



# Video Edukasi Gamelan Bali Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas V SD

Kadek Dwi Juntara<sup>1\*</sup>, I Made Suarjana<sup>2</sup>, I Nyoman Laba Jayanta<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received November 02, 2023

Accepted February 8, 2024

Available online February 25, 2024

### Kata Kunci:

Gamelan Bali, Literasi Budaya, Pengembangan, Media, Video Pembelajaran

### Keywords:

Balinese Gamelan, Cultural Literacy, Development, Media, Learning Videos



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Studi ini didorong oleh rendahnya kemampuan literasi budaya siswa di Sekolah Dasar, serta penggunaan media pembelajaran yang belum optimal saat proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah *prototype* media video edukasi gamelan Bali. Selain itu, penelitian ini juga mencakup analisis validitas isi media dan evaluasi respon siswa terhadap media tersebut, dan penilaian. Penelitian ini mengadopsi model ADDIE dengan subjeik penelitian yaitu media interaktif berbasis video pembelajaran gamelan Bali, sedangkan fokus penelitian adalah validitas kontennya dan tanggapan pengguna. Teknik perolehan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan angket. Instrumen yang dipakai meliputi panduan observasi, lembar penilaian, panduan wawancara, dan kuesioner. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif video gamelan Bali ini sangat praktis digunakan dengan diperoleh indeks validitas sebesar 0,9 yang menunjukkan tingkat validitas konten video edukasi gamelan Bali tinggi, respons guru terhadap media video edukasi gamelan Bali tersebut mencapai 98% yang dinilai sangat baik, dan diperoleh respons siswa mencapai 95%, yang juga dinilai sebagai sangat baik. Dengan perolehan tersebut maka video edukasi gamelan ini sangat praktis digunakan dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya di sekolah dasar.

## ABSTRACT

This study was driven by elementary school students' low cultural literacy abilities and the use of learning media that could have been more optimal during the learning process. This research aims to develop a prototype of Balinese gamelan educational video media. Apart from that, this research also includes analysis of the validity of media content, evaluation of student responses to the media, and assessment. This research adopts the ADDIE model with the research subject, namely interactive media based on Balinese gamelan learning videos. In contrast, the research focuses on the validity of the content and user responses. Data acquisition techniques used in this research include interviews, observation, and questionnaires. The instruments include observation guides, assessment sheets, interview guides, and questionnaires. The techniques used to analyze data are qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results of the research show that the interactive media of Balinese gamelan videos is efficient to use, with a validity index of 0.9, which shows that the content validity level of Balinese gamelan educational videos is high, the teacher's response to the educational video media of Balinese gamelan reached 98% which is considered very good, and The student response obtained reached 95%, which was also rated as very good. With these results, this gamelan educational video efficiently improves elementary school cultural literacy skills.

## 1. PENDAHULUAN

Memahami berbagai budaya penting untuk hidup yang harmonis. Literasi budaya merupakan kemampuan untuk mengenali dan memahami nilai-nilai budaya (Saepudin et al., 2018; Yusuf et al., 2020). Hal ini penting karena membantu kita memahami dan menghargai keberagaman dalam masyarakat. Di sekolah, literasi budaya membantu siswa beradaptasi bersama masyarakat dari ragam latar belakang budaya. Ini merupakan keterampilan yang utama bagi masa depan mereka. Keterampilan ini juga

membantu kita menjadi lebih toleran terhadap perbedaan. Karena itu, penting untuk mulai mengajarkan literasi budaya sejak usia dini. Meskipun demikian, masih ada masalah yang perlu diatasi terkait dengan literasi budaya. Literasi budaya adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, dan mengapresiasi berbagai aspek budaya yang memperkenalkan dan mengajarkan nilai-nilai budaya, sehingga siswa tidak merasa terasingkan dengan budaya lokal mereka (Ahsani & Azizah, 2021; Pratiwi & Asyarotin, 2019).

