

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
BERBASIS BUDAYA KEARIFAN LOKAL UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA  
MATA PELAJARAN IPS KELAS V DI SEKOLAH DASAR**



**Oleh: Fitriyani**

**NIM: 23204082028**

**TESIS**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA**  
Diajukan kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd) Program Studi Pendidikan Guru  
Madrasah Ibtidaiyah

**YOGYAKARTA  
2026**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitriyani, S.Pd  
NIM : 23204082028  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Konsentrasi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil peneliti/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 17 April 2026  
Saya yang menyatakan,



**Fitriyani, S.Pd**  
**NIM. 23204082028**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitriyani, S.Pd  
NIM : 23204082028  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Konsentrasi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika kemudian hari berikut melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 17 April 2026  
Saya yang menyatakan,



*Fitriyani, S.Pd*  
Fitriyani, S.Pd  
NIM. 23204082028

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitriyani, S.Pd  
Tempat, Tanggal Lahir : Uteun Pulo, 08 Juni 2001  
Agama : Islam  
Status : Belum Kawin  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Mahasiswa : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
Yogyakarta  
NIM : 23204082028  
Alamat : Gampong Uteun Pulo, Kec. Seunagan Timur, Kab.  
Nagan Raya, Prov. Aceh

Menerangkan bahwa dalam pernyataan pas foto ijazah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta mengenakan jilbab pakaian muslim. Demikian pernyataan ini saya buat tanpa ada pemaksaan dari siapapun. Jika kemudian hari terdapat permasalahan yang berhubungan dengan keterangan diatas, saya tidak akan menuntut pada perguruan tinggi atau kepada pihak yang mengeluarkan ijazah.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 17 April 2026

Saya yang menyatakan,

  
Fitriyani, S.Pd  
NIM. 23204082028

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1177/Un.02/DT/PP.00.9/05/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS BUDAYA KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V DI SEKOLAH DASAR

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FITRIYANI, S.Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 23204082028  
Telah diujikan pada : Senin, 27 April 2026  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

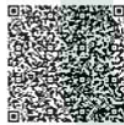
### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Shaleh, S.Ag., M.Pd., CM., CRMP.  
SIGNED

Valid ID: 69fa973dec02c



Penguji I

Dr. Sedya Santosa, SS, M.Pd  
SIGNED

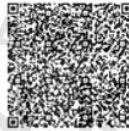
Valid ID: 69f95871423c8



Penguji II

Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.  
SIGNED

Valid ID: 69f857f570b67



Yogyakarta, 27 April 2026  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 69faacb1e44f7

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA  
PELAJARAN IPS KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

Yang ditulis oleh:

Nama : Fitriyani  
NIM : 23204082028  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 17 April 2026  
Pembimbing

  
Dr. Shaleh, M.Pd

## MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik”  
(QS. An-Nahl Ayat 125)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Jakarta:Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran,2019), hlm. 281.

## **PERSEMBAHAN**

Tesis ini penulis persembakan kepada:

Program Magister (S2)

Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



## ABSTRAK

**Fitriyani, NIM. 23204082028**, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Budaya Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar”. Tesis. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026. Dosen Pembimbing: Dr. Shaleh, S.Ag., M.Pd.

Rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS antara lain dipicu oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru IPS dan siswa kelas V Sekolah Dasar diketahui bahwa pembelajaran IPS masih belum terlaksana secara maksimal hanya menggunakan media power point dan buku. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan, kurang fokus, dan tidak tertarik untuk mendalami materi IPS. Kondisi ini mengindikasikan bahwa minat dan hasil belajar IPS di kelas V Sekolah Dasar masih rendah dan membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) desain pengembangan media pembelajaran video berbasis budaya kearifan lokal untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, (2) kelayakan media pembelajaran video berbasis budaya kearifan lokal untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, (3) efektivitas media pembelajaran video berbasis budaya kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar siswa, (4) efektivitas media pembelajaran video berbasis budaya kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode penelitian yang digunakan *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE (Analysis-Design-Development Implementation-Evaluation)* dengan desain quasi eksperimen. Data dikumpulkan melalui lembar validasi, soal tes dan angket minat belajar, kemudian di analisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, *Paired Sample t-test*, *Independent Sample t-test*, serta perhitungan *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) media video pembelajaran berbasis budaya kearifan lokal dikembangkan melalui 5 tahapan, yaitu: analisis kebutuhan di lapangan, merancang video berbasis budaya kearifan lokal, uji coba kelayakan dan kepraktisan video pembelajaran, implementasi media video dalam pembelajaran IPS dan melakukan evaluasi terhadap hasil belajar dari penggunaan media video tersebut. 2) kelayakan produk ditunjukkan dengan nilai respon guru sebesar 75% dan respon siswa 79% yang tergolong dalam kategori baik, video pembelajaran efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar dengan bukti nilai rata-rata sebesar 42,68 sebelum penerapan media naik setelah perlakuan sebesar 54,87 yang diperkuat hasil uji hipotesis di mana nilai sig (2-tailed) 0,000

$< 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} 5,156 > t_{tabel} 2,015$ . Begitu pula dengan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 62,74 naik pada *post test* sebesar 91,77 yang diperkuat hasil uji hipotesis diaman nilai sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} 10,109 > t_{tabel} 2,015$  dengan N-Gain 0,78 tergolong tinggi. Penelitian ini membuktikan penggunaan media pembelajaran video berbasis budaya kearifan lokal efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran Video, Minat dan Hasil Belajar.



## ABSTRACT

**Fitriyani, NIM. 23204082028**, “Development of Video Learning Media Based on Local Wisdom Culture to Increase Interest and Learning Outcomes in Social Studies Subjects of Grade V Elementary Schools”. Thesis. Yogyakarta: Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026. Supervisor: Dr. Shaleh, S.Ag., M.Pd.

*The low interest and learning outcomes of students in social studies are partly triggered by the lack of use of interactive learning media. Based on observations and interviews conducted with social studies teachers and fifth-grade elementary school students, it was found that social studies learning is still not optimally implemented using only PowerPoint and textbooks. This causes students to feel bored, lack focus, and are not interested in studying social studies material. This condition indicates that interest and learning outcomes in social studies in fifth-grade elementary school are still low and require a more interactive and contextual approach to increase student engagement.*

*This study aims to determine: (1) the design and development of video learning media based on local wisdom culture to improve student interest and learning outcomes, (2) the feasibility of video learning media based on local wisdom culture to improve student interest and learning outcomes, (3) the effectiveness of video learning media based on local wisdom culture to improve student interest in learning, and (4) the effectiveness of video learning media based on local wisdom culture to improve student learning outcomes.*

*The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis-Design-Development Implementation-Evaluation) model with a quasi-experimental design. Data were collected through validation sheets, test questions and learning interest questionnaires, then analyzed using validity, reliability, normality, homogeneity, Paired Sample t-test, Independent Sample t-test, and N-Gain calculations.*

*The results of the study indicate that: 1) learning video media based on local wisdom culture was developed through 5 stages, namely: analysis of needs in the field, designing videos based on local wisdom culture, testing the feasibility and practicality of learning videos, implementing video media in social studies learning and evaluating learning outcomes from the use of the video media. 2) product feasibility is indicated by the teacher response value of 75% and student response of 79% which is classified as good category, learning videos are effective in increasing interest and learning outcomes with evidence of an average value of 42.68 before the application of the media increased after treatment by 54.87 which is strengthened by the results of the hypothesis test where the sig*

value (2-tailed)  $0.000 < 0.05$  and the  $t$  count value of  $5.156 > t$  table  $2.015$ . Likewise, the students' learning outcomes with an average pre-test score of  $62.74$  increased in the post-test by  $91.77$  which was strengthened by the results of the hypothesis test where the sig value (2-tailed) was  $0.000 < 0.05$  and the  $t$ -count value was  $10.109 > t$ -table  $2.015$  with an  $N$ -Gain of  $0.78$  which was classified as high. This study proves that the use of video learning media based on local wisdom culture is effective in increasing interest and learning outcomes in the social studies subject of class V of Elementary School.

**Keywords:** *Development, Video Learning Media, Interest, and Learning Outcomes.*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Berkat kasih dan ridha-Nya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di Sekolah Dasar**”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, sosok teladan sepanjang masa yang telah menuntun umat manusia dari zaman kegelapan menuju kehidupan yang penuh cahaya ilmu dan keimanan. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam penyusunan tesis ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis perlu menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil, Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

4. Dr. Shaleh, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran, ketelitian, dan kebijaksanaan telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan tesis ini.
5. Segenap dosen dan karyawan Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, yang telah membekali penulis dengan ilmu dan pengalaman berharga selama masa studi.
6. Kepala Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga beserta seluruh staf yang telah memberikan pelayanan dan fasilitas terbaik selama proses penyusunan tesis.
7. Suharyanto, S.Pd, selaku Kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah Kadisoka, yang telah memberikan izin, bantuan, serta dukungan dalam pelaksanaan penelitian.
8. Kuwat, S.Pd., M.Pd, selaku guru mata pelajaran IPAS di SD Muhammadiyah Kadisoka , atas kerja sama dan bantuan yang sangat berarti selama kegiatan penelitian berlangsung.
9. Ayahanda Alzahri dan Ibunda Wardani, yang selalu menjadi sumber inspirasi, kekuatan, dan doa yang tidak pernah putus dalam setiap langkah penulis.
10. Penulis juga menyampaikan rasa terimakasih yang tulus kepada kedua abang kandung Hendra Saputra, Edi Juanda dan adik tersayang Nera Yuliza yang selalu menjadi tempat berbagi, pemberi semangat, dan pendukung utama dalam setiap perjalanan akademik. Dukungan, pengertian, dan kepercayaan yang diberikan sangat berarti dalam menyelesaikan tesis ini.

11. Ucapan terimakasih kepada teman terbaik Nelda Novita, Syarifudin, Agam Muhammad Rizki dan Musdalipah Putri atas dukungan, semangat dan kebersamaan yang senantiasa diberikan selama penyusunan.
12. Kepada seluruh teman seperjuangan di Program Magister PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan kebersamaan selama proses studi dan penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ilmiah ini di masa mendatang. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi kecil bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar dan pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah.

