

Pengaruh Media Pembelajaran Video Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar [Effect Of Lokal Wisdom-Based Video Learning Media On Social Science Cognitive Learning Outcomes Of Elementary School Students]

Akhmad Samsul Arifin ¹⁾, Kemil Wachidah ^{*.2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: kemilwachidah@umsida.ac.id

Abstrack. *Research on Local Wisdom-Based Learning Media is motivated by the low cognitive learning outcomes of students, students are less enthusiastic about following the learning process, students tend to be passive and play alone because the method applied by the teacher monoton and less attractive to students at SDN Rangkah Kidul. The purpose of this study was to determine the cognitive learning outcomes of social studies elementary school students in grade IV, determine the effect of local wisdom-based learning media, and determine the effectiveness of the effect of local wisdom-based video learning media on cognitive learning outcomes social studies elementary school students SDN Rangkah Kidul. The research method used in this research is quantitative with experimental type. The research design used was one-group pretest-posttest design. Sampling chosen is saturated sampling. The data collection technique used was a test data collection technique using a pretest-posttest. The results showed there was an increase in cognitive learning outcomes social studies elementary school students SD Negeri Rangkah Kidul. The difference can be seen from the results of pretest and Posttest students before and sesudah application of local wisdom-based video learning media. Based on the results of the study it can be concluded that video-based learning media local wisdom effect to improve cognitive learning outcomes social studies students grade IV elementary school.*

Keywords - Learning Video, Local Wisdom, Cognitive Learning Outcomes

Abstrak. *Penelitian Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik, peserta didik kurang semangat mengikuti proses pembelajaran, siswa cenderung pasif dan bermain sendiri karena metode yang diterapkan oleh guru monoton dan kurang menarik perhatian peserta didik di SDN Rangkah Kidul. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar kognitif IPS siswa sekolah dasar kelas IV, mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis kearifan lokal, dan mengetahui keefektifan pengaruh media pembelajaran video berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif IPS siswa sekolah dasar SD Negeri Rangkah Kidul. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan jenis eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design. Sampling yang dipilih adalah sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik pengumpulan data tes dengan menggunakan pretest-posttest. Hasil yang dilakukan menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar kognitif IPS siswa sekolah dasar SD Negeri Rangkah Kidul. Perbedaan dapat dilihat dari hasil pretes dan Posttest siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran video berbasis kearifan lokal. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbasis kearifan lokal berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPS siswa kelas IV sekolah dasar..*

Kata Kunci - Video Pembelajaran, Kearifan Lokal, Hasil Belajar Kognitif

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi begitu sangat pesat dalam era digital seperti sekarang, apapun dapat ditemukan di dalam internet. Baik berupa ekonomi, sosial, pendidikan, politik serta budaya. Masuknya budaya asing dan budaya gaul menjadikan pemerolehan budaya seorang anak mengalami peralihan hal, ini juga dapat dikarenakan anak-anak pada zaman sekarang yang di kenal sebagai generasi Z. Lahir dan dibesarkan dalam lingkungan yang di dominasi dengan perkembangan teknologi dan digital yang serbah canggih. Saat ini kita telah memasuki era society 5.0 yang dimaknai dengan tingginya persaingan diberbagai area yang berhubungan langsung dengan kebutuhan masyarakat, karena pada masa saat ini masyarakat dituntut untuk hidup berdampingan dengan teknologi, memahami dan memanfaatkan teknologi. Implementasi perkembangan teknologi dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien sehingga diperlukan upaya implementasi kemajuan teknologi pada bidang pendidikan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar[1]. Media pembelajaran sangat di butuhkan bagi peserta didik untuk merangsang pemahaman dan

pengetahuan melalui apa yang mereka lihat dan dengar, sehingga dalam proses belajar bisa menghasilkan ketertarikan dan minat pada peserta didik. Penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu permasalahan dalam belajar dengan tujuan memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar dengan maksimal berdasarkan proses dan prosedur dimulai dari analisis, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Sehingga dengan pemilihan media dalam pembelajaran, salah satu dari penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media belajar berbasis teknologi. Media pembelajaran harus dipilih serta ditentukan dengan maksimal sehingga dapat membantu kegiatan belajar. Penggunaan media harus memberikan dampak, manfaat serta hasil dari belajar para peserta didik. Saat menentukan media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa hal yaitu tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai, menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik, keadaan dan situasi lingkungan belajar peserta didik serta fasilitas dan jangkauan yang diberikan.