Pentingnya literasi budaya terletak pada perannya sebagai benteng atau filter terhadap pengaruh budaya luar atau global yang dapat mengganggu proses enkulturasi budaya asli. Literasi budaya bukan hanya tentang keterampilan formal, tetapi juga merupakan pengetahuan yang fundamental, seperti yang dijelaskan oleh Hirsch sebagai "pengetahuan di atas literasi, dan literasi atas literasi budaya" (Iskandar et al., 2024; Tohani & Sugito, 2019). Selain itu, literasi budaya memfasilitasi dialog antar budaya, menciptakan ruang dialogis yang memperkuat demokrasi dalam budaya itu sendiri. Dengan menguasai literasi budaya, siswa dapat mengembangkan kompetensi yang memungkinkan mereka berpartisipasi secara lebih efektif dalam masyarakat yang multikultural. Lebih dari sekadar mengajarkan siswa tentang budaya, literasi budaya juga mempersiapkan mereka untuk menjadi warga global yang berpengetahuan dan toleran, mampu menghargai dan memahami keberagaman budaya di sekitar mereka.

Hasil survei PISA menunjukkan bahwa literasi di Indonesia sangat rendah, dengan Indonesia berada pada peringkat ke-69 dari 76 negara yang disurvei (Hewi & Shaleh, 2020; Umami et al., 2021). Rendahnya literasi budaya juga terlihat dari banyaknya kasus diskriminasi dan ujaran kebencian di Indonesia. Menurut survei oleh Komnas HAM, sekitar 27,8% responden di Indonesia mengakui pernah mengalami tindakan diskriminasi. Hal ini mungkin disebabkan oleh lebih banyaknya pemahaman budaya luar daripada budaya Nusantara pada setiap individu, yang mengakibatkan kurangnya kesadaran akan pentingnya memahami dan menghargai keragaman budaya lokal, sehingga menciptakan kesenjangan dalam pemahaman identitas nasional dan interaksi sosial yang sehat.

Dalam meningkatkan literasi budaya, diperlukan kesadaran pentingnya kebudayaan. Hal ini bisa dicapai melalui pendidikan, yang merupakan usaha sadar untuk mengembangkan potensi manusia. Pendidikan bertujuan menciptakan lingkungan pendidikan di mana peserta didik terlibat langsung dalam pengembangan berbagai aspek individu mereka, seperti kemampuan kognitif, akhlak, serta keahlian yang berguna bagi individu dan masyarakat (Julaeha & Siti, 2019; Umami et al., 2021). Seni budaya memiliki peran penting dalam pendidikan. Ini memberikan peserta didik kesempatan untuk menghargai dan menciptakan karya seni yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Agung et al., 2020; Daryanti et al., 2019). Seni budaya juga membantu mengembangkan kecerdasan moral secara kompetitif. Pada muatan seni budaya, aspek budaya tidak hanya dibahas sendiri, melainkan ikut diintegrasikan dengan seni secara keseluruhan (Ramdani & Simamora, 2022; Tohani & Sugito, 2019). Oleh sebab itu, seni budaya harus diajarkan kepada siswa sejak dini, mulai dari Sekolah Dasar, untuk membantu mereka memahami dan menghargai berbagai bentuk seni dan budaya di sekitar mereka, seperti seni visual, pertunjukan, musik, tarian, cerita rakyat, dan tradisi budaya (Miranti et al., 2021; Mujahidin Farid, 2023).

Dalam mencapai tujuan pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar, guru yang berkualitas sangat diperlukan. Guru harus memiliki keterampilan dalam merencanakan dan mengeksekusi pembelajaran dengan efisien, termasuk penggunaan media ajar yang sesuai seperti video pembelajaran tentang gamelan Bali. Namun, masih banyak guru di tingkat Sekolah Dasar yang mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi seperti komputer atau laptop, terutama bagi mereka yang sudah lanjut usia. Selain itu, perkembangan teknologi juga membuat generasi muda lebih tertarik dengan media sosial dan game di *smartphone* mereka, sehingga mereka cenderung melupakan seni budaya tradisional yang telah diwariskan dari generasi sebelumnya, termasuk Gamelan Bali (Huriyatunnisa, 2022; Winda & Dafit, 2021). Meskipun produksi Gamelan Bali meningkat dan penyebarannya luas, minat masyarakat terutama generasi muda semakin menurun karena lebih tertarik dengan teknologi. Masyarakat lebih sering menggunakan rekaman audio gamelan dalam upacara adat daripada menggunakan gamelan asli, karena dianggap lebih praktis.

