

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL *SUBAK* PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 SINGARAJA

Luh Putu Mina Kusuma Dewi¹, I Wayan Lasmawan², I Putu Sriartha³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan IPS
Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: minakusumadewi2@gmail.com, wayan.lasmawan@undiksha.ac.id,
putu.sriartha@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal *subak* dan pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Singaraja. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 4-D dari Thiagarajan yang disimplikasi menjadi tiga tahap, yaitu *define*, *design* dan *develop*. Penelitian melibatkan 2 orang ahli materi dan ahli media, dan dua kelas yang ditetapkan secara acak sederhana yang telah teruji kesetaraannya. Data dikumpulkan dengan metode wawancara, penyebaran angket minat belajar dan tes. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif dan statistik uji *manova*. Hasil penelitian menunjukkan produk media video pembelajaran berbasis kearifan lokal *subak* yang dikembangkan tergolong valid dan layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Singaraja. Rata-rata minat belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal *subak* sebesar 86,18, lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata minat belajar siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal *subak* yang rata-ratanya sebesar 64,18. Media video pembelajaran berbasis kearifan lokal *subak* berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa, baik secara parsial maupun simultan. Kesimpulan penelitian adalah media video pembelajaran berbasis kearifan lokal *subak* efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS siswa.

Kata kunci: video pembelajaran, kearifan lokal *subak*, IPS

Abstract

This study aims to develop learning video media based on the local wisdom of Subak and its effect on students interests and learning outcomes. The research was conducted at SMP Negeri 1 Singaraja. The research and development model used is the 4D model from Thiagarajan which is divided into three stages, define, design, and develop. The research involved two experts in learning materials and media, and two classes were assigned using a random sampling technique and had been tested for equality. Data were collected by interview method, distribution of interest in learning questionnaires, and tests, and analyzed using descriptive techniques and Manova test statistics. The results show that the learning video media based on the local wisdom of Subak that have been developed are classified as valid and appropriate to be used to support the learning process in social studies class VIII at SMP Negeri 1 Singaraja. The average learning interest of students who used Subak Local

Wisdom-Based Learning Video Media was 86.18, higher than students who did not use Subak Local Wisdom-Based Learning Video Media, which averaged 64.18. Subak local wisdom-based learning video media has a significant effect on the interest in study and learning outcomes of the students, both partially and simultaneously. It can be concluded that Subak local wisdom-based learning video media is effective in increasing students' interest and social studies learning outcomes.

Key words: learning video, social study, subak local wisdom

PENDAHULUAN

Pendidikan di era revolusi industri 4.0 merupakan pendidikan yang menuntut guru untuk bisa lebih kreatif dan inovatif dalam pengajaran. Sejak penerapan Kurikulum 2013, peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam setiap pemecahan masalah di sekolahnya, guru berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Kurikulum 2013 bersifat kontekstual, yaitu kegiatan pembelajaran yang materinya dihubungkan dengan lingkungan sekitar masyarakat. Lingkungan merupakan media atau sumber belajar yang sesuai dengan apa yang terjadi dalam hidupnya sehingga peserta didik dapat memahaminya dengan lebih mudah. Pembelajaran Kontekstual tersebut dapat berupa mengkaitkan materi dengan peristiwa yang terjadi sehari-hari dalam hidupnya, dan fenomena-fenomena yang terjadi lingkungan masyarakat. Pendidikan saat ini sudah jauh lebih berkembang dibandingkan yang dahulu, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi dalam belajar. Banyak sekali objek dalam kehidupan yang dapat kita jadikan sebagai sumber belajar termasuk juga lingkungan. Sumber belajar mencakup apa saja yang dapat digunakan untuk membantu tiap orang untuk belajar dan menampilkan kompetensinya (Subiyakto & Mutiani, 2019).

