



## Video Pembelajaran Geografi SMA Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan *High Order Thinking Skills* (HOTS)

Darini<sup>1\*</sup>, Indri Astuti<sup>2</sup>, Afandi<sup>3</sup> 

<sup>1</sup>Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received December 13, 2022

Revised December 16, 2023

Accepted April 09, 2023

Available online April 25, 2023

#### Kata Kunci:

Video Pembelajaran, Geografi, Kearifan Lokal, HOTS.

#### Keywords:

Learning Videosm Geography, Local Wisdom, HOTS.



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

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

### ABSTRAK

Kurangnya kemampuan siswa dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi, mengaitkan kearifan lokal dalam pembelajaran serta kurangnya penggunaan media oleh guru berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain pengembangan, profil dan mengetahui efektivitas video pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Subjek validasi adalah lima ahli media, lima ahli desain, dan empat ahli materi serta 26 siswa. Subjek uji efektivitas berjumlah 30 siswa dan subjek validasi soal 30 siswa. Data yang diperoleh adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data dikumpulkan dengan metode observasi, dokumentasi, angket dan tes. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif, deskriptif kualitatif dan statistik inferensial uji t serta uji *effect size*. Hasil penelitian adalah (1) deskripsi desain video pembelajaran. (2) profil video pembelajaran (3) efektivitas video pembelajaran melalui uji *effect size*, hasilnya 2,614 dengan kategori "*strong effect*". Dengan demikian, video pembelajaran geografi SMA berbasis kearifian lokal dapat diterapkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan *High Order Thinking Skills*.

### ABSTRACT

The problem found at SMAN 1 Tebas is the lack of developing higher-order thinking skills and linking local wisdom in learning. Besides that, the learning outcomes on cultural material were 52% complete and teachers were lacking in using media when teaching, so research was conducted on the development of learning video media. This study aims to describe the development design, profile and determine the effectiveness of learning videos. This type of research is *Research and Development* (R&D) with the ADDIE model. The validation subjects were five media experts, five design experts, and four material experts and 26 students. The effectiveness test subjects were 30 students and the validation test subjects were 30 students. The data obtained are qualitative and quantitative data. Data was collected by observation, documentation, questionnaires and tests. Data analysis used descriptive quantitative, descriptive qualitative and statistical inferential t tests and effect size tests. The results of the study are (1) a description of the learning video design. (2) learning video profile (3) learning video effectiveness through the effect size test, the result is 2.614 in the "*strong effect*" category. Thus, local wisdom-based high school geography learning videos can be applied as learning media to improve *High Order Thinking Skills*.

## 1. PENDAHULUAN

Abad 21 dikenal "*knowledge age*", semua upaya pemahiran keterampilan melalui pembiasaan diri dan pemenuhan kebutuhan hidup didasari dengan pengetahuan (Mardhiyah, Aldriani, Citta, & Zulfikar, 2021; Nurjanah & Mukarromah, 2021). Abad 21 ditandai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat dan perubahan paradigma pembelajaran (Rahayu, Iskandar, & Abidin, 2022; Widodo, Indraswati, Sutisna, Nursaptini, & Anar, 2020). Kurikulum dikembangkan menekankan pengembangan karakter siswa, HOTS dan 4 C (Nurlenasari, Lidinillah, Nugraha, & Hamdu, 2019; Sari, Pamungkas, & Alamsyah, 2020). Disamping itu, pembelajaran menstimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi, khususnya berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah (Sajidan & Afandi., 2018). Oleh karena itu, guru perlu menilai keterampilan yang melibatkan tatanan kemampuan berfikir tingkat tinggi dan siswa didorong untuk menanggapi isu-isu di sekitar dengan berfikir kritis (Thenga, Goldschagg, Ferguson, & Mandikonza, 2020). Berfikir kritis adalah jenis berfikir tingkat tinggi pada tingkat kognitif C-4 ke C-5