Permasalahan serupa juga ditemui di SD Negeri 1 Penarukan, masalah serupa terjadi. Dalam observasi awal ditemukan beberapa masalah, seperti kurangnya minat siswa dalam mempelajari budaya daerah dan pengetahuan budaya yang kurang. Hal ini menunjukkan rendahnya literasi budaya siswa kelas V A di sekolah tersebut. Penyebabnya termasuk kurangnya media pembelajaran, metode pengajaran yang monoton, dan minimnya integrasi budaya dalam pembelajaran. Masalah-masalah ini mengurangi minat siswa dalam melestarikan seni budaya gamelan Bali. Selain itu, kurangnya dukungan dari pihak sekolah dan keluarga juga turut berperan dalam menurunkan minat siswa untuk memahami dan menjaga keberlangsungan budaya lokal mereka.

Media interaktif video edukasi gamelan Bali yang akan dihasilkan nanti berisikan video penjelasan yang menekankan pada penggunaan pengenalan alat musik tradisional khususnya pada gamelan Bali. Selain itu, media interaktif ini juga berisikan *subtitle* yang berfungsi untuk memberikan penjelasan tambahan atau untuk menyampaikan dialog yang diucapkan dalam video. Selain itu juga, publikasi dari pengembangan

media video edukasi ini berbentuk *link/html* yang bisa dijalankan menggunakan perangkat laptop, *web browser*, *tablet*, maupun *smartphone* dengan dukungan jaringan internet, serta media video edukasi ini bersifat praktis yang bisa digunakan dimanapun secara berulang-ulang. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa penerapan media video pembelajaran budaya lokal masyarakat hindu memberikan dampak positif pada siswa (Ekaputra et al., 2021; Hadi & Irfansyah, 2022). Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pada pengembangan media video pembelajaran budaya masyarakat hindu bali di Kelas IV Sekolah Dasar, penelitian ini lebih terfokus pada pengembangan media video edukasi mengenai gamelan bali dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa sekolah dasar kelas V.

Dalam pengembangan penelitian ini, terjadi inovasi baru dengan menggunakan media video edukasi dalam meningkatkan literasi tentang gamelan bali. Pendekatan ini disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengasah keterampilan belajar secara lebih efisien dan efektif. Pengembangan media pembelajaran ini memiliki tujuan untuk menciptakan *platform* pembelajaran berbasis *audiovisual* yang dapat secara otomatis menyesuaikan konten, kecepatan, dan tingkat kesulitan dengan tingkat pemahaman siswa. Selain itu, isi atau konten dalam media interaktif yang dibuat akan dikemas menyesuaikan kemampuan siswa sekolah dasar. Dalam penelitian pengembangan ini, fokus akan ditempatkan pada metode untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video edukasi gamelan bali.

## 2. METODE

Penelitian Pengembangan Video Edukasi Gamelan Bali Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas V SD Pada Mata Pelajaran Seni Budaya ini menerapkan teknik pengembangan ADDIE. Metode ADDIE adalah kependekan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik ADDIE, yang diciptakan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996, digunakan untuk merancang sistem pengajaran (Alianti et al., 2023; Pitriani et al., 2021). Pada tahap pengembangan produk, pendekatan penelitian menerapkan model ADDIE dianggap sebagai pendekatan yang rasional dan komprehensif dalam berbagai aspek pengajaran seperti model, strategi, metode, media, dan bahan ajar. Disamping itu, metode ADDIE ini dapat menjadi acuan dalam menyusun suatu alat maupun infrastruktur program pembinaan yang efektif, dinamis, dan dapat dalam menyongkong proses pelatihan (Soesilo & Munthe, 2020; Widyastuti & Susiana., 2019). Penelitian ini dilaksanakan disalah satu SD yang berada di Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng tepatnya di SD N 1 Penarukan. Lokasi tersebut dipilih karena rata-rata siswanya masih banyak memiliki kendala seperti rendahnya kemampuan literasi budaya. Selain itu, siswa di sekolah tersebut kurang optimal dalam menerapkan media pembelajaran, khususnya di kelas V SD. Dalam rentang waktu tiga bulan, penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan evaluasi kepraktisan suatu produk yang telah dihasilkan.

Fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah produk berupa video edukatif mengenai gamelan Bali. Penentuan video edukasi gamelan Bali sebagai subjek pengembangan dipertimbangkan karena perannya dalam meningkatkan literasi budaya peserta didik, maka karya tersebut dipakai sebagai subjek guna mengumpulkan data untuk mencari keterangan tentang aspek yang ditelitinya. Studi inovasi ini menggunakan validitas isi, respons pengguna dan kepraktisan produk sebagai objeknya. Terdapat dua jenis data pada studi ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif ialah informasi yang menggambarkan karakteristik dengan kata-kata. Sedangkan data kuantitatif merupakan angka-angka yang bisa diukur, seperti yang didapatkan dari penilaian oleh para ahli dan bersifat objektif, yang bisa diinterpretasikan oleh orang lain. Data kuantitatif juga bisa berasal dari penilaian ahli, tanggapan guru, tanggapan siswa, dan hasil uji kepraktisan. Metode pengumpulan data merupakan teknik atau metode yang digunakan oleh ahli untuk mengumpulkan data yang akan digunakan dalam sebuah studi (Apriliawati, 2020; Christina et al., 2019; Pitriani et al., 2021). Metode yang diterapkan saat pengumpulan informasi saat studi pengembangan ini yaitu metode kuesioner. Teknik Kuesioner yang digunakan terdiri dari dua angket, yaitu angket untuk para pakar (pakar media dan pakar materi), serta angket untuk guru dan siswa.

Instrumen pengumpulan data yaitu sebuah perangkat yang diterapkan untuk mengukur data yang hendak dikumpulkan. Instrumen penelitian, sering dianggap sebagai sarana bantu, yaitu fasilitas yang bisa berwujud dalam bentuk objek konkret, seperti angket, daftar pertanyaan, atau panduan wawancara, formulir observasi, tes, dan skala penilaian sikap (Ardiansyah et al., 2023; Pranatawijaya et al., 2019). Penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen rating scale. Lembar skala penilaian akan digunakan dalam fase pengembangan untuk melakukan pengukuran kelayakan serta kepraktisan Video Edukasi. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media disajikan pada Tabel 1. Kisi-kisi lembar kepraktisan media oleh guru disajikan pada Tabel 2. Kisi-kisi lembar kepraktisan media oleh siswa disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media**

No.	Aspek	Indikator
1	Kualitas Media	Kualitas video yang ditampilkan Kemudahan penggunaan Kejelasan suara dan teks
2	Penggunaan Bahasa	Kualitas penggunaan bahasa Kesesuaian penempatan kalimat pada media
3	Tampilan pada Media	Penyajian video pembelajaran Tata letak fitur pada media

*(Dimodifikasi dari Andriawan, 2015)*

**Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Kepraktisan Media Oleh Guru**

No.	Aspek	Indikator
1	Kualitas Media	Kualitas video yang ditampilkan pada media Kemudahan penggunaan media Kejelasan suara dan teks pada media
2	Penggunaan Bahasa	Kualitas penggunaan bahasa pada media Kesesuaian penempatan kalimat pada media
3	Tampilan Media	Penyajian video pada media Tata letak fitur pada media
4	Pembelajaran	Kualitas memotivasi video untuk peserta didik

*(Dimodifikasi dari Andriawan, 2015)*

**Tabel 3. Kisi-Kisi Lembar Kepraktisan Media Oleh Siswa**

No.	Aspek	Indikator
1	Kualitas media	Kualitas video yang ditampilkan pada media Kejelasan suara dan teks pada media
2	Penggunaan bahasa	Kualitas penggunaan bahasa pada media Kesesuaian penempatan kalimat pada media
3	Tampilan Video	Penyajian video pada media
4	Pembelajaran	Kualitas memotivasi media untuk peserta didik

*(Dimodifikasi dari Andriawan, 2015)*

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data berupa masukan yang diberikan ahli mengenai media video edukasi gamelan Bali. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa skor yang diberikan ahli mengenai media video edukasi gamelan Bali.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