Kegiatan pembelajaran IPS pada umumnya dianggap remeh dan membosankan bagi peserta didik karena beberapa faktor seperti materi yang banyak, hafalan, dan penempatan jam pelajaran di siang hari yang membuat peserta didik mengantuk dan bosan sehingga berpengaruh pada minat dan hasil belajar siswa. Pembelajaran IPS banyak menggunakan metode ceramah, guru hanya menyampaikan informasi dan menulis konsep-konsep IPS di papan tulis dan buku ajar. Semula pembelajaran berjalan baik, namun selanjutnya terlihat indikasi kurangnya konsentrasi belajar siswa. Beberapa siswa mulai mengalihkan perhatiannya pada hal yang lain, seperti mengobrol, melamun bahkan mengantuk. Terindikasi bahwa kasus siswa yang mengobrol tadi dapat diasumsikan sebagai gejala bahwa pembelajaran berjalan kurang menarik dan membosankan sehingga minat belajar siswa rendah. Maka perlu adanya perbaikan dan modifikasi dalam sistem pembelajaran di kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut adalah dengan cara melakukan inovasi dengan harapan pembelajaran di kelas mempunyai suasana baru yang positif. Maka dari itu perlu adanya strategi pembelajaran IPS yang pas dan menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. IPS merupakan keterpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi. Materi IPS mencakup fenomena-fenomena sosial yang terjadi di masyarakat yang berhubungan dengan manusia lain maupun dengan lingkungan alam sekitar. Tema yang dikaji dalam IPS adalah fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat baik masa lalu, masa sekarang, dan kecenderungannya di masa-masa mendatang (Supardan, 2015). IPS adalah studi pengintegrasian antara ilmu-ilmu dalam rumpun ilmu-ilmu sosial dan juga humaniora untuk melahirkan pelaku-pelaku sosial yang dapat berpartisipasi dalam memecahkan masalah sosio-kebangsaan. IPS sebagai mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk sikap sosial dan cinta tanah air sesungguhnya memiliki banyak sumber belajar. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada buku teks pelajaran tetapi juga dari sejarah lokal, geografi lokal, dan juga pemerintahan lokal dan pelaksanaannya (Kertih, 2015). Sumber belajar dapat mendukung seseorang dalam belajar. Pemanfaatan lingkungan alam dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang mempermudah dalam memberikan pemahaman kepada siswa (Febiharsa & Djuniadi, 2018) Lingkungan alam merupakan komponen yang sangat penting dan memiliki nilai yang berharga dalam proses pembelajaran siswa. Lingkungan alam dapat dijadikan sebagai media belajar yang nyata dan dikaitkan dalam sebuah pembelajaran.

Memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal pada dunia pendidikan adalah salah satu inovasi yang baik untuk dilakukan, karena pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang didasarkan kepada pengayaan nilai-nilai kultural. Kearifan lokal sendiri merupakan bagian dari masyarakat yang diyakini dan dipatuhi oleh masyarakat baik itu berupa nilai-nilai atau aturan maupun hasil budaya yang diciptakan masyarakat seperti upacara adat, tradisi, bahasa, dan tarian asli dari masyarakat setempat. Kearifan lokal tersebut dapat dikaitkan dengan materi IPS sebagai sumber belajar, dan juga sebagai penanaman nilai-nilai kearifan lokal yang dapat mengembangkan nilai karakter peserta didik. Nilai-nilai karakter tersebut meliputi nilai religius, gotong royong, kerjasama, kerja keras, dan sebagainya. Namun disisi lain, nilai kearifan lokal sering diabaikan, karena dianggap tidak sesuai dengan perkembangan zaman, padahal nilai-nilai tersebut dapat dijadikan model dalam pengembangan budaya bangsa. Kearifan lokal dapat menjadi bagian dari materi yang terkandung dalam pembelajaran IPS. Sumber daya dalam IPS tidak hanya berupa buku tetapi juga perilaku masyarakat masyarakat sekitar serta kearifan dan budaya lokal. IPS belajar melalui penerapan nilai-nilai kearifan lokal merupakan upaya menanamkan rasa peduli sesama saat berada di lingkungan sekaligus memperluas pengetahuan tentang budaya bangsa. Kaitannya dengan pembelajaran IPS adalah dapat memberikan kontribusi bagi generasi mendatang. Pengetahuan dan kemampuan untuk mempertahankan keberadaan kearifan lokal melalui pemanfaatannya dalam pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal tidak hanya fokus pada penyampaian materi tetapi juga membangun penguatan sikap dan keterampilan sosial siswa sehingga tidak hanya mengetahui saja sebuah konsep pembelajaran tetapi dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan konteksnya lingkungan tempat tinggalnya (Putra, 2020). Berbagai persoalan dan permasalahan sosial di masyarakat saat ini merupakan kondisi yang mendukung pentingnya kearifan lokal sebagai muatan dalam pembelajaran IPS (Wulandari, 2019). Dengan mengintegrasikan kearifan lokal sebagai muatan materi pembelajaran IPS, siswa lebih mudah memahami karakteristik lingkungan alam dan sosial mereka dan memberikan solusi untuk berbagai permasalahan, karena pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa menjadi peka terhadap lingkungan dan aspek masyarakat lainnya.

Pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran IPS adalah pembelajaran berbasis budaya dimensi dengan memanfaatkan berbagai bentuk budaya yang kaya akan nilai-nilai sosial dan budaya (Widyanti, 2015). Dalam hal itu, pendidikan IPS memegang peranan penting dalam pembinaan warga negara yang baik, sikap mental dan moral. Terdapat sejumlah manfaat penerapan kearifan lokal pada pembelajaran IPS. (Jumriani, 2021) menjelaskan dua manfaat. Pertama, mengembangkan kearifan lokal dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan pembelajaran menjadi lebih baik, bermakna dan kontekstual dalam kehidupan nyata, memperkuat pendidikan sebagai proses budaya untuk berkembang, kompetensi siswa secara holistik. Kedua, dapat memelihara kearifan lokal dalam diri siswa dan lingkungan hidup sebagai warisan budaya yang harus dilindungi keberadaannya. Beragam strategi pengintegrasian kearifan lokal pada pembelajaran IPS telah dikaji oleh banyak peneliti. (Pornpimon, 2014) menjelaskan bila kearifan lokal sebaiknya dicontohkan oleh orang dewasa yang ada di sekolah, dan mengintegrasikan bersama dengan lingkungan sekitar.

Pengelolaan kegiatan pembelajaran, guru hendaknya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memaknai dan mengelola apa yang mereka pelajari dan mampu menerapkan dalam dunia nyata. Dalam hal ini, pemilihan sumber belajar mesti dikaitkan dengan minat dan keinginan peserta didik, sudah tentunya bahwa sumber belajar yang paling banyak terdapat pada lingkungan peserta itu sendiri. Maka dari itu perlu melibatkan lingkungan peserta didik sebagai salah satu sumber belajar nyata yang mudah dipahami peserta didik. *Subak* sebagai warisan budaya pertanian di Bali memiliki nilai-nilai yang sangat sesuai dalam konteks pendidikan. Di dalamnya terdapat nilai-nilai kearifan lokal seperti konsep Tri Hita Karana yang begitu mendunia karena di dalamnya tertuang ajaran untuk selalu menjaga keharmonisan, gotongroyong, dll. *Subak* dengan konsep Tri Hita Karana diterapkan dalam sistem irigasi, dengan harapan agar keseimbangan tetap terjaga baik keseimbangan antara Tuhan, manusia, maupun lingkungan alam. Selain sebagai konsep yang baik diterapkan dalam sistem irigasi, *subak* dengan konsep Tri Hita Karana juga baik diterapkan dalam dunia pendidikan (Setyawati, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Singaraja, pembelajaran pada kelas VIII pada mata pelajaran IPS guru masih menggunakan media cetak/buku dalam pembelajaran, kurangnya variasi dalam pembelajaran yang menimbulkan pembelajaran kurang menarik, kurangnya pemanfaatan lingkungan alam sekitar dalam pembelajaran, dan penggunaan teknologi belum sepenuhnya optimal. Pemanfaatan kearifan lokal *subak* di SMP Negeri 1 Singaraja dirasa tepat dapat membantu proses pembelajaran serta memperkenalkan system *subak* dirasa perlu karena keberadaan *subak* yang mulai langka karena banyaknya alih fungsi lahan pertanian/sawah menjadi perumahan. Namun letak SMP Negeri 1 Singaraja berada di tengah-tengah kota Singaraja yang jauh dari keberadaan *subak*. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media belajar sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media belajar merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Dalam mempermudah siswa memahami materi yang diberikan oleh guru, dibutuhkan media belajar kongkret yaitu pemanfaatan lingkungan alam sekitar (Kristianto & Rahayu, 2020). Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran (Wulandari & Agustika, 2018). Pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan menyenangkan dengan menggunakan alat bantu atau media pembelajaran (Rashid, 2021). Media pembelajaran adalah suatu alat untuk melakukan pengajaran yang berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi atau media belajar juga dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Seperti halnya penggunaan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal *subak* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan. Peran video adalah sebagai penyaji informasi (Diantari & Agung, 2021). Video pembelajaran merupakan media audio visual yang di dalamnya berisi materi ajar (Fitri & Ardipal, 2021). Media video atau audio visual sebagai media yang menggabungkan unsur gambar sekaligus suara dalam satu unit media yang membantu menyampaikan penjelasan dari pengajar kepada peserta didik untuk mencapai indikator (Atminingsih, 2019). Adapun kelebihan media video pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep pelajaran, meningkatkan motivasi/minat belajar, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Begitu pentingnya *subak* dan begitu tingginya nilai-nilai yang dimiliki, sudah menjadi tanggung jawab bersama untuk melestarikannya. Salah satu upaya adalah dengan mengintegrasikan dalam pendidikan. *Subak* merupakan salah satu sumber yang bisa digunakan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan Nilai-nilai kearifan lokal yang ada pada *subak* dalam pendidikan menjadi hal yang sangat tepat, karena akan memiliki makna ganda baik dalam upaya pelestarian juga maupun pencapaian dalam pembelajaran yang lebih bermakna, sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS di SMP. Beberapa temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa video pembelajaran berbasis Tri Hita Karana dinilai sangat valid jika digunakan pada muatan IPS kelas V SD (Wahyudi & Agung, 2021). Namun belum adanya media video pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif dengan muatan materi perubahan sosial. Belum adanya penelitian terkait video pembelajaran berbasis kearifan lokal *subak* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model 4-D sebagai desain pengembangannya (define, design, develop, disseminate). Model pengembangan 4-D juga dapat disebut dengan model pengembangan 4P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran (Trianto, 2010). Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal *subak* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian merupakan proses pemecahan masalah menggunakan suatu pendekatan dengan metode-metode ilmiah yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada. Pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini mengembangkan video pembelajaran berbasis kearifan lokal *subak* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4-D dari Thiagarajan yang disimplikasi menjadi tiga tahap, yaitu *define*, *design* dan *develop*. Alasan menggunakan model pengembangan 4-D ini dikarenakan