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [darni88@gmail.com](mailto:darni88@gmail.com) (Darini)

dalam taksonomi Bloom, termasuk menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi (Efendi & Sumarmi, Utomo, 2020; Retnoasih, 2018). *Partnership for 21st Century Learning* mengembangkan *framework* pembelajaran di abad 21 yang menuntut peserta didik memiliki keterampilan, pengetahuan dan keterampilan dibidang teknologi, media dan informasi, keterampilan pembelajaran dan inovasi serta keterampilan hidup dan karir. Dengan demikian siswa harus mampu berfikir tingkat tinggi dalam memecahkan masalah pembelajaran (Dahlan, Pemana, & Oktariani, 2020; Satwika, Laksmiwati, & Khoirunnisa, 2018). HOTS adalah proses berfikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Pembelajaran HOTS berorientasi pada keterampilan berfikir tingkat tinggi yang mengajak peserta didik untuk berfikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (Handayani & Muhammadiyah, 2020; Retnoasih, 2018). Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam menerima berbagai jenis informasi, kreatif dalam memecahkan masalah, menggunakan pengetahuan serta membuat keputusan

Namun dalam kegiatan pembelajaran khususnya geografi, sebagai ilmu pengetahuan yang tersaji luas, diperlukan keterbaharuan dalam menunjang pembelajarannya (Alfi, Sumarmi, & Amirudin, 2016; Putri & Sriyanto., 2022). Fokus kajian geografi adalah interaksi manusia dan lingkungannya. Kehidupan manusia yang memiliki keharmonisan anatara memenuhi kebutuhan dengan kondisi lingkungan alam akan mejadi tradisi yang menjadikan hal tersebut kearifan (Adam, Rindarjono, & Karyanto, 2020; Riantika & Hastuti., 2019). Namun kompetensi Geografi SMA dalam Kurikulum 2013, nampak belum secara jelas mengakomodasi kebudayaan/ kearifan lokal dalam mempengaruhi persepsi tentang tempat dan wilayah yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan masyarakat (Astawa, 2015; Syamsuddin, 2016). Memperhatikan hal tersebut perlu dihadirkan kearifan lokal pembelajaran geografi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMA Negeri 1 Tebas pada tahun 2020 di kelas XI IIS semester II, siswa masih berfikir menerima diberikan guru, pasif mengemukakan pendapatnya dan kurang menalar serta kurang memberikan solusi pada permasalahan pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran kurang mengaitkan dengan kearifan lokal setempat. Diinformasikan juga hasil tes ulangan harian pada materi keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional dalam konteks interaksi global pada semester II TA 2020/2021 memuat soal penalaran menunjukan bahwa siswa yang tuntas hanya 48% dari 144 siswa. Sehingga terdapat kesenjangan antara kenyataan di lapangan dengan kajian teoritis pembelajaran abad 21.

Survei sederhana pada 122 siswa, menunjukkan bahwa respon pertanyaan guru mengenai media pembelajaran yang mudah dimengerti, 73,77 % menyatakan video pembelajaran. Dengan demikian, siswa lebih mudah menerima pembelajaran melalui media video. Sehingga inovasi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan terkait dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran geografi pada materi keragaman budaya adalah media video. Video pembelajaran telah banyak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Lestari & Sujana, 2021; Ponza, Jampel, & Sudarma, 2018). Penggunaan video pembelajaran berbasis kasus dapat meningkatkan *high order thinking skill* (HOTS) siswa (Jannah & Atmojo, 2022). Peningkatan ini diperoleh karena video tersebut membantu merangsang daya kritis siswa dan memudahkan siswa dalam menganalisis permasalahan yang ada disekitarnya (Ichsan, Iriani, & Hermawati, 2018). Video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang akan dikembangkan memiliki perbedaan dengan yang akan dilakukan peneliti lainnya. Video yang dikembangkan memuat kearifan lokal Kabupaten Sambas. Sebagai bahan ajar yang akan memberikan variasi dalam pembelajaran geografi baik dari segi isi atau konten materi, tingkat berfikir siswa yang diharapkan dapat menganalisis kearifan lokal masyarakat disekitarnya hingga mampu menciptakan ide, gagasan, atau produk kearifan lokal sebagai bentuk pelestarian dan pengembangan budaya, pembentukan karakter yang mencintai budaya bangsa dan meningkatkan nasionalisme serta motivasi siswa.