Memanfaatkan video sebagai sumber media belajar tergolong salah satu bentuk penerapan teknologi dalam pendidikan. Media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang berisikan pesan-pesan yang baik berisikan konsep, prinsip, prosedur, teori yang membantu pemahaman terhadap materi pembelajaran[2]. Video merupakan media yang paling bermakna dibandingkan media lain seperti grafik, audio dan sebagainya sehingga materi dan teori yang berada dalam video mampu di pahami lebih mudah. Penggunaan media video adalah salah satu media berbasis teknologi yang bisa terjangkau oleh masyarakat dan cukup populer[3]. Penggunaan media video di sekolah dasar dinilai cukup efektif dan efisien terutama dalam pembelajaran. IPS. Pelajaran IPS memiliki tujuan untuk memberikan arahan bagi peserta didik agar dapat membentuk karakter sebagai warga negara yang baik, warga yang demokratis serta bertanggung jawab atas kearifan lokal yang ada, sehingga kearifan lokal yang berada di daerah tidak akan sirna oleh perkembangan zaman.

Dengan menggunakan media video bisa membantu peserta didik yang kurang faham dalam menangkap materi, jadi agar lebih mempermudah dengan adanya video yang sudah mengkombinasikan antara contoh gambar disertai dengan suara. Dengan adanya gambar dan suara diharapkan peserta didik dapat lebih mudah menerima, memahami dan mengingat materi yang dipelajari. Media video dapat lebih mudah menayangkan tampilan visual berdasarkan beberapa fenomena serta informasi yang abstrak itu sangat berperan dalam hasil belajar dan kualitas sebuah proses pembelajaran. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik seorang guru harus menggunakan media pembelajaran kreatif serta inovatif yang dapat meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran[4]. Media video juga cenderung lebih diminati oleh anak-anak karena tampilannya yang menarik dan memberikan gambaran nyata melalui sebuah tayangan, sehingga secara tidak langsung peserta didik dapat dengan mudah mengetahui dan memahami apa yang dipelajari.

Indonesia adalah negara yang mempunyai beragam kebudayaan mulai dari Sabang hingga Merauke. Masyarakat tidak dapat dipisahkan dengan kebudayaan tersebut. Namun arus deras teknologi perlahan tapi pasti membuat generasi muda Indonesia asing terhadap budayanya sendiri. Dengan demikian maka generasi muda perlu mendapat pengetahuan tentang budaya Indonesia, cara mendapatkan pengetahuan tersebut melalui pendidikan. Menurut Undang-undang dasar Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah pendidikan harus dilaksanakan berdasarkan kebudayaan nasional Indonesia. Kebudayaan Indonesia yang ada di daerah dan lokal dimana terdapat kearifan lokal didalamnya, sehingga dari sanalah kebudayaan nasional ini dibentuk. Karena pendidikan dan kebudayaan saling berkaitan, peserta didik dapat diperkenalkan dengan kearifan lokal yang merupakan bagian dari kebudayaan itu sendiri. Jadi setiap daerah pasti mempunyai kearifan lokal.

