

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh :

WINDA TIA ARISMA

NPM : 2086206086



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2024

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

S K R I P S I

Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

WINDA TIA ARISMA

NPM: 2086206086

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2024

MOTTO :

“jangan pernah menyerah pada mimpimu, mimpilah yang tinggi karena mimpimu dapat menjadi kenyataan jika kamu terus berusaha dan yakin terhadap dirimu sendiri”

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini akan kupersembahkan kepada orang-orang tersayang terutama kepada kedua orangtuaku yang telah memberikan dukungan, support dan juga telah membiayaiku sehingga saya mampu untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana di STKIP PGRI Trenggalek.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

Nama : Winda Tia Arisma

NPM : 2086206086

Judul : Efektifitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasis
Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas
V Sekolah Dasar

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Trenggalek, 11 Juni 2024

Dosen Pembimbing I,



Maria Ulfa Yudha Julistiyana, S.Pd., M.A.
NIDN. 0723079002

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

Nama : Winda Tia Arisma

NPM : 2086206086

Judul : Efektifitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasis
Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas
V Sekolah Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji,

Pada tanggal : 20 Juni 2024

Tim Penguji,

1. Ketua : **Bahrul Sri Rukmini, S.H., M.Pd.**

NIDN. 0725057501

2. Sekretaris : **Wahyu Nugroho, M.Pd.**

NIDN. 0726049203

3. Anggota : **Wahyu Nurmalasari, M.Pd.**

NIDN. 0727069201



Mengesahkan,
Ketua STKIP PGRI Trenggalek

Dr. DWI KUNCOROWATI, M.Pd.

NUPN. 9907006171

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Nama : Winda Tia Arisma
NPM : 2086206086
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya anggap sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Trenggalek, 11 Juni 2024
Yang Mengajukan,



Winda Tia Arisma
NPM. 2086206086

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Pinter lagi Maha Mengetahui, karena atas petunjuk dan pertolongan-Nya, skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi salah satu syarat agar dapat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada STKIP PGRI Trenggalek. Selain itu, sebagai wahana untuk melatih kepekaan dan bersikap kritis terhadap permasalahan khususnya di bidang kependidikan.

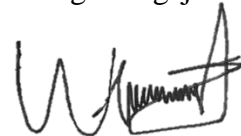
Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Dwi Kuncorowati, M.Pd. selaku Ketua STKIP PGRI Trenggalek yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan.
2. Bapak Drs. Agus Budi Santosa, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Trenggalek yang telah memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan.
3. Ibu Maria Ulfa Yudha Julistiyana, S.Pd.,M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini sampai dengan pada tahap penyelesain.
4. Ibu Wahyu Nurmalasari, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini sampai dengan pada tahap penyelesain.
5. Seluruh dosen prodi PGSD yang telah memberikan semua ilmu selama melakukan studi di perkuliahan.

6. Bapak Widodo, S.Pd.SD. Selaku kepala sekolah SDN 1 Sumberingin yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di SD tersebut.
7. Bapak Wakhit Purwanto, S.Pd.SD. Selaku kepala sekolah SDN 2 Jatiprahu yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di SD tersebut.
8. Ibu Lina Dianawati S.Pd. selaku guru kelas V SDN 1 Sumberingin yang telah membantu penelitian ini.
9. Ibu Atik Sulistiani S.Pd. selaku guru kelas V SDN 2 Jatiprahu yang telah membantu penelitian ini.
10. Kedua orang tua penulis yaitu Bapak Aris dan Ibu Suyati yang selalu mensupport dan mendoakan untuk kelancaran dalam pembuatan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan penulis yang membantu dalam penulisan laporan ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata baik. Demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mohon saran dan kritik yang dapat membangun dari semua pihak sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat bermanfaat.

Trenggalek, 08 Juni 2024
Yang Mengajukan,



Winda Tia Arisma
NPM. 2086206086

ABSTRAK

Judul : Efektifitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Oleh : Winda Tia Arisma, N.P.M : 2086206086. Program Studi PGSD, STKIP PGRI Trenggalek.

Kata Kunci : Hasil Belajar Kognitif, Kearifan Lokal, Media Video Pembelajaran

Hasil belajar kognitif adalah hasil dari usaha belajar yang sudah dicapai oleh siswa yang mencakup ranah kognitif atau pengetahuan setelah dicapai oleh siswa yang mencakup ranah kognitif atau pengetahuan setelah mengajarkan sesuatu yang dipelajarinya dalam kegiatan proses belajar. Media video pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SDN 2 Jatiprahu dan SDN 1 Sumberingin ditemukan bahwa khususnya dalam pembelajaran PPKN belum optimal dikarenakan siswa masih kurang menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Pentingnya penelitian ini menggunakan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang memuat materi PPKN tentang materi menghargai keragaman di Indonesia dengan keragaman suku yang ada di Indonesia seperti dipulau Jawa, Papua, Kalimantan, Sulawesi dsb. Tujuan penelitian yaitu efektifitas penggunaan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain *quasi experimental* jenis *nonequivalent control group design*. Penelitian kuantitatif ini terdapat kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 22 dan kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 11 kemudian hasil dari *pre-test* dan *post-test* kedua kelas tersebut dibandingkan. Teknik sampling yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan jenis sampling *purposive sampling*. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan tes tulis yang terdiri dari tes uraian serta lembar kuesioner yang diberikan khusus untuk kelas eksperimen. Analisis data hasil penelitian kemudian di uji menggunakan *independent sample t-test* untuk menguji hipotesis peningkatan nilai *n-gain* menggunakan media video pembelajaran.

Hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan atas hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran kearifan lokal dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hal tersebut terbukti dengan pengujian nilai *post-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji *independent sample test* menghasilkan nilai $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis kearifan lokal efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar. Penulis memberikan saran agar seluruh pihak yang terkait baik sekolah ataupun guru dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan media selain buku paket dan merekomendasikan dengan menggunakan media video pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas V sekolah dasar.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
MOTTO	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Kegunaan Penelitian.....	8
1.6 Penegasan Istilah.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kerangka Teori.....	11
2.1.1 Hasil Belajar.....	11

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar.....	11
2.1.1.2 Macam-Macam Hasil Belajar	12
2.1.1.3 Faktor- Faktor Hasil Belajar.....	14
2.1.2 Hasil Belajar Kognitif	16
2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar Kognitif	16
2.1.3 Kearifan Lokal	17
2.1.3.1 Pengertian Kearifan Lokal	17
2.1.3.2 Manfaat Kearifan Lokal	18
2.1.3.3 Ciri-Ciri Kearifan Lokal.....	19
2.1.3.4 Bentuk- Bentuk Kearifan Lokal	20
2.1.4 Media Video Pembelajaran	21
2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	21
2.1.4.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	22
2.1.4.3 Pengertian Media Video Pembelajaran	23
2.1.4.4 Karakteristik Penggunaan Media Video Pembelajaran.....	24
2.1.4.5 Kelebihan Dan Kelemahan Media Pembelajaran	25
2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan	27
2.3 Kerangka Berpikir	30
2.4 Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Rancangan Penelitian.....	32
3.2 Prosedur Penelitian	33
3.2.1 Tahap Persiapan.....	35

3.2.2 Tahap Pelaksanaan.....	35
3.2.3 Tahap Pelaporan.....	36
3.3 Populasi dan Sampel	36
3.3.1 Populasi	36
3.3.2 Sampel	36
3.4 Identifikasi Variabel Penelitian.....	37
3.4.1 Variabel Dependen.....	37
3.4.2 Variabel Independen	38
3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39
3.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	39
3.5.1.1 Tes Tulis.....	39
3.5.1.2 Kuesioner	39
3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	40
3.5.2.1 Tes Tulis.....	40
3.5.2.2 Kuesioner	41
3.5.3 Uji Validitas Dan Reliabilitas	43
3.5.3.1 Uji Validitas	43
3.5.3.2 Uji Reliabilitas	45
3.5.4 Uji Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda.....	46
3.5.4.1 Uji Tingkat Kesukaran	47
3.5.4.2 Uji Daya Pembeda.....	48
3.6 Metode Analisis Data.....	50
3.6.1 Uji Prasyarat.....	50

3.6.1.1 Uji Normalitas Data	50
3.6.1.2 Uji Homogenitas Data.....	50
3.6.2 Uji Hipotesis Data.....	51
3.6.2.1 Uji Beda (Uji T)	52
3.6.2.2 Uji Efektifitas	53
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	54
4.1 Deskripsi Data.....	54
4.2 Analisis Data	55
4.2.1 Data <i>Pre-Test</i> Kelas V (Kelas Kontrol)	55
4.2.2 Data <i>Post-Test</i> Kelas V (Kelas Kontrol)	56
4.2.3 Data <i>Pre-Test</i> Kelas V (Kelas Eksperimen)	58
4.2.4 Data <i>Post-Test</i> Kelas V (Kelas Eksperimen)	59
4.2.5 Peningkatan Hasil Belajar Siswa	61
4.2.6 Analisis Hasil Kuesioner Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Video Pembelajaran	62
4.3 Pengujian Hipotesis.....	64
4.3.1 Uji Prasyarat.....	64
4.3.1.1 Uji Normalitas.....	64
4.3.1.2 Uji Homogenitas	65
4.3.2 Uji Hipotesis	65
4.3.2.1 Uji Beda (Uji T)	66
4.3.2.2 Uji Efektivitas (N-Gain).....	67
4.4 Interpretasi.....	69

BAB V PENUTUP	73
5.1 Keimpulan	73
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