Kearifan lokal juga diartikan sebagai nilai-nilai yang diciptakan, dikembangkan, dan dipertahankan masyarakat lokal dan karena keterampilannya untuk bertahan dan menjadi pedoman hidup masyarakatnya (Anida & Eliza, 2020; Nabila, Adha, & Febriandi, 2021). Pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pengetahuan siswa, menanamkan karakter, dan membekali siswa untuk menghadapi permasalahan di luar sekolah (Pingge, 2017). Agar eksistensi budaya lokal tetap kukuh, maka perlu mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran (Khaerunnisa & A.S., 2018). Selain itu, kearifan lokal yang ada di lingkungan dapat memberikan pelajaran kontekstual pada siswa (Saidah & Damariswara, 2019; Wahyuningtyas & Simanjuntak, 2020). Kearifan lokal sebagai filter budaya luar dan dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan yang berasal dari lingkungan siswa (Putra & Aslan., 2019) ( Putra & Aslan, 2019). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran geografi berbasis kearifan lokal materi lingkungan di Sekolah Menengah Pertama terbukti efektif digunakan dalam skala kelas atau skala besar (Lukman, Hayati, & Hakim, 2019; Suryana & Hijriani, 2021). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran berbasis kearifan lokal berpeluang meningkatkan keterampilan berfikir tingkat tinggi bagi

siswa (Prayogi, Utaya, & Sumarmi, 2019) (Prayogi, Utaya, & Sumarmi, 2019). Penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Candra Dewi & Negara, 2021). Penelitian ini, bertujuan menghasilkan desain video pembelajaran geografi, profil dan efektivitas media video pembelajara geografi SMA berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan *High Order Thinking Skills (HOTS)*.

## 2. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan pengembangan model desain ADDIE. Tahapan prosedur pengembangan meliputi tahap analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Tebas di Kecamatan Tebas Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat dengan subjek penelitian 101 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui observasi, wawancara, angket dan tes. Sedangkan instrumen pengumpulan data adalah pedoman wawancara, soal tes tertulis, dokumentasi, daftar butir pertanyaan/ Pernyataan angket. Pengolahan data yang dihimpun dari hasil validasi dan uji efektivitas media video pembelajaran untuk meningkatkan *High Order Thinking Skills (HOTS)* dilakukan dengan dua teknik analisis data, yaitu dengan menggunakan analisis dekriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif Uji t dan uji *effect size* untuk mengetahui besarnya eektivitas media video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berfikir tingkat tinggi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Desain pengembangan Video Pembelajaran Geografi SMA Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan *High Order Thinking Skill (HOTS)*, Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni : 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation menggunakan model desain ADDIE. Tahap Analisis (*Analyze*), dalam penelitian ini terdapat tiga jenis analisis yakni (a) analisis penelitian relevan, (b) analisis kajian kurikulum (c) analisis tujuan instruksional dan (d) analisis karakteristik peserta didik. Pada tahap ini dilakukan pemabahasan beberapa penelitian terdahulu yang relevan, diantaranya penelitian yang menunjukkan pengembangan media video berbasis kearifan lokal pada materi lingkungan efektif untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis pada siswa. Penelitian lain menunjukkan pengembangan video pembelajaran valid, efektif dan praktis. Pada tahap ini dilakukan obeservasi ke sekolah dengan melakukan wawancara terkait dengan permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran termasuk kurikulum, tujuan intruksional dan karakteristik siswa. Tahap Perencanaan (*Design*), dalam mendesain produk dilakukan dengan menentukan spesifikasi produk video pembelajaran yang dirancang terdiri dari lima video yang mewakili setiap sub bab dalam materi keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional berdasarkan keunikan dan sebaran. Setelah itu dilanjutkan dengan penyusunan *storyboard* untuk menentukan alur, letak, bentuk, tampilan, *input* dan *output audio* setiap elemen serta bentuk interaksi media dengan pengguna.