mempunyai keunggulan yaitu sistematis yakni pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya sehingga dapat memperoleh produk yang layak digunakan. Model pengembangan 4-D meliputi (1) tahap pendefinisian (*define*) melakukan analisis kompetensi, melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajar, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait, (2) Tahap perancangan (*design*) Pada tahap ini, dirancang sebuah naskah video pembelajaran. Naskah merupakan perwujudan tertulis dari program yang dibuat atau pedoman untuk rekaman yang disebut dengan *shooting script*. Pada tahap ini juga dihasilkan instrumen untuk mengukur validitas video, pengembangan (*develop*) Pada tahap ini dilakukan kegiatan produksi video pembelajaran berupa pencarian lokasi *shooting*, pemilihan pemain/*talent*, pengambilan gambar menggunakan kamera video, perekaman suara, dan *editing* video. Sebelum produk dibagikan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan uji coba produk yang meliputi desain uji coba yang didalamnya terdapat beberapa tahap review dari para ahli yaitu, review ahli materi, review ahli media dan uji coba. Tahap uji coba produk yang dilaksanakan melalui tahapan uji coba perorangan yang mengambil subjek 3 orang siswa kelas IX yang memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda, uji coba kelompok kecil melibatkan 12 siswa dari kelas IX dan terakhir adalah uji coba kelompok besar yang terdiri dari 30 orang siswa kelas IX. Setelah melalui uji para ahli maka dilanjutkan dengan melakukan uji efektivitas yang meliputi rancangan uji efektivitas yaitu dengan memberikan angket minat belajar dan melakukan tes di kelas control (pre-test) dan memberikan angket minat belajar serta tes di kelas eksperimen (post-test). Dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran ini metode pengumpulan data yang digunakan ada 3 metode, yaitu: 1) wawancara, 2) penyebaran angket dan 3) tes. Sedangkan Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam pengembangan ini, yaitu: 1) angket, dan 2) tes obyektif. angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli materi, ahli media pembelajaran dan siswa saat uji coba, angket minat belajar dan tes obyektif digunakan untuk mengumpulkan data nilai hasil belajar siswa di kelas control dan eksperimen.

Kualitas instrumen harus memenuhi persyaratan penting yaitu: 1) validitas butir tes, tes obyektif yang digunakan bersifat valid. 2) reliabilitas tes, ketepatan alat ukur 3) daya pembeda tes, kemampuan item atau butir dalam membedakan antara siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dengan siswa yang mempunyai kemampuan rendah. dan 4) tingkat kesukaran butir tes, menentukan apakah butir tes tergolong mudah, sedang, atau sukar bagi siswa yang akan diukur sehingga tes benar-benar dapat menggambarkan kemampuan yang dimiliki siswa.

Pada penelitian yang dikembangkan analisis data deskriptif kuantitatif dan teknik analisis statistik inferensial (Manova) digunakan untuk kegiatan menganalisis data. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui nilai validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Sedangkan analisis data menggunakan Manova ditujukan untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS di kelas control dan kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4-D yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*). Hasil penelitian ini dibagi menjadi 3, yaitu : langkah-langkah pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal *subak* , uji validasi instrumen, dan uji efektivitas. Langkah-langkah pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal "*subak* " pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja. Tahap I *define* (pendefinisian), yang dilakukan sebelum mengembangkan media video pembelajaran adalah tahap pendefinisian yang bertujuan untuk mendefinisikan mengenai syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Analisis yang dilakukan adalah analisis konten dan kompetensi siswa. Metode pengambilan data dalam tahapan ini yaitu dengan menggunakan metode wawancara bersama dengan guru IPS di SMP Negeri 1 Singaraja yang mendapatkan hasil bahwa minat belajar siswa rendah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa kurang memahami materi pelajaran yang di sampaikan oleh guru khususnya pada materi perubahan sosial yang memerlukan media konkret untuk mempermudah pemahaman siswa. Selanjutnya ada analisis karakteristik siswa yang mendapatkan hasil bahwa siswa lebih banyak tertarik belajar dengan media dan pengetahuan yang nyata atau konkret yang dapat memberikan gambaran jelas. Terakhir yaitu analisis fasilitas yang dimana fasilitas yang tersedia di sekolah sasaran berupa papan tulis,