No.	Nomor Tabel	Judul Tabel	Halaman
1.	2.1	Penelitian Yang Relevan	27
2.	3.1	Populasi	36
3.	3.2	Sampel	37
4.	3.3	Variabel Penelitian	38
5.	3.4	Kisi-Kisi Lembar Instrumen Tes	40
6.	3.5	Skala <i>Likert</i>	41
7.	3.6	Kisi-kisi Lembar Kuesioner Guru	42
8.	3.7	Kisi-kisi Lembar Kuesioner Siswa	42
9.	3.8	Interpretasi Koefisien Validasi	44
10.	3.9	Hasil Uji Validitas Soal	44
11.	3.10	Interpretasi Koefisien Reliabilitas	46
12.	3.11	Hasil Uji Reabilitas	46
13.	3.12	Interpretasi Tingkat Kesukaran	47
14.	3.13	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	47
15.	3.14	Interpretasi Daya Pembeda	49
16.	3.15	Hasil Uji Daya Pembeda	49
17.	3.16	Kriteria Gain	53
18.	4.1	Data <i>Pre-Test</i> Kelas V (Kelas Kontrol)	55
19.	4.2	Data Frekuensi <i>Pre-Test</i> Kelas V (Kelas Kontrol)	56
20.	4.3	Data <i>Post-Test</i> Kelas V (Kelas Kontrol)	56
21.	4.4	Data Frekuensi <i>Post-Test</i> Kelas V (Kelas Kontrol)	56
22.	4.5	Data <i>Pre-Test</i> Kelas V (Kelas Eksperimen)	58
23.	4.6	Data Frekuensi <i>Pre-Test</i> Kelas V (Kelas Eksperimen)	59

24.	4.7	Data <i>Post-Test</i> Kelas V (Kelas Eksperimen)	59
25.	4.8	Data Frekuensi <i>Post-Test</i> Kelas V (Kelas Eksperimen)	60
26.	4.9	Hasil <i>N-Gain</i>	61
27.	4.10	Hasil Kueisoner Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Video Pembelajaran	62
28.	4.11	Hasil Uji Homogenitas	64
29.	4.12	Hasil Uji Normalitas	65
30.	4.13	Hasil Uji Beda	66
31.	4.14	Katagori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i>	67
32.	4.15	Hasil Uji Independent Sampel Test	68

DAFTAR GAMBAR

No.	Nomor Tabel	Judul Gambar	Halaman
1.	2.1	Kerangka Berpikir	31
2.	3.1	Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Desain</i>	33
3.	3.2	Bagan Proses Penelitian	34
4.	3.3	Rumus Uji Validitas	44
5.	3.4	Rumus Uji Reliabilitas	45
6.	3.5	Rumus Uji Tingkat Kesukaran	47
7.	3.6	Rumus Uji Daya Pembeda	48
8.	3.7	Rumus Uji Homogenitas Data	51
9.	3.8	Rumus Uji Beda (Uji T)	52
10.	3.9	Rumus Persamaan Gain	53
11.	4.1	Gambar Grafik Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> (Kontrol)	57
12.	4.2	Gambar Grafik Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> (Eksperimen)	60
13.	4.3	Rata-rata N-Gain	62

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran 1	Lembar persetujuan judul	84
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian	85
Lampiran 3	Surat balasan SD	88
Lampiran 4	Buku bimbingan	90
Lampiran 5	Validasi Rujukan	91
Lampiran 6	Modul ajar	103
Lampiran 7	Hasil Uji validasi soal	116
Lampiran 8	Hasil uji tingkat kesukaran dan daya pembeda	121
Lampiran 9	Hasil uji data normalitas	123
Lampiran 10	Hasil uji data homogenitas	124
Lampiran 11	Uji hipotesis	125
Lampiran 12	Independen samples test	126
Lampiran 13	Tabulasi data <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen	127
Lampiran 14	Tabulasi hasil data kuesioner kelas eksperimen	131
Lampiran 15	Lembar soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen	132
Lampiran 16	Lembar kuesioner kelas eksperimen	144
Lampiran 17	Dokumentasi penelitian	147
Lampiran 18	Biodata penelitian	151

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, pembentukan sikap serta kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Sugihartono, dkk (dalam Nuranisya & Lestari, 2020) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil. Sedangkan Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Sagala, 2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Proses pembelajaran di kelas dapat berlangsung apabila guru dapat memahami dan menguasai materi yang akan diajarkannya kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. 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. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Sedangkan Theriana (2019) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Salah satu hasil belajar yang harus di tingkatkan oleh peserta didik adalah hasil belajar kognitif.

Hasil belajar kognitif merupakan salah satu acuan dalam mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar kognitif menjadi salah satu ranah/aspek/domain hasil belajar yang paling banyak diteliti. Penggunaan hasil belajar kognitif untuk dapat mengukur sejauh mana pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Anderson & Krathwohl (dalam Fauzet, 2016) menyatakan bahwa tingkatan kognitif hasil belajar dibagi menjadi 6 yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (menciptakan). Sedangkan Theriana (2019) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang menyangkut ranah kognitif. Guru sebagai tenaga pendidik, harus mampu menciptakan pembelajaran yang inovasi dari masa ke masa, hal ini bisa dimulai dengan hadirnya media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa Rahmatullah (Ramli, 2018). Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan

berpusat pada peserta didik (Boholano, 2017). Untuk itu, media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan guna mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran adalah media video pembelajaran.

Media video pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menampilkan sebuah materi pembelajaran yang dikemas dalam sebuah video. 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. Hal tersebut didukung oleh Pratama, dkk, (2023) yang menyebutkan bahwa media video pembelajaran merupakan suatu media yang menggunakan audio dan visual yang terdiri dari beberapa gambar dan suara tentang sebuah materi pembelajaran yang dimana ditampilkan melalui media yaitu proyektor, hal tersebut merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran yang tidak monoton dan menyenangkan.

Media video pembelajaran juga dapat memberikan gambaran tentang pemahaman kearifan lokal. Secara umum kearifan lokal segala sesuatu yang merupakan potensi dari suatu daerah serta hasil pemikiran manusia maupun hasil karya manusia yang mengandung nilai yang arif dan bijaksana serta diwariskan secara turun temurun sehingga menjadi ciri khas daerah tersebut. Sehingga, guru diharapkan untuk mengembangkan media secara teoritis agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan memberikan variasi untuk penyajian materi yang akan diajarkan. (Utari 2016) Bukan hanya membuat media tetapi guru juga dapat mendekatkan pembelajaran dengan lingkungan budaya terutama budaya lokal

kecendikiaan terhadap kekayaan setempat atau suatu daerah berupa pengetahuan, kepercayaan, norma, adat istiadat, kebudayaan, wawasan dan sebagainya yang merupakan warisan dan dipertahankan sebagai sebuah identitas dan pedoman dalam mengajarkan kita untuk bertindak secara tepat dalam kehidupan. Selain itu, video pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat membantu siswa dalam memahami keberagaman yang ada di Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SDN 2 Jatiprahu dan SDN 1 Sumberingin ditemukan bahwa khususnya dalam pembelajaran PPKN belum optimal dikarenakan siswa masih kurang menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga beberapa siswa masih memiliki nilai yang dibawah KKM yang sudah ditentukan oleh masing-masing sekolah. Kurangnya siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dikarenakan belum adanya media yang mendukung guru dalam proses pembelajaran di kelas. Sedangkan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKN materi menghargai keragaman di Indonesia tidak hanya diajarkan melalui buku cetak dan gambar tetapi juga bisa dalam bentuk video. Sehingga faktor tersebut menyebabkan belum optimalnya materi yang disampaikan oleh peserta didik.

Peneliti menggunakan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang memuat materi PPKN tentang materi menghargai keragaman di Indonesia dengan keragaman suku yang ada di Indonesia seperti dipulau Jawa, Papua, Kalimantan, Sulawesi dsb. Peserta didik diharapkan mampu memahami materi yang diberikan oleh guru khususnya pada media video pembelajaran kearifan lokal yang dapat

memberikan pengetahuan oleh peserta didik konsep tersebut juga sekaligus memberikan gambaran bahwa kearifan lokal selalu terkait dengan kehidupan manusia dan lingkungannya.

Peneliti ini dikuatkan oleh peneliti terdahulu yaitu Nuranggraini (2022) yang berjudul “Efektifitas Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Kabupaten Trenggalek” dengan hasil yang menunjukkan bahwa efektifitas media video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti lain juga dilakukan oleh Rahimi, Muhammad (2022) yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Etnopedagogy (kearifan lokal) Pada Materi Pendidikan Agama Islam SMA Sekota Banjarmasin” dengan hasil yang menunjukkan bahwa efektifitas penggunaan video pembelajaran berbasis etnopedagogy (kearifan lokal) dapat menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media video pembelajaran. Kebaruan penelitian ini terdapat pada penggunaan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pelajaran PPKN materi menghargai keragaman di Indonesia . Berbeda dengan penelitian terdahulu, peneliti ini berlokasi diperdesaan Jatiprahu dan Sumberingin tepatnya di SDN 2 Jatiprahu dan SDN 1 Sumberingin. Sasaran dalam penelitian ini pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran berbasis kearifan lokal yang ada didaerah siswa untuk menghargai keragaman yang ada disekitar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektifitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut.

- 1.2.1 Peneliti membatasi pada mata pelajaran PPKN materi menghargai keragaman di Indonesia.
- 1.2.2 Peneliti mengidentifikasi efektifitas penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi menghargai keragaman di Indonesia.
- 1.2.3 Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Jatiprahu dan SDN 1 Sumberingin pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat ditentukan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- 1.3.1 Bagaimanakah hasil belajar kognitif siswa menggunakan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V di SDN 2 Jatiprahu dan SDN 1 Sumberingin?

- 1.3.2 Bagaimanakah efektifitas penggunaan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V di SDN 2 Jatiprahu dan SDN 1 Sumberingin?
- 1.3.3 Apakah terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V di SDN 2 Jatiprahu dan SDN 1 Sumberingin?

1.4 Tujuan Masalah

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka dapat ditentukan tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Untuk memperoleh hasil belajar kognitif siswa menggunakan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal kelas V di SDN 2 Jatiprahu dan SDN 1 Sumberingin.
- 1.4.2 Untuk memperoleh data efektifitas media video pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V di SDN 2 Jatiprahu dan SDN 1 Sumberingin.
- 1.4.3 Untuk mendapatkan hasil pengaruh media video pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V di SDN 2 Jatiprahu dan SDN 1 Sumberingin.