Kearifan lokal adalah seluruh aspek kehidupan masyarakat di mana manusia, alam dan budaya berada dalam harmoni[5]. Kearifan lokal yang harmoni bias membentuk suatu karakteristik peserta didik dengan lemah lembut sehingga bias melestarikan kearifan lokal yang ada.. Kearifan lokal biasa disebut dengan local wisdom, seperti yang dinyatakan oleh kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, bahwa istilah kearifan lokal dapat dijadikan konsep pembelajaran disekolah, guna untuk meningkatkan potensi lokal daerah-daerah di Indonesia[6]. Mendefinisikan pendidikan kearifan lokal sebagai usaha sadar dalam merencanakan pembelajaran sesuai dengan potensi daerah masing-masing. Tujuan melestarikan kearifan lokal juga berguna untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam mengembangkan kognitif dan afektif untuk membangun, menjaga dan melestarikan kekayaan lokal di Indonesia.

Melestarikan kearifan lokal merupakan bentuk yang harus dibangun pada peserta didik untuk melanjutkan budaya kearifan lokal yang ada di lingkungannya[7]. Kearifan lokal perlu dilestarikan guna untuk menjaga warisan yang telah diwarisi oleh leluhur sebagai bentuk nilai-nilai yang ada dalam lingkungannya maka peserta didik harus diberikan pengenalan tentang kearifan lokal yang ada di lingkungannya, sehingga kearifan lokal yang ada dilingkungannya tidak dimakan oleh perkembangan zaman. Dengan menggunakan media-media yang saat ini canggih dalam dunia teknologi guru dapat mengenalkan kearifan lokal pada peserta didik agar peserta didik tidak merasa bosan saat dikenalkannya.

Belajar adalah proses kompleks yang mempengaruhi setiap orang dan berlangsung seumur hidup dari anak usia dini hingga tua nanti[8]. Dari kutipan diatas bahwa harus kita sadari belajar sangat penting bagi setiap orang untuk meningkatkan pengetahuan. Hasil belajar merupakan perubahan untuk tingkah laku peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Menurut pendapat Muallifah bahwa media pembelajaran termasuk komponen penting untuk mendukung kelancaran berjalannya proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan mudah untuk digunakan[9].

Sejalan dengan pendapat febriyandani untuk mencapai tujuan pembelajaran hasil belajar yang diproteksi oleh banyak komponen, salah satunya adalah penerapan media pembelajaran[10]. Maka dengan adanya media pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil Belajar adalah suatu proses dari peserta didik setelah melakukan belajar mencapai tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan dan merupakan hasil belajar yang menunjukkan perubahan tingkah laku peserta didik[11]. Sumber lain mengatakan bahwa Hasil belajar merupakan sebuah prestasi dari kegiatan yang telah dilakukan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok[12]. Berdasarkan dari beberapa pemaparan diatas , dapat dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan prestasi yang harus dicapai oleh peserta didik baik secara individu maupun kelompok setelah melaksanakan belajar mengajar. Adapun hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya hasil belajar kognitif yaitu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan. Salah satunya yaitu media video pembelajaran. Melalui video media pembelajaran terdapat aspek yang dapat dipengaruhi yaitu aspek perkembangan kognitif. Beberapa penelitian telah dilakukan dengan hasil penelitian yang membuktikan bahwa media pembelajaran video dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Zunita yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Daring Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Oprerasi Hitung Penjumlahan Pecahan Di Kelas 3 MIN 2 Lamongan”[13]. Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya efektifitas penggunaan media video pembelajaran daring dalam peningkatan hasil belajar siswa pada operasi hitung penjumlahan pecahan dikelas 3 MIN 2 Lamongan. Peneliti lain dilakukan oleh Febriani yang berjudul “Pengaruh Media Video Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa kelas V SD Segugus 04 Palangkaraya[14]. Peneliti lain juga di kemukakan oleh Irma yang berjudul “Keefektifan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa” menyatakan bahwa media video pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di SDN 1 Kelutan dan SDN 1 Nglongsor. Penelitian yang dilakukan oleh Alvira yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di SD”. menunjukkan bahwa penggunaan media video untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS lebih meningkat.