buku tema kemudian ada proyektor yang belum bisa dimanfaatkan dengan maksimal. 2) Tahap *design* (rancangan) pada tahap ini, perancangan storyboard yang berupa tabel yang di dalamnya terdapat desain atau gambaran media yang akan dibuat mulai dari desain cover/sampul media, pembukaan video, isi video dan penutup video dan selanjutnya dilanjutkan dengan perancangan sebuah naskah video pembelajaran. Naskah merupakan perwujudan tertulis dari program yang dibuat atau pedoman untuk rekaman yang disebut dengan *shooting script*. Pada tahap ini juga dihasilkan instrumen untuk mengukur validitas video. 3) Tahap *development* (pengembangan) pada tahap ini dilakukan kegiatan produksi video pembelajaran berupa pencarian lokasi *shooting*, pemilihan pemain/*talent*, pengambilan gambar menggunakan kamera video, perekaman suara, dan *editing* video. Produksi video dan uji validitas agar media siap digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran. pengambilan video akan dilakukan secara langsung ke *subak* Kubujati Desa Banyuning, kemudian akan di editing. Untuk mengetahui kualitas dari hasil pengembangan media video pembelajaran ini dilakukan uji ahli dan uji coba kepada siswa yaitu, validitas media video pembelajaran menurut (1) ahli Materi, (2) ahli media pembelajaran, (3) uji coba perorangan, (4) uji coba kelompok kecil, dan (5) uji coba lapangan. Berdasarkan hasil evaluasi dari ahli materi IPS, diketahui bahwa media video pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 95%. Setelah melaksanakan validasi media untuk ahli desain pembelajaran, maka validasi yang ketiga dilakukan oleh ahli media pembelajaran. Validitas hasil pengembangan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal *subak* berdasarkan *review* oleh ahli media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 96% yang berada pada kategori sangat baik. Pada aspek uji coba perorangan, kualitas produk pengembangan mencapai tingkat persentase 90% berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Pada aspek uji coba kelompok kecil, kualitas produk mencapai tingkat persentase 93,3% berada pada kualifikasi sangat baik. Pada uji coba lapangan, kualitas produk mencapai tingkat 94,2% berada pada kualifikasi sangat baik.

Efektivitas video pembelajaran diukur dengan mengujicobakan atau mengeksperimenkan media video pembelajaran yang dikembangkan. Uji Efektivitas pengembangan media video pembelajaran dilakukan dengan metode tes dan penyebaran angket. Soal tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data nilai hasil belajar siswa dan angket digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa. Ujicoba dilakukan di SMP Negeri 1 Singaraja. Sampel yang digunakan adalah kelas VIII A8 dan VIII A9. Kelas VIII A8 diberikan perlakuan berupa video pembelajaran, sedangkan kelas VIII A9 tidak menggunakan video pembelajaran yang dikembangkan. Setelah perlakuan, siswa diberikan posttest berupa tes hasil belajar IPS dan penyebaran angket minat belajar siswa di kelas *experiment* maupun di kelas kontrol. Tujuan mengumpulkan data untuk dapat mengetahui tingkat efektivitas penggunaan produk media video pembelajaran terhadap peningkatan minat dan hasil belajar yang dilakukan dengan cara menggunakan uji Manova.

Sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan analisis Manova, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu: uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians, dan uji korelasi antar variabel terikat. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut.

A. Uji Normalitas Sebaran Data

Uji normalitas data dilakukan untuk menyajikan bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan analisis *Kolmogorov-Smirnov Test*. Berdasarkan hasil analisis uji normalitas sebaran data yang telah dilakukan, dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Variabel	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Minat belajar	<i>posttest</i>	0,123	30	0,200
	<i>pretest</i>	0,112	30	0,200
Hasil belajar IPS	<i>posttest</i>	0,130	30	0,200