1.5 Kegunaan Penelitian

Melalui penelitian ini peneliti berharap agar hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi diri sendiri, guru, sekolah dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dimana masing-masing manfaat dapat dijelaskan sebagai berikut.

1.5.1 Bagi Siswa

Siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan media video dengan materi menghargai keragaman di Indonesia.

1.5.2 Bagi Guru

Para guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai masukan agar lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran video sesuai kebutuhan siswa guna meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan keaktifan siswa terutama dalam materi kearifan lokal menghargai keragaman di Indonesia .

1.5.3 Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan untuk pengambilan keputusan dalam menggunakan media pembelajaran khususnya materi kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga meningkatkannya kemajuan dan perkembangan peserta didik serta untuk membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah.

1.5.4 Bagi Peneliti Lain

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya terutama dalam menggunakan media video pembelajaran dengan materi menghargai keragaman di Indonesia.

1.6 Penegasan Istilah

Penulis menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini agar tidak terdapat perbedaan penafsiran dalam menginterpretasikan serta memberikan arah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Adapun penegasan istilah pada penelitian ini meliputi media video pembelajaran, kearifan lokal, dan hasil belajar kognitif.

a. Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran adalah media yang menggunakan audio dan visual yang terdiri dari beberapa gambar dan juga suara yang dapat menampilkan sebuah materi pelajaran melalui media proyektor. Sehingga melalui video pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat menambah wawasan siswa mengenai keberagaman yang ada di lingkungan sekitar siswa. Media video pembelajaran berbasis kearifan lokal juga akan membuat siswa dapat dengan mudah mempelajari, memahami, dan melestarikan kebudayaan lokal yang telah menjadi ciri khas dari daerah tersebut.

b. Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah suatu kebanggaan dari sebuah budaya yang ada di dalam masyarakat itu sendiri. Kearifan lokal itu sendiri dapat berbantuan nilai-nilai, norma, etika, hukum, adat, aturan-aturan, dan kepercayaan.

c. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah selesai melakukan sesuatu kegiatan dalam pembelajaran mengenai materi yang telah diajarkan sehingga dapat dikatakan dalam bentuk angka yang meliputi pemahaman konsep atau pengetahuan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya sehingga, bentuk nyata dari hasil belajar sering dianggap adanya perubahan tingkah laku, keterampilan, dan nilai-nilai dari berbagai aspek Hamalik (dalam Sudana ddk 2017). Perubahan-perubahan tingkah laku pada hasil belajar tersebut memiliki beberapa ranah atau kategori. Perubahan ini berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sehingga hasil yang didapatkan dari proses belajar, tidak luput dari ketiga aspek tersebut. Sedangkan menurut Windyastuti (2016) bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki individu setelah melakukan kegiatan belajar baik dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Pendapat lain dijelaskan oleh Pratiwi (dalam Novita dkk., 2019) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Sedangkan Batubara (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. (Sukiman, 2012) media

pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang maksimum dari sebuah proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat mempengaruhi perubahan tingkah laku berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan yang ditunjukkan dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai tes atau angka nilai dalam pembelajaran.

2.1.1.2 Macam- Macam Hasil Belajar

Beberapa macam hasil belajar adalah aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan Susanto (dalam Adintya, 2020) penjelasan macam-macam hasil belajar tersebut adalah sebagai berikut.

a. Sikap

Sikap diartikan sebagai kecenderungan tindakan seseorang untuk melakukan sesuatu lewat cara, metode, atau teknik tertentu. Sikap tidak hanya terbatas pada kondisi mental, namun juga tindakan nyata yang diproduksi individu dalam menghadapi situasi mentalnya, oleh karena itu, sikap dan aksi fisik harus sejalan.

b. Pemahaman Konsep

Pemahaman adalah kemampuan siswa menerima dan menginterpretasikan materi yang diperoleh dari guru. Untuk mengukur sejauh mana siswa dapat

memahami pembelajaran, guru dapat melakukan evaluasi yang umumnya berupa tes baik lisan maupun tertulis. Evaluasi berupa tes ini biasanya diselenggarakan di sekolah saat ulangan harian, ulangan tengah semester, maupun ulangan akhir.

c. Keterampilan Proses

Keterampilan proses dirumuskan sebagai seluruh keterampilan ilmiah terarah yang digunakan untuk mencipta sebuah teori, mengembangkan pengetahuan lama, serta melakukan falsifikasi (penyangkalan terhadap teori lama). Terdapat enam aspek dalam keterampilan proses yaitu: observasi, klasifikasi, pengukuran, mengomunikasikan, menginterpretasikan, dan melakukan percobaan.

Secara umum hasil belajar terbagi menjadi 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Hariyanto (dalam Adintya, 2020) juga menerangkan bahwa macam-macam hasil belajar sebagai berikut.

1. Hasil belajar kognitif

Kognitif erat kaitannya dengan kemampuan untuk berpikir atau intelektualitas individu yang mencakup kemampuan berpikir sederhana hingga pemecahan masalah yang rumit dan kompleks. Dalam Teori Bloom domain kognitif dibagi menjadi enam bagian atau yang dikenal dengan sebutan Taksonomi Bloom, yaitu: mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

2. Hasil belajar afektif

Wujud dari aspek afektif adalah sikap, nilai, kesadaran yang menyangkut harga diri, keinginan, motivasi dan sebagainya. Ranah ini sangat memengaruhi hasil belajar siswa karena terkait dengan kecerdasan emosional.

3. Hasil belajar psikomotorik

Domain ini berhubungan dengan keterampilan tangan dan gerakan fisik yang dihasilkan dari pengamatan maupun peniruan. Ranah psikomotorik juga memiliki klasifikasi sebagaimana dikemukakan oleh Simpson (dalam Adintya, 2020) yaitu: persepsi, kesiapan, gerak terbimbing, gerak terbiasa, gerak kompleks, dan kreativitas.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar yang didapat siswa saat melakukan proses pembelajaran maupun setelah proses pembelajaran terdiri atas tiga macam, yaitu kognitif (pemahaman konsep), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan proses). Dalam proses pembelajaran siswa harus menguasai macam-macam hasil belajar tersebut. Sehingga siswa dapat mencapai tujuan dalam sebuah pembelajaran.

2.1.1.3 Faktor-Faktor Hasil Belajar

Salah satu tujuan pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah adalah untuk mencapai hasil belajar siswa evaluasi dan pengamatan yang dilakukan guru terhadap siswa. Menurut Susanto (dalam Lefenia 2019) ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil kemampuan belajarnya. Faktor Internal ini meliputi: kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri pesera didik yang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari

berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Adapun pendapat lain dari Slameto (dalam Novita & Novianty, 2019) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: Faktor internal terdiri atas kecerdasan, minat, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan, faktor eksternal terdiri atas keluarga, sekolah dan masyarakat.

Pendapat lain yang dijelaskan oleh Maimunah (dalam Setyowati dkk., 2020) menyatakan bahwa terdapat 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu : (a) Faktor individual terdiri atas pertumbuhan, kecerdasan, kesadaran diri sendiri dan dorongan untuk melakukan sesuatu. (b) Faktor Sosial terdiri atas keluarga, cara guru mengajar, perangkat yang digunakan dalam pembelajaran, lingkungan, dorongan motivasi sosial. Adapun pendapat lain dari Lubis dkk., (2019) menyatakan bahwa siswa memiliki perbedaan karena faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa yaitu: (a) Faktor internal terdiri atas sikap terhadap belajar, minat dan motivasi belajar, konsentrasi belajar. (b) Faktor eksternal terdiri atas guru sebagai pelatih belajar, infrastruktur dan fasilitas belajar, kebijakan penilaian, lingkungan sosial siswa di sekolah dan di rumah serta kurikulum sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang dapat mempengaruhi siswa dari dalam diri siswa itu sendiri. Seperti kecerdasan, minat, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal merupakan

faktor yang dapat mempengaruhi siswa dari luar. yaitu dari terdiri atas keluarga, sekolah dan masyarakat.

2.1 2 Hasil Belajar Kognitif

2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang ada kaitanya dengan ingatan, kemampuan berfikir atau intelektual. Hasil belajar kognitif adalah hasil dari usaha belajar yang sudah dicapai oleh siswa yang mencakup ranah kognitif atau pengetahuan setelah mengerjakan sesuatu yang dipelajarinya dalam kegiatan proses belajar (Febriani, 2017). Hasil belajar dijadikan kriteria atau ukuran oleh guru untuk mengukur pencapaian suatu tujuan pembelajaran yang dilakukannya Kognitif dalam artian luas ialah perolehan, penataan dan penggunaan perolehan (Haryani & Sari, 2021).

Hasil belajar kognitif merupakan acuan guna mencapai tujuan pendidikan. Anderson & Krathwohl (dalam Fauzet, 2016) menyatakan bahwa tingkatan kognitif hasil belajar dibagi menjadi 6 yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (menciptakan). Semakin tinggi tingkat maka semakin kompleks dan penguasaan suatu tingkat mempersyaratkan penguasaan tingkat sebelumnya. Sedangkan menurut pendapat Menurut Melda, dkk (2019) Faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif berasal dari dalam diri siswa yakni salah satunya adalah minat. Minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, sebab minat belajar merupakan ketertarikan dan kesukaan siswa terhadap bahan pelajaran dan kegiatan belajar yang tentunya akan berujung pada kemampuan kognitif.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah selesai melakukan suatu kegiatan belajar dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar kognitif dijadikan tolak ukur sejauh mana pemahaman dan peningkatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif dinyatakan dalam bentuk angka yang didapat dari soal evaluasi yang diberikan oleh guru pada akhir kegiatan pembelajaran yang meliputi pemahaman konsep atau pengetahuan.