Berdasarkan pemaparan diatas tujuan dari penelitian adalah perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadi sumber informasi bagi siswa tentang kearifan lokal yang ada di daerah sidoarjo. Melalui penelitian ini dikembangkan media pembelajaran video berbasis kearifan lokal sidoarjo untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPS siswa di mata pelajaran IPS tema 8 daerah tempat tinggalku. Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta dapat digunakan sebagai media pendukung bagi guru dan pihak sekolah dalam menjelaskan materi serta dengan harapan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

II. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment tertentu dalam kondisi terkontrol[15]. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen yang mana untuk mengetahui pengaruh variabel independent terhadap dependen. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre eksperimental design. Penelitian kuantitatif pre-eksperimental design mempunyai beberapa macam design sehingga penelitian ini mengambil design one-grup pretest-posttest design. One group pretest-posttest design merupakan suatu penelitian eksperimen yang dilakukan untuk mengetahui terlebih dahulu sebelum diberikan treatment dan juga sesudah dilakukannya tretment[15]. apakah ada pengaruh atau tidak adanya pengaruh yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pada peseta didik.

Rumus one group pretest-posttest design :

$$O_1 \text{ X } O_2$$

O_1 = Sebelum dilakukan perlakuan

X = Dilakukan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis kearifan lokal

O_2 = Sesudah dilakukan perlakuan

Populasi penelitian ini menggunakan peserta didik kelas IV SDN Rangkah Kidul dan sampel juga menggunakan psesrta didik kelas IV SDN Rangkah Kidul. Teknik pengumpulan data menggunakan sampling jenuh yang dibamana menggunakan peserta didik sebanyak 20 siswa yang dapat mewakili dalam penelitian yang akan dilakuka dan teknik pengumpulan data yang diakukan adalah teknik pengumpulan data tes dengan cara pretest-posttest berupa lembar tes soal sebanyak 20 soal yang memuat dua indikator kognitif pada hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang dilakukan untuk melihat pengaruh media pembelajaran video berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif IPS siswa kelas 4 SD Negeri Rangkah Kidul, dalam hal ini peneliti menggunakan Uji Normalitas, Uji t-test dan menggunakan uji eta. Perhitungan menggunakan bantuan spss versi 26.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dari proses pengambilan data yang dilakukan di SDN Rangkah Kidul dengan pembelajaran tatap muka selama 3 jam atau 35 menit dengan melakukan 2 pertemuan. Keterlaksanaan pembelajaran diawasi oleh 1 orang pengamat yaitu ibu Nikmatu Rochmah selaku wali kelas 4. Dari hasil penilaian seluruh kegiatan yang dirancang dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran telah terlaksana secara keseluruhan. Nilai tertinggi pada pertemuan pertama (pretest) adalah 85.00% dan nilai terendah adalah 50.00%. kemudian nilai tertinggi pada pertemuan kedua (posttest) 100.00% dan nilai terendah adalah 80.00%.

Uji Normalitas

Dasar pengambilan keputusan

- Jika nilai $\text{sig} > 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal
- Jika nilai $\text{sig} < 0,05$, maka nilai residual tidak berdistribusi normal

Tabel 1. Hasil Data Uji Normalitas.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		20	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	7.32022249	
Most Extreme Differences	Absolute	.187	
	Positive	.099	
	Negative	-.187	
Test Statistic		.187	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.065	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.064	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.057
		Upper Bound	.070

Dari data hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa nilai adalah 0.070, yang berarti nilai $\text{sig} > 0,05$, maka nilai residual dinyatakan berdistribusi normal.

Uji T-Test

Dasar pengambilan keputusan :

- Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka terdapat pengaruh variable X terhadap Y
- Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh variable X terhadap Y

Tabel 2. Hasil Data Uji T-Test

		Paired Samples Test					Significance			
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Paired Sample 1	Pretest - Posttest	-24.2500	7.82624	1.75000	-27.91279	-20.58721	-13.857	19	<,001	<,001

Dari data hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa nilainya adalah 0,001, yang berarti nilai $\text{sig} < 0,05$ maka terdapat pengaruh variable X terhadap Y.

