Kelutan dan SDN 1 Nglongsor memiliki nilai signifikansi > 0,05 yang berarti data tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,058 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan pengujian terhadap suatu pernyataan menggunakan metode statistik sehingga hasil pengujian dapat dinyatakan signifikan secara statistik. Uji Hipotesis dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

a. Uji Beda (Uji T)

Uji beda digunakan untuk melihat perbandingan hasil dari perlakuan (*treatment*) tertentu pada satu sampel yang sama pada dua periode pengamatan. Uji beda yang digunakan dalam penelitian yaitu *paired sample t-test* dengan bantuan *software* SPSS 25. *Paired sample t-test* bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest.* Hasil uji beda dapat dilihat melalui Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Uji Beda (Uji T)

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST – POSTTEST	-21.925	6.312	.867	-23.664	-20.185	-25.288	52	.000

Sumber : Olahan peneliti (2022)

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0.000. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sehingga terdapat perbedaan siswa sebelum dan setelah dilakukan penggunaan media pembelajaran video interaktif. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar.

b. Uji N-Gain

Uji *Normalized gain* atau Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan tertentu dalam penelitian. Uji *N-Gain* dilakukan dengan bantuan *software* SPSS 25, sehingga dapat digunakan dalam menentukan keputusan terkait efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal. Hasil uji efektifitas diambil berdasarkan kategori tafsiran efektivitas yang ditunjukkan Tabel 4 berikut.

Tabel 4 Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain*

Persentase (%)	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40 – 45	Kurang Efektif
56 – 75	Efektif

>76	Sangat Efektif

Sumber: Juniati dkk, (2020)

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa presentase kurang dari 40 masuk kategori tidak efektif, presentase 40-45 masuk dalam kategori kurang efektif, presentase 56-75 dalam kategori efektif, sedangkan presentase lebih dari 76 masuk dalam kategori sangat efektif. Pengujian *N-Gain* dilakukan dengan bantuan SPSS 25. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Efektivitas (Uji *N-Gain)*

Descriptives

KELOMPOK			Statistic	Std. Error
N_GAIN PERSEN	1.00	Mean	57.4173	2.59646
		95% Confidence Interval for Mean — Lower Bound	52.2071	
		95% Confidence Interval for Mean — Upper Bound	62.6274	
		5% Trimmed Mean	56.5783	
		Median	52.3810	
		Variance	357.305	
		Std. Deviation	18.90253	
		Minimum	28.36	
		Maximum	100.00	
		Range	71.64	
		Interquartile Range	25.00	
		Skewness	.678	.327
		Kurtosis	-.440	.644

Sumber : Olahan Peneliti (2022)

Berdasarkan Tabel 5 hasil uji *N-Gain* untuk penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal, menujukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 57,41 % termasuk dalam kategori efektif, dengan Nilai *N-gain* minimal 28,36 dan maksimal 100,00. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar.

PEMBAHASAN

A. Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

Media video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Media video pembelajaran memiliki kontribusi yang positif terhadap hasil belajar siswa (Sarnoko dkk., 2016). Berdasarkan data yang diperoleh peneliti menunjukkan perolehan nilai rata-rata pretest dan posttest hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal dari 53 siswa, nilai rata-rata pretest siswa sebesar 55 %. Setelah penggunaan media video pembelajaran interaktif diperoleh rata-rata posttest sebesar 76 %. Maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai pretest ke posttest sebesar 21 %.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Supryadi (dalam Hadi, 2017) menyatakan bahwa (1) kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video dapat memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa sehingga perhatian siswa terfokus pada video yang berisi informasi tentang materi pembelajaran, (2) media video dapat menghadirkan peristiwa yang tidak mungkin secara fisik dapat dihadirkan kedalam kelas, sehingga siswa dapat mengetahui lebih dalam tentang peristiwa tersebut, (3) media video dapat memenuhi semua siswa yang memiliki karakteristik belajar yang berbeda,

mulai dari siswa dengan cara belajar audio, visual ataupun audio-visual. Ketiga poin tersebut berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dikarenakan media video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan. Daryanto (dalam Pratiwi, 2015) salah satu kelebihan media video pembelajaran adalah menyajikan gambar yang dapat bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya, sehingga siswa merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Selain itu Purwanto (dalam Pratiwi, 2015) secara umum kelebihan media video pembelajaran sebagai berikut: (1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu; (2) Dapat ditayangkan secara berulang-ulang; (3) Mudah dipahami dalam penyampaian pesan; (4) Mengembangkan pikiran, imajinasi dan pendapat siswa; (5) Menayangkan sesuatu secara lebih nyata; (6) Menjelaskan suatu proses dengan baik; (7) Dapat diterima oleh semua siswa; dan (8) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

B. Pengaruh Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar

Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif siswa ditunjukkan dengan uji hipotesis menggunakan formula paired sample t-test dengan bantuan software SPSS 25. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa H0 ditolak. Sehingga perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah penerapan media video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan media video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh video Febriani (2017) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif pada pembelajaran IPA yang menggunakan media video dibandingkan dengan pembelajaran IPA yang menggunakan media gambar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA. Media video yang diberikan guru pada proses pembelajaran IPA membuat motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik meningkat dikarenakan peserta didik menjadi lebih bersemangat dan bergairah dalam belajar karena adanya inovasi baru yang diberikan guru pada saat pembelajaran.