2.1 3 Kearifan Lokal

2.1.3.1 Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan nilai-nilai yang telah mengakar pada masyarakat yang tidak dapat dijauhkan, kearifan lokal adalah gagasan yang timbul dan berkembang secara terus menerus di masyarakat berupa adat istiadat, nilai, norma, budaya, bahasa, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari. Susiati dkk., (2020) menyatakan bahwa kearifan lokal adalah segala bentuk kebijaksanaan berdasar pada nilai dan norma kebaikan yang diterapkan, dipercaya, dan dijaga keberlangsungannya dalam waktu yang cukup lama (secara turun temurun) oleh sekelompok orang dalam lingkungan, wilayah, atau daerah tertentu yang menjadi tempat tinggal mereka. Sedangkan (Suryana & Hijriani, 2021) menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan nilai-nilai yang ada dan berlaku dalam suatu masyarakat, nilai-nilai yang dalam jangka waktu lama diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertingkah-laku sehari-hari masyarakat setempat.

Kearifan lokal sebagai suatu perilaku yang mencerminkan dalam sistem pengetahuan dan teknologi lokal yang mempertimbangkan nilai-nilai adat. Ismail (dalam Tjahyadi dkk., 2019) menyatakan bahwa kearifan lokal adalah semua ide, aktivitas dan hasil aktivitas manusia dalam suatu kelompok masyarakat di lokasi tertentu yang masih tumbuh dan berkembang dan dijadikan pedoman bersama. Kearifan lokal merupakan pengetahuan, filosofi, dan nilai-nilai yang dimiliki oleh kelompok masyarakat tertentu yang diperoleh dari interaksinya dengan lingkungan yang bersifat terbuka, fleksibel dan dinamis (Asnawi & Prasetawati, 2018).

Berdasarkan uraian diatas tersebut, dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan suatu bentuk potensi yang ada di daerah tertentu baik berupa kebudayaan yang diwariskan secara turun temurun maupun sumber daya alam yang memiliki nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kebutuhan dan tantangan dimasa yang akan datang. Kearifan lokal menjadi pengetahuan dasar dalam kehidupan masyarakat yang didapatkan dari pengalaman ataupun kebenaran hidup yang bersifat abstrak atau konkret, diseimbangkan dengan alam serta kultur milik sebuah kelompok masyarakat tertentu. Kearifan lokal sebagai suatu perilaku yang mencerminkan dalam sistem pengetahuan dan teknologi lokal yang mempertimbangkan nilai-nilai adat.

2.1.3.2 Manfaat Kearifan Lokal

Kearifan lokal memiliki beberapa manfaat. Menurut Utari (dalam Wafiqni & Nurani, 2018) manfaat kearifan lokal yaitu sebagai identitas, sebagai elemen perekat kohesi sosial, sebagai unsur budaya yang tumbuh dari bawah dan

berkembang dalam masyarakat, mampu memberikan warna kebersamaan kepada komunitas tertentu, dapat mengubah pola pikir serta hubungan timbal balik individu dan kelompok, serta mampu terbangunnya kebersamaan sebagai wujud pertahanan diri dari terjadinya gangguan solidaritas kelompok. Adapun menurut Cholifah & Zuhroh (2019) terdapat beberapa manfaat kearifan lokal yaitu sebagai pelestarian sumber daya alam dan konservasi, dapat melestarikan sumber daya manusia, dapat mengembangkan kebudayaan dan ilmu pengetahuan, sebagai petuah dan kepercayaan, dapat bermakna sosial serta dapat bermakna etika dan moral. Sedangkan menurut Patta (dalam Sulianti, 2019) manfaat kearifan lokal yakni dapat mengembangkan sumber daya manusia, kearifan lokal dapat mengembangkan kebudayaan dan ilmu pengetahuan, bermanfaat untuk konservasi dan sumber daya alam, serta bermanfaat untuk petuah kepercayaan dan tantangan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal memiliki banyak manfaat. Kearifan lokal menjadi identitas suatu masyarakat, sebagai unsur budaya yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, sebagai pelestarian SDA, dan dapat melestarikan SDM. Selain itu, kearifan lokal juga bernilai etika dan moral.

2.1.3.3 Ciri – Ciri Kearifan Lokal

Kearifan lokal memiliki beberapa ciri tertentu. Menurut Agustin (2022) kearifan lokal memiliki ciri utama dan ciri khusus. Ciri utama kearifan lokal adalah dapat bertahan dan melindungi diri dari pengaruh budaya luar. Sedangkan ciri khususnya adalah mampu memberikan arah pada perkembangan budaya yang ada. Menurut Rumini (2022) beberapa ciri kearifan lokal yaitu dapat bertahan terhadap

budaya luar, mampu mengakomodasi unsur budaya luar, antara budaya luar dan budaya asli mampu diintegrasikan, mampu mengendalikan, serta dapat memberi petunjuk pada perkembangan budaya. Adapun menurut Muhaimin (2020) beberapa ciri khas kearifan lokal yaitu berakar dalam budaya lokal, diwariskan dari generasi ke generasi, spesifik untuk lokasi geografis, kebiasaan dan perilaku sehari-hari, nilai-nilai dan etika sosial, serta keberlanjutan dan keseimbangan lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal memiliki ciri khas. Adapun ciri-ciri kearifan lokal yakni dapat bertahan dari pengaruh budaya luar, dapat memberi petunjuk pada perkembangan budaya, dan dapat diwariskan dari generasi ke generasi. Selain itu kearifan lokal juga memiliki ciri keberlanjutan dan keseimbangan lingkungan.

2.1.3.4 Bentuk – Bentuk Kearifan Lokal

Kearifan lokal setiap daerah memiliki bentuk yang berbeda-beda. Asriati (dalam Rummar, 2022) menjelaskan bahwa bentuk kearifan lokal dalam suatu masyarakat dapat berupa budaya yaitu nilai, norma, etika, kepercayaan, adat istiadat, hukum adat, dan aturan khusus. Menurut Rummar (2022) kearifan lokal juga dapat ditemui dalam suatu lagu, pepatah, dongeng, petuah, semboyan, dan kitab kuno. Menurut Koentjaraningrat (dalam Sulianti dkk, 2019) kebudayaan dapat berupa ide, gagasan, nilai atau norma; aktivitas manusia dalam masyarakat; dan benda-benda hasil karya manusia.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa setiap daerah memiliki kearifan lokal yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut menjadi ciri khas

suatu daerah. Secara umum bentuk kearifan lokal yakni dapat berupa adat istiadat, benda hasil karya manusia, nilai dan norma

2.1 4 Media Video Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran guru diharap mampu membuat media pembelajaran agar siswa mudah memahami materi dan dapat mengembangkan imajinasi siswa. Kustandi & Darmawan (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dapat tercapai. Rifa'I & Anni (dalam Windyastuti, 2016) menyatakan bahwa Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Adintya (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran sehingga proses belajar menjadi efektif.

Pendapat lain dijelaskan oleh Pratiwi (dalam Novita dkk., 2019) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Sedangkan Batubara (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik

sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2012).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat atau media yang berisi tentang informasi terkait materi yang dapat menarik perhatian siswa guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memotivasi dan mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Sehingga proses belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

2.1.4.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak faktor seperti teknologi, ilmu cetak-mencetak, tingkah laku, dan komunikasi. Salah satu yang berkembang dari media adalah munculnya keberagaman jenis dan format media seperti modul cetak, film, televisi, program komputer dan lain sebagainya. Berdasarkan perkembangan tersebut media dikelompokkan berdasarkan kesamaan ciri atau karakteristik dari media sebagai berikut.

a. Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi

Aghni (dalam Ramadhanty dkk 2018) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu:

1) Media Tradisional

Visual diam yang diproyeksikan : proyeksi overhead, slides, film stripe. Visual yang tak diproyeksikan : gambar, poster, foto, chart, grafik. Audio : rekaman piringan, pita kaset. Penyajian multimedia : slide plus suara (tape), multiimage.

Visual dinamis yang diproyeksikan : film, televisi, video. Cetak : buku teks, modul, majalah ilmiah. Permainan : teka-teki, simulasi. Realia : model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).

2) Media Teknologi Mutakhir

Media berbasis telekomunikasi : telekonferensi, kuliah jarak jauh. Media berbasis mikroprosesor : komputer, interaktif, compact disk.

b. Klasifikasi Media Berdasarkan Karakteristik Stimulus yang Ditimbulkan.

Klasifikasi ini dikemukakan oleh Aghni (dalam Hanifan 2022) dimana dikatakan bahwa pengelompokan media lebih mengarah pada karakteristik siswa, tugas instruksional, bahan dan transmisinya. Hasil klasifikasinya terdapat 13 macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu 1) objek; 2) suara langsung; 3) media cetak; 4) papan tulis; 5) media transparansi; 6) film bingkai; 7) film rangkai; 8) film gerak; 9) televisi; 10) gambar; 11) model; 12) rekaman audio; 13) pelajaran terprogram.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis video pembelajaran memiliki jenis yang bervariasi. Setiap jenis video pembelajaran memiliki peran yang berbeda-beda sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah. Adapun jenis-jenis media video pembelajaran yaitu modul cetak, film gerak, televisi, gambar gerak, rekaman audio program komputer dan sebagainya.

2.1.4.3 Pengertian Media Video Pembelajaran

Media video merupakan salah satu media yang menampilkan audio dan visual dalam penyampaiannya. Yuanta (2020) menyatakan bahwa video merupakan

media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Sedangkan Asyhar (dalam Adintya, 2020) menyatakan bahwa media video adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pendapat lain dijelaskan oleh Imaniah dkk., (2021) media video pembelajaran merupakan media yang menampilkan suara dan gambar dan menyajikan informasi berkaitan dengan materi. Eliham dkk., (dalam Syaparuddin & Elihami, 2020) menyatakan bahwa media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media video adalah film, program TV dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas media video pembelajaran merupakan sebuah alat bantu atau media berupa gambar gerak dan suara. Dalam media video terdapat informasi terkait materi yang dikemas dengan dinamis dan menari. Sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah dan dapat meningkatkan hasil belajar.