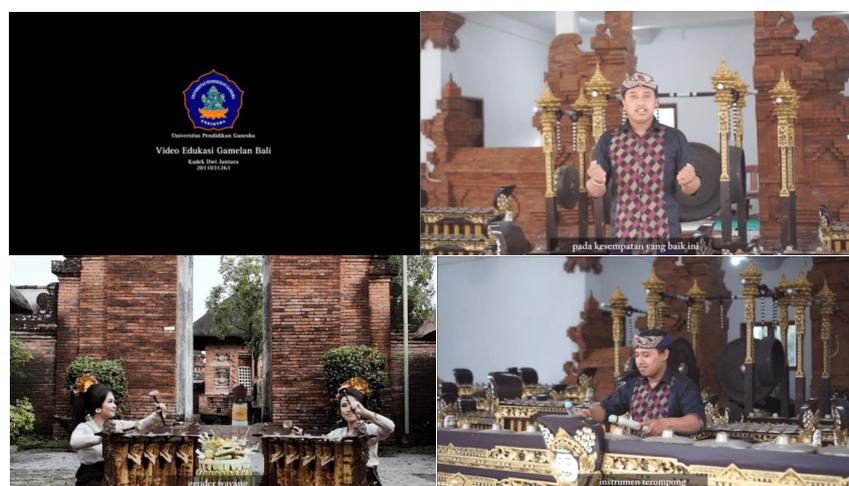
#### Hasil

Pertama, analisis. Hasil wawancara dengan wali kelas lainnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video gamelan Bali diharapkan mudah digunakan dan menarik minat siswa. Tujuan utamanya adalah agar siswa tidak hanya belajar memainkan gamelan Bali, tetapi juga menghargai dan melestarikan warisan budaya Bali. Selain itu, media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat rasa cinta siswa terhadap budaya daerah, serta mendorong mereka untuk aktif dalam melestarikan budaya tradisional daerah mereka, termasuk memainkan gamelan Bali, untuk generasi mendatang. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis video gamelan Bali bukan hanya memberikan manfaat langsung dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan dampak jangka panjang dalam upaya pelestarian dan pengembangan budaya lokal. Melalui pengalaman belajar yang mendalam dengan media ini, diharapkan siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai kearifan lokal dan menjadi agen perubahan positif dalam menjaga keberlangsungan budaya Bali serta keberagaman budaya Indonesia secara keseluruhan.

Muatan pembelajaran pada media pembelajaran berbasis video edukasi difokuskan untuk pembelajaran di semester ganjil. Dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan dana, materi/topik pembelajaran pada materi Seni Budaya tidak seluruhnya termuat pada media pembelajaran interaktif berbasis video edukasi. Meskipun demikian, pendekatan ini tetap memberikan kontribusi yang berharga

dalam memperkaya pengalaman pembelajaran siswa dengan menghadirkan sumber daya multimedia yang menarik dan interaktif, sehingga memberikan variasi dan stimulasi yang lebih untuk proses pembelajaran mereka. Namun, dalam pengembangan selanjutnya, diharapkan adanya peningkatan sumber daya dan dukungan yang lebih baik agar semua aspek materi pembelajaran Seni Budaya dapat terakomodasi secara lebih menyeluruh dalam media pembelajaran berbasis video. Upaya ini penting untuk memastikan keseluruhan kurikulum dapat diakses dan dinikmati oleh siswa dengan lebih merata dan komprehensif.

Kedua, desain. Prototype yang dirancang merupakan media interaktif berbasis video edukasi pembelajaran gamelan Bali. Video edukasi ini diperuntukkan kepada siswa kelas V SD. Media interaktif berbasis video edukasi pembelajaran gamelan Bali ini dibuat berbantuan software Adobe Premier Pro 2020. Prototype media interaktif berbasis video edukasi pembelajaran gamelan Bali terdiri atas tampilan awal, tampilan home, dan tampilan akhir. Melalui penggunaan software Adobe Premier Pro 2020, kami dapat mengintegrasikan konten-konten edukatif, visual yang menarik, dan interaktivitas yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran gamelan Bali. Selain itu, fitur-fitur interaktif seperti kuis singkat, panduan langkah-demi-langkah, dan informasi tambahan juga dimasukkan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan lebih interaktif dan mendalam. Keberadaan prototipe ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap seni dan budaya Bali. Media Interaktif Berbasis Video Edukasi Pembelajaran Gamelan Bali [gambar 1](#).