Uji Eta Square (Chi Square)

Tabel 3. Kriteria Hasil Uji Eta Square

Kriteria Penjenjang Seberapa Besar	Keterangan
$0,01 \leq t < 0,06$	Terdapat pengaruh kecil
$0,06 \leq t < 0,14$	Terdapat pengaruh sedang
$t \geq 0,14$	Terdapat pengaruh besar

Tabel 4. Hasil Uji Eta Square

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	27.373 ^a	24	.287
Likelihood Ratio	29.532	24	.201
Linear-by-Linear Association	6.629	1	.010
N of Valid Cases	20		

a. 35 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .05.

Dari data hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa nilainya adalah 0,010, yang berarti nilai $\text{sig} > t \geq 0,14$ maka terdapat pengaruh sedang.

B. Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen (pre experimental design) dengan model penelitian One Group Pretest-Posttest Design. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran video berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif IPS siswa sekolah dasar SDN Rangkah Kidul. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 24 – 25 Agustus 2023, selama 2 pertemuan. Dalam setiap pertemuan peneliti menyiapkan materi pada bahan ajar yang telah disediakan dan menggunakan video serta memberikan arahan berupa intruksi kepada siswa sesuai RPP yang didalamnya memuat tentang indikator kognitif dengan menggunakan bantuan video berbasis kearifan lokal. Dalam proses pembelajaran peneliti mengarahkan kepada siswa agar memperhatikan dan memahami materi yang telah dijelaskan kepada siswa, karena peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif sehingga siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Setelah siswa memahami materi pada BAS dan video kemudian siswa mengerjakan LKS yang sudah tercantum pada BAS secara berkelompok.

Dengan adanya media pembelajaran video berbasis kearifan lokal ini peserta didik lebih mengetahui potensi kearifan lokal yang ada di daerahnya, sehingga bisa melestarikan dan bisa merawat warisan nenek moyang leluhurnya dan tidak terpengaruh dengan adanya budaya asing. Kelebihan dari video berbasis kearifan lokal ini adalah sifatnya yang interaktif memudahkan pembelajaran dan menampilkan atau memuat gambar, audio, video dan animasi yang memungkinkan pemahaman dan umpan balik siswa. Sehingga dengan adanya video berbasis kearifan lokal ini dapat membantu siswa belajar, khususnya ketika siswa belajar secara mandiri. Selain itu video ini juga dapat melatih kemampuan siswa dalam memahami tentang kearifan lokal. Selanjutnya penelitian yang telah dilakukan membahas terkait pengaruh media pembelajaran video terhadap hasil belajar kognitif IPS siswa kelas 4 SDN Rangkah Kidul, terdapat empat indikator terkait hasil belajar kognitif IPS siswa yakni Mengetahui sejarah kabupaten Sidoarjo, Mengenal kearifan lokal kabupaten Sidoarjo dan mampu menjelaskan kearifan lokal kabupaten Sidoarjo dan mampu menjelaskan keunikan – keunikan kabupaten Sidoarjo.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran video berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif IPS siswa kelas 4 SDN Rangkah Kidul, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran video berbasis kearifan lokal dalam uji normalitas menunjukkan bahwa dari data hasil perhitungan yang telah dilakukan nilainya adalah 0,070, yang berarti nilai $\text{sig} > 0,05$, maka nilai residual dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian untuk uji t-test menunjukkan bahwa dari data hasil

perhitungan yang telah dilakukan nilainya adalah 0,001, yang berarti nilai $\text{sig} < 0,05$ maka terdapat pengaruh variable X terhadap Y. Dalam uji eta square menunjukkan bahwa terdapat pengaruh sedang dengan hasil perhitungan Eta Square yang telah dilakukan didapat nilai $\text{sig} 0,010$, yang berarti nilai $\text{sig} t \leq 0,14$ maka terdapat pengaruh sedang terhadap hasil kognitif IPS siswa kelas 4 SDN Rangkah Kidul.