2.1.4.4 Karakteristik Penggunaan Media Video Pembelajaran

Setiap media pembelajaran pastinya memiliki karakteristik atau ciri khas yang menjadi pembeda dengan media pembelajaran lainnya. Begitu juga dengan media video pembelajaran yang memiliki karakteristik tersendiri dalam kegiatan pembelajaran. Karakteristik media video adalah dapat menyajikan beberapa gambar

yang bergerak dengan suara yang sesuai dengan kondisi yang ditampilkan sehingga siswa merasa berada ditempat yang sama dengan program yang ditampilkan dan bisa meningkatkan daya serap siswa Daryanto (dalam Kurniawan dan Soeprajitno. 2017). Pendapat lain dari Budiarta, dkk (2017) menyebutkan bahwa karakteristik media video adalah media video yang mampu menampilkan gambar-gambar yang bergerak disertai dengan suara, hal itu membuat siswa merasa sedang berada disebuah tempat yang sama dengan video yang sedang ditayangkan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media video pembelajaran dapat membantu dalam pembelajaran yang bermanfaat untuk siswa dalam bentuk gambar gerak dan suara. Karakteristik media video adalah media video mampu menampilkan gambar-gambar yang bergerak disertai dengan suara, hal itu membuat siswa merasa sedang berada di sebuah tempat yang sama dengan video yang sedang ditayangkan. Sehingga guru dapat mempertimbangkan dalam membuat media yang cocok saat digunakan untuk proses pembelajaran.

2.1.4.5 Kelebihan dan Kelemahan Media Video Pembelajaran

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran selalu memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing begitu pula dengan media video. Media video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan. Menurut Hadi (2017) menyebutkan bahwa kelebihan video adalah sangat menyenangkan bagi siswa, dapat memberikan informasi dalam bentuk nyata dan bisa memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa. Selain itu menurut Munir (Riana, R., dkk 2022) kelebihan media video pembelajaran adalah mampu menjelaskan suatu

kejadian nyata melalui sebuah proses dan media video ini merupakan kombinasi dari audio dan visual yang membuat penyampaian materi lebih efektif dan cepat.

Kelemahan media video pembelajaran menurut Kustandi dan Sutjipto (dalam Putra dkk 2023) adalah media video pembelajaran memerlukan biaya dan waktu yang banyak dalam pembuatan dan pada saat pemutaran video pembelajaran tidak semua siswa bisa mengikuti informasi yang disampaikan. Sementara menurut Munir (Riana, R., dkk 2022) menyebutkan kelemahan dari media video pembelajaran adalah memakan banyak biaya terutama bagi pendidik, lebih menekankan pemberian materi daripada pengembangan materi, sehingga dalam belajar dengan media video dianggap lebih mudah dibandingkan dengan teks sehingga peserta didik kurang untuk lebih aktif dalam berinteraksi dengan materi.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media video pembelajaran dapat membuat siswa termotivasi dalam sebuah pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan sehingga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran tanpa terikat dengan bahan ajar lain. Adapun media video pembelajaran memiliki beberapa kelemahan yaitu media video pembelajaran memerlukan arus listrik untuk menghidupkan proyektor ataupun alat lain untuk menampilkannya. Oleh karena itu, media video pembelajaran tidak bisa digunakan jika tidak ada daya listrik, media video pembelajaran memerlukan dana atau biaya yang banyak dalam pembuatan videonya, memerlukan keahlian khusus untuk membuat dan mengedit video tersebut.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan judul penelitian “Efektifitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar” yang diteliti oleh peneliti, terhadap beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Adapun penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut.

Table 2.1 Penelitian Yang Relevan

No.	Nama	Judul	Tahun	Variabel	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Windya stuti	Keefektifan Media Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Peristiwa Alam Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Pretek 01 Kabupaten Batang	(2016)	Variabel Independen : Media video terhadap aktivitas Variabel Dependen : Hasil belajar peristiwa alam	Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video dalam pembelajaran lebih efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar IPA siswa dibandingkan dengan yang menggunakan media gambar.	Membahas tentang media video pembelajaran dengan menggunakan media gambar	Menerapkan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal.
2.	Febrian	Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajar	(2017)	Variabel Independen Media video terhadap motivasi belajar. Variabel Dependen :	Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video ini memberi	Membahas tentang media video dan hasil belajar kognitif untuk kelas V.	Menerapkan tentang media video pembelajaran kongnitif berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar.

		aran IPA Kelas V Sekolah Dasar.		Hasil belajar kognitif pembelajaran ipa.	kan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA kelas V SD se-gugus 04 Palangka Raya.		
3.	Zenita	Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Daring Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Operasi Hitung Penjumlahan Pecahan Di Kelas 3 Min 2 Lamongan	(2021)	Variabel Independen : Media video pembelajaran daring dalam peningkatan. Variabel Dependen : Hasil belajar siswa pada operasi hitung penjumlahan pecahan.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media video pembelajaran <i>daring</i> dalam peningkatan hasil belajar siswa.	Membahas tentang efektivitas penggunaan media video pembelajaran.	Membahas tentang efektifitas media video pembelajaran berbasis kearifan lokal secara luring.
4.	Nurangraini	Efektifitas Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terhadap	(2022)	Variabel Independen : Media video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal.	Hasil yang menunjukkan bahwa efektifitas media video pembelajaran interaktif	Memahas tentang efektifitas media video pembelajaran berbasis kearifan lokal.	Menerapkan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal siswa kelas V.

		Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Kabupaten Trenggalek.		Variabel Dependen : Hasil belajar kognitif.	berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar siswa.		
5.	Rahimi	Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Etnopedagogi (kearifan lokal) Pada Materi Pendidikan Agama Islam SMA Sekota Banjarmasin.	(2022)	Variabel Independen : Penggunaan media video pembelajaran berbasis etnopedagogi (kearifan lokal). Variabel Independen : Materi pendidikan agama islam.	Hasil yang menunjukkan bahwa efektifitas penggunaan video pembelajaran berbasis etnopedagogi (kearifan lokal) dapat menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media video pembelajaran.	Membahas tentang efektifitas penggunaan video pembelajaran.	Menerapkan efektifitas penggunaan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran PPKn.

Sumber : Olahan penelitian (2023)

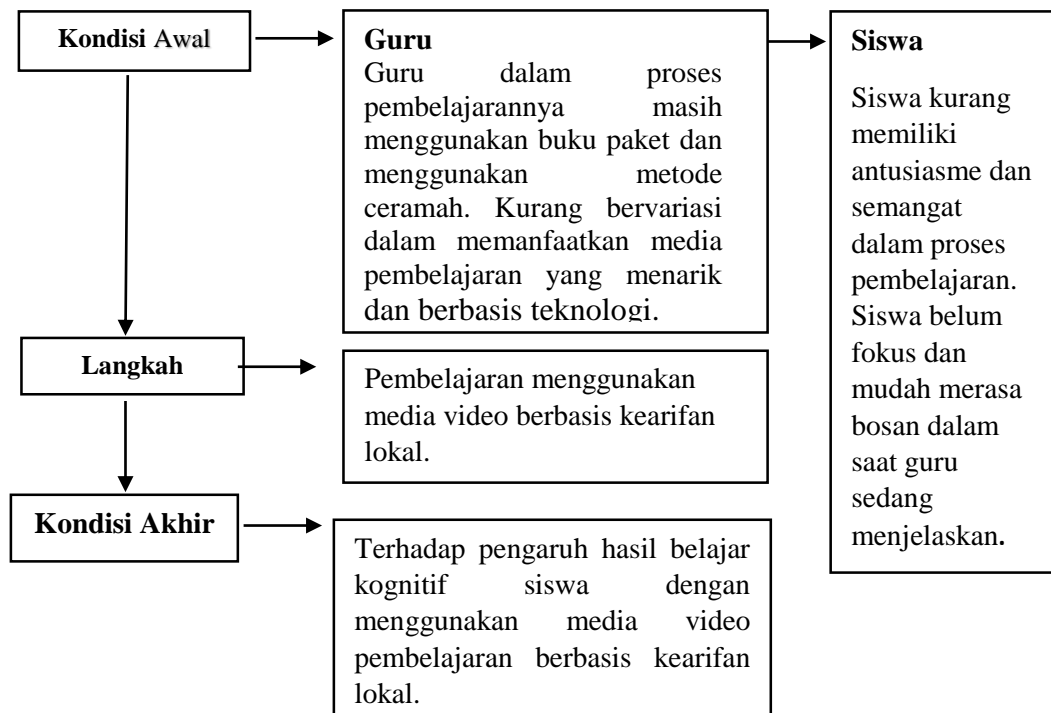
Berdasarkan Tabel 2.1 di atas, perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini menggunakan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Persamaannya yaitu pengimplementasian pembelajaran dengan

menggunakan media video pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa serta sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Namun dalam prosesnya ada beberapa kendala atau permasalahan yang didapat untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti belum tersedianya media pembelajaran yang menarik, serta kurangnya kemampuan kognitif, sehingga dalam proses pembelajaran hanya memanfaatkan media yang bersifat kontekstual berupa buku guru dan buku siswa serta guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran yang berbentuk visual.

Media video pembelajaran merupakan media yang akan menjadi solusi dari permasalahan-permasalahan yang terjadi. Media video pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang didalamnya terdapat informasi terkait materi yang dikemas dengan menarik berupa gambar gerak dan suara, sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berkaitan dengan permasalahan yang terjadi maka alur kerangka berpikir dalam penelitian ini secara sistematis pada Gambar 2.1 sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Sumber : Olahan Penelitian (2024)

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu pendapat yang bersifat sementara yang perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Hipotesis didefinisikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2020). Adapun Hipotesis dari penelitian ini sebagai berikut.

Ha : Terdapat pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

H₀ : Tidak terdapat pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V Sekolah Dasar.

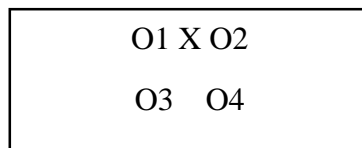
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif sebagai metode penelitian yang terencana secara sistematis dan terstruktur. Penelitian kuantitatif menggunakan data berupa angka sebagai bukti untuk menguji hipotesis dengan menunjukkan perbedaan, perbandingan, tingkatan maupun hubungan (Djaelani, 2010). Metode ini digunakan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan desain *quasi experimental* jenis *nonequivalent control group design*. Pemilihan desain *quasi experimental* bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat serta perbedaan berdasarkan perlakuan (*treatment*) yang diberikan. Jenis *nonequivalent control group design* digunakan pada penelitian ini untuk membandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara random (Suwandi, 2022). Desain ini terdapat pre-test dan post-test baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pemberian perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen adalah penggunaan media video pembelajaran untuk mengetahui efektifitas penggunaan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media buku paket atau kegiatan belajar mengajarnya dilaksanakan secara konvensional. Desain penelitian ditunjukkan pada gambar 3.1 sebagai berikut.