**Gambar 1.** Media Interaktif Berbasis Video Edukasi Pembelajaran Gamelan Bali

Ketiga, pengembangan. Media interaktif berbasis video edukasi pembelajaran gamelan Bali yang telah dibuat selanjutnya diuji validitas, dan kepraktisannya menggunakan instrumen berupa kuesioner. Diperoleh kevalidan pakar media mendapat indeks validitas sebesar 0,9 yang dalam lingkup rentangan  $\geq 0,8$ . Dari sudut pandang Aiken, jika nilai ukuran kelayakan mencapai angka  $\geq 0,8$ , maka produk yang dihasilkan dapat dianggap memiliki tingkat validitas yang tinggi. Hal tersebut berarti, media interaktif berbasis video edukasi pembelajaran gamelan Bali Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas V SD Pada Mata Pelajaran Seni Budaya memperoleh kualifikasi validitas tinggi.

Keempat, implementasi. Pada penelitian pengembangan ini, evaluasi praktis dilakukan dari sudut pandang guru dan siswa, yang merupakan pengguna media pembelajaran. Media video pembelajaran gamelan Bali mendapat capaian sebesar 98%, yang tergolong dalam rentang 90-100% dalam skala lima. Dengan begitu, dapat dinyatakan bahwa respons guru terhadap media ini dinilai sangat baik karena dinilai sangat praktis dan efektif dalam pembelajaran gamelan Bali. Kemudian, Siswa merespons video pembelajaran gamelan Bali dengan tingkat pencapaian sebesar 95%, yang termasuk dalam kategori sangat baik, karena mereka menilai kepraktisan media tersebut sangat baik untuk pembelajaran gamelan Bali.

## Pembahasan

Fokus dari studi ini yaitu menciptakan media ajar yang mampu meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini unik karena menggabungkan tiga jenis media, yaitu audio, visual, dan interaktif dalam bentuk video edukasi. Video edukasi adalah media audiovisual yang menyampaikan informasi dan pembelajaran secara menarik dan efektif. Tujuannya adalah memudahkan pemahaman materi yang disampaikan kepada penonton. Pembuatan media pembelajaran interaktif ini didasarkan pada analisis kebutuhan siswa di lapangan, sehingga dapat membantu mereka mengatasi

masalah yang dihadapi. Media pembelajaran berbasis video edukasi gamelan Bali ini cocok untuk siswa kelas V karena memuat elemen-elemen yang mendukung keterampilan literasi budaya, yang dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Instrumen yang telah dibuat kemudian diuji untuk memastikan kelayakannya, dan kepraktisannya menggunakan kuesioner yang telah divalidasi. Saat melakukan uji kelayakan, digunakan dua perhitungan uji kelayakan, yaitu teknik perhitungan Gregory untuk menguji kevalidan instrumen oleh pakar media serta uji kepraktisan media (K.A. Nalasari et al., 2021; Purwaningrat et al., 2021). Setelah divalidasi oleh ahli media dan juga dinilai secara praktis, dengan menggunakan metode perhitungan berdasarkan rumus Gregory. Hasilnya menunjukkan validitas sebesar 1,00, yang mengindikasikan tingkat validitas yang sangat tinggi.

Validasi keandalan materi dan media dari petunjuk praktikum dilakukan oleh pihak validator yang memiliki keahlian di bidangnya. Menurut hasil penilaian para ahli yang telah dianalisis, media interaktif berbasis video edukasi pembelajaran gamelan Bali yang dikembangkan memperoleh analisis kelayakan ahli media dengan indeks validitas mencapai validitas yang tinggi. Faktor ini dapat diatribusikan pada keberhasilan keseluruhan konten media, termasuk desain yang menarik, penggunaan huruf, spasi, dan tata letak menu yang tepat. Tampilan media yang menarik telah terbukti mampu memikat minat siswa untuk menggunakannya. Penyajian materi yang ringkas, jelas, dan mudah dipahami juga meningkatkan daya tarik siswa terhadap penggunaan media tersebut. Hasil penilaian dari siswa menunjukkan bahwa media ini mendapat penilaian kepraktisan sebesar dengan kualifikasi sangat baik, sementara itu guru memberikan kualifikasi sangat baik juga. Kedua kelompok pengguna ini menilai bahwa media ini mudah digunakan, materi dan proses pembelajaran telah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar. Media ini membantu siswa dalam memahami materi seni budaya, terutama mengenai gamelan Bali. Kepraktisan tersebut dapat diatribusikan kepada kemudahan penggunaan media pembelajaran video edukasi gamelan Bali, serta kesesuaian isi materi dan proses pembelajaran dengan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar.