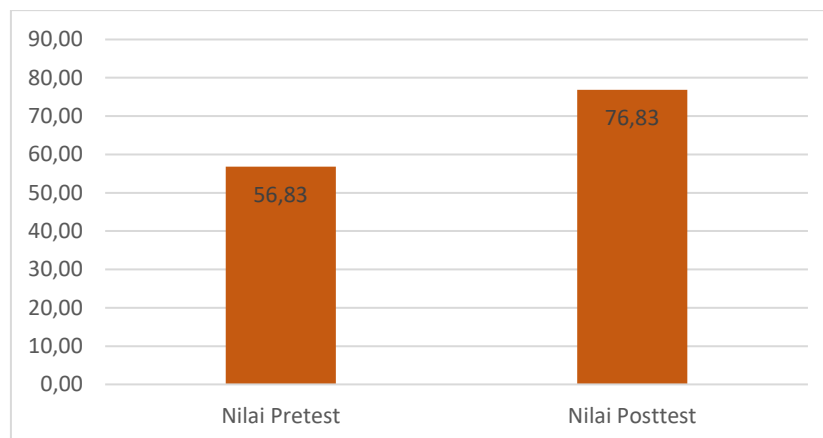
Tahap Pengembangan (*Development*), tahap ini mengembangkan produk awal dengan aplikasi *canva*, *camtasia* dan *power point*. Selanjutnya produk awal dinilai atau divalidasi oleh ahli desain, materi dan media. Hasil validasi akan dianalisis melalui perhitungan Aiken's V yang menyatakan setiap indikator penilaian pada lembar validasi dinyatakan valid. Selain itu hasil analisis *interrater reliability* menggunakan ICC pada video pembelajaran geografi SMA dalam kategori baik. Tahap beriktnya uji coba produk dilakukan tiga tahapan, dimulai dari tahapan uji perorangan kepada 3 orang siswa, uji coba kelompok kecil pada 6 orang siswa, uji coba lapangan dilkukan pada 26 siswa. Respon siswa pada uji perorangan 85,24% dengan kriteria "positif". Pada tahap uji coba kelompok kecil, menunjukkan hasil nilai rata-rata respon siswa terhadap media video pembelajaran yang di kembangkan oleh peneliti ialah sebesar 89,76% dengan kriteria "sangat positif". Tahap uji coba lapangan, nilai rata-rata respon siswa terhadap media video pembelajaran yang di kembangkan oleh peneliti ialah sebesar 91,87% dengan kriteria "sangat positif". Tahap Penerapan (*Implement*), tahap ini guru dipersiapkan dengan mengikuti pelatihan menggunakan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan *High Order Thinking Skill (HOTS)* dan siswa juga dilatih menggunakan produk video pembelajaran sekaligus mengimplementasikan dalam pembelajaran pada KD 3.6 menganalisis keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional berdasarkan keunikan dan sebaran. Tahap Penilaian (*Evaluate*), setiap tahapan pengembangan Analisis, Desain, Pengembangan, dan Implementasi pada model ADDIE selalu memiliki tahapan evaluasi. Hasil evaluasi yang dilakukan setiap tahap akan meningkatkan kualitas pengembangan ke tahap selanjutnya. Dengan demikian, hasil evaluasi akhir dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada hasil efektivitas setelah menggunakan produk media video pembelajaran geografi SMA berbasis kearifan

lokal untuk meningkatkan *High Order Thinking Skills*. Hasil efektivitas produk dapat dilihat secara rinci pada hasil uji efektivitas. Adapun profil media video pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan dalam penelitian ini ditampilkan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Kemasan Media Video Pembelajaran

Efektifitas dalam penelitian ini untuk mengetahui respon siswa dan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk media video pembelajaran yang peneliti kembangkan. Respon siswa dilakukan kepada seluruh siswa SMAN I Tebas pada kelas X IIS yang berjumlah 30 orang siswa. Adapun hasil nilai rata-rata respon siswa terhadap media video pembelajaran yang di kembangkan oleh peneliti ialah sebesar 97,10% yaitu  $85 < \text{Rs media} <$  dengan kriteria “Sangat Positif” di kelas XI IIS 1 SMAN I Tebas, dengan demikian respon siswa di SMAN I Tebas terhadap media video pembelajaran dinyatakan “Sangat positif”. Hasil belajar siswa diukur dalam penelitian ini dari aspek pengetahuan siswa. Hasil belajar siswa dilihat dari *pretest* dan *posttest* yang memuat soal HOTS. yang sudah teruji. Pengujian instrumen dilakukan dengan mengujicobakan soal kepada 20 siswa dan hasilnya dianalisis menggunakan aplikasi *Iteaman*. Soal yang dikatakan valid digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* untuk melihat hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media video pembelajaran. Hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS 25 for windows melalui uji statistik *one-sample kolmogorov Smirnov*, diketahui bahwa nilai *sig. pretest* 0,068 dan *sig. posttest* 0,084 > 0,05. Uji homogenitas antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* dilakukan untuk mengetahui apakah varians kedua nilai sama atau berbeda. Kriteria pengujian dengan taraf signifikansi < 0,05 adalah distribusi data tidak homogen, apabila *Sig.* > 0,05 distribusi data homogen. Berdasarkan uji homogenitas, nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai *sig.* 0,387. Uji T yang digunakan dalam penelitian ini adalah *paired sampel test*, sampel yang dimaksud yaitu nilai *pre-test* dan *post-test* siswa yang telah diperoleh. Perhitungan uji t dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 25. Hasil perhitungan *paired sampel t-test* pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