Gambar 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*.

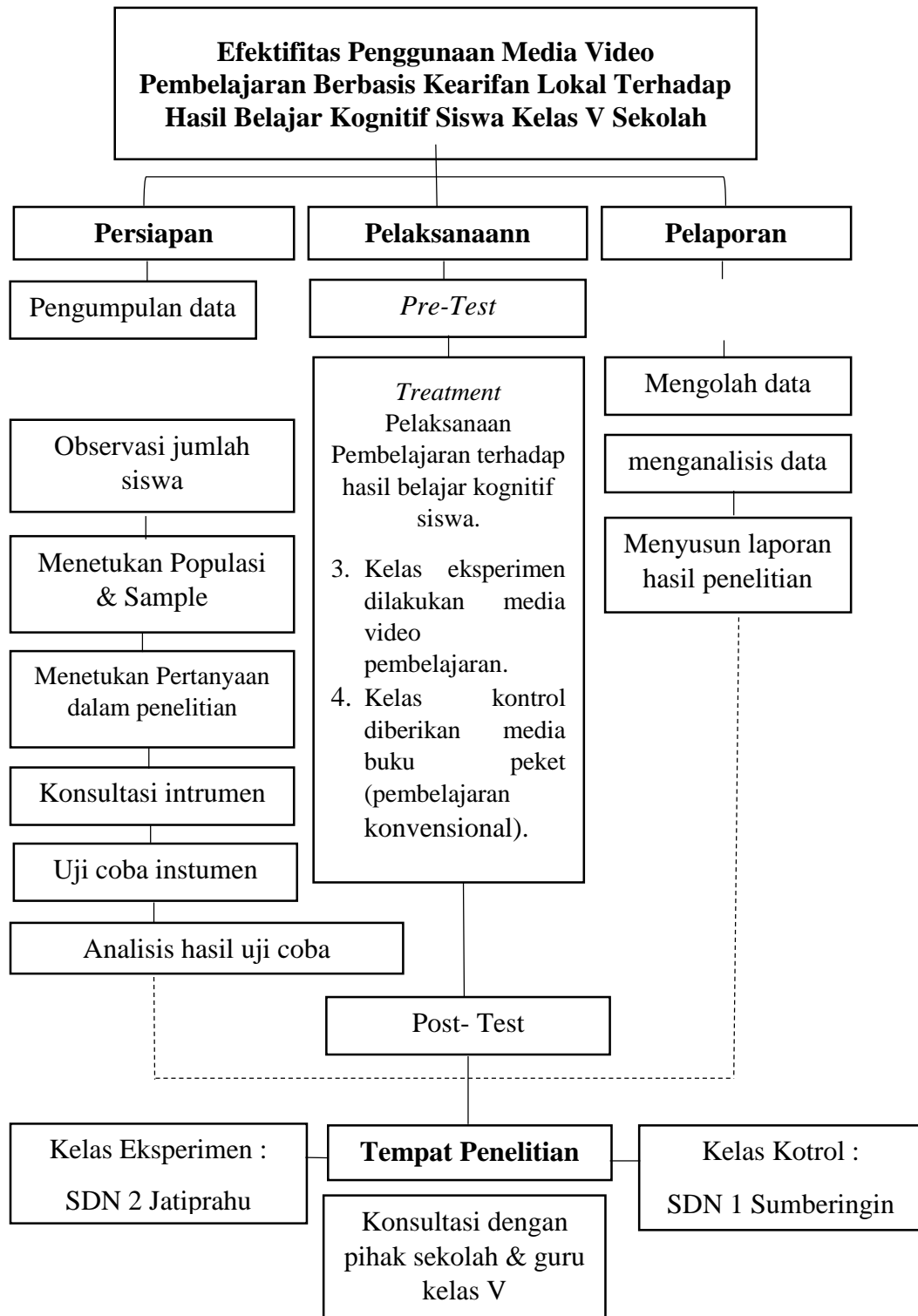
Sumber : Suwandi (2022)

Keterangan :

- O1 : Tes awal siswa sebelum adanya perlakuan (*pre-test* kelompok kelas eksperimen).
- O2 : Tes akhir setelah mendapat perlakuan yaitu penggunaan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa (*post-test* kelompok kelas eksperimen).
- O3 : Tes awal siswa sebelum adanya perlakuan (*pre-test* kelompok kontrol).
- O4 : Penggunaan media buku paket untuk pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa (*post-test* kelompok kelas kontrol).
- X : Perlakuan (treatment).

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan pelaporan. Disajikan baga proses penelitian pada Gambar 3.2 sebagai berikut.



Gambar 3.2 Bagan Proses Penelitian

Sumber : Olahan Penelitian (2023)

3.2.1 Tahap Persiapan

Setiap penelitian terdapat persiapan sebagai dasar awal yang perlu diperhatikan karena berpengaruh pada proses pelaksanaan penelitian. Pentingnya ketelitian terhadap persiapan akan mempermudah proses dalam pelaksanaan penelitian. Adapun tahap persiapannya yaitu mengajukan judul penelitian, meminta surat permohonan izin penelitian dari STKIP PGRI Trenggalek, mengajukan surat permohonan izin penelitian kepada sekolah dasar yang dituju untuk mengadakan penelitian, melakukan observasi ke sekolah yang akan digunakan untuk mengetahui jumlah siswa yang akan diteliti, menentukan populasi dan sample yang akan digunakan untuk meneliti, menentukan pertanyaan atau pernyataan yang akan digunakan untuk meneliti, konsultasi instrumen tes dengan dosen ahli, menentukan dan melakukan uji coba instrumen tes, menganalisis hasil uji coba instrumen penelitian dengan bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen yang akan digunakan.

3.2.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah tahap lanjutan dari tahap persiapan. Peneliti melakukan penelitian untuk mengambil data yang akan diteliti sebagai bahan pembuatan laporan. Pelaksanaan penelitian dilakukan di kelas V SDN 2 Jatiprahu dan dikelas V SDN 1 Sumberingan. Penelitian dilakukan dengan melaksanakan kegiatan tes *pre-test*, kemudian memberikan perlakuan terhadap kelas V SDN 2 Jatiprahu sebagai kelas eksperimen berupa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran, dan melaksanakan kegiatan *post-test*. Kelas V SDN 1 Sumberingin sebagai kelas kontrol juga diberikan *pre-test*,

kemudian diberikan pembelajaran konvensional dengan menggunakan buku paket dan dilanjutkan dengan kegiatan *post-test*.

3.2.3 Tahap Pelaporan

Tahap pelaporan adalah tahap penelitian menyusun hasil dan kesimpulan penelitian. Terhadap pelaporan bertujuan untuk mengemukakan data hasil penelitian agar mudah dibaca dan dipahami. Dengan peneliti mengumpulkan data penelitian, mengelolah dan menganalisis hasil data penelitian, menyusun laporan penelitian.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah sekelompok subjek atau objek yang telah dipilih yang digunakan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian diambil kesimpulanya (Sugiyono, 2020). Berdasarkan observasi dapat diketahui jumlah populasi seperti di Tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Populasi

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	V SDN 2 Jatiprahu	22
2	V SDN 1 Sumberingin	11
	Total	33

Sumber: Olahan Peneliti (2023)

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sekelompok kecil yang diambil dari sebagian populasi untuk diamati sehingga karakter dan sifatnya sama dengan populasi. Sugiyono (2020) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik populasi yang diteliti. Sampel bisa dikatakan sampel baik apabila dapat mempertimbangkan

proporsi karakter yang ada pada populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan teknik sampling *Non probability sampling*. Jenis sampling pada penelitian ini adalah total sampling yaitu menggunakan seluruh populasi yang ada sebagai sampel. Alasan mengambil total sampling karena menurut sugiyono (2019) jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Adapun sampel pada penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

Jenis Kelas	Kelas	Sample	Teknik	Jenis
Kelas Eksperimen	V	22	<i>Non probability sampling</i>	<i>Total Sampling</i>
Kelas Kontrol	V	11		
Jumlah		33		

Sumber : Olahan Penelitian Data SDN 2 Jatiprahu dan SDN 1 Sumberingin (2024)

Berdasarkan Tabel 3.2 dapat dilihat bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN 2 Jatiprahu dan siswa kelas V SDN 1 Sumberingin dimana total keseluruhan sample yang berjumlah 33 siswa.

3.4 Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian merupakan bahan utama atas permasalahan yang diteliti. Variabel dapat dilihat dari judul peneliti. Variabel ditetapkan oleh peneliti dengan beragam bentuk untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi kemudian ditarik sebagai kesimpulan (Darmawan, 2013). Penelitian ini menggunakan dua macam variabel yaitu :

3.4.1 Variabel Dependen

Variabel dependen merupakan variabel terkait. Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen. Variabel dependen menjadi

akibat dari variabel independen. Pada penelitian ini variabel dependennya adalah hasil belajar kognitif.

3.4.2 Variabel Independen

Variabel independen merupakan variabel bebas. Variabel independen adalah variabel yang mampu mempengaruhi variabel dependen. Pada penelitian ini, variabel independennya adalah media video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Variabel bebas dan terkait ditunjukkan pada tabel 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3.3 Variabel Penelitian

No	Variabel	Sub variabel (jika ada)	Indikator	Jenis Instrumen
1.	Variabel terikat (Y) Hasil belajar kognitif	-	a. Menjelaskan keragaman budaya b. Menyebutkan keragaman budaya yang ada di Indonesia c. Menyebutkan tarian yang berasal dari trenggalek d. Menjelaskan makanan khas yang ada di trenggalek e. Menyebutkan alat musik yang digunakan dalam tarian turunggo yakso	Tes
2.	Variabel bebas (X) Media video pembelajaran berbasis kearifan lokal		a. Penggunaan media video pembelajaran	Kuesioer

Sumber : Olahan Penelitian (2023)

3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data sangat penting. Hal ini dikarenakan dapat digunakan untuk mendapatkan data penelitian. Metode pengumpulan data pada penelitian kuantitatif ini melalui tes tulis dan kuesioner.