Media pembelajaran ini juga memfasilitasi siswa dalam memahami materi berwawancara dengan bantuan video animasi yang terdapat di dalamnya (Aini & Tresnawati, 2019; Aryani & Ambara, 2021; Widyantara & Rasna, 2020). Selain itu, dalam media interaktif berbasis video edukasi pembelajaran gamelan Bali ini, terdapat video pembelajaran keterampilan literasi budaya yang dimasukkan ke dalam suasana wawancara. Dengan menggabungkan media video, audio, dan teks, tujuannya adalah untuk merangsang panca indera dan motivasi siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan kreatif (Aryani & Ambara, 2021; Panggabean et al., 2021; Prehanto et al., 2021). Dengan aksesibilitas media video edukasi yang bisa diakses melalui berbagai jenis perangkat elektronik seperti PC, laptop, dan semua jenis smartphone membuat siswa lebih mudah mengaksesnya. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran video edukasi gamelan Bali yang telah dikembangkan dianggap praktis untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran, khususnya bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Temuan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang mengembangkan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar (Ekaputra et al., 2021; Maharputrananda et al., 2020; Tegeh et al., 2019). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus pengembangan, di mana penelitian ini menitikberatkan pada peningkatan kemampuan literasi siswa kelas V SD terhadap seni gamelan Bali melalui media video edukasi gamelan Bali dengan menggunakan model ADDIE.

Berdasarkan hasil uji media interaktif berbasis video edukasi pembelajaran gamelan Bali yang dikembangkan, dapat dinyatakan bahwa produk yang dihasilkan mempunyai sertifikasi baik serta mampu digunakan secara berkelanjutan saat pelaksanaan pendidikan keterampilan literasi budaya di sekolah dasar khususnya pada siswa kelas V. Hasil ini menunjukkan potensi besar media ini dalam meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap budaya Bali. Oleh karena itu, rekomendasi penyebaran media interaktif ini pada kelas-kelas lainnya di SD Negeri 1 Penarukan, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, menjadi suatu langkah yang sangat dianjurkan. Langkah ini dapat memberikan kesempatan kepada seluruh siswa di sekolah tersebut untuk mengakses pembelajaran yang interaktif dan menarik tentang seni dan budaya Bali. Dengan demikian, upaya ini juga akan berkontribusi pada pelestarian dan pengembangan warisan budaya lokal dalam lingkungan pendidikan, serta memperkuat rasa kebanggaan akan identitas budaya mereka di kalangan siswa.

#### 4. SIMPULAN

Hasil validasi dan uji kepraktisan media ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang inovatif dalam pembelajaran dapat secara efektif meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi budaya, khususnya gamelan Bali. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media video edukasi gamelan Bali dalam pembelajaran seni budaya sangat signifikan dalam konteks pendidikan budaya di sekolah dasar. Dengan desain yang menarik dan konten yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, media ini tidak hanya memudahkan proses pembelajaran tetapi juga memotivasi

siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Penggunaan media interaktif ini juga berpotensi untuk diperluas ke sekolah-sekolah lainnya di Indonesia, memberikan dampak yang luas pada peningkatan literasi budaya serta pelestarian budaya lokal melalui pendidikan.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Agung, R., Soetopo, D., Keguruan, F., & Banyuwangi, U. P. (2020). Budaya Kesurupan Seni Tradisi Jaranan di Banyuwangi. *Jurnal Pendidikan Budaya dan Sejarah*, 1(2), 15–24. <https://doi.org/10.31227/osf.io/tqhya>.
- Ahsani, E. luthfi F., & Azizah, N. R. (2021). Implementasi Literasi Budaya Dan Kewargaan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Tengah Pandemi. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(01), 7. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v11i01.10317>.
- Aini, H. Q., & Tresnawati, D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Autis Di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Algoritma*, 16(1), 51–57.
- Alianti, Cahya, G., Kurniawan, & Mozes. (2023). Gesturvocaris: Model Pembelajaran Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Metode Total Physical Response Bagi Anak Usia Dini. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 8256–8263. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.3089>.
- Andriawan. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Praktik Batu Kelas XI Jurusan Teknik Konstruksi Batu Beton Di SMKN 2 Pengasih. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3, 25.
- Apriliawati, D. (2020). Diary Study sebagai Metode Pengumpulan Data pada Riset Kuantitatif: Sebuah Literature Review. *Journal of Psychological Perspective*, 2(2), 79–89. <https://doi.org/10.47679/jopp.022.12200007>.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>.
- Christina, P., Indracahyani, A., & Yatnikasaria, A. (2019). Analisis Ketidaksinambungan Dokumentasi Perencanaan Asuhan Keperawatan: Metode Ishikawa. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 12(2). <https://doi.org/10.48144/jiks.v12i2.166>.
- Daryanti, D., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.46>.
- Ekaputra, P. W., Sindu, I. G. P., & Suyasa, P. W. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Agama Hindu Mengenai Sad Ripu Studi Kasus Kelas Vi (Enam) Sd Negeri 1 Kalibukbuk. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 259. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.37720>.
- Hadi, S. R. R., & Irfansyah, I. (2022). Potensi Narasi Visual Video Pertunjukan Wayang Dewa Ruci sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 4(2), 122–139. <https://doi.org/10.30998/vh.v4i2.4484>.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i01.2018>.
- Huriyatunnisa, A. (2022). Penerapan Adaptasi Teknologi Bagi Guru Sekolah Dasar dalam Menunjang Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3181–3190. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2548>.
- Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi Budaya dalam Pendidikan Anak SD: Sebuah Kajian Literatur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 785–794. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.723>.
- Julaeha, & Siti. (2019). Problematika Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.367>.
- K.A. Nalasari, N.K. Suarni, & I.M.C. Wibawa. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135–146. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i2.658](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.658).
- Maharputrananda, T. K., Cahyana, C., Studi, P., Vokasional, P., Kuliner, S., Teknik, F., & Jakarta, U. N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Video Klip Pembuatan Mock Up. *Jurnal Teknologi Pendidikan*,

- 13(2), 115–118. <https://doi.org/10.24114/jtp.v13i2.18446>.
- Miranti, A., Lilik, L., Winarni, R., & Surya, A. (2021). Representasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal dalam Motif Batik Wahyu Ngawiyatan sebagai Muatan Pendidikan Senirupa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 546–560. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.763>.
- Mujahidin Farid. (2023). Pemanfaatan Konten Multibudaya Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di Sekolah Dasar. *The Elementary Journal*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.56404/tej.v1i1.48>.
- Panggabean, F., Simanjuntak, M. P., Florenza, M., Sinaga, L., & Rahmadani, S. (2021). Analisis Peran Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran IPA Indonesia (JPPIPA)*, 2(1), 7–12. <https://doi.org/10.37148/bios.v1i1.3>.
- Pitriani, V., N. R., Wahyuni, D., I. G. A., Gunawan, & P., I. K. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 128. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1). <https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>.
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 32–38. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.33696>.
- Purwaningrat, K., Antara, P., & Suarjana, I. M. (2021). Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 128. <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v9i2.33225>.
- Ramdani, M. S., & Simamora, A. H. (2022). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran seni budaya melalui e-modul. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 146–155. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.44495>.
- Saepudin, E., Damayani, N. A., & Rusmana, A. (2018). Model literasi budaya masyarakat Tatar Karang di Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya. *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 14(1), 1. <https://doi.org/10.22146/bip.33315>.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>.
- Tegeh, Simamora, & Dwipayana. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.
- Tohani, E., & Sugito. (2019). Penguatan Literasi Budaya Bagi Pelaku Seni Budaya Desa Kalirejo, Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 14(1), 39–46. <https://doi.org/10.21009/JIV.1401.4>.
- Umami, R., Rusdi, M., & Kamid, K. (2021). Pengembangan Instrumen Tes Untuk Mengukur Higher Order Thinking Skills (Hots) Berorientasi Programme For International Student Assessment (Pisa) Pada Peserta Didik. *JP3M: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2069>.
- Widyantara, I., & Rasna, I. (2020). Penggunaan Media Youtube Sebelum dan Saat Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 113–122.
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>.
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>.
- Yusuf, R., Sanusi, S., Razali, R., Maimun, M., Putra, I., & Fajri, I. (2020). Tinjauan literasi budaya dan kewargaan siswa SMA se-Kota Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 91–99. <https://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24762>.