**Tabel 1.** Tabel Hasil Perhitungan Statistik Paired Sample Statistik

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	56.8333	30	11.27121	2.05783
	Posttest	76.8333	30	10.21521	1.86503

**Tabel 2.** Tabel Hasil Perhitungan Statistik Uji t

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pree-test- Posttest	-20.00	7.651	1.397	-22.8572	-17.1427	-14.316	29	.000

Berdasarkan hasil uji t pada tabel diatas, untuk mengetahui nilai  $t_{tabel}$  maka didasarkan pada derajat kebebasan (dk), yang besarnya adalah  $N-1$ , yaitu  $30-1 = 29$ . Nilai  $dk = 29$  pada taraf signifikan 5% diperoleh  $t_{tabel} = 1,45$ . Diketahui bahwa nilai  $sig (2-tailed)$  sebesar  $0,000 < 0,05$  dan Nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan hasil sebagai berikut  $(14,316) > (1,45)$ . Uji *effect size* ini dilakukan untuk mengetahui besarnya efektivitas video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Uji *effect size* menggunakan rumus *single group/one group model cohen*. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai *effect size hasil belajar peserta didik* sebesar 2,614 yang dikategorikan “*Strong Effect*”

**Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menerapkan video pembelajaran geografi SMA berbasis kearifan lokal yang dikembangkan telah melalui serangkaian proses pengembangan dan telah divalidasi oleh para ahli serta diuji cobakan. Dalam pengembangannya, video pembelajaran ini telah dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keefektifan produk yang dikembangkan dikategorikan kuat yang dipengaruhi oleh beberapa hal. **Pertama**, dilihat dari desain. Desain pengembangan Video Pembelajaran Geografi SMA Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan HOTS, menggunakan model desain ADDIE dengan lima tahapan yakni *Analyze, Design, Develop, Implement, Dan Evaluate*. Pemilihan model ADDIE dikarenakan bersifat umum dan sesuai digunakan dalam penelitian pengembangan (Rohaini, 2020). Selain itu, model ini sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya sistematis. Model ADDIE disusun secara terprogram dalam upaya menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Dewi, 2018; Diani, Alfin, Anggraeni, Mustari, & Fujiani, 2019). Pemilihan desain model pengembangan harus mempertimbangkan bahwa model tersebut dapat dipahami pengembang, mengandung tahapan yang tidak terlalu kompleks, dapat mengarahkan pengembang membuat produk secara aktif (Wisada, Sudarma, & Yuda S, 2019). Pada tahap analisis dilakukan analisis hasil penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keterampilan berfikir kritis. Hal itulah yang mendasari peneliti untuk mengembangkan video pembelajaran geografi SMA berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan *High Order Thinking Skills*. Hasil analisis dari hasil observasi perangkat pembelajaran mengenai dokumen kajian kurikulum 2013 mata pelajaran Geografi, kompetensi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah KD 3.6 menganalisis keragaman budaya bangsa sebagai identitas nasional berdasarkan keunikan dan sebaran. Tujuan pembelajaran yang mendasari aktivitas pembelajaran dalam pengembangan video pembelajaran geografi SMA berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan HOTS termuat indikator pencapaian kompetensi dan aktivitas dalam pembelajaran. Siswa membutuhkan pembelajaran yang menarik dengan media yang mudah dipahami, yang membuat mereka bisa memahami dan mengembangkan wawasan mereka.