3.5.1.1 Tes Tulis

Tes tulis adalah alat ukur untuk mengetahui besar pengaruh atas perlakuan atau treatment terhadap keterampilan siswa. Fungsi tes dalam pembelajaran adalah untuk mengetahui dan mendeteksi sejauh mana penguasaan siswa dalam menerima materi pembelajaran sehingga hasil tes dapat digunakan untuk laporan kemajuan belajar dan keberhasilan guru dalam mengajar (Djaali, 2020). Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu dengan tes tulis berjumlah 10 butir soal dengan bentuk uraian adapun materi yang digunakan pada tes tulis ini yaitu menghargai keragaman di Indonesia.

3.5.1.2 Kuesioner

Kuesioner adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membagikan angket untuk mengetahui respon siswa atas variabel yang diukur. Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner *skala likert*. *Skala likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial. Skala ini merupakan suatu skala psikometrik yang biasa diaplikasikan dalam bentuk angket dan paling sering digunakan untuk riset yang berupa survei, termasuk dalam

penelitian survei deskriptif. *Skala likert* juga merupakan alat untuk mengukur atau mengumpulkan data dengan cara menjawab item butir-butir pertanyaan.

3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data. Metode penelitian terlaksana dengan mengimplementasikan instrumen sehingga membuahkan hasil berupa informasi yang mampu menjawab permasalahan dalam penelitian. Instrumen penelitian berfungsi untuk mengumpulkan data dari unit analisis sampel. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar tes dan lembar kuesioner.

3.5.2.1 Tes Tulis

Tes tulis pada penelitian ini meliputi tes uraian. Tes uraian adalah instrumen tes subjektif yang bertujuan untuk memberi kebebasan responden dalam berpendapat (Winarni, 2018). Tes tulis sebagai instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur indikator terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar kognitif. Jumlah soal pada tes uraian sebanyak 10 soal. Kisi-kisi tes tulis pada Tabel 3.4 sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Instrumen Tes

No	Indikator	Jenis Instrumen	Nomor Butir Soal	Ranah Kognitif
1	Menjelaskan apa yang dimaksud dengan keragaman budaya	Tes Uraian	1	C2
2	Menyebutkan apa saja keragaman budaya yang ada di Indonesia	Tes Uraian	2	C1
3	Menyebutkan tarian yang berasal dari Trenggalek	Tes Uraian	3	C1
4	Menyebutkan makan khas yang ada di Trenggalek	Tes Uraian	4	C1
5	Menyebutkan nama tarian beserta asal daerahnya	Tes Uraian	5	C1

6	Menyebutkan alat musik yang digunakan dalam tarian turunggo yakso	Tes Uraian	6	C1
7	Mejelaskan bagaimana sikap menghargai keragaman yang ada di Indonesia	Tes Uraian	7	C2
8	Menyebutkan salah satu lagu daerah yang ada di Trenggalek	Tes Uraian	8	C1
9	Menyebutkan nama baju adat beserta daerahnya yang ada di Indonesia	Tes Uraian	9	C1
10	Menyebutkan nama-nama rumah adat beserta daerahnya	Tes Uraian	10	C1

Sumber : Olahan Peneliti (2023)

3.5.2.2 Kuesioner

Lembar kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur indikator terhadap variabel bebas yaitu media video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Kuesioner ini menggunakan *skala Likert* untuk menjawab setiap pernyataan positif yang dibatasi oleh interval nilai sehingga mempermudah pengukuran. Interval nilai yang digunakan adalah angka 5 sampai dengan 1. Semakin besar nilai yang diberikan pada setiap item pernyataan maka semakin besar respon positif yang menunjukkan bahwa pernyataan tersebut benar atau sesuai dengan fakta. Jumlah soal pada lembar kuesioner sebanyak 10 butir. Keterangan pilihan jawaban atau interval nilai yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 3.5 sebagai berikut.

Tabel 3.5 Skala Likert

Interval	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Morissan (2017)

Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Kuesioner Guru

Indikator	Jenis Instrumen	Kisi-Kisi	Nomor Soal
Efektifitas penggunaan media video pembelajaran	Kuesioner	Keefektifitas penggunaan media video dalam proses pembelajaran	1,2
		Pengalaman guru dalam menggunakan media video pembelajaran dikelas.	3,4
		Minat guru dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan media video.	5,6
		Interaksi yang baik antara guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran menggunakan media video.	7,8
		Peran media video pembelajaran dalam mengatasi masalah pembelajaran.	9,10

Sumber : Olahan Penelitian (2023)

Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Kuesioner Siswa

Indikator	Jenis Instrumen	Kisi-Kisi	Nomor Soal
Efektifitas penggunaan media video pembelajaran	Kuesioner	Pengalaman siswa dalam menggunakan media video pembelajaran	1,2
		Pengalaman visual dalam memandang objek pada media media vdeo pembelajaran.	3,4
		Media video pembelajaran sebagai inspirasi untuk siswa dalam belajar.	5,6
		Kreatifitas siswa dalam memaknai objek yang ada pada media video pembelajaran.	7,8
		Kepekaan dan ketelitian siswa dalam memandang objek pada media video pembelajaran.	9,10

Sumber : Olahan Penelitian (2023)

3.5.3 Uji Validitas dan Realibilitas

Pengujian kelayakan instrumen dilakukan dengan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dan reliabilitas disebut sebagai alat ukur instrumen sebelum diterapkan pada objek penelitian. Tujuan dilakukan uji validitas dan reliabilitas agar instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat menghasilkan data penelitian yang sah dan konsisten.

3.5.3.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji kelayakan instrumen berdasarkan kesahihan. Validitas adalah tingkat kebenaran variabel yang hendak diteliti. Validitas instrumen baik berupa kuesioner maupun tes harus mampu mengungkapkan sesuatu pada variabel yang menjadi sasaran pokok pengukuran. Validasi isi instrumen tes dan kuesioner dilakukan oleh dosen ahli dan validasi empiris dilakukan oleh siswa melalui uji coba isi instrumen tes. Teknik pengujian untuk uji validitas yaitu menggunakan korelasi produk moment pearson. Pemilihan uji validitas menggunakan korelasi produk moment pearson adalah mengetahui hubungan dua variabel yaitu variabel media video pembelajaran berbasis kearifan lokal sebagai variabel bebas dan variabel hasil belajar kognitif sebagai variabel terikat. Taraf signifikansi kevaliditasan suatu item sebesar 0,05. Uji signifikansi rhitung \geq rtabel artinya item valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total (Riduwan & Sunarto, dalam Qomusuddin, 2019). Rumus uji validitas ditunjukkan pada Gambar 3.3 sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Gambar 3.3 Rumus Uji Validitas

Sumber : Riduwan & Sunarto, dalam Qomusuddin (2019)

Keterangan :

- r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
- N : Jumlah responden
- $\sum X Y$: Jumlah perkalian antara skor variabel X dan skor variabel Y
- $\sum X$: Jumlah skor variabel X
- $\sum Y$: Jumlah Skor variabel Y
- Instrumen Valid : $r_{hitung} > r_{tabel}$

Instrumen yang dinyatakan valid, jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sedangkan instrumen yang dinyatakan tidak valid $r_{hitung} < r_{tabel}$.

Hasil dari uji validasi diinterpretasikan berdasarkan klasifikasi koefisiennya pada

Tabel 3.8 sebagai berikut.

Tabel 3.8 Interpretasi Koefisien Validasi

Koefisien	Interpretasi
0,81 -1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Sumber : Riduwan & Sunarto, dalam Qomusuddin (2019)

Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Soal Dengan SPSS 25

No Soal	Rhitung	Rtabel	Sig	Keterangan	Interpretasi
1	0,494	0,455	0,031	Valid	Cukup Kuat
2	0,131	0,455	0,594	Tidak Valid	Sangat Rendah
3	-0,165	0,455	0,499	Tidak Valid	Sangat Rendah

4	0,427	0,455	0,068	Tidak Valid	Cukup Kuat
5	0,537	0,455	0,018	Valid	Cukup Kuat
6	0,527	0,455	0,020	Valid	Cukup Kuat
7	0,552	0,455	0,014	Valid	Cukup Kuat
8	0,309	0,455	0,198	Tidak Valid	Rendah
9	0,879	0,455	0	Valid	Sangat Kuat
10	0,835	0,455	0	Valid	Sangat Kuat
11	0,545	0,455	0,016	Valid	Cukup Kuat
12	0,640	0,455	0,003	Valid	Kuat
13	0,602	0,455	0,006	Valid	Kuat
14	0,564	0,455	0,012	Valid	Cukup Kuat
15	0,617	0,455	0,005	Valid	Kuat

Sumber: Olahan Peneliti (2024)

Berdasarkan Tabel 3.9 uji validitas tersebut diketahui bahwa terdapat 11 pernyataan valid dan 4 pernyataan tidak valid. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item soal yang ada pada indikator video pembelajaran dinyatakan valid, sedangkan $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid.

3.5.3.2 Uji Reliabilitas

Sebuah tes dapat dikatakan *reliable* jika instrumen yang diujicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau tidak jauh berbeda. Sugiyono (2020) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Agar dapat mengetahui reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang akan direalisasikan menggunakan alat bantu komputer program SPSS 25 (*Statistical Package for the Social Sciences*). Adapun rumus *Alpha Cronbach* dapat dilihat pada Gambar 3.4 berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Gambar 3.4 Rumus Uji Reliabilitas

Sumber : (Sugiyono, 2020)

Keterangan :

- r_{11} : Reliabilitas yang dicari
- n : Banyak butir soal
- σ_i^2 : Varians tiap soal
- σ_t^2 : Varians total

Hasil dari uji reliabilitas diinterpretasikan berdasarkan klasifikasi koefisiennya pada Tabel 3.10 sebagai berikut.

Tabel 3.10 Interpretasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien	Kriteria Reliabilitas
0,81 -1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Sumber : (Sugiyono., 2020).

Tabel 3.11 Hasil Uji Reliabilitas Soal Dengan SPSS 25

Cronbach's Alpha	N of Items
0,799	15

Sumber: Olahan Peneliti (2024)

Berdasarkan Tabel 3.11 hasil uji reliabilitas soal uraian memiliki nilai realibilitas Cronbach's Alpha yaitu sebesar 0,799 yang berarti interpretasi soal uraian reliabel. Berdasarkan Tabel 4.4 jika 0,60 – 0,799 menunjukkan bahwa reliabilitas soal yang dibuat peneliti kuat.

3.5.4 Uji Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda

Uji tingkat kesukaran dan daya pembeda juga harus diujikan pada instrumen. Uji ini dilakukan agar instrumen memiliki kualitas yang baik. Intrumen yang baik akan menghasilkan data yang akurat.

3.5.4.1 Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran memiliki tujuan untuk mendapatkan soal yang baik. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah saat dikerjakan (Sasinggala, 2012). Rumus uji tingkat kesukaran ditunjukkan pada gambar 3.5 sebagai berikut.

$$P(x) = \frac{\sum X}{SmN}$$

Gambar 3.5 Rumus Uji Tingkat Kesukaran

Sumber : Sasinggala (2012)

Keterangan :

- $P(x)$: Skor tingkat kesukaran tiap soal (item)
- $\sum X$: Jumlah skor tiap soal (item)
- Sm : Skor maksimal tiap soal (item)
- N : Jumlah peserta tes (jumlah siswa)

Hasil dari uji tingkat kesukaran diinterpretasikan berdasarkan klasifikasi koefisiennya pada Tabel 3.12 sebagai berikut.

Tabel 3.12 Interpretasi Tingkat Kesukaran

Koefisien	Klasifikasi Tingkat Kesukaran
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Sumber : Sasinggala (2012)

Tabel 3.13 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Dengan SPSS 25

Nomor Soal	Nilai Kesukaran	Kategori
1.	0,56	Sedang
2.	0,65	Sedang

Nomor Soal	Nilai Kesukaran	Kategori
3.	0,82	Mudah
4.	0,62	Sedang
5.	0,78	Mudah
6.	0,62	Sedang
7.	0,65	Sedang
8.	0,69	Sedang
9.	0,59	Sedang
10.	0,53	Sedang
11.	0,70	Sedang
12.	0,58	Sedang
13.	0,68	Sedang
14.	0,52	Sedang
15.	0,52	Sedang

Sumber : Olahan Peneliti (2024)

Berdasarkan Tabel 3.13 di atas, diketahui uji tingkat kesukaran dari 15 butir soal uraian diantaranya mendapatkan hasil 2 butir soal dalam kategori mudah dan 13 butir soal katagori sedang.

3.5.4.2 Daya Pembeda

Daya pembeda adalah uji pada instrumen yang hasilnya ditujukan agar mampu membedakan kemampuan siswa. Uji daya pembeda memiliki konsep hitung yang menghantarkan pada pemahaman bahwa kelompok atas mampu menjawab soal dengan benar lebih banyak dibandingkan dengan kelompok bawah (Kurniawan, 2021). Rumus uji daya pembeda ditunjukkan pada Gambar 3.6 sebagai berikut.

$$D = \frac{B_a}{N_a} - \frac{B_b}{N_b}$$

Gambar 3.6 Rumus Uji Daya Pembeda

Sumber : Kurniawan (2021).

Keterangan :

- D : Daya pembeda soal.
- N_a : Banyak peserta kelompok atas.
- N_b : Banyak peserta kelompok bawah.
- B_a : Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

Hasil dari uji daya pembeda diinterpretasikan berdasarkan klasifikasi indeksnya pada Tabel 3.14 sebagai berikut.

Tabel 3.14 Interpretasi Daya Pembeda

Indeks	Interpretasi
>0,40	Sangat Baik
0,30-0,39	Baik
0,20-0,29	Cukup
<0,19	Kurang

Sumber : Sasingala (2012)

Tabel 3.15 Hasil Uji Daya Pembeda Dengan SPSS 25

Nomor Soal	Nilai Daya Beda	Keterangan
1	0,345	Baik
2	0,032	Kurang
3	-0,237	Kurang
4	0,310	Cukup
5	0,450	Sangat Baik
6	0,426	Sangat Baik
7	0,475	Sangat Baik
8	0,178	Kurang
9	0,839	Sangat Baik
10	0,801	Sangat Baik
11	0,427	Sangat Baik
12	0,544	Sangat Baik
13	0,523	Sangat Baik
14	0,457	Sangat Baik
15	0,495	Sangat Baik

Sumber : Olahan Penelitian (2024)

Berdasarkan Tabel 3.15, diketahui uji daya pembeda dari 15 butir soal uraian diantaranya mendapatkan hasil 3 butir soal dalam kategori kurang, 1 butir soal kategori cukup, 1 soal dalam kategori baik dan 9 butir soal katagori sangat baik.

3.6 Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan sebuah langkah dalam proses menganalisis data yang telah didapatkan. Adapun tujuan analisis data yaitu untuk mengetahui ada tidaknya keefektifan media video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa. Setelah peneliti memperoleh data selanjutnya yaitu peneliti menganalisis data untuk ditarik kesimpulan. Adapun analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.6.1 Uji Prasyarat

Uji prasyarat digunakan untuk mengetahui apakah data yang sudah dikumpulkan memenuhi persyaratan atau belum memenuhi untuk dilakukan analisis dengan menggunakan teknik yang telah direncanakan oleh peneliti. Uji prasyarat pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

3.6.1.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari kedua kelas berupa nilai hasil belajar berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan *shapiro wilk* dengan aplikasi hitung SPSS-25. Pemilihan ini karena total data yang diuji kurang dari 50. Adapun ketentuan hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* memperoleh nilai signifikansi yang masing-masing lebih dari 0,05 untuk dapat dikatakan data berdistribusi normal.

3.6.1.2 Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas digunakan untuk mendapatkan asumsi kesamaan kondisi sampel penelitian. Penelitian ini menggunakan uji homogenitas *levene* dengan

aplikasi hitung SPSS-25. Pemilihan ini karena sampel dalam penelitian ini terkumpul dari dua data yang berbeda yaitu data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria uji levene memastikan jika based on mean memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ maka data bersifat homogen. Rumus uji homogenitas data ditunjukkan pada Gambar 3.7 berikut.

$$W = \frac{(n - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Gambar 3.7 Rumus Uji Homogenitas Data

Sumber : Usmadi (dalam Nurangraini, 2022)

Keterangan :

n : jumlah observasi

k : banyaknya kelompok

$Z_{ij} : | Y_{ij} - \bar{Y}_i |$

\bar{Y}_i : rata-rata dari kelompok ke-i

\bar{Z}_i : rata-rata kelompok dari \bar{Z}_i

$\bar{Z}_{..}$: rata-rata keseluruhan (overall mean) dari Z_{ij}

Kriteria pengujian apabila nilai $\text{sig} > 0,05$ maka tes tersebut homogen (sama), begitupun sebaliknya nilai $\text{sig} < 0,05$ maka tes tidak homogen.

3.6.2 Uji Hipotesis Data

Hasil data penelitian yang telah melalui uji prasyarat, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Penelitian ini menguji hipotesis dengan mengukur keefektifitas penggunaan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V. Uji hipotesis menggunakan uji *t independent sample*

t-test dengan aplikasi hitung SPSS 25. Pemilihan uji hipotesis menggunakan uji *t independent sample t-test* karena tidak adanya hubungan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Independent sample t-test* adalah uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan nilai rata-rata yang bermakna pada dua kelompok bebas (Riyanto & Hatmawan, 2020) Cara pengambilan keputusan dari uji hipotesis menggunakan uji *t independent sample t-test* dengan pendekatan dua arah (*two tailed*) adalah sebagai berikut.

1. Nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada perbedaan signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.
2. Nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak ada perbedaan signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.

3.6.2.1 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 *independent sample t-test*. Ditunjukkan pada Gambar 3.8 berikut.

$$t_{\text{hitung}} = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Gambar 3.8 Uji Beda (Uji T)

Sumber : Nuryadi, dkk (2017)

Keterangan:

M_1 : Rata-rata skor kelompok 1

M_2 : Rata-rata skor kelompok 2

ss_1 : Sum of square kelompok 1

ss_2 : Sum of square kelompok 1

n_1 : Jumlah subjek/sample kelompok 1

n_2 : Jumlah subjek/sample kelompok 2

3.6.2.2 Uji Efektifitas (N-Gain)

Uji keefektifan adalah cara untuk mengukur tingkat efektivitas pembelajaran atas perlakuan yang diberikan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan persamaan *n-gain* Hake (dalam Yusuf & Widyaningsih, 2022). Pemilihan uji efektivitas *n-gain* pada penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan terhadap nilai *post-test* setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Rumus persamaan *n-gain* ditunjukkan pada Gambar 3.9 sebagai berikut :

$$\langle g \rangle = \frac{\% \langle S_f \rangle - \% \langle S_i \rangle}{100 - \% \langle S_i \rangle}$$

Gambar 3.9 Rumus Persamaan Gain

Sumber : Hake dalam Yusuf & Widyaningsih, (2022)

Keterangan :

$\langle g \rangle$: Gain

$\langle S_i \rangle$: Rata-rata skor *pre-test*

$\langle S_f \rangle$: Rata-rata skor *post-test*

Hasil dari persamaan Gain diinterpretasikan berdasarkan klasifikasi nilai $\langle g \rangle$ pada tabel 3.16 berikut.

Tabel 3.16 Kriteria Gein

Persentase (%)	Kategori
<40	Tidak Efektif
40 – 45	Kurang Efektif
56 – 75	Efektif
>76	Sangat Efektif

Sumber : Olahan Penelitian (2024)