<i>pretest</i>	0,127	30	0,200
----------------	-------	----	-------

Berdasarkan Tabel 4.14 terlihat bahwa signifikansi semua kelompok di atas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data pada semua kelompok data berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varian terhadap data minat belajar dan hasil belajar IPS digunakan *Uji Levene Statistic* dan uji *Box's M*, dengan bantuan SPSS. Data dikatakan memiliki varian yang homogen jika nilai probabilitasnya lebih besar dari 0,05. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Ringkasan Perhitungan Uji Homogenitas *Box's M*

Box's M	0,506
F	0,162
df1	3
df2	605520
Sig.	0,922

Tabel 3. Ringkasan Perhitungan Uji Homogenitas *Levene Statistic*

Variabel	F	df1	df2	Sig.
Minat belajar	0,058	1	58	0,811
Hasil belajar IPS	0,287	1	58	0,594

Berdasarkan uji homogenitas di atas, didapatkan nilai signifikansi secara bersama-sama maupun secara terpisah di atas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh kelompok data homogen. Perhitungan lengkapnya disajikan *terlampir*.

C. Uji Korelasi Antar Variabel Terikat

Uji korelasi dilakukan terhadap variabel terikat untuk mengetahui tingkat korelasi antara Y1 (minat belajar) dengan Y2 (hasil belajar IPS). Pengujian dilakukan menggunakan uji *pearson's product moment* dengan taraf signifikansi 5%. Bila hasil korelasi Y1 dan Y2 kurang dari atau sama dengan 0,80, maka analisis bisa dilanjutkan ke uji hipotesis dengan menggunakan analisis multivarian karena tidak ada korelasi. Apabila kedua variabel terikat Y1 dan Y2 berkorelasi melebihi 0,80, maka analisis untuk uji hipotesis dilanjutkan dengan analisis lain (Candiasa, 2011). Hasil analisis uji korelasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4. Uji Korelasi antar Variabel Terikat

Kelompok	Nilai r_{hitung} (<i>Pearson's Correlation</i>)	Taraf signifikansi (sig.)	Keputusan
Posttest	0,202	0,285	Tidak signifikan

Pretest	0,078	0,682	Tidak signifikan
---------	-------	-------	------------------

Tabel di atas menunjukkan bahwa r_{hitung} yang bernilai 0,202 dan 0,078. Ini menunjukkan bahwa Nilai r_{hitung} (*Pearson's Correlation*) kurang dari 0,80, maka analisis bisa dilanjutkan ke uji hipotesis dengan menggunakan analisis multivarian karena tidak ada korelasi. Perhitungan lengkapnya disajikan *terlampir*.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji manova. Uji manova digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan beberapa variabel terikat antara beberapa kelompok yang berbeda. Untuk menguji hipotesis pertama dan kedua dilihat dari hasil *Test of Between-subjects Effect*, sedangkan uji hipotesis ketiga, dapat dilihat dari hasil dari hasil perhitungan *Multivariate Test* dengan bantuan aplikasi SPSS. Adapun hasil pengujian hipotesis pertama adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Rangkuman Uji Hipotesis Pertama

Variabel Terikat	Sumber	JK	Df	RJK	F	Sig.
Minat belajar	Antar	4083,750	1	4083,750	212,918	0,000
	Dalam	1112,433	59	19,180		
	Total	195941	60			

Tabel di atas menunjukkan variabel terikat minat belajar memiliki nilai F sebesar 212,918 dengan nilai signifikansi 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa nilai F pada variabel terikat minat belajar signifikan. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal *subak* dan siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal *subak*.

Tabel 6. Rangkuman Uji Hipotesis Kedua

Variabel Terikat	Sumber	JK	Df	RJK	F	Sig.
Hasil belajar IPS	Antar	317,400	1	317,400	61,873	0,000
	Dalam	297,533	58	5,130		
	Total	11496	60			

Dari tabel di atas terlihat variabel terikat hasil belajar IPS memiliki nilai F sebesar 61,873 dengan nilai signifikansi 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa nilai F pada variabel terikat hasil belajar IPS signifikan. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal *Subak* dan siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal *Subak*.

Tabel 7. Pengujian