Pada tahap desain, ditentukan spesifikasi produk dan storyboard. Berdasarkan spesifikasi produk yang di rancang dapat menunjukkan nilai kebaruaran suatu produk dan penyusunan storyboard akan mempermudah dalam membuat produk video pembelajaran geografi SMA berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan *High Order Thinking Skills (HOTS)*. Tahap Pengembangan produk awal video pembelajaran geografi SMA berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan *High Order Thinking Skills (HOTS)* dilakukan dengan beberapa aplikasi yang kemudian akan dinilai atau divalidasi dan dianalisis melalui perhitungan Aiken’s V menyatakan setiap indikator penilaian pada lembar validasi dinyatakan valid. Selain itu hasil analisis *interrater reliability* menggunakan ICC pada video pembelajaran geografi SMA dalam kategori baik. Dengan demikian produk awal video pembelajaran dapat diujicobakan kepada siswa. Uji coba produk dilakukan tiga tahapan, dimulai dari tahapan uji perorangan, uji coba kelompok kecil da uji coba lapangan. Respon siswa pada uji perorangan dengan kriteria “positif” dan uji coba kelompok kecil maupun uji coba

lapangan dengan kriteria “sangat positif” menunjukkan bahwa produk video pembelajaran dapat dilanjutkan pada tahapan selanjutnya. Pada Tahap Penerapan diperlukan persiapan guru yang akan menggunakan media video pembelajaran geografi SMA berbasis kearifan lokal. Setelah itu disiapkan siswa yang diajar dengan menggunakan media video pembelajaran. Penentuan jadwal dan langkah-langkah pembelajaran yang efektif sangat diperlukan dalam tahapan ini. Setiap tahapan pengembangan Analisis, Desain, Pengembangan, dan Implementasi pada model ADDIE selalu memiliki tahapan evaluasi. Hasil evaluasi yang dilakukan setiap tahap akan meningkatkan kualitas pengembangan ke tahap selanjutnya. Dengan demikian, hasil evaluasi akhir dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada hasil efektivitas setelah menggunakan produk media video pembelajaran geografi SMA berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan *High Order Thinking Skills*.

**Kedua**, dari segi profil video pembelajaran. Nilai kebaruan pada profil media pembelajaran geografi SMA berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan *High Order Thinking Skill (HOTS)* dikemas dalam *power point* interaktif yang dilengkapi dengan beberapa menu tambahan seperti petunjuk penggunaan, profil pengembang, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran, ringkasan materi, dan evaluasi. Tampilan media video pembelajaran ini mengkombinasikan teks, video gambar, suara audio. Video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya diantaranya kejelasan pesan, visualisasi, representasi isi, dan dapat digunakan secara klasikal maupun individual (Agustini & Ngarti, 2020; Gae, Ganing, & Kristiantari, 2021). Semua kriteria tersebut sudah dimunculkan dalam produk yang dikembangkan. Hal ini akan mempermudah siswa dalam proses belajar yang memerlukan kemampuan berfikir HOTS sehingga tidak hanya mengandalkan dari penjelasan guru dan sumber belajar dari buku paket.