Yogyakarta, 16 Maret 2026  
Penulis,



Fitriyani  
NIM. 23204082028

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BERHIJAB.....</b>	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah Penelitian.....	11
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	12
F. Kajian Pustaka .....	13
G. Kerangka Teori .....	22
1. Media Pembelajaran.....	22
2. Video Pembelajaran.....	25
3. Minat Belajar.....	34
4. Hasil Belajar.....	40
5. Materi IPS Kelas V SD .....	49
H. Hipotesis .....	52
I. Sistematika Pembahasan.....	53
<b>BAB II METODE PENELITIAN.....</b>	<b>55</b>
A. Jenis Penelitian.....	55
B. Model Pengembangan.....	56
C. Subjek Penelitian .....	57
D. Prosedur Pengembangan.....	58
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	58

2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	64
3. Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	65
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	66
5. Evaluasi .....	67
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	67
1. Teknik Pengumpulan Data.....	67
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	69
F. Teknik Analisis Data.....	72
1. Uji Instrumen.....	72
2. Analisis Kebutuhan Media .....	85
3. Uji Hipotesis (Uji Efektivitas Produk) .....	90
4. Uji N- Gain.....	91
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>92</b>
A. Hasil Penelitian .....	92
1. Pengembangan Media Pembelajaran Video Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka .....	92
2. Kelayakan Media Pembelajaran Video Pada Mata Pelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka.....	103
3. Efektivitas Media Pembelajaran Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka.....	110
4. Efektivitas Media Pembelajaran Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka.....	112
B. Uji Hipotesis .....	113
1. Uji N-Gain.....	121
C. Pembahasan.....	122
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>129</b>
A. Kesimpulan .....	129
B. Saran .....	130
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>131</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>134</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Indikator Hasil Belajar .....	48
Tabel 2. 1 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar .....	69
Tabel 2. 2 Hasil Validasi Ahli Soal.....	74
Tabel 2. 3 Hasil Validasi Angket .....	79
Tabel 2. 4 Reabilitas Non-test.....	81
Tabel 2. 5 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar.....	82
Tabel 2. 6 Hasil Uji Normalitas Data Angket Minat .....	83
Tabel 2. 7 Uji Homogenitas Tes Hasil Belajar .....	84
Tabel 2. 8 Uji Homogenitas Tes Minat Belajar .....	85
Tabel 2. 9 Pedoman Pemberian Skor .....	88
Tabel 2. 10 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif .....	89
Tabel 2. 11 Kategori N-Gain.....	91
Tabel 3. 1 Hasil Angket Respon Guru .....	101
Tabel 3. 2 Hasil Angket Respon Siswa.....	103
Tabel 3. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	105
Tabel 3. 4 Hasil Validasi Ahli Budaya.....	106
Tabel 3. 5 Hasil Validasi Ahli Materi .....	108
Tabel 3. 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	109
Tabel 3. 7 Hasil Angket Minat Belajar .....	111
Tabel 3. 8 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa .....	111
Tabel 3. 9 Hasil Pre Test dan Post Test .....	113
Tabel 3. 10 <i>Paired Samples Statistics</i> .....	114
Tabel 3. 11 <i>Paired Sample Test</i> .....	115
Tabel 3. 12 Uji Hipotesis <i>Independent Samples t-test</i> Minat Belajar .....	116
Tabel 3. 13 <i>Paired Samples Statistics</i> .....	117
Tabel 3. 14 <i>Paired Sample Test</i> .....	118
Tabel 3. 15 Uji Hipotesis <i>Independent Samples t-test</i> Hasil Belajar .....	120
Tabel 3. 16 Hasil Analisis Nilai N-Gain Nilai Siswa .....	122

SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model ADDIE.....	56
Gambar 2. 2 Gambaran Proses Pengembangan .....	71
Gambar 3. 1 Bahasa Daerah Istimewa Yogyakarta .....	94
Gambar 3. 2 Pakaian Adat Yogyakarta.....	94
Gambar 3. 3 Seni dan Musik Tradisional Yogyakarta.....	94
Gambar 3. 4 Upacara Adat Yogyakarta.....	95



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Seminar Proposal .....	134
Lampiran 2 Surat Ketersediaan Pembimbing Tesis.....	135
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	136
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	137
Lampiran 5 Analisis Minat Belajar Peserta Didik .....	138
Lampiran 6 Angket Minat Belajar Peserta Didik .....	139
Lampiran 7 Validasi Ahli Media.....	143
Lampiran 8 Validasi Ahli Budaya.....	146
Lampiran 9 Validasi Ahli Materi .....	150
Lampiran 10 Validasi Ahli Bahasa .....	153
Lampiran 11 Uji Coba Soal di SD Muhammadiyah Kadisoka .....	156
Lampiran 12 Pelaksanaan Pretest di SD Muhammadiyah Kadisoka .....	164
Lampiran 13 Penerapan Media Video di Kelas Eksperimen.....	172
Lampiran 14 Pelaksanaan Postest.....	173
Lampiran 15 Angket Respon Guru.....	179
Lampiran 16 Angket Respon Siswa.....	182
Lampiran 17 Instrumen Pretest .....	184
Lampiran 18 Instrumen Postest .....	191
Lampiran 19 Kisi-kisi Soal Pretest dan Postest.....	196
Lampiran 20 Variabel Maps .....	235
Lampiran 21 Item: Measure.....	235
Lampiran 22 Item: Fit .....	236
Lampiran 23 Item: DIF .....	236
Lampiran 24 Reliabilitas Soal .....	237
Lampiran 25 Validitas Angket Uji Coba.....	237
Lampiran 26 Model Fit .....	238
Lampiran 27 Factor Loadings .....	238
Lampiran 28 Reliabilitas Angket .....	239
Lampiran 29 Model Plot .....	239
Lampiran 30 Hasil Observasi .....	240
Lampiran 31 Modul Ajar .....	243
Lampiran 32 Link Media Pembelajaran Video.....	251
Lampiran 33 Daftar Riwayat Hidup .....	252

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mempersiapkan potensi peserta didik agar menguasai keterampilan dan keahlian sesuai tuntutan pembangunan bangsa.<sup>2</sup> Oleh karena itu, pendidikan berperan penting dalam membentuk peserta didik yang kompeten, memiliki keterampilan dan kemampuan yang selaras dengan kebutuhan pembangunan nasional. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer ilmu, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam menyiapkan individu yang mampu berkontribusi secara optimal terhadap kemajuan bangsa.

Salah satu bidang pengetahuan yang mendukung pemerintah dalam kemajuan bangsa ialah memberikan Pelajaran tentang ilmu-ilmu sosial yang di sekolah tingkat dasar melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Haizah mengemukakan pembelajaran IPS memainkan peran penting dalam membantu siswa mengenal lingkungannya, memahami peran sosialnya, serta mengembangkan sikap dan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>3</sup>

Pendidikan IPS di SD/MI merupakan bentuk perwujudan dari disiplin berbagai ilmu sosial, yakni bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi,

---

<sup>2</sup> Aisyah Fadilla Ginting, Novita Girsang, Siti Salwa Arianto, Fadjarlin HLMulu & Ledi Anna Siregar, Systematic Literature Review: Peningkatan HLMasil Belajar IPS Menggunakan Media Visual pada Siswa Sekolah Dasar, *Journal on Education*, Volume 07, No. 04 (2025), hlm. 1282.

<sup>3</sup> Haizah, Pembelajaran IPS sebagai Kunci Kecerdasan Sosial Siswa Sekolah Dasar, *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education (JHUSE)* Vol. 1, No. 3, (2025), hlm:13–23

antropologi, dan sejarah. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial dengan melibatkan permasalahan sehari-hari masyarakat sekitar yang didasarkan pada kajian geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, antropologi, ilmu politik, dan sebagainya.<sup>4</sup> IPS memiliki karakteristik yaitu bersifat terpadu (*Integrated*), interdisipliner, multidimensional bahkan *cross- disciplinary*.<sup>5</sup>

Pendidikan IPS pada tingkat sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan aspek intelektual saja tetapi juga sikap dan keterampilan sosial. Keterampilan sosial menjadi salah satu aspek yang dikembangkan sebagai kompetensi yang harus dikuasai. memilih, Keterampilan mengolah dan mencari, menggunakan informasi untuk memberdayakan diri serta keterampilan bekerjasama dengan kelompok yang majemuk nampaknya merupakan aspek yang sangat penting dimiliki oleh peserta didik yang kelak akan menjadi warga negara dewasa dan berpartisipasi aktif di masyarakat.<sup>6</sup>

Namun demikian, fakta di lapangan menunjukkan sebagai mana kajian Aisyah, bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS sering kali belum sepenuhnya efektif. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, yang disebabkan oleh metode penyampaian materi yang

---

<sup>4</sup> Rahlmmad, Kedudukan Ilmu Pengetahlmuan Sosial (IPS) pada Sekolahlm Dasar, *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasahlm Ibtidaiyahlm*, Volume 2, Nomor 1, (2016), hlm. 67-78.

<sup>5</sup> Lilis Widuri & Tutuk Ningsihlm, Optimalisasi Peran Guru Dalam Pembelajaran IPS Melalui Pendekatan Kontekstual Dan Teknologi di SDN 02 Cikembulan, *Jurnal Imiahlm Pendidikan Dasar (JIPDAS)* Vol 5 No 2 (2025), hlm. 1781.

<sup>6</sup> Erma Nurdiana, Penerapan Model Investigasi Kelompok Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Sirapan 02, *Jurnal Studi Sosial* Vol 1 No 1 (2016), hlm. 45.

cenderung bersifat verbal dan kurang variatif. Materi-materi IPS yang bersifat abstrak juga menjadi kendala tersendiri bagi siswa sekolah dasar yang pada umumnya masih berada pada tahap perkembangan kognitif konkret-operasional. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut.<sup>7</sup>

Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode dan teknik yang digunakan untuk mempermudah komunikasi dan interaksi. Dengan demikian media Pendidikan merupakan bagian integral dari proses Pendidikan, dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya.<sup>8</sup>

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar guna mendukung proses pembelajaran, sehingga dapat membantu peserta didik mampu memahami konsep materi dengan lebih mudah dan mendalam.<sup>9</sup> Media

---

<sup>7</sup> Aisyahlm, Girsang, Arianto, HLMulu & Siregar, Systematic Literature Review: Peningkatan HLMasil Belajar IPS Menggunakan Media Visual pada Siswa Sekolahlm Dasar, *Journal on Education* Volume 07, No. 04, (2025), hlm. 12822-12828

<sup>8</sup> Mahlmarani Nurul Ain, Asyifatun Muqaromahlm, & Oman Farhlmurohlmman, Media Ajar Berbasis Digital dalam Pembelajaran IPS di SD/MI. *Aktivisme: Jurnal Ilmu Pendidikan, Politik Dan Sosial Indonesia*, 2 (1), (2024), hlm. 11–22.

<sup>9</sup> Nur HLMasanahlm, Nur Subeki, Ary Dwi Astuti, Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mukum Newton Untuk Siswa SMP Muhlmammadiyahlm 4 Malang, *Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol 4 No 1 (2021), hlm. 15.

mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar, di mana dalam proses pembelajaran media yang berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi suasana, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru, salah satunya berupa bahan ajar.<sup>10</sup>

Penyajian bahan ajar melalui media pembelajar mempunyai peranan yang penting dalam pembelajaran. Salah satunya adalah menjelaskan konsep sehingga peserta didik memperoleh kemudahan dalam memahami hal-hal yang dikemukakan guru. Selain itu, memantapkan penguasaan materi yang ada hubungannya dengan bahan yang dipelajari dan mengembangkan keterampilan. Di samping peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, media pembelajaran juga mempunyai fungsi yang dapat menentukan pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah. Fungsi tersebut adalah sebagai sumber belajar; metode pendidikan, sarana dan prasarana pembelajaran termasuk di tingkat Sekolah Dasar (SD).<sup>11</sup>

Penggunaan media pembelajaran yang tepat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta siswa dapat berperan aktif dalam proses

---

<sup>10</sup> Rahlmmawati, Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda di SMP, *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol 6 No 4 (2017), hlm. 326.

<sup>11</sup> Upik Yelianti, Anggereini, dan Asra, Pembuatan Alat Peraga Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMP Negeri 22 Kota Jambi dan SMP Negeri 30 Muaro Jambi, *Jurnal Karya Abdi Masyarakat* Vol 3 No 1 (2019), hlm. 79.

pembelajaran, banyak ahli yang mengemukakan berbagai media pembelajaran salah satunya, untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.<sup>12</sup>

Pembelajaran IPS bertujuan untuk memperkaya wawasan siswa mengenai perjalanan kehidupan manusia di masa lampau, mengasah kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kepedulian terhadap masa depan. Selain itu, melalui pembelajaran IPS, siswa dapat memahami berbagai fenomena yang terjadi saat ini dibidang ekonomi, Sejarah, geografi dan sosiologi guna diambil pelajaran darinya untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>13</sup>

Fenomena di lapangan jika dicermati ditemukan bahwa di sekolah-sekolah dasar ataupun madrasah ibtidaiyah sudah tersedia buku paket untuk belajar, akan tetapi penggunaan buku paket terkesan kurang menarik dan monoton, sehingga peserta didik kurang termotivasi dan kurang berminat untuk belajar. Hal ini berarti perlu adanya solusi untuk membangkitkan minat dan hasil belajar peserta didik, salah satunya adalah menyajikan bahan ajar menjadi lebih menarik dan mengikuti perkembangan zaman dengan mengkolaborasikan melalui media video.<sup>14</sup>

Pentingnya media pembelajaran yang menarik mengingat adanya berbagai masalah yang dialami siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran, termasuk masalah minat dan hasil belajar siswa seperti yang terjadi di kalangan siswa kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah Kadisoka, khususnya pada mata pelajaran IPS.

---

<sup>12</sup> Inayahlm, N., & Prayogo, M. S, Penerapan Media Permainan Spin Roda Berputar untuk Meningkatkan HLMasil Belajar IPA di MI Al-Islamiyahlm Pasuruan Tahlmun 2022/2023. *Indonesian Journal of Science Learning (IJSL)*, 4 (1), (2023), hlm. 12-19.

<sup>13</sup> Wibowo, *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. (Solo: Tiram Media, 2023), hlm. 93.

<sup>14</sup> Mhlm Nuke Bahlmagie, Pengembangan Alat Peraga Sederhlmana Sebagai Media Pembelajaran Fisika Pada Materi Listrik Dinamis di SMP/MTsN, (Banda Acehlm: UIN Ar-Raniry, 2022), hlm. 67.

Minat yang tinggi terhadap belajar tidak hanya mendorong siswa untuk terus mengeksplorasi dan memahami materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>15</sup> Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan.<sup>16</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru IPS kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah Kadisoka diketahui bahwa pembelajaran IPS masih belum terlaksana secara maksimal hanya menggunakan media power point dan buku akan tetapi dalam penerapannya membutuhkan pertimbangan yang lebih lanjut karena keterbatasan waktu pembelajaran IPS dan keterbatasan waktu untuk mempersiapkan karena padatnya jam mengajar. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan, kurang fokus, dan tidak tertarik untuk mendalami materi IPS yang sebenarnya sangat penting bagi pembentukan jati diri dan nasionalisme.

Temuan awal di lapangan juga menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang antusias saat mengikuti pembelajaran IPS, terutama ketika jadwal berlangsung di siang hari atau akhir jam pelajaran. Sebagian siswa tampak tidak fokus dan justru terlibat dalam aktivitas lain seperti bermain, mengobrol, atau melamun. Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan memahami dan mengingat materi IPS karena terlalu banyak hafalan, catatan yang

---

<sup>15</sup> Muhlammad Furqon, *Minat Belajar*, (Solo: Mafy Media Literasi Indonesia, 2024), hlm. 1.

<sup>16</sup> Achlmru P, Andi, Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarahlm*, Vol. III, No. 2 (2019), hlm. 207.

menumpuk, serta metode pembelajaran yang kurang menarik. Kondisi ini mengindikasikan bahwa minat belajar IPS di kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah Kadisoka masih rendah dan membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Minat belajar yang rendah sebagai mana hasil temuan awal di atas, tentu memberikan dampak buruk pula terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah Kadisoka tersebut. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.<sup>17</sup> Menurut Usman hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan.<sup>18</sup>

Berdasarkan keterangan guru mata pelajaran IPS yang ada di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kadisoka, khususnya V bahwa selama ini hasil belajar sebagian siswa, baik ujian harian, maupun uji tengah semester bahkan ujian semester masih terdapat sebagian siswa yang sama sekali tidak lewat nilainya, bahkan dari 31 siswa dalam satu kelas sering didapatkan mencapai 10 bahkan lebih siswa yang hasil belajarnya belum tuntas jika dibandingkan nilai KKM. Hasil belajar siswa ini kurang karena memang tidak dapat memberikan jawaban atas ujian-ujian yang dilaksanakan guru. Hal ini dikarenakan selama belajar di kelas, sebagian siswa

---

<sup>17</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 38.

<sup>18</sup> Muhmammad Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 5.

tersebut tidak serius belajar bahkan ada yang mengantuk dan berbicara sesama temannya saat belajar. Permasalahan rendahnya hasil belajar IPS sebagian siswa IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah Kadisoka tersebut menuntut adanya perubahan dalam media pembelajaran. Artinya diperlukan pendekatan inovatif dalam hal media pembelajaran yang mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Terkait media pembelajaran juga peneliti temukan permasalahan pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kadisoka, di mana belum menggunakan media video pembelajaran yang cenderung sering digunakan oleh guru sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan peserta didik menjadi bosan sehingga mengakibatkan hasil belajar IPAS siswa rendah. Seharusnya penggunaan media yang bervariasi digunakan oleh guru sehingga siswa lebih aktif dan hasil belajar yang diperoleh siswa dapat meningkat, tetapi pada sekolah tersebut, khususnya kelas V guru kelas belum menggunakan media yang bervariasi sehingga siswa merasa bosan dan hasil belajar yang diterima peserta didik tidak sesuai dengan KKM.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya tentang pembuatan media video dalam rangka meningkatkan minat dan hasil belajar IPS ditingkat Sekolah Dasar, salah satunya kajian penelitian Sa'diah & Vebrianto menunjukkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas, daya tarik, serta mempermudah proses belajar mengajar, sehingga berdampak positif pada

peningkatan hasil belajar siswa.<sup>19</sup> Penelitian Siregar, N. U. & Sujarwo, S menunjukkan bahwa persentase hasil belajar siswa kelas IV SDN 105351 Bakaran Batu sebesar 100% berada pada kategori sangat efektif.<sup>20</sup> Bahkan penelitian Cholifah menunjukkan bahwa media video layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media video dapat meningkatkan minat belajar siswa.<sup>21</sup>

Penelitian ini merupakan lanjutan dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya. Dari beberapa penelitian yang telah dibaca, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video yang menarik dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran peserta didik menjadi lebih baik pada pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Budaya Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah Kadisoka”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, berikut adalah identifikasi masalah yang dapat disusun:

---

<sup>19</sup> Sa'diahlm, HLM., & Vebrianto, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Kinemaster Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fikihlm Kelas VII MTs Andini. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(2), 4540–4546. [hlmttps://doi.org/10.31004/jrpp.v8i2.41349](https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i2.41349).

<sup>20</sup> Siregar, N. U & Sujarwo, S. (2025). Pengembangan Media Video Scribe untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pembelajaran Ppkn Konstitusi dan Norma di Masyarakat kelas IV SD Negeri 105351 Bakaran Batu. *Indonesian Researchlm Journal on Education*, 5(2), 1044 –. [hlmttps://doi.org/10.31004/irje.v5i2.2469](https://doi.org/10.31004/irje.v5i2.2469)

<sup>21</sup> Chlmolifahlm, *Pengembangan Media Pembelajaran Vidam (Video Animasi) Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 SD*, Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An) 2(2):120-130 DOI:10.33379/primed.v2i2.1613

1. Minat belajar sebagian siswa kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka masih rendah, ditandai dengan partisipasi dalam belajar belum terlihat dengan baik bahkan ada siswa yang masih tergantung pada temannya dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.
2. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS kurang optimal, terlihat dari rendahnya antusiasme dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
3. Hasil belajar sebagian siswa masih sering belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh guru.
4. Sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku guru dan buku siswa tanpa adanya pengembangan bahan ajar tambahan yang menarik.
5. Guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan media digital yang dapat menarik minat belajar siswa.
6. Pembelajaran IPS yang kurang bervariasi dan menarik karena tidak didukung dengan media pembelajaran yang relevan.
7. Belum adanya pengembangan video pembelajaran untuk mata pelajaran IPS di kelas V pada SD Muhammadiyah Kadisoka.

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah Kadisoka” dibatasi pada beberapa aspek berikut:

1. Penelitian hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa video berbasis budaya kearifan lokal untuk mata pelajaran IPS.

2. Materi pembelajaran yang dikembangkan dalam media video berbasis budaya kearifan lokal hanya mencakup materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya topik 1 Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka.
3. Aspek mater yang diterapkan dalam video terbatas pada penggunaan poin dari materi topik 1 Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku.
4. Penelitian ini hanya mengukur dua variabel terikat, yaitu minat dan hasil belajar siswa.
5. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka.

#### **D. Rumusan Masalah Penelitian**

Bedasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran video berbasis budaya kearifan lokal untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video berbasis budaya kearifan lokal untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran video berbasis budaya kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka?

4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran video berbasis budaya kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka?

#### **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Dalam setiap penelitian mempunyai tujuan yang jelas, sehingga apa yang dicapai kelak diharapkan dapat memberikan sumbangan dunia keilmuan. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendesain pengembangan media pembelajaran video berbasis budaya kearifan lokal dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video berbasis budaya kearifan lokal dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video berbasis budaya kearifan lokal dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka.
4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video berbasis budaya kearifan lokal dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka.

Adapun yang menjadi kegunaan dalam penelitian ini di bagi menjadi dua, yang pertama manfaat teoritis yang kedua manfaat praktis:

### 1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan menanbah khazanah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran video berbasis budaya kearifan lokal untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar.

### 2. Kegunaan Praktis

a. Bagi calon tenaga pengajar, penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru atau calon guru agar memanfaatkan media video pada materi IPS, serta memberikan informasi kepada guru dan calon guru untuk lebih menekankan pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Bagi peserta didik peneliti, sebagai bahan dasar masukan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video.

c. Bagi pihak kampus, hasil penelitian ini dapat memperkaya bahan pembelajaran pendidikan strategi belajar mengajar khususnya dalam pengembangan media pembelajaran video berbasis budaya kearifan lokal untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar.

## **F. Kajian Pustaka**

Telaah pustaka sangat penting sebagai panduan dalam penelitian agar sebuah penelitian tidak memiliki persamaan dengan penelitian terdahulu secara substantive serta mencoba menggali dan memahami penelitian-penelitian yang telah diteliti sehingga mampu memperbanyak referensi dan wawasan mengenai

masalah yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan penelitian ini sebagai berikut:

Penelitian Sa'diah, H., & Vebrianto, R. berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Kinemaster Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fikih Kelas VII MTs Andini*". Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi Kinemaster untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas VII MTs Andini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran berbasis Kinemaster dalam mata pelajaran Fikih terbukti mampu meningkatkan efektivitas, daya tarik, serta mempermudah proses belajar mengajar, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.<sup>22</sup>

Penelitian Siregar, N. U. & Sujarwo, S berjudul "*Pengembangan Media Video Scribe untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pembelajaran PPKn Konstitusi dan Norma di Masyarakat kelas IV SD Negeri 105351 Bakaran Batu*". Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran video scribe sekaligus menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dihasilkan sehingga layak untuk digunakan. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan (R&D). Data tingkat efektivitas media videoscribe dapat diukur dari tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase hasil belajar siswa kelas IV SDN

---

<sup>22</sup> Sa'diahlm, HLM., & Vebrianto, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Kinemaster Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fikihlm Kelas VII MTs Andini. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(2), 4540–4546. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i2.41349>.

105351 Bakaran Batu sebesar 100% berada pada kategori sangat efektif. Peserta didik dianggap tuntas belajar apabila memperoleh nilai KKM sebesar atau lebih dari 75. Dengan demikian, persentase capaian belajar peserta didik sebesar 100% termasuk dalam kriteria sangat efektif.<sup>23</sup>

Penelitian Cholifah berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Vidam (Video Animasi) Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 SD*”. Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu: (1) Mengembangkan media berbasis video animasi dalam proses pembelajaran, (2) Mengetahui kelayakan video animasi pada penerapan saat proses pembelajaran apakah mampu meningkatkan minat belajar siswa atau tidak. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R & D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media VIDAM (Video Animasi) layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan validasi ahli materi sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, validasi ahli media 1 sebesar 82% dengan kriteria valid, dan validasi ahli media 2 sebesar 98% dengan kriteria sangat valid. Media VIDAM dapat meningkatkan minat belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil angket minat siswa di mana pada kelompok kecil hasil minat before sebesar 61% dan after sebesar 87% sehingga peningkatan minat belajar pada kelompok kecil sebesar

---

<sup>23</sup> Siregar, N. U & Sujarwo, S. (2025). Pengembangan Media Video Scribe untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pembelajaran Ppkn Konstitusi dan Norma di Masyarakat kelas IV SD Negeri 105351 Bakaran Batu. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(2), 1044 –. [hlmttps://doi.org/10.31004/irje.v5i2.2469](https://doi.org/10.31004/irje.v5i2.2469)

26%, sedangkan pada kelompok besar hasil minat before sebesar 62,25% dan after 88,25% sehingga peningkatan minat belajar pada kelompok besar 26%.<sup>24</sup>

Penelitian Aisyah, dkk berjudul “*Systematic Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Visual pada Siswa Sekolah Dasar*”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan dan kredibel. Hasil kajian menunjukkan bahwa media visual berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Penggabungan elemen visual dengan penyampaian materi IPS terbukti mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, menarik perhatian mereka, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Dengan demikian, penggunaan media visual dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.<sup>25</sup>

Penelitian Andrean, dkk (2024) berjudul “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD*”. Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan *reseach and development* (R&D). Model pendekatan yang digunakan ialah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, evaluation*). Kelayakan produk secara validitas

---

<sup>24</sup> Chlmolifahlm, *Pengembangan Media Pembelajaran Vidam (Video Animasi) Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 SD*, Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An) 2(2):120-130 DOI:10.33379/primed.v2i2.1613

<sup>25</sup> Aisyahlm, Girsang, Arianto, HLMulu & Siregar, Systematic Literature Review: Peningkatan HLMasil Belajar IPS Menggunakan Media Visual pada Siswa Sekolahlm Dasar, *Journal on Education* Volume 07, No. 04, (2025), hlm. 12822-12828

berada pada kualifikasi sangat valid. Penilaian ahli media berada pada kualifikasi 91%, sedangkan ahli materi berada pada kualifikasi 92%. Data uji coba perorangan menunjukkan tingkat keberhasilan 91%, terdapat tingkat keberhasilan 90% berkualifikasi sangat valid pada hasil respon guru, tahap keberhasilan 90% berkualifikasi sangat valid pada uji coba kelompok kecil, dan tahap keberhasilan 90% berkualifikasi sangat valid pada uji coba kelompok besar. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dari nilai N-Gain score sebesar 80,36 pada kategori efektif, hal ini menunjukkan bahwasanya produk tersebut layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Menurut temuan penelitian, penggunaan media video pembelajaran berbasis budaya dapat membantu siswa menjadi pelajar yang lebih aktif dan produktif.<sup>26</sup>

Penelitian Rosalinda & Kurnia (2025) berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Digital Prezi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran IPS Kelas V*”. Tujuan dilakukannya penelitian ialah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi digital Prezi untuk meningkatkan minat belajar pada siswa. Metode dalam pengembangan media menggunakan *Research and Development* dengan menggunakan desain ADDIE dalam pengembangan media. Hasil yang didapat dari validasi media pembelajaran memperoleh rata-rata 90% dengan memperoleh kriteria “sangat valid”. Pada kepraktisan media pembelajaran mendapatkan hasil rata-rata 95% dengan memperoleh kriteria “sangat praktis”. Pada keefektifan produk dalam meningkatkan minat belajar memperoleh hasil 89% dengan memperoleh kriteria

---

<sup>26</sup> Andrian, HLMabib, Sugma, Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Budaya Untuk Meningkatkan HLMasil Belajar Siswa Kelas V SD, *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiahlm Kependidikan* Volume 4 Nomor 03 (2024), hlm. 1272.

“sangat tinggi” maka dengan hal tersebut, media pembelajaran berbasis aplikasi digital Prezi dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik.<sup>27</sup>

Kajian Tajuddin berjudul “*Pengembangan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi IPS Kelas V Sekolah Dasar*”.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa media audio visual berbasis kinemaster sebagai bahan ajar untuk siswa kelas V mata pelajaran IPS pada pokok bahasan perjuangan melawan penjajah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (R&D), sampai dengan tahap uji coba keefektifan produk yang telah dikembangkan. Hasil validitas produk oleh dua orang ahli memperoleh kategori sangat layak. Ahli materi memperoleh nilai 88,6% dan ahli media memperoleh nilai 87,5%. Untuk mengetahui keefektifan media terhadap materi pelajaran dilakukan uji coba lapangan di SD Negeri Montor 1. Hasil uji coba lapangan untuk respon siswa terhadap media memperoleh 95,6% dengan kategori sangat layak dan hasil belajar siswa memperoleh skor rata-rata 83,3%, hasil uji respon guru terhadap media memperoleh 89,2%. Berdasarkan hasil analisis dua orang ahli dan uji coba pada siswa dan guru, media audio visual tersebut memenuhi kriteria layak digunakan sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Rosalinda & Kurnia, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Digital Prezi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran IPS Kelas V, Pendas : Jurnal Ilmiahlm Pendidikan Dasar*, Volume 09 Nomor 04, (2024), hlm. 159.

<sup>28</sup> Tajuddin, *Pengembangan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Materi Ips Kelas V Sekolah Dasar*, *SEHLMRAN (Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kewarganegaraan)* 2(2):71-85. DOI:10.56721/shlmr.v2i2.229

Penelitian Suherman berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Panas Dan Perpindahannya di Kelas V Sekolah Dasar*”. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan serta kelayakan video animasi untuk pembelajaran di kelas V dan mendeskripsikan minat belajar siswa pada pembelajaran berbasis video animasi pokok bahasan panas dan perpindahannya di kelas V. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari: Analisis, Desain, *Development*, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi panas dan perpindahannya di Kelas V memenuhi kriteria sangat baik/valid dengan hasil uji ahli media mencapai tingkat kevalidan 92%, ahli materi 81%, ahli pelajaran 87%, dan ahli bahasa 83%. Skor *pretest* untuk pengukuran minat belajar siswa mencapai 453 atau 45,3% dan skor *posttest* mencapai 815 atau 81,5%. Dengan memperoleh hasil penilaian uji N-gain menghasilkan jumlah peningkatan sebesar 0,66, dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi tergolong dalam kategori sedang.<sup>29</sup>

Penelitian Febriyanto & Subiyantoro berjudul “*Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Materi Perubahan Sosial Budaya*”. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan video pembelajaran berbais kontekstual untuk meningkatkan

---

<sup>29</sup> Suhlmerman, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Panas Dan Perpindahannya di Kelas V Sekolahlm Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhlmi* Vol 6 No 1 (2022), hlm. 56.

pemahaman konsep siswa pada materi perubahan sosial budaya. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* dengan model model 4D (pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Hasil penelitian diperoleh (1) Video pembelajaran berbasis kontekstual dinyatakan sangat valid diperoleh berdasarkan dari validasi media 91%, dari validasi materi 85%,(2) Video pembelajaran berbasis kontekstual dinyatakan sangat praktis dari hasil penilaian modul ajar diperoleh 85%, dari observer 1 dan observer 2 diperoleh 84% (3) Video pembelajaran berbasis kontekstual dinyatakan efektif dengan *Sig. (2-tailed)* pasangan data *pre-test* dan *post-test* yaitu  $0.009 < 0.05$ , sehingga  $H_0$  ditolak karena tidak ada perbedaan dan  $H_1$  diterima karena terdapat perbedaan rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penggunaan media video pembelajaran berbasis kontekstual dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi perubahan sosial budaya.<sup>30</sup>

Penelitian Dewi & Haryanto berjudul “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 5 SDN Kajar*”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran berbasis canva sebagai upaya menyediakan media pembelajaran bagi siswa kelas 5 SDN Kajar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan media pembelajaran pada pembelajaran yang berlangsung di SDN Kajar terutama kelas 5. Penelitian

---

<sup>30</sup> Febriyanto, A. Y. A. ., Subiyantoro, HLM. ., & I, A. HLM. . (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahlmaman Konsep Siswa Materi Perubahlman Sosial Budaya. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 885-895. [hlmttps://doi.org/10.51878/social.v5i3.6537](https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6537)

ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah video pembelajaran berbasis canva yang layak dan praktis. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media di mana masing-masing dilakukan dengan 2 tahap. Pada tahap kedua masing-masing mendapat kategori “Sangat Layak”. Kemudian ujicoba dilakukan tiga kali disertai respon guru untuk mendapat hasil produk yang Praktis.

Penelitian Putri, dkk berjudul “*Peningkatan melalui Media Audio Visual (Studi Kasus: Siswa Kelas V di MI Taman Pendidikan Islam pada Mata Pelajaran IPS)*”. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model Penelitian Tindakan Kelas ini memiliki 4 Komponen yang harus ada, yaitu: Rencana, Tindakan, Pengamatan, Refleksi. Berdasarkan hasil Presentase nilai Post Test pada siklus II sudah cukup memuaskan yaitu mencapai 92%% siswa yang berhasil mencapai KKM, dan hanya 8% siswa yang belum mencapai KKM. Dengan begitu target yang diharapkan peneliti sudah terpenuhi yaitu lebih dari 70% siswa yang mencapai KKM, sehingga peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian cukup sampai pada siklus II. Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan pada siswa kelas V MIS Taman Pendidikan Islam yaitu penggunaan Media Audio Visual dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada kompetensi Interaksi Manusia dan Lingkungan beserta pengaruhnya menghasilkan simpulan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan dengan bantuan media audio visual.

## G. Kerangka Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>31</sup> Media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar.<sup>32</sup>

Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.<sup>33</sup> Media pembelajaran merupakan peralatan yang digunakan oleh guru untuk membantu proses penyampaian materi. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu mempermudah dalam hal penyampaian materi. Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong peserta didik belajar secara cepat,

---

<sup>31</sup> Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2006), hlm. 7.

<sup>32</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm.4.

<sup>33</sup> Arsyad Azhmar, *Media Pembelajaran...*, hlm. 4.

tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme.<sup>34</sup> Media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik di dalam memahami dan memperoleh informasi yang dapat didengar ataupun dilihat oleh panca indera sehingga pembelajaran dapat berhasil guna dan berdaya guna.<sup>35</sup>

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.<sup>36</sup> Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar.<sup>37</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik guna merangsang peserta didik agar dapat belajar secara

---

<sup>34</sup> HLManafiahlm dan Suhlmana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Refika Aditama, 2016), hlm. 59.

<sup>35</sup> Prihlmatin, *Guru Sebagai Fasilitator*, (Bandung: Karsa Mandiri Persada, 2018), hlm. 50.

<sup>36</sup> Ekayani, *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 45.

<sup>37</sup> Junaidi, Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar, *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihlman* Vol 3 No 1 (2019), hlm. 67.

cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media menurut Azhar Arsyad manfaat penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:<sup>38</sup>

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Fungsi media dalam proses pembelajaran menurut Daryanto adalah sebagai berikut:

- 1) Menyaksikan benda dan makhluk hidup yang ada di masa lampau, sukar didapat dan sukar diamati secara langsung.
- 2) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
- 3) Mengamati peristiwa yang jarang terjadi atau terjadi di masa lampau.

---

<sup>38</sup> Arsyad Azhmar, *Media Pembelajaran...*, hlm. 26

- 4) Dengan mudah membandingkan sesuatu.
- 5) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat, atau sebaliknya.
- 6) Mengamati gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung.
- 7) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat.
- 8) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara bersamaan.
- 9) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya masing-masing.<sup>39</sup>

Berdasarkan penjelasan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada peserta didik. Peserta didik yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya ingatan bertahan, dibandingkan dengan peserta didik yang belajar lewat mendengarkan dan melihat.

## 2. Video Pembelajaran

### a. Pengertian Video Pembelajaran

Video secara etimologi berasal dari kata *vidi* dan *visum* yang berarti melihat atau mempunyai daya penglihatan. Beberapa ahli

---

<sup>39</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm. 8.

mengemukakan pendapatnya terkait pengertian video maupun video pembelajaran, diantaranya:<sup>40</sup>

- 1) Sadiman menyatakan video pembelajaran adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.
- 2) Sukiman menyatakan video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.

Menurut Cheppy Riyana media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.<sup>41</sup> Video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media Audio Visual Aids (AVA), yaitu jenis

---

<sup>40</sup> HLMamdan HLMusein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatawa Publishlming, 2020), hlm. 161.

<sup>41</sup> Chlmeppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video*, (Jakarta: P3AI UPI, 2017), hlm. 6.

media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.<sup>42</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video adalah seperangkat alat atau bahan ajar noncetak yang berisi informasi yang dikemas dalam bentuk gambar bergerak dan suara yang menyertainya yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman kepada siswa.

#### b. Fungsi Video Sebagai dalam Pembelajaran

Video sebagai media pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya:<sup>43</sup>

- 1) Fungsi atensi, dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video.
- 2) Fungsi afektif, dapat menggugah emosi dan sikap audiens.
- 3) Fungsi kognitif, dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang.

---

<sup>42</sup> Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 218.

<sup>43</sup> Cut Dhlmien Nurwahlmidahlm, "Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahlmasiswa, *Jurnal Rausyan Fikr* 17, no. 1 (2021), hlm. 119

- 4) Fungsi kompensatoris, memberikan konteks kepada audiens yang memiliki kemampuan lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh.

c. Dampak Penggunaan Video Pembelajaran

Smaldino dkk mengemukakan bahwa video dapat mempengaruhi tiga ranah kemampuan siswa yang terdiri dari ranah kognitif, afektif, ranah kemampuan motorik siswa, sebagai mana urian di bawah ini.<sup>44</sup>

1) Ranah kognitif

Dalam ranah kognitif, para siswa mengamati reka ulang dramatis dari kejadian bersejarah dan perekaman aktual dari kejadian yang lebih belakangan. Warna, suara dan gerakan mampu menghidupkan kepribadian. Video bisa membantu buku cetak dengan memperlihatkan proses, hubungan, dan teknik. Para siswa bisa membaca buku bersama dengan menonton video. Guru bisa meminta siswa siswa membaca sebelum menonton sebagai pengantar ke topik atau menggunakan video untuk membuat siswa tertarik membaca mengenai topik tersebut.

2) Ranah afektif

Ketika terdapat salah satu unsur dari emosi atau keinginan untuk belajar afektif, video biasanya bekerja dengan baik. Model peran dan pesan dramatis pada video bisa mempengaruhi sikap. Karena

---

<sup>44</sup> Smaldino, *Instruction Technology and Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2017), hlm. 404-405.

potensinya yang besar untuk dampak emosional, video bisa bermanfaat dalam membentuk sikap personal dan sosial.

### 3) Ranah kemampuan psikomotorik

Video sangat hebat untuk menampilkan bagaimana sesuatu bekerja. Sebagai misal, terdapat sebuah video pendidikan singkat berjudul *colonial cooper*. Dibuat di Colonial Williamsburg, video tersebut menampilkan seorang tukang kayu abad ke-18 membuat gentong. Pertunjukan kemampuan motorik bisa dengan mudah dilihat melalui media ketimbang kehidupan nyata. Jika guru sedang mengajar proses tahap demi tahap, guru bisa menampilkan dalam waktu saat itu juga, mempercepatnya untuk memberikan sebuah tinjauan, atau memperlambatnya untuk menampilkan detail-detail yang spesifik. Dengan sebuah DVD guru bisa menghentikan tindakan untuk kajian, cermat atau mempercepatnya satu bingkai dalam satu waktu. Merekam kinerja siswa bisa memberikan umpan balik kepada latihan. Para pembelajar bisa mengamati kinerja mereka sendiri dan juga menerima umpan balik dari guru.

Dari beberapa pendapat tentang media video di atas, dapat dipahami bahwa dengan menggunakan media video siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan, karena media video dapat menyajikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan gerakan, dan dengan media video ini dapat mempengaruhi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa.

#### d. Karakteristik Pembuatan Video Pembelajaran yang Baik

Cheppy Riyana mengemukakan bahwa untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar bagi peserta didik maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Adapun karakteristik video pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>45</sup>

##### 1) *Clarity of Message* (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

##### 2) *Stand Alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain

##### 3) *User Friendly* (bersahabat/ akrab dengan pemakainya)

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

---

<sup>45</sup> Miftahmul Khlairina, Study Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik, *Jurnal Biolokus* 2, no. 1 (2019), hlm. 160.

#### 4) Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

#### 5) Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau, berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakuratan tinggi.

#### 6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap *speech system* komputer.

#### 7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

#### e. Kelebihan Video Pembelajaran

Kelebihan yang dimiliki media video menurut Rusman yaitu video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi

keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan.<sup>46</sup> Menurut Daryanto keunggulan penggunaan video pembelajaran selain karena video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran dengan menyajikan gambar bergerak kepada siswa selain suara yang menyertai, video juga dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat.<sup>47</sup> Selain itu beberapa kelebihan lain yang dimiliki oleh bahan belajar video adalah sebagai berikut:<sup>48</sup>

- 1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik dan lain-lain.
- 2) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, video menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya.
- 3) Video yang mengandung nilai-nilai positif, dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.

Dari beberapa kelebihan yang dimiliki video untuk digunakan dalam pembelajaran, maka media ini sangat cocok sekali digunakan dalam pelajaran IPS terutama untuk materi tata Sejarah, Geografi dan Ekonomi. Dengan media video siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga

---

<sup>46</sup> Taufik, *Pengaruhlm Penggunaan Video Pembelajaran ...*, hlm. 23.

<sup>47</sup> Lina Novita, Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap HLMasil Belajar Siswa SD, *Journal of Primary Education* 3, No. 2 (2019), hlm. 66.

<sup>48</sup> Kusntandi dan Darmawan, *Pengembangan Media ...*, hlm. 243.

melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan atau mendemonstrasikan.

f. Kekurangan Video Pembelajaran

Adapun yang menjadi kelemahan video pembelajaran menurut Daryanto adalah sebagai berikut:<sup>49</sup>

- 1) *Fine details*, tidak dapat menampilkan objek sampai yang terkecil-kecinya.
- 2) *Size information*, tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya.
- 3) *Third demention*, gambar yang ditampilkan umumnya berbentuk dua dimensi.
- 4) *Opposition*, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
- 5) *Setting*.
- 6) *Material pendukung*, video membutuhkan alat proyeksi untuk menayangkannya.
- 7) *Budget*, membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Sedangkan pendapat lain terkait kelemahan yang mungkin ditimbulkan oleh media video ini adalah sebagai berikut:<sup>50</sup>

- 1) *Pengadaan video* umumnya memerlukan biaya dan waktu yang banyak.

---

<sup>49</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 4.

<sup>50</sup> Kusntandi dan Darmawan, *Pengembangan Media ...*, hlm. 243.

- 2) Pada saat pertunjukan, gambar-gambar bergerak terus, sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut.
- 3) Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan.

Untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dalam pelaksanaan media video, maka dalam penelitian ini peneliti akan memberikan penjelasan setelah siswa menonton dan selanjutnya siswa akan diminta untuk memerankan apa yang telah mereka tonton dengan berpedoman pada skenario yang telah dibagikan. Dengan cara inilah maka siswa tidak akan salah dalam menafsirkan apa yang telah mereka lihat.

### **3. Minat Belajar**

#### **a. Pengertian Minat Belajar**

Keberhasilan suatu pembelajaran karena adanya minat siswa yang tinggi. Minat secara etimologi mengandung arti usaha, perhatian, kesukaan atau keinginan untuk mempelajari dan mencari sesuatu.<sup>51</sup> Tingginya minat yang dimiliki siswa dapat mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan atau tugas dalam pelajaran. Sesuai dengan pendapat Mesra yang menyebutkan bahwa semakin tinggi minat siswa maka semakin berminat pula siswa dalam belajar atau saat pengerjaan tugas yang berkaitan dengan pembelajaran. Minat sendiri dapat diartikan

---

<sup>51</sup> Matondang, A. (2018). Pengaruhlm Antara Minat dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahlmasa dan Sastra Indonesia*, 2 (2), 24 32.

bahwa seseorang memiliki keinginan untuk memahami, mengetahui lebih jauh, dan membuktikan lewat kegiatan belajar.<sup>52</sup>

Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka atau ketertarikan yang lebih pada suatu hal dan aktivitas tanpa ada yang menyuruh.<sup>53</sup> Minat adalah kecenderungan terhadap sesuatu untuk dilakukan karena kesukaan pada hal tersebut.<sup>54</sup> Sardiman dalam Susanto mengatakan bahwa minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri- ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan – keinginan atau kebutuhan sendiri.<sup>55</sup>

Ahmad Susanto juga mengutip pendapat Elizabeth Hurlock yang memaparkan bahwa minat belajar merupakan hasil dari pengalaman atau proses belajar.<sup>56</sup> Minat memiliki dua aspek yaitu kognitif dan afektif. Aspek kognitif didasarkan atas pengalaman dan apa yang dipelajari dari lingkungan, sedangkan aspek afektif dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan atau objek yang menimbulkan minat belajar. Aspek afektif ini mempunyai peranan yang besar dalam memminatkan tindakan seseorang.<sup>57</sup>

---

<sup>52</sup> Mesra & Kuntarto, 2021. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhmi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahmana Pendidikan*, 7(3), 177-183.

<sup>53</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhlminya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hlm. 180.

<sup>54</sup> Muhlammad Fathmurrohlmman Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 174.

<sup>55</sup> Ahlmmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolahm Dasar*, (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2016), hlm. 57

<sup>56</sup> Ahlmmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolahm Dasar*, (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2016), hlm. 57.

<sup>57</sup> Merlina, *Minat Belajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 20.

Pada proses belajar siswa harus memiliki minat atau rasa suka pada kegiatan belajar. Adanya minat ini mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dan memiliki perhatian lebih pada pembelajaran yang berlangsung. Minat dapat tumbuh karena adanya perhatian terhadap suatu objek sehingga menimbulkan rasa ingin tahu, keinginan untuk memahami lebih jauh dan dapat membuktikannya.<sup>58</sup> Adanya minat belajar memotivasi siswa untuk tertarik mempelajari sesuatu sehingga mendorong siswa untuk aktif belajar dan menghasilkan manfaat yang baik. Seseorang yang berminat pada suatu hal maka akan aktif berkonsisten dan merasa senang dengan hal tersebut.<sup>59</sup>

Begitu pula proses guru dalam menyampaikan materi juga penentu minat belajar dan minat ini menjadi penentu tercapainya hasil belajar yang diinginkan. Ro'ifah menyatakan minat sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar terutama untuk para pendidik, minat belajar siswa menurun berdampak pada hasil belajar siswa. Dampak minat yang kuat menghasilkan usaha yang gigih dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi masalah atau tantangan. Oleh karena itu minat merupakan hal yang penting untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

---

<sup>58</sup> Mesra & Kuntarto, 2021. Faktor–Faktor Yang Mempengaruhmi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiahlm Wahlmana Pendidikan*, 7(3), 177-183.

<sup>59</sup> Awe, Y. E., & Bengel. K. (2017). Hubungan Antara Minat dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPA pada Siswa SD. *Journal Of Education Techlmmnology*. Vol. 1 No. (4), 231- 238.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan dorongan untuk perhatian dan tertarik terhadap suatu kegiatan tanpa ada paksaan. Adanya minat yang tinggi maka keberhasilan terhadap proses dan hasil belajar siswa juga meningkat. Minat harus tumbuh dan melekat pada diri seorang siswa. Apabila minat belajar itu sudah melekat dalam diri maka motivasi untuk belajar selalu ada dan tidak merasa bosan. Melekatnya minat dalam diri siswa membuat fokus dalam mengerjakan sesuatu, lebih tertarik dan bersemangat dalam melakukan suatu kegiatan.

b. Jenis Minat Belajar

Minat belajar siswa SD terbagi menjadi beberapa jenis menurut Rochajati yaitu:<sup>60</sup>

- 1) Minat diekspresikan, di mana seseorang yang mengungkapkan minatnya melalui sebuah kata tertentu.
- 2) Minat diwujudkan, di mana seseorang yang mengungkapkan minatnya dengan cara tindakan atau perbuatan misalnya, senang dan berperan aktif mengikuti berbagai kegiatan olahraga, pramuka dan sosial.
- 3) Minat diinvestasikan, di mana seseorang yang menilai minatnya dapat diukur dengan menjawab pertanyaan atau kuis tertentu.

Berdasarkan jenis minat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa seseorang melakukan sesuatu yang disenangi pasti memiliki minat atau

---

<sup>60</sup> Rochlmajati Siti, *Melalmirkan Duta Baca Strategi Peningkatan Minat Baca Untuk Anak SD*. Cetakan ke-1 (Yogyakarta: Budi Utama, 2020), hlm. 44-45.

perhatian yang tinggi terhadap kegiatan tersebut sehingga kegiatan yang diambil dapat terlaksana dengan baik.

c. Indikator Minat Belajar

Mengetahui apakah minat seseorang terhadap belajar itu tinggi atau tidak dapat diketahui melalui indikator minat itu sendiri, yang terbagi menjadi empat menurut Magdalena, diuraikan berikut ini:<sup>61</sup>

- 1) Timbulnya ketertarikan, artinya terdapat stimulus atau rangsangan yang mendorong siswa untuk tertarik ikut serta dalam suatu kegiatan.
- 2) Perasaan senang, artinya seseorang merasa senang dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pembelajaran tertentu dengan menunjukkan sikap aktif dan semangat.
- 3) Perhatian dalam belajar, dapat diartikan seseorang memusatkan konsentrasinya terhadap suatu objek. Jika memiliki minat terhadap suatu objek maka dengan sendirinya tanpa paksaan akan memperhatikan.
- 4) Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, jika siswa aktif dan semangat dalam pembelajaran maka hasil pembelajaran akan baik.

Adapun indikator minat belajar menurut Kartini antara lain sebagai berikut:

- 1) Siswa memiliki perhatian yang lebih terhadap pembelajaran

---

<sup>61</sup> Magdalena, (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi dan Sains*, Volume 3 No. 2 312-325.

- 2) Bersikap positif
- 3) Siswa merasa tertarik saat mengikuti pembelajaran
- 4) Siswa merasa bersemangat dan senang dalam pembelajaran dan terpenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran.

Herlina mengungkapkan beberapa indikator dari minat belajar antara lain:<sup>62</sup>

- 1) Rasa tertarik, yaitu ketertarikan terhadap pelajaran di kelas.
- 2) Perasaan senang, yaitu kesukaan terhadap mata Pelajaran.
- 3) Perhatian, yaitu keaktifan jiwa yang dipertinggi terhadap apa yang dipelajarinya.
- 4) Partisipasi, yaitu keikutsertaan siswa di dalam proses pembelajaran.
- 5) Keinginan/kesadaran, yaitu rasa keingintahuan yang tinggi tanpa unsur paksaan.

Menurut Hidayat menyebutkan beberapa indikator minat, di antaranya:<sup>63</sup>

- 1) Keinginan, yaitu sesuatu yang muncul dari dorongan diri untuk melakukan suatu pekerjaan.
- 2) Perasaan Senang, yaitu kecenderungan untuk menyukai Pelajaran.
- 3) Perhatian, yaitu konsentrasi jiwa individu terhadap pengertian, pengamatan, dan sebagainya.

---

<sup>62</sup> Merlina, *Minat Belajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 20.

<sup>63</sup> Syarif Hidayat dan Asroi, *Manajemen Pendidikan Substansi dan Implementasi dalam Praktik Pendidikan di Indonesia*, (Tangerang: Pustaka Mandiri, 2013), hlm. 89.

- 4) Perasaan Tertarik, yaitu kecenderungan terhadap orang, benda, maupun kegiatan berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
- 5) Giat Belajar, yaitu aktivitas di luar sekolah.
- 6) Mengerjakan Tugas, yaitu kebiasaan yang diberikan guru.
- 7) Menaati Peraturan, yaitu kecenderungan yang kuat untuk menaati dan mematuhi aturan karena tahu konsekuensi yang akan didapatkan.

Berdasarkan indikator minat belajar yang telah diuraikan, peneliti menggunakan empat indikator minat menurut Magdalena sebagai acuan dalam penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi IPS. Hal ini dikarenakan secara akademik indikator minat tersebut akan dapat membuat peserta didik antusias belajar, sehingga membantu guru mengevaluasi keterlibatan aktif dan perasaan senang siswa dalam proses pembelajaran

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.<sup>64</sup> Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat

---

<sup>64</sup> Mulyono Abdurrahmman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm.38.

memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.<sup>65</sup>

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh oleh siswa setelah belajar, baik dalam bentuk ujian harian, semester maupun akhir semester. Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni prestasi dan belajar. Untuk memahami lebih jauh tentang pengertian prestasi belajar, peneliti menjabarkan makna dari kedua kata tersebut. Menurut Slameto prestasi belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara menyeluruh sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.<sup>66</sup>

Hasil belajar berupa kapabilitas, setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.<sup>67</sup> Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.<sup>68</sup> Lebih luas lagi Subrata mendefenisikan belajar adalah (1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didapkannya

---

<sup>65</sup> Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012), hlm. 82.

<sup>66</sup> Slameto. *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm.3.

<sup>67</sup> Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm.10-17.

<sup>68</sup> Mulyono Abdurrahlmman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm.38.

kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja.<sup>69</sup>

Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.<sup>70</sup> Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan. Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar berupa pengetahuan atau kognitif setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan rutin pada seseorang sehingga akan mengalami perubahan secara individu baik pengetahuan,

---

<sup>69</sup> Sumadi Surya Subrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada: 2015), hlm. 249.

<sup>70</sup> Cathmarina Tri Anni, *Psikologi Belajar*, (Semarang: IKIP Semarang Press, 2014), hlm. 4.

keterampilan, sikap dan tingkah laku yang dihasilkan dari proses latihan dan pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dari beberapa definisi hasil belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar dapat diartikan sebagai kecakapan nyata yang dapat diukur berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai interaksi aktif antara subyek belajar dengan obyek belajar selama berlangsungnya proses belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

#### b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:<sup>71</sup>

- 1) Faktor internal terdiri dari: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- 2) Faktor eksternal terdiri dari: Faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu:<sup>72</sup>

- 1) Faktor internal meliputi dua aspek yaitu:

<sup>71</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya...*, hlm. 37-39.

<sup>72</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 132.

- a) Aspek fisiologis
  - b) Aspek psikologis.
- 2) Faktor eksternal meliputi:
- a) Faktor lingkungan sosial
  - b) Faktor lingkungan nonsosial.

Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- 1) Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.
- 3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Hasil belajar siswa di madrasah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.<sup>73</sup> Menurut Chalijah Hasan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar antara lain:<sup>74</sup>

---

<sup>73</sup> Nana Sudjana dan Ahlmmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 2019), hlm. 39.

<sup>74</sup> Chlmalijahlm Hasan, *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan*, (Surabaya: Al-Ikhmlas, 2014), hlm. 94

- 1) Faktor yang terjadi pada diri organisme itu sendiri disebut dengan faktor individual adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- 2) Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut dengan faktor sosial, faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan atau media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu factor internal dan eksternal.

- 1) Faktor internal siswa
  - a) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
  - b) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.
- 2) Faktor-faktor eksternal siswa
  - a) Faktor lingkungan siswa Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

b) Faktor instrumental Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.<sup>75</sup>

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

c. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan dan menentukan hubungan). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *organization* (organisasi). Domain psikomotor meliputi: keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, menajerial dan intelektual. Adapun hasil belajar yang penulis fokus dalam kajian ini ialah kemampuan kognitif siswa. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.

---

<sup>75</sup> M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, cet. 5, 2021), hlm. 59.60.

Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.<sup>76</sup>

Untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa yaitu harus mengetahui garis besar indikator hasil belajar yang hendak diungkapkan dan diukur. Indikator hasil belajar membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Benjamin S. Bloom). Dapat dilihat dari jenis dan indikator hasil belajar sebagai berikut.

NO	Ranah	Indikator
1)	Kognitif	
1.	Ingatan	1.1 Dapat menyebutkan 1.2 Dapat menunjukkan kembali
2.	Pemahaman ( <i>Comprehension</i> )	2.1 Dapat menjelaskan 2.1 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri
3.	Penerapan ( <i>Application</i> )	3.1 Dapat memberikan contoh 3.2 Dapat menggunakan secara tepat
4.	Analisis ( <i>Analysis</i> )	4.1 Dapat menguraikan 4.2 Dapat mengklasifikasikan/ memilah 4.3 Dapat menghubungkan Materi- materi sehingga menjadi kesatuan yang baru.
5.	Evaluasi ( <i>Evaluation</i> )	5.1 Dapat menilai 5.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan

<sup>76</sup> Agus Suprijono. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm.5-6.

6.	Menciptakan, Membangun ( <i>Synthesis</i> )	6.1 Dapat menyimpulkan 6.2 Dapat menggeneralisasikan/membuat prinsip umum.
<b>2)</b>	<b>Ranah Afektif</b>	<b>Indikator</b>
1.	Penerimaan (Receiving)	1.1 Menunjukkan sikap menerima 1.2 Menunjukkan sikap menolak
2.	Sambutan	2.1 Kesiediaan berpartisipasi/terlibat 2.2 Kesiediaan memanfaatkan
3.	Sikap menghargai (Apresiasi)	3.1 Menganggap penting dan bermanfaat 3.2 Menganggap indah dan humoris 3.3 Mengagumi
4.	Pendalaman (internalisasi)	4.1 Mengakui dan menyakini 4.2 Mengingkari
5.	Penghayatan (karakterisasi)	5.1 Melembagakan atau meniadakan 5.2 menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
<b>3)</b>	<b>Ranah Psikomotorik</b>	<b>Indikator</b>
1.	Keterampilan bergerak dan bertindak	1.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki dan anggota tubuh lainnya
2.	Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal.	2.1 Kefasihannya melafalkan/ mengucapkan 2.2 Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani.

**Tabel 1. 1 Indikator Hasil Belajar**

Indikator hasil belajar dapat ditemukan dari 3 ranah yaitu: Aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Peneliti menggunakan dua indikator hasil

belajar yaitu ranah kognitif (pengetahuan) dan afektif/sikap (minat belajar siswa). Pengukuran hasil belajar hanya pada aspek kognitif (pengetahuan) sangat karena kajian ini hanya menilai kemampuan intelektual, tingkat pemahaman, dan penguasaan materi siswa guna menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran, sedangkan aspek afektif berupa minat belajar.

##### 5. Materi IPS Kelas V SD

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari jenjang SD hingga menengah. IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial serta berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan Negara Indonesia. Pada jenjang SD mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.<sup>77</sup>

IPS merupakan bidang pengetahuan yang digali dari kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Masyarakat merupakan sumber serta objek kajian materi pendidikan IPS, yaitu berpijak pada kenyataan hidup yang riil (nyata). Pada hakekatnya siswa sekolah dasar merupakan bagian dari masyarakat dan sebagian anggota masyarakat sejak dini, anak sudah dilatih untuk belajar bagaimana cara berhubungan dengan sesama anggota

---

<sup>77</sup> Yusmantara, Penerapan Model "Itm" Pada Pembelajaran Ips Pengaruhlmnya Terhlmadap Pemahlmaman Konsep Dan Keterampilan Sosial Siswa Sekolahlm Dasar (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas IV SD), *Edu HLMumaniora* : Vol. 6 No. 1, (2014), hlm. 2-3.

keluarga, mengetahui aturan-aturan yang berlaku dalam keluarga, sehingga memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara.<sup>78</sup>

Di masa yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan demikian siswa diharapkan akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Pembelajaran IPS di SD tidak bersifat keilmuan dan pengetahuan, bahan yang diajarkan pada siswa bukan teori – teori sosial atau ilmu sosial melainkan hal praktis yang berguna bagi dirinya dan lingkungannya. Dalam pengembangan pemahamannya tentang mata pelajaran IPS, bagi siswa sekolah dasar belajar akan lebih bermakna jika apa yang dipelajarinya berkaitan dengan pengalaman hidupnya. Pendidikan IPS di SD meliputi dua kajian pokok yaitu pengetahuan sosial. Kajian pengetahuan sosial meliputi lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi dan pemerintahan termasuk perkembangan masyarakat Indonesia sejak lampau hingga sekarang.

---

<sup>78</sup> Maudyla, HLMubungan Antara Ilmu Sosial Dan IPS (Sumber Dan Materi IPS), *Journal on Education* Volume 07, No. 01, (2024), hlm. 281-286

Mata pelajaran IPS bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut:<sup>79</sup>

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat dan lingkungan.
- b. Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Menurut Alma pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial, ia dapat menjadi anggota beberapa kelompok sekaligus dan tidak dipisahkan dari lingkungan hidup sekitarnya. Dari penjelasan tersebut dapat kita mengerti bahwa pembelajaran IPS memberikan pemahaman akan segala bentuk kegiatan dan aktivitas hidup manusia yang senantiasa selalu berkaitan dengan interaksi sosial dengan lingkungannya, maka mata pelajaran yang

---

<sup>79</sup> Fifi Nofiaturrhlmahlm, Pelajaran Ilmu Pengetahlmuan Sosial Untuk MI Yang Menyenangkan, *Elementary* Vol. 3 No. 2 (2015), hlm. 221.

diberikan isinya adalah mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial.<sup>80</sup>

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sardiman bahwa karakteristik materi pengetahuan sosial memiliki struktur ilmu pengetahuan yang tersusun paling tidak terdiri dari fakta, konsep dan generalisasi.<sup>81</sup> Dalam mata pelajaran IPS siswa diajarkan tentang nilai-nilai, moral, cita-cita, saling menghargai dan rasa tanggung jawab, baik disekolah maupun di dalam masyarakat. Hal ini penting karena belajar pengetahuan sosial merupakan usaha membentuk jaringan pengetahuan sosial yang bermanfaat bagi kehidupan peserta didik.<sup>82</sup>

## H. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji melalui kegiatan pengumpulan dan analisis data. Sebagai suatu pernyataan yang disusun secara rasional dan sistematis, hipotesis berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian, sehingga proses pengumpulan data dapat berlangsung secara terarah dan terstruktur. Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis umumnya dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang mencerminkan hubungan antarvariabel, baik yang bersifat asosiatif, komparatif, maupun kausal. Oleh sebab itu, hipotesis memiliki peranan penting sebagai dasar dalam pengujian statistik, yang memungkinkan peneliti

---

<sup>80</sup> Alma, *Pembelajaran Studi Sosial*. (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 15.

<sup>81</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 11.

<sup>82</sup> Ella Yulaelawati, *Kurikulum dan Pembelajaran, Filosofi Teori dan Aplikasi*, (Bandung: Pakar Raya, 2014), hlm. 115.

untuk mengevaluasi apakah dugaan awal yang diajukan sesuai dengan fakta empiris yang diperoleh di lapangan. Berdasarkan uraian tersebut, hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis 1 : Penggunaan media pembelajaran video berbasis budaya kearifan lokal pada mata pelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka efektif dalam meningkatkan Minat belajar siswa.

Hipotesis 2 : Penggunaan media pembelajaran video berbasis budaya kearifan lokal pada mata pelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka efektif dalam meningkatkan Hasil Belajar siswa.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Susunan sistematika pembahasan dalam penulisan tentang pengembangan media video untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dapat penulis uraikan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan; Berisi tentang pendahuluan yang menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori, hipotesis dan sistematika pembahasan sesuai dengan judul tesis ini.

BAB II Metode Penelitian; Berisi tentang metode penelitian yang menjelaskan rencana dan prosedur penelitian yang dilakukan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Pada bab ini akan memaparkan tentang lokasi penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik

pengumpulan data, instrument penelitian, uji validitas dan reliabilitas instrumen dan metode analisis data.

BAB III Hasil Penelitian dan Pembahasan; Bab ini memuat hasil analisis serta pembahasan secara mendalam tentang hasil temuan khususnya tentang kelayakan media video pembelajaran dan pengaruhnya terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa.

BAB IV Penutup; Bab ini merupakan penutup yang meliputi kesimpulan dari hasil penelitian dan juga saran yang diberikan bagi peneliti selanjutnya.



## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait pengembangan media pembelajaran video untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran berbasis budaya kearifan lokal yang dikembangkan pada pelajaran IPS siswa kelas V SD Muhammadiyah Kadisoka sudah sangat layak dan valid. Dari aspek media diperoleh indeks Aiken V rata-rata 0,846 kategori kevalidan tinggi, aspek budaya 0,921 kategori kevalidan tinggi, aspek materi sebesar 0,515 kategori kevalidan tinggi dan aspek bahasa 0,928 juga kategori kevalidan tinggi.
2. Media video pembelajaran berbasis budaya kearifan lokal yang dikembangkan pada pelajaran IPS sudah sangat praktis untuk digunakan, berdasarkan hasil respon guru diperoleh angka 75% tergolong dalam kategori baik dan siswa sebesar 79% juga yang menunjukkan kriteria sangat praktis.
3. Penggunaan video pembelajaran berbasis budaya kearifan lokal efektif dalam meningkatkan minat dengan nilai rata-rata sebesar 42,68 sebelum penerapan media naik setelah perlakuan sebesar 54,87 yang diperkuta hasil uji hipotesis diaman nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} 5,156 > t_{tabel} 2,015$ .

4. Penggunaan video pembelajaran berbasis budaya kearifan lokal efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 62,74 naik pada *post test* sebesar 91,77 yang diperkuta hasil uji hipotesis diaman nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} 10,109 > t_{tabel} 2,015$ .

## B. Saran

Agar hasil penelitian ini dapat terealisasikan, maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

1. Kepada guru dan calon guru agar memanfaatkan media video pembelajaran berbasis budaya kearifan lokal yang sudah diciptakan ini dalam kegiatan pembelajaran IPS, khususnya materi materi yang ada di dalamnya yaitu tentang “Indonesia Kaya Budaya”.
2. Kepada peneliti lainnya, agar melakukan kajian lebih lanjut tentang media video pembelajaran berbasis budaya kearifan lokal untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V pada materi IPS lain

## DAFTAR PUSTAKA

- Miftahul Khairina, Study Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik, *Jurnal Biolokus* 2, no. 1 2019.
- Agus Suprijono. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Alma, *Pembelajaran Studi Sosial*. Bandung: Alfabeta, 2012
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Awe, Y. E., & Benge. K. (2017). Hubungan Antara Minat dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPA pada Siswa SD. *Journal Of Education Technology*. Vol. 1 No. (4).
- Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video*, Jakarta: P3AI UPI, 2017.
- Cholifah, *Pengembangan Media Pembelajaran Vidam (Video Animasi) Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 SD*, *Primary Education Journals Jurnal Ke-SD-An* 2(2).
- Cut Dhien Nurwahidah, "Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa, *Jurnal Rausyan Fikr* 17, no. 1 (2021).
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2015
- Ella Yulaelawati, *Kurikulum dan Pembelajaran, Filosofi Teori dan Aplikasi*, Bandung: Pakar Raya, 2014.
- Fifi Nofiaturrehman, Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk MI Yang Menyenangkan, *Elementary* Vol. 3 No. 2 (2015).
- Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- Hanafiah dan Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung: Refika Aditama, 2016.
- Lina Novita, Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD, *Journal of Primary Education* 3, No. 2. 2019.

- Magdalena, Ina, dkk. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi dan Sains*, Volume 3 No. 2.
- Matondang, A. (2018). Pengaruh Antara Minat dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2 (2).
- Maudyla, Hubungan Antara Ilmu Sosial Dan IPS (Sumber dan Materi IPS), *Journal on Education* Volume 07, No. 01, (2024).
- Mesra & Kuntarto, 2021. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3).
- Mh Nuke Bahagie, Pengembangan Alat Peraga Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Fisika Pada Materi Listrik Dinamis di SMP/MTsN, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2022).
- Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019).
- Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012).
- Nur Hasanah, Nur Subeki, Ary Dwi Astuti, Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Hukum Newton Untuk Siswa SMP Muhammadiyah 4 Malang, *Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol 4 No 1 (2021).
- Prihatin, *Guru Sebagai Fasilitator*, Bandung: Karsa Mandiri Persada, 2018.
- Rahmawati, Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda di SMP, *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol 6 No 4 (2017).
- Rochajati Siti, *Melahirkan Duta Baca Strategi Peningkatan Minat Baca Untuk Anak SD*. Cetakan ke-1 Yogyakarta: Budi Utama, 2020.
- Romi Mesra, *Research & Development Dalam Pendidikan*, Sumatera Utara: Mifandi Mandiri Digital, 2023.
- Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Sa'diah, H., & Vebrianto, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Kinemaster Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fikih Kelas VII MTs Andini. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(2).
- Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo, 2006.

- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014.
- Siregar, N. U & Sujarwo, S. (2025). Pengembangan Media Video Scribe untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pembelajaran Ppkn Konstitusi dan Norma di Masyarakat kelas IV SD Negeri 105351 Bakaran Batu. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(2).
- Slameto. *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Smaldino, *Instruction Technology and Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*, Jakarta : Prenada Media Group, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa*. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021.
- Upik Yelianti, Anggereini, dan Asra, Pembuatan Alat Peraga Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMP Negeri 22 Kota Jambi dan SMP Negeri 30 Muaro Jambi, *Jurnal Karya Abdi Masyarakat* Vol 3 No 1. 2019.
- Yudi Hari Rayanto and Sugianti Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Yusmantara, Penerapan Model “Itm” Pada Pembelajaran Ips Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas IV SD), *Edu Humaniora* : Vol. 6 No. 1, 2014.