UCAPAN TERIMA KASIH

Disini penulis akan mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak yang sudah membantu dalam kelancaran penulisan artikel penelitian yaitu pihak kepala beserta guru-guru di SDN Rangkah Kidul. Ibu Kemil Wachidah, M.Pd selaku dosen pembimbing. Terima kasih kepada kedua orang tua dan keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan moril dan materil serta mendoakan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih juga kepada seuruh teman-teman dan pihak-pihak lain yang bersangkutan dalam penelitian ini yang telah memberikan banyutan dan saran dalam kegiatan penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

REFRENSI

- [1] N. Dian, P. Gabriela, P. S. Pgsd, U. Kristen, and S. Wacana, "No Title," vol. 2, no. 1, pp. 104–113, 2021.
- [2] Ni Kadek Setyawati, I Gusti Ngurah Japa, and I Ketut Gading, "Media Video Pembelajaran Tri Hita Karena Untuk Meningkatkan Daya Serap Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 10, no. 3, pp. 490–501, Oct. 2022, doi: 10.23887/jjpsd.v10i3.52820.
- [3] A. O. Safitri, P. A. Handayani, and T. Rustini, "Pengaruh Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SD," *J. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 919–932, 2022, doi: 10.31004/joe.v5i1.672.
- [4] H. Belajar, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN MEDIAVIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA Aprilia Rahmayani," vol. 04, pp. 59–62, 2019, doi: 10.26740/jp.v4n1.p59.
- [5] J. Penelitian, "Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy :," vol. 10, no. 2, pp. 554–563, 2023.
- [6] K. Wachidah, U. M. Sidoarjo, M. Darmawan, K. Wardana, and U. M. Sidoarjo, "Desain pembelajaran sekolah dasar berbasis kearifan lokal di kawasan pertambakan kabupaten sidoarjo".
- [7] I. B. Brata, "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Gending Rare sebagai Upaya Melestarikan Kearifan Lokal Bali," vol. 19, no. 1, pp. 50–65, 2019.
- [8] D. P. Khairunnisa, "Jurnal basicedu," vol. 6, no. 4, pp. 7426–7432, 2022.
- [9] I. A. Pratiwi, Z. R. Afisa, and N. Fajrie, "Jurnal basicedu," vol. 7, no. 3, pp. 1592–1600, 2023.
- [10] M. Materi, P. Siswa, and K. Iv, "ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNAAN KOMIK SEBAGAIMEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN SISWA KELAS IV SD Riskika Febriyandani 1 , Kowiyah 2," vol. 5, no. 3, pp. 158–164, 2021.
- [11] D. D. Rochmania, K. H. Pramono, and H. Setiawan, "Jurnal basicedu," vol. 6, no. 3, pp. 3482–3491, 2022.
- [12] Y. Asma, S. Nahwiyah, U. Islam, and K. Singingi, "PENERAPAN METODE MIND MAPPING UNTUK," pp. 628–639, 2023.
- [13] I. dkk Nurangraini, "Keefektifan Media Video Pembelajaran Interaktif the Effectiveness of Interactive Learning Media Based on Local Wisdom on Students ' Cognitive," vol. 9, no. November, pp. 155–163, 2022.
- [14] C. Febriani, U. Palangka, R. Jalan, Y. Sudarso, J. Raya, and K. P. Raya, "Jurnal Prima Edukasia , 5 (1), 2017 , 11-21 Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar The Effect of Video Media on Learning Motivation and Cognitif Learning Outcomes in Natural Science Subject of the Fifth Grade Students of Elementary Schools," vol. 5, no. 1, pp. 11–21, 2017.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, 3rd ed. Bandung: Alfabeta, 2019.