**Ketiga**, efektifitas video Pembelajaran. Efektifitas dalam penelitian ini untuk mengetahui respon siswa dan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk media video pembelajaran yang peneliti kembangkan. Adapun hasil nilai rata-rata respon siswa terhadap media video pembelajaran yang di kembangkan dengan kriteria “Sangat Positif” di kelas XI IIS 1 SMAN I Tebas, dengan demikian respon siswa di SMAN I Tebas terhadap media video pembelajaran dinyatakan “Sangat positif”. Dilihat dari hasil rata-rata, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran geografi SMA berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan *High Order Thinking Skills (HOTS)*. Uji *effect size* yang dilakukan dikategorikan “*Strong Effect*”. Dengan demikian pengembangan video pembelajaran geografi SMA Berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan *High Order Thinking Skills (HOTS)* memiliki pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar siswa. Terdapat beberapa hal yang menyebabkan video pembelajaran efektif karena tersusun oleh format sajian dengan unsur visual dan audio (Kusuma, Abdurrahman, Rosidin, & Suyatna, 2017; Wisada et al., 2019). Selain itu dikarenakan video dapat merangsang partisipasi aktif peserta didik, membangkitkan motivasi belajar, mengembangkan imajinasi (Jannah & Atmojo, 2022; Yuanta, 2019). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran geografi berbasis kearifan lokal materi lingkungan di Sekolah Menengah Pertama terbukti efektif digunakan dalam skala kelas atau skala besar (Lukman et al., 2019; Suryana & Hijriani, 2021). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran berbasis kearifan lokal berpeluang meningkatkan keterampilan berfikir tingkat tinggi bagi siswa (Prayogi et al., 2019) (Prayogi, Utaya, & Sumarmi, 2019). Penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Candra Dewi & Negara, 2021). Nilai kebaruan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada pengembangan media yang tidak hanya memuat kearifan lokal saja tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi. Sehingga implikasi dari penelitian ini diharapkan dalam proses pembelajaran guru mampu mengelola kelas dengan baik serta mampu menggunakan model dan mengembangkan media agar sesuai dengan karakteristik dan kemampuan siswa.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian media video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid serta tingkat kesepakatan antar rater yang dinyatakan dengan rata-rata *Intraclass Correlation Coefficient (ICC)* juga dikategorikan baik. Analisis data uji empiris dengan prosedur uji perorangan menunjukkan sikap siswa “positif” serta uji kelompok kecil dan uji lapangan di SMAN 1 Tebas menunjukkan sikap siswa sangat positif. Adapun uji efektivitas media dengan kriteria respon siswa terhadap media video pembelajaran memiliki kategori sangat positif. Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan video pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan *high order thinking skills*. Saran yang dapat peneliti sampaikan, diharapkan dapat mempermudah siswa dalam belajar dan meningkatkan keterampilan berfikir tinggi. Selain itu guru diharapkan dapat memadukan dan memanfaatkan

media yang ada disekolah dan penelitian ini dapat bermanfaat dalam memperkaya pengetahuan serta keefektifan dari media video dalam pembelajaran.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. S., Rindarjono, M. G., & Karyanto, P. (2020). Sistem Informasi Geografi untuk Zonasi Kerentanan Kebakaran Lahan dan Hutan di Kecamatan Malifut, Halmahera Utara. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(5). <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019651674>.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.18403>.
- Alfi, C., Sumarmi, S., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Geografi Berbasis Masalah Dengan Blended Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, Vol. 1(4), 597–602.
- Anida, A., & Eliza, D. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1556–1565. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.898>.
- Astawa, I. B. M. (2015). Pengembangan Kurikulum Geografi Berkearifan Lokal Kebutuhan Bali Sebagai Ekologi Pulau Kecil. *Media Komunikasi Geografi*, 14(1). <https://doi.org/10.23887/mkg.v14i1.1741>.
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>.
- Dahlan, D., Pemana, L., & Oktariani, M. (2020). Teacher's Competence And Difficulties ini Constructing HOTS Instrumens ini Economics Subject. *Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 111 – 119. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28869>.
- Dewi, L. (2018). Learning Design Using ADDIE Approach To Improve Students Critical Thinking Skills in Becoming Ethical Librarians. *Jurnal Edulib; Journal of Library and Information Science*, 8(1), 99–119. <https://doi.org/10.17509/edulib.v8i1.10901>.
- Diani, R., Alfin, J., Anggraeni, Y. M., Mustari, M., & Fujiani, D. (2019). Four-Tier Diagnostic Test with Certainty of Response Index on the Concepts of Fluid. *Journal of Physics: Conference Series*, 1155(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012078>.
- Efendi, D., & Sumarmi, Utomo, D. . (2020). The effect of PjBL plus 4Cs Learning Model On Critical Thinking Skills. . *Journal for the Education of Gifred Young Scientist*, 8(4), 1509 – 1521. <https://doi.org/10.17478/jegys.768134>.
- Gae, N. A., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman Dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 100–108. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32453>.
- Handayani, H. R., & Muhammadiyah. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Melatih Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendiidkan Tambusai*, 4, 1494–1499. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.615>.
- Ichsan, I. Z., Iriani, E., & Hermawati, F. M. (2018). Peningkatan Keterampilan Tingkat Tinggi (Higher Order Thinking Skills) Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Video Berbasis Kasus Pencemaran Lingkungan. . *Jurnal Edubiotik (Pendidikan, Biologi Dan Terapan)*, 3(2), 12–18. <https://doi.org/10.33503/ebio.v3i02.175>.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>.
- Khaerunnisa, E. \, & A.S., P. (2018). Pengembangan Instrumen Kecakapan Matematis dalam Konteks Kearifan Lokal Budaya Banten Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Kreano; Jurnal Matematika KreatifInovatif*, 9(1), 17–27. <https://doi.org/10.15294/kreano.v9i1.11210>.
- Kusuma, M. D., Abdurrahman, Rosidin, U., & Suyatna, A. (2017). The Development of Higher Order Thinking Skill (HOTS) Instrument Assessment in Physics Study. *Journal of Research & Method in Education*, 7. <https://doi.org/10.9790/7388-0701052632>.
- Lestari, N. K. A. S., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 117. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.32215>.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada

- Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>.
- Mardiyah, R., Aldriani, S. N., Citta, F., & Zulfikar, M. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar Abad 21 Sebagai Tuntunan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.6.1>.
- Nurlenasari, N., Lidinillah, D. A., Nugraha, A., & Hamdu, G. (2019). Assessing 21st Century Skills Of Fourth-Grade Student In STEM Learning. *Journal of Physics: Conf. Series*, 10(1381). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012058>.
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 1(2), 128 – 135. <https://doi.org/10.53395/jes.v1i2.27>.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.
- Prayogi, D. S., Utaya, S., & Sumarmi. (2019). Internalisasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Melalui Pengembangan Multimedia Interaktif Muatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan Journal Of Education Graduate School Of Universitas Negeri Malang*, 4(11), 1457–1463. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i11.12990>.
- Putra, P., & Aslan. (2019). Exercising Local-Wisdom-Based Character Education In Madrasah; an Ethnographic Study In a Madrasah In Sambas, West Kalimantan. *Journal Of Islamic Education Studies*, 7(2), 167–183. <https://doi.org/10.15642/jpai.2019.7.2.167-183>.
- Putri, P. H., & Sriyanto. (2022). Efektifitas penggunaan media google earth dalam pembelajaran geografi untuk meningkatkan keterampilan geografi siswa kelas X IPS SMA Negeri 52 Jakarta. *Edu Geography Journal*, 10(2), 15–34. <https://doi.org/10.15294/edugeo.v10i2.60521>.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>.
- Retnoasih, N. (2018). Implementasi Pembelajaran HOTS (Higher Order Thinking Skill) IPA Menggunakan Alat Sederhana. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(2), 49–53. <https://doi.org/10.26740/jppms.v2n2.p48-53>.
- Riantika, R. F. P., & Hastuti. (2019). Kajian Kearifan Lokal Dalam Perspektif Geografi Manusia. *Geomdia: Majalah Ilmiah Dan Informasi Kegeografian*, 17(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/gm.v17i1.28265>.
- Rohaini, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Instruksional*, 1(2), 122–130. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>.
- Saidah, K., & Damariswara, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Bagi Siswa Kelas III SD. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 73. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.4320>.
- Sajidan, & Afandi. (2018). High Level Thinking Skills Empower Studens Primary Educatio Through Innovative Learning. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conderence Series*, 1(2), 9–19. <https://doi.org/10.20961/shes.v1i2.26724>.
- Sari, N. M., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Matematika Berorientasi Higher Order Thinking Skills Di Sekolah Dasar. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(2), 106–123. <https://doi.org/10.35706/sjme.v4i2.3406>.
- Satwika, Y. W., Laksmiwati, H., & Khoirunnisa, R. N. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(1), 7. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n1.p7-12>.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>.
- Syamsuddin. (2016). Upaya meningkatkan hasil belajar geografi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe stad. *Jurnal Inspirasi Pendidikan, Volume 5(1)*, 104–115. Retrieved from <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/3216>.
- Thenga, M., Goldschagg, P., Ferguson, R., & Mandikonza, C. (2020). Teacher Professional Development and



- Geography Teachers' Pedagogical Practices For Climate Change Education. *Southern African Journal of Environmental Education*, 36, 34–47. <https://doi.org/10.4314/sajee.v36i1.17>.
- Wahyuningtyas, R. S., & Simanjuntak, F. N. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis. *Jurnal Pro-Life*, 7(3), 276–287. <https://doi.org/10.33541/jpvol6lss2pp102>.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21 : Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dikuasai siswa dalam menghadapi abad 21 hanyalah kemampuan terhadap teknologi dan. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 186–198. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.