Penelitian lain dilakukan oleh Awang (2016) menyatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. peneliti tersebut berpendapat bahwa media video memberikan daya tarik sendiri yang membuat siswa lebih mudah mengerti dan memahami materi yang diajarkan guru dengan dibuktikan dari berbagai pengujian yang dilakukan peneliti tersebut. Sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Novita & Novianty (2019) penggunaan media pembelajaran audio visual animasi berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif, dengan menggunakan media pembelajaran audio visual animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Efektifitas Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar

Efektifitas media video pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif siswa ditunjukkan dengan menggunakan uji N-Gain. Berdasarkan hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 57,41 % termasuk dalam kategori efektif. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2018) menyatakan bahwa media video berbasis kearifan lokal materi lingkungan efektif berdasarkan rata-rata N-Gain, dengan hasil posttest mengalami peningkatan yang dapat dikategorikan tinggi. Pendapat lain juga di kemukakan oleh Windyastuti (2016) menyatakan penggunaan media video pembelajaran efektif terhadap aktivitas belajar dan hasil

belajar IPA siswa. Selain itu media video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal mendapat respon positif dari guru dan siswa untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran dan komentar guru terhadap penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal yaitu materi dalam media video sangat sesuai, dengan menggunakan media video interaktif siswa mudah memahami materi yang disampaikan, penggunaan media video pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar, tidak perlu mengeluarkan biaya yang besar. Sudrajat (dalam Pratiwi, 2015) mengemukakan lima kriteria dalam pemilihan sumber belajar, yaitu: (1) Ekonomis, tidak terpatok pada harga yang mahal; (2) Praktis, tidak memerlukan pengelolaan yang rumit; (3) Mudah, dekat dan tersedia di sekitar lingkungan kita; (4) Fleksibel, dimanfaatkan untuk berbagai tujuan intruksional; dan (5) Sesuai dengan tujuan, mendukung proses dan pencapaian tujuan belajar, dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa.

Penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak positif pada siswa saat proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zunita (2021) menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran dapat menimbulkan dampak positif pada hasil belajar siswa, dibuktikan dengan hasil pre-test dan post-test siswa yang mengalami kenaikan secara signifikan serta respon dan kepuasan yang dirasakan oleh siswa pada hasil angket yang mayoritas menyukai media video pembelajaran pada penelitian yang dilakukan peneliti tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media video pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa efektif. Pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif siswa menjadi lebih antusias dalam belajar, dan lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut juga mempengaruhu hasil belajar kognitif siswa. Dibuktikan dengan hasil nilai pretest-posttest yang mengalami peningkatan sebesar 21% setelah menggunakan media video pembelajaran interaktif. Pada uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan nilai yang signifikan sebesar 0,00(<0,05) yang berarti H0 ditolak. Sedangkan pada hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 57,41 % termasuk dalam kategori efektif. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan guru dalam memilih media pembelajaran dapat lebih beragam dan mampu memanfaatkan teknologi sehingga dalam pembelajaran siswa tidak merasa bosan dan Pihak sekolah diharapkan menyediakan vasilitas yang dapat menunjang penggunaan media video dalam pembelajaran. Sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan harapan.

DAFTAR PUSTAKA

Adintya, N. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Mozaik Kelas Iv Sdn Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang:Fakultas Ilmu Pendidikan.

Awang, R. E. A. (2016). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Semarang. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang:Fakultas Ilmu Pendidikan.

Febriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. Jurnal Prima Edukasia, 5(1), 11–21. (https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461)

Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. Prosiding TEP & PDs, 1(15), 96–102. (https://core.ac.uk/download/pdf/267023793.pdf),

Haryani, S., & Sari, M. (2021). Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di Masa Pembelajaran Jarak Jauh. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(2), 4365-4372, (https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1563)

Novita, L., & Novianty, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. JTIEE, 3(1), 46-53, (https://www.researchgate.net/publication/338915315_Pengaruh_Penggunaan_Media_Pembelajaran_Audio_Visual_Animasi_Terhadap_Hasil_Belajar_Subtema_Benda_Tunggal_Dan_Campuran).

Parlindungan, D. P., Pakarti Mahardika, G., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 1-8, (http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit)

Pratiwi, L. (2015). Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Di Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Universitas PGRI Semarang, 150–157, (http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/pgsd2015/pgsd2015/paper/view/548)

Rahayu, J. D. E. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Lingkungan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Smp. Tesis tidak diterbitkan. Jember. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Sarnoko, S., Ruminiati, R., & Setyosari, P. (2016). Penerapan Pendekatan Savi Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sdn I Sanan Girimarto Wonogiri. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 1(7), 1235–1241, (http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6524)

Sulfemi, W. B., & Nurhasanah. (2018). Penggunaan Metode Demontrasi Dan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ips. Jurnal Pendas Mahakam, 3(2), 151–158.

Theriana, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di SD IT Qurrota'ayun Belitang OKU Timur. Scholastica Journal, 2(1), 110–122, (https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/scholastica/article/view/3994)

Windyastuti. (2016). Keefektifan Media Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Peristiwa Alam Pada Siswa Kelas V SD Negeri Pretek 01 Kabupaten Batang. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang:Fakultas Ilmu Pendidikan.

Zunita, L. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Daring Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Operasi Hitung Penjumlahan Pecahan Di Kelas 3 Min 2 Lamongan. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya:Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan.