



Adelia Putri Maharani_228620600036_BAB 1-5

9%
Suspicious
texts



- 3% Similarities
 - < 1 % similarities between quotation marks
 - 1 % among the sources mentioned
- 6% Unrecognized languages
- 0% Texts potentially generated by AI

Document name: Adelia Putri Maharani_228620600036_BAB 1-5.docx	Submitter: UMSIDA Perpustakaan	Number of words: 3,958
Document ID: d960ddd4a6990b19935d9c24aca8544ba32e6581	Submission date: 1/21/2026	Number of characters: 30,544
Original document size: 213.45 KB	Upload type: interface	
	analysis end date: 1/21/2026	

Location of similarities in the document:



Sources of similarities

Main sources detected

No.	Description	Similarities	Locations	Additional information
1	doi.org KEEFEKTIFAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KEARI... https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i2.6662	1%		Identical words: 1% (39 words)
2	Document from another user #d9a029 Comes from another group	< 1%		Identical words: < 1% (26 words)

Sources with incidental similarities

No.	Description	Similarities	Locations	Additional information
1	ojs.wiindonesia.com Inquest Journal https://ojs.wiindonesia.com/index.php/ij/article/view/354	< 1%		Identical words: < 1% (33 words)
2	journal.uniku.ac.id https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/6662	< 1%		Identical words: < 1% (22 words)
3	Artikel HKI Citra Azizah_revisi.docx Artikel HKI_Citra Azizah_revisi #24ee8a Comes from my group	< 1%		Identical words: < 1% (18 words)
4	jurnal.umus.ac.id Sosialisasi Pembuatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan... http://jurnal.umus.ac.id/index.php/jamu/article/download/618/391	< 1%		Identical words: < 1% (17 words)
5	www.opini16.com PEMANFAATAN MEDIA VISUAL SEBAGAI DASAR PENGUATAN ... https://www.opini16.com/2025/12/pemanfaatan-media-visual-sebagai-dasar.html	< 1%		Identical words: < 1% (10 words)

Referenced sources (without similarities detected)

These sources were cited in the paper without finding any similarities.

1	https://youtu.be/xrmpm2ZL9kE?si=kVz88-0W22hODXmE
2	https://youtu.be/rJmnOaDiyBI?si=c-ZWWUmBUJs6Fp01
3	https://youtu.be/95EXGOk17iM?si=hxf9ijyolzUh-SQs
4	http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23921
5	https://pskp.kemendikdasmen.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/buku/1629772047_Puslitjak_01_Faktor-Faktor_Determinan_Hasil_Belajar_Siswa.pdf

Points of interest

The Effect of MPU Tantular Musuem Video Tour on Students' Ability to Recognize Local Culture
[Pengaruh Video Tur Museum MPU Tantular Terhadap Kemampuan Siswa Mengenali Budaya Daerah]

Adelia Putri Maharani¹⁾, Vanda Rezan²⁾
1)



doi.org | KEEFEKTIFAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i2.6662>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

2) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



ojs.wiindonesia.com | Inquest Journal
<https://ojs.wiindonesia.com/index.php/ij/article/view/354>

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia



Artikel HKI_Citra Azizah_revisi.docx | Artikel HKI_Citra Azizah_revisi
Comes from my group

*Email Penulis Korespondensi:

vanda1@umsida.ac.id

Abstract. This study shows that students have a low ability to recognize regional culture in social studies (IPS) learning, which is still verbal in nature. In fact, understanding local culture plays an important role in building students' identity and character from an early age. An alternative learning method that can be applied to overcome this problem is the use of museum tour videos as a learning resource. This study aims to analyze the effect of the MPU Tantular museum tour video on the ability of fourth—grade students to recognize regional culture.



Document from another user
Comes from another group

This study uses a quantitative approach with a one group

pretest—posttest pre—experimental design. The study was conducted at SD Islam Tarbiyatul Ummah with a population of 34 fourth—grade students, who were also used as samples through written tests to measure students' abilities before and after the treatment. Data processing was carried out using SPSS 27, and the data was found to be normally distributed. Hypothesis testing in this study used a paired sample t-test with a significance value of $0,001 < 0,05$. In addition, the magnitude of the increase in influence was obtained through an N-Gain test of 0,56, which is classified as moderate. The conclusion of the study shows that there is a significant influence on students' ability to recognize regional culture and improve their abilities in the moderate category.

Keywords – Learning Media; Local Culture; Elementary School; Video Tour

Abstrak. Kajian pada penelitian ini menunjukkan rendahnya kemampuan siswa dalam mengenali budaya daerah pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang masih bersifat verbal. Padahal, pemahaman budaya lokal memiliki peran penting dalam membangun identitas dan karakter siswa sejak dini. Alternatif pembelajaran



www.opini16.com | PEMANFAATAN MEDIA VISUAL SEBAGAI DASAR PENGUATAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA SEKOLAH DASAR (SD)
<https://www.opini16.com/2025/12/pemanfaatan-media-visual-sebagai-dasar.html>

yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media

video tur museum sebagai sumber belajar.



Document from another user
Comes from another group

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh video tur museum MPU Tantular terhadap kemampuan siswa kelas IV dalam mengenali budaya daerah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan

desain pra-experimen one group pretest—posttest. Pelaksanaan penelitian di SD Islam Tarbiyatul Ummah dengan populasi seluruh siswa kelas IV berjumlah 34 siswa yang sekaligus dijadikan sampel melalui sampel jenuh. Data penelitian berupa data primer yang diperoleh melalui tes tertulis untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah dilakukan. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan SPSS 27, diperoleh uji normalitas data berdistribusi normal. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test dengan hasil perhitungan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Selain itu, besarnya pengaruh peningkatan didapat melalui uji N-Gain sebesar 0,56 dengan kategori sedang. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada kemampuan siswa mengenali budaya daerah serta mampu meningkatkan kemampuan siswa pada kategori sedang.

Kata Kunci – Media Pembelajaran; Budaya Daerah; Sekolah Dasar; Video Tur

I. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran vital dalam membentuk pemahaman siswa terhadap kehidupan sosial, budaya dan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran berbasis teknologi dapat menjawab tantangan pendidik dalam memberikan bekal bagi siswa di dunia pendidikan. Saat ini, pembelajaran telah bertransformasi dari yang hanya menggunakan metode konvensional menjadi pembelajaran yang aktif dan menarik. Hal ini memberikan pengaruh positif bagi siswa agar lebih mudah beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sekitar mereka [1][2]. Sehingga dapat dikaitkan dengan mata pelajaran IPS yang mencakup penanaman nilai,



sikap, adat istiadat, tradisi, keyakinan, mitos, seni, simbol,

aturan dan kesadaran sosial terhadap keberagaman dan kekayaan budaya daerah [3][4]. Namun, permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan materi IPS budaya daerah sering kali disampaikan secara verbal dan tekstual yang menjadikan kurangnya pengalaman belajar bermakna bagi siswa. Guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan dapat bekerjasama dengan beberapa pihak untuk memberikan pembelajaran yang efektif dan bermakna agar meningkatnya pemahaman siswa dalam mengenali dan menghargai budaya daerah sebagai bagian dari identitas bangsa [5][6].

Berdasarkan data yang diperoleh dari laman GTK (Guru dan tenaga Kependidikan) dan Kemendikbud, jumlah guru non TIK yang siap menggunakan teknologi dalam pembelajaran masih mencapai 40%. Sedangkan hasil pemetaan yang dilakukan oleh Kemendikbud dari 28.000 guru tercatat bahwa yang sudah menguasai teknologi level 1 atau level dasar sejumlah sekitar

46%. Dalam hal ini, hanya 12.880 guru yang menguasai teknologi level dasar dari 28.000 guru yang dipetakan [7][8]. Tidak heran jika pembelajaran IPS seringkali dianggap monoton. Padahal, pelajaran IPS perlu melibatkan siswa secara langsung dengan dunia sekitar mereka. Siswa tidak hanya mempelajari fakta-fakta sosial, tetapi juga diajak untuk mengembangkan pemahaman mereka mengenai kearifan lokal, budaya, nilai kebudayaan tempat tinggal mereka serta mempelajari perkembangan masyarakat di sekitar, mulai dari masa lampau hingga saat ini [9]. Berdasarkan hasil dari survei pra penelitian yang dilakukan melalui kuisisioner kepada beberapa guru mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, didapatkan sebanyak 93,8% guru telah mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran. Selain itu, sebanyak 87,5% guru menyatakan pernah menggunakan media pembelajaran yang merupakan hasil karya sendiri. Hal ini menunjukkan tingkat kesadaran yang tinggi pada guru terhadap penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun kondisi faktual di lapangan didapatkan bahwa kemampuan siswa mengenali budaya daerah baik di sekitar tempat tinggal mereka masih tergolong rendah. Minimnya kemampuan siswa dalam mengenali budaya daerah dikarenakan materi IPS seringkali dirasa membosankan. Sehingga menjadikan pembelajaran IPS di kalangan siswa menjadi pasif, pengenalan budaya daerah perlu diterapkan agar siswa dapat mengembangkan rasa cinta terhadap budaya daerah di sekitarnya dan berkontribusi untuk melestarikannya khususnya di Sidoarjo. Museum MPU Tantular adalah wujud kearifan lokal yang ada di Sidoarjo. Maka dari itu, perlunya menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk mengenalkan kearifan lokal tersebut, harapannya agar siswa dapat mengenali budaya daerah lebih dalam secara interaktif [10]. Hal ini sejalan dengan maksud dan tujuan museum dalam menjaga dan merawat benda cagar budaya agar masyarakat bangga akan budaya daerahnya [11]. Berkaitan dengan teori kontruksi sosial atau konstruktivisme menurut Lev Vygotsky menegaskan bahwa kemampuan dan pemahaman seseorang didapatkan dari proses interaksi dengan masyarakat, budaya, dan lingkungan sekitar [12][13]. Pembelajaran berbasis teknologi merupakan solusi yang tepat dalam menjawab fenomena yang terjadi pada penelitian ini. Pembelajaran dengan memanfaatkan media video menekankan pada aspek audio dan visual yang bertujuan untuk mempermudah akses informasi tanpa mengharuskan melakukan kunjungan langsung di lokasi yang ingin diamati [14]. Video tur sebagai alat bantu pembelajaran diduga efektif dalam mengenalkan budaya daerah yang ada di sekitar mereka dengan cara menayangkan tempat (Museum MPU Tantular) secara virtual [15]. Diperkuat oleh berbagai penelitian yang membahas tentang penggunaan media video pembelajaran memberikan peningkatan dalam penggunaan media video tur terhadap keterlibatan serta hasil belajar siswa. Selain itu, museum sebagai sumber belajar juga memiliki potensi besar dalam pembelajaran IPS, khususnya pengenalan budaya yang ada. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu jarang sekali menjadikan Museum MPU Tantular sebagai objek penelitian. Selain itu, fokus penelitian sebelumnya umumnya menekankan pada peningkatan keterlibatan belajar dan hasil belajar, tanpa mengkaji secara khusus kemampuan kognitif siswa dalam mengenali budaya daerah. Hal ini menjadi celah peneliti (research gap) untuk dapat mengeksplorasi lebih lanjut, terutama dalam konteks pemanfaatan video untuk mengenalkan dan meningkatkan pembelajaran kepada siswa yang berkaitan dengan materi kearifan lokal mata pelajaran IPS dalam mengenali budaya daerah. Salah satu penelitian oleh Elida Smita Manurung, dkk (2025) berjudul "Pengaruh Media Video Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar" mengungkapkan bahwa penggunaan media video berpengaruh terhadap hasil belajar siswa [16]. Pada penelitian lain oleh Irma Yuliana Nuranggraini, dkk (2022) yang berjudul "Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa" juga mengungkapkan penggunaan video interaktif telah memberikan peningkatan terhadap hasil belajar kognitif siswa dan terbukti efektif [17]. Penelitian terdahulu tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian ini yang juga menjadikan media video dalam memberikan informasi bersifat virtual. Akan tetapi, berbeda dengan temuan penelitian sebelumnya keterbaruan (novelty) pada riset peneliti ini berfokus pada aspek kognitif siswa dalam hal mengenali budaya daerah serta pemanfaatan video pada objek yang akan dijadikan pembelajaran yang merupakan hasil karya peneliti sendiri. Berdasarkan pemaparan diatas, penggunaan media video tur museum dipandang sebagai alternatif pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran IPS. Penelitian ini mengkaji adanya pengaruh penggunaan media video tur dalam menyampaikan informasi secara virtual. Dengan begitu, penelitian ini berupaya untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengenali budaya lokal tersebut. Sehingga, rumusan masalah yang didapat pada penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan Video Tur Museum MPU Tantular dalam Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal terhadap Kemampuan Siswa Mengenali Budaya Daerah" berfokus pada pemahaman siswa terhadap budaya daerah sebelum mereka mengikuti sesi video tur serta apakah terdapat pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam mengenali budaya daerah setelah mengikuti sesi video tur Museum MPU Tantular.

II. Metode

Metodologi pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh terhadap variabel dependen. Pre Experimental adalah jenis pada penelitian ini sedangkan One Group Pretest Posttest Design adalah desain penelitian. Desain ini mengukur efek dengan perlakuan (treatment) sebelum dan sesudah diberikan. Peneliti dalam hal ini memberikan pretest terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan, kemudian memberikan perlakuan, tahap akhir memberikan posttest untuk melihat perubahan yang terjadi [18]. Berikut adalah penyajian tabel desain penelitian:



[19]

Tabel 1. One Group Pretest Posttest Design

Pretest Treatment Posttest

O1 X O2

Sumber:

(Sugiyono, 2022)

Keterangan:

O1 = Pretest

X = Perlakuan (Video Tur Museum)

O2 = Posttest

Penelitian dilaksanakan di SD Islam Tarbiyatul Ummah, pada siswa kelas IV sekolah dasar. Seluruh siswa kelas IV SD Islam Tarbiyatul Ummah adalah populasi dari penelitian ini yang berjumlah 34 siswa. Karena jumlah populasi kecil, peneliti mengambil semua jumlah pada populasi dengan teknik Non Probability Sampling yang berjenis sampel jenuh, sehingga, seluruh anggota pada populasi dijadikan sampel penelitian. Adapun subjek pada penelitian ini adalah siswa yang memiliki tahapan perkembangan kognitif operasional konkret. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data primer dan diperoleh secara langsung dari tes hasil kemampuan siswa dengan dua kali pemberian yaitu pretest (tes yang harus diselesaikan diawal sebelum memperoleh materi) dan posttest (test yang harus diselesaikan setelah memperoleh materi berupa media video tur). Tes yang digunakan sebagai instrumen penelitian adalah jenis tes tulis yang berisikan 25 butir pilihan ganda.

Butir instrumen tes disesuaikan berdasarkan indikator variabel dependen yaitu kemampuan siswa mengenali budaya daerah fase B pada BAB VII yang mengarah pada dimensi kognitif Taksonomi Bloom. Instrumen dinyatakan valid apabila mengukur yang sebenarnya serta dapat dinyatakan reliabel jika menghasilkan data serupa meskipun diterapkan berulang kali. Oleh karena itu, penting melakukan uji validitas pada ahli (expert judgment) untuk menghasilkan instrument yang valid sebelum dibagikan pada siswa. Teknik pengujian dalam uji validitas menggunakan korelasi product moment pearson, dimana sebagai hal yang mengaitkan antar dua variabel independen sebagai dependen dan variabel dependen sebagai independen. Uji reliabilitas memakai rumus Alpha Cronbach dengan aplikasi SPSS 27 [20].

Tahapan penelitian dilaksanakan secara runtut mulai dari: (1) tahap persiapan, yaitu penyusunan perangkat pembelajaran, pembuatan media video tur Museum Mpu Tantular, validasi instrumen penelitian; (2) tahap pelaksanaan, yaitu pemberian pretest, penerapan perlakuan media video tur, dan pemberian posttest; (3) tahap analisis data, yaitu pengolahan data hasil penelitian

Metode pengolahan data menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Adapun uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas dengan rumus Shapiro Wilk. Uji ini dilakukan agar menghasilkan data yang normal dengan ketentuan nilai sig. <0,05. Jika data menunjukkan nilai sig. >0,05 berarti menghasilkan data yang asimetris, maka harus diuji menggunakan uji non parametrik. Selanjutnya menghitung uji hipotesis (uji t) menggunakan paired sample t-test dalam mengidentifikasi pembeda sejumlah data secara signifikan dari skor pretest dan posttest. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam hipotesis sebagai berikut:

Didapatkan thitung>tabel maka Ho ditolak dan H1 diterima. Hal ini bahwa media video tur berdampak terhadap kemampuan siswa mengenali budaya daerah.

Didapatkan thitung<tabel maka H0 diterima dan H1 ditolak. Hal ini berarti media video tur tidak berdampak terhadap kemampuan siswa mengenali budaya daerah.

Selanjutnya besarnya data yang terjadi pada hasil peningkatannya dihitung dengan berbasis SPSS 27. Berikut untuk menghitung skor N-Gain:

Peningkatan skor N-Gain dapat dilihat pada kriteria Gain ternormalisasi guna melihat tingkat peningkatan yang dicapai dan menentukan interpretasi [21].

Tabel 2. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain Interpretasi
0,70 g 100 Tinggi
0,30 g 0,70 Sedang
0,00 g 0,30 Rendah
g = 0,00 Tidak terjadi peningkatan
-1,00 g 0,00 Terjadi penurunan

III. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Tahapan awal yang dilaksanakan peneliti yaitu tahap mengamati dan wawancara di SD Islam Tarbiyatul Ummah pada tanggal 19 Agustus 2025 secara langsung. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, dan tantangan yang dihadapi guru selama proses pembelajaran. Hasilnya mengindikasikan bahwa pembelajaran masih memerlukan media ajar agar pemahaman siswa semakin meningkat. Media ajar tentunya memiliki peran positif bagi guru dan siswa. Oleh karena itu, tahap selanjutnya peneliti menyusun instrumen pembelajaran yang uji validasinya diberikan kepada 2 ahli media yaitu Ibu Zuyyina Fihayati, M.Pd dan Ibu Dr. Tri Linggowati, M.Pd. untuk mengetahui apakah instrumen yang telah disusun peneliti telah valid dan memenuhi syarat serta layak untuk diterapkan. Berdasarkan hasil validasi ahli, modul ajar diperoleh kelayakan 96,59% dalam kategori sangat valid, LKPD memperoleh presentase kelayakan sejumlah 94,32% dalam level sangat valid, lembar pretest dan posttest diperoleh sejumlah 93,75% dalam level sangat valid, dan media video pembelajaran diperoleh sejumlah 94,12% dalam level sangat valid. Dalam hal ini seluruh instrumen penelitian dapat dinyatakan sangat valid, maka perangkat ajar dapat diterjunkan tanpa revisi besar.

□

Gambar 1. Tampilan Video Tur Pembelajaran

Mengacu pada gambar 1 berupa media video tur pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti dikemas oleh peneliti sendiri. Video pembelajaran tersebut terbagi menjadi 3 segmen sesuai dengan batasan budaya pada penelitian ini diantaranya yaitu segmen 1 berisi keragaman budaya dan kearifan lokal berupa koleksi batik, berikut adalah tautan untuk mengakses <https://youtu.be/xrmpm2ZL9kE?si=kVz88-0W22hODXmE>. Selanjutnya segmen 2 berisi keragaman budaya dan kearifan lokal berupa koleksi alat musik tradisional, melalui tautan berikut untuk mengaksesnya <https://youtu.be/rjmnOaDiyBI?si=c-ZWWUmBUJs6Fp01>. Terakhir yaitu segmen 3 berisi keragaman budaya dan kearifan lokal berupa koleksi pakaian adat juga diakses melalui tautan <https://youtu.be/95EXGOk17iM?si=hxf9ijyolZUh-SQs>.

Pelaksanaan uji coba butir soal dilakukan pada tanggal 21 November 2025 pada siswa diluar sampel penelitian untuk mengetahui kualitas soal sebelum diterapkan pada penelitian utama. Data hasil ujicoba nantinya dianalisis menggunakan SPSS 27 guna melihat butir soal yang akurat dan konsisten. Perhitungan hasil ujicoba validitas butir di bagian Corrected Item-Total Correlation pada program SPSS 27 terhadap 50 butir soal, diperoleh sebanyak 30 butir dengan nilai korelasi 0,30 sehingga dinyatakan tidak valid karena belum mampu mengukur konstruk yang diharapkan. Dari 30 butir valid, peneliti memilah kembali butir soal dengan kualitas terbaik, sehingga pada tahap berikutnya peneliti menggunakan sebanyak 25 butir soal sebagai instrumen tes yang layak untuk penelitian. Kemudian uji reliabilitas pada Cronbach's Alpha. Maka, sebanyak 25 butir layak dipakai dengan keputusan reliabel.

□

Uji Reliabilitas

Gambar 2. Hasil Reliabilitas Butir Soal Tes

Dilihat dari gambar 2 melalui program SPSS 27 menunjukkan bahwa reabilitas butir soal yang layak digunakan untuk penelitian mendapatkan hasil Cronbach's Alpha sebesar 0,930 termasuk tingkat sangat tinggi. Sehingga instrumen tes telah memenuhi persyaratan serta menunjukkan tingkat konsistensi yang baik dan reliabel. Setelah seluruh instrumen memenuhi tingkat kelayakan berdasarkan validasi ahli serta perhitungan ujicoba instrumen, peneliti melaksanakan penelitian sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SD Islam Tarbiyatul Ummah pada jenjang kelas 4 dengan jumlah sebanyak 34 siswa. Pelaksanaan diawali dengan membagikan pretest guna mengidentifikasi pengetahuan awal. Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan media video sesuai pada perangkat ajar. Setelah keseluruhan kegiatan belajar mengajar selesai, tahap terakhir yaitu memberikan posttest.

□

Uji Normalitas

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas

Mengacu pada gambar 3, hasil perhitungan uji normalitas dengan teknik Shapiro-Wilk nilai signifikansi pretest bernilai 0,075 dan posttest bernilai 0,193, keseluruhan nilai memiliki sig. 0,05 maka menghasilkan data simetris. Sehingga dapat melanjutkan ke tahap uji paired sample t-test untuk menguji perbedaan hasil sebelum dan sesudah diterapkannya media video tur dengan mengambil keputusan jika nilai signifikansi (2-tailed) 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Data hasil pengujian disajikan gambar 4 berikut.

Uji Hipotesis

□

(Paired Sample t-Test)

Gambar 4. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Berdasarkan gambar 4 perhitungan uji paired sample t-test didapatkan nilai sig. (2-tailed) 0,001. Nilai tersebut 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka data didapatkan adanya dampak media video tur terhadap kemampuan siswa mengenali budaya daerah. Besarnya dampak yang terjadi pada kemampuan siswa mengenali budaya daerah, maka selanjutnya peneliti melakukan uji N-Gain.

Diperoleh perhitungan N-Gain 0,56 ada pada kisaran 0,30 g 0,70 berarti ada pada level sedang. Maka dapat disimpulkan media video pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan siswa dalam mengenali budaya daerah dengan tingkat peningkatan sedang.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari hasil pretest dan posttest setelah siswa setelah mendapatkan pengajaran media video tur museum MPU Tantular dalam mengenali budaya daerah. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran IPS dengan berbantuan media video tur dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi budaya lokal secara lebih konkret dan bermakna. Media video tur memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyerupai kunjungan langsung di museum, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara lisan tetapi juga pengamatan melalui visualisasi terhadap objek budaya yang dipelajari. Selain itu, Temuan penelitian mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang dirancang memenuhi kriteria layak digunakan, memperoleh tanggapan positif dari siswa dan guru, serta mendukung pencapaian hasil belajar siswa dalam memahami materi IPS [22].

Peningkatan kemampuan siswa mengenali budaya daerah dalam teori konstruktivisme sosial, pengetahuan dibentuk melalui interaksi individu dengan lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya [13]. Media video tur museum berperan sebagai sarana yang menjembatani siswa dengan lingkungan budaya lokal, sehingga mereka dapat mengaitkan pembelajaran IPS dengan realita sosial di kehidupan mereka. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga pada pemahaman dan pembentukan makna. Selaras dengan temuan penelitian sebelumnya tentang pengaruh media video yang mengacu pada kearifan lokal menunjukkan hasil peningkatan penggunaan media video terhadap hasil belajar IPAS. Hasil penelitian lain juga menunjukkan nilai signifikansi yang mengarah pada terjadinya pengaruh dan peningkatan hasil belajar setelah diberi perlakuan video, serta hasil nilai posttest menjadi lebih unggul dibanding dengan nilai pretest [16]. Temuan beberapa penelitian lain juga mengungkapkan bahwa terdapat peningkatan dari nilai posttest dan memperoleh keputusan hipotesis berupa H_0 ditolak H_1 diterima yang berarti terjadi peningkatan yang signifikan [17]. Hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan tersebut, khususnya dalam konteks pembelajaran IPS yang berorientasi pada pengenalan budaya.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada konteks dan fokus yang dikaji. Penelitian ini secara khusus memanfaatkan video tur Museum MPU Tantular sebagai objek pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal, serta memfokuskan kajian pada kemampuan kognitif siswa yang dibatasi pada 3 pengenalan koleksi budaya, meliputi koleksi batik, koleksi alat musik tradisional (gamelan) dan koleksi busana adat (busana pengantin adat). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menegaskan efektivitas media video secara umum, tetapi juga memperluas kajian tentang pemanfaatan museum lokal sebagai sumber belajar.

IV. Simpulan

Berdasarkan pengumpulan data yang diperoleh peneliti dengan media vide tur terbukti terdapat pengaruh tingkat belajar siswa kelas IV SD Islam tarbiyatul Ummah. Nilai rata-rata pretest didapatkan sebesar 0,075 dan posttest menjadi unggul dengan nilai 0,193. Adapun uji hipotesis didapatkan nilai signifikansi 0,001 < 0,05. Selain itu besarnya perbedaan peningkatan mencapai hasil sebesar 0,56 yang dihitung dengan uji N-Gain menunjukkan hasil peningkatan berada pada kategori sedang. Sehingga didasarkan pada pengumpulan data mengindikasikan bahwa penerapan media video tur memiliki dampak positif dalam memberikan pemahaman pengenalan budaya siswa. Temuan penelitian juga menunjukkan antusias siswa dan merupakan media yang dapat membantu siswa menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Penerapan media video tur Museum MPU Tantular terhadap kemampuan siswa mengenali budaya daerah mengakibatkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil yang dicapai antara sebelum dan sesudah diterapkan. Terbukti dari uji paired sample t-test dengan nilai signifikan sebesar 0,001 yang menandakan hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima menjadikan penerapan video tur meningkatkan hasil belajar IPS khususnya pengenalan budaya daerah. Didukung dengan uji N-Gain dengan nilai sebesar 0,56 berada pada kategori sedang ini memberikan penguatan bahwa video tur layak dijadikan media yang memberikan pengalaman bermakna melalui visual pada jenjang sekolah dasar.

Dalam praktiknya, penerapan media video tur tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kemampuan kognitif saja, tetapi juga mendukung peran pembelajaran IPS dalam menanamkan kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya lokal sejak dini. Penggabungan antara teknologi dengan sumber belajar berbasis kearifan lokal seperti museum memiliki dampak yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, media vide tur Museum MPU Tantular dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang inovatif dan kontekstual.

Referensi

[1]F. W. Ariesta, B. Maftuh, Sapriya, and E. Syaodih, “The Effectiveness of Virtual Tour Museums on Student Engagement in Social Studies Learning in Elementary Schools,”



J. Ilm. Sekol. Dasar, vol. 8, no. 1, pp. 45–53, 2024, doi: 10.23887/jisd.v8i1.67726.
[2]I. Delfi and Hudaidah,

“Perkembangan Pendidikan di Era Globalisasi,”

J. Ilm. Wahana Pendidik., vol. 7, no. 3, pp. 82–89, 2021, [Online].

Available: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23921>

[3]M. H. Iksan, M. Yulianti, and P. Fakhriyah, “Artikel Review : Analisis Nilai Kearifan Lokal yang ada di Indonesia dan Implementasinya dalam Pembelajaran Biologi,”



Pros. Semnas Bio, no. 20, pp. 1119–1128, 2023.

[4]M. P. Karimatus Saidah, M. P. Kukuh Andri Aka, and M.

P. Rian Damariswara, Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Indonesia dan Implementasinya dalam Pendidikan Sekolah Dasar, Cetakan Pe. Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng, 2020. [Online]. Available: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://pskp.kemendikdasmen.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/buku/1629772047_Puslitjak_01_Faktor-Faktor_Determinan_Hasil_Belajar_Siswa.pdf

[5]A. A. G. Pangestu, N. A. Munandar, R. K. Nafian, and B. P. Saktid, “Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran,”



J. Teknol. Pendidik. Dan Pembelajaran, vol. 1, no. 2, pp. 372-378., 2023.
[6]A.

Wiganingrum, D. Djono, and A. A.



Musadad,

“Virtual Tour Museum Kars Indonesia Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Sejarah,”

J. Artefak, vol. 12, no. 1, p. 129, Apr. 2025, doi: 10.25157/ja.v12i1.13210.

[7]Adam, “Kemendikbud Ungkap Tiga Penyebab Guru di RI Masih Gaptek,” ItWorks.id. [Online]. Available: <https://www.itworks.id/25150/25150.html>

[8]S. G. (tidak disebut penulis Individu), “40 Persen Guru yang Siap dengan Teknologi,”



GTK Dikdasmen (portal resmi Direktorat GTK Kemendikbudristek). Accessed: Jul. 31, 2025. [Online].

Available: <https://gtk.dikdasmen.go.id/read-news/40-persen-guru-yang-siap-dengan-teknologi>

[9]L. Widiastuti, I. W. Lasmawan, and I. W.



Kertih,

“Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar,”

Didakt. J. Kependidikan, vol. 13, no. 1, pp. 563–572, 2024,

[Online]. Available: <https://jurnaldidaktika.org>

[10]Munjiatun,



M. Fendrik, N. Hermita, Syahrilfuddin, and N.

Melihatayatri, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar,”



Bagelen Channel, vol. 2, no. 2, pp. 45–49, 2024, [Online].

Available: <https://e-jurnal.universitalirsyad.ac.id/index.php/UNNESCO/article/view/487>

[11]D. K. dan P. P. J. Timur, “Buku Panduan Museum MPU Tantular,”



2013.
[12]M. P. Dr. Nurlina, S.Si., M. P. Nurfadilah, S.Pd., and M. P. Aliem Bahri, S.Pd.

, Teori Belajar Dan Pembelajaran, Cetakan Pe. Makassar: LPP Unismuh Makassar Anggota IKAPI, 2021. [Online]. Available: https://reader.z-library.sk/read/d370d96eba333d3e62ba02cd71b91ed20024d36b797016b4581d3c0e170e6aa5/26727959/053d41/teori-belajar-pembelajaran.html?client_key=1fFLi67gBrNRP1j1iPy1&extension=pdf&signature=c484a2a8734ff1f533d081fab90d1868f2450f686f7481ac91bac
[13]S. B. Sartika, R. S. Untari, V. Rezania, and L. I. Rochmah, Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran, Cetakan Pe. Sidoarjo: UMSIDA PRESS, 2022.
[14]S. Paling and Dkk, Media Pembelajaran Digital, Cetakan Pe. Makassar: TOHAR MEDIA,



2024.
[15]M. P. I. Hamdan Husein Batubara, Media Pembelajaran Digital, Cetakan Pe., vol. 8, no. 1. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
2021. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/352887544_Media_Pembelajaran_Digital
[16]E. Smita Manurung, K. Aryaningrum, and S.



Sunedi,
"PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMANSI POWTOON BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR,"
Soc. J. Inov. Pendidik. IPS, vol. 5, no. 2, pp. 712–722, Jul. 2025, doi: 10.51878/social.v5i2.5957.
[17]I. Y. Nuranggraini, A. M. I. Puspita, and W.
Nurmalasari, "Keefektifan



doi.org | KEEFEKTIFAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i2.6662>
Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif

Siswa," J. Penelit. Pendidik., vol. 9, no. 2, 2022, doi: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/6662>.
[18]A. S. Arifin and K. Wachidah, "Local



ojs.wiindonesia.com | Inquest Journal
<https://ojs.wiindonesia.com/index.php/ij/article/view/354>
Wisdom Videos Boost Elementary Social Studies Outcomes in Indonesia [Video Kearifan Lokal Dongkrak Hasil Belajar IPS SD di

Indonesia]," Inq. J., vol. 3, no. 2, p. 35, 2025, doi: <https://ojs.wiindonesia.com/index.php/ij/article/view/354>.
[19]Prof.Dr.Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Edisi 2,



C. Bandung: ALFABETA, cv, 2022. [Online]. Available: www.cvalfabeta.com
com
[20]W. T. ARISMA, "Efektivitas Penggunaan



doi.org | KEEFEKTIFAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i2.6662>
Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa

Kelas IV Sekolah Dasar," Universitas PGRI Sumatera Barat, 2024. [Online]. Available: <https://repository.stkipggritrenngalek.ac.id/file/download/262>
[21]M.



P. Dr. Moh. Irma Sukarelawa, M. P. S. Toni Kus Indratno, and M.
P. H. Suci Musvita Ayu, S.KM., N-Gain vs Stacking Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest, Cetakan Pe. Yogyakarta: Suryachaya,



2024.
[22]E. Maya, A. Tina, P. Rachmadyanti, P. Guru, S. Dasar,
and U. N. Surabaya, "Pengembangan Media Pembelajaran Media Interaktif 'Tip Tour' Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," J. Penelit. Pendidik. Guru
Sekol.



Dasar, vol. 13, no. 3, pp. 826–841, 2025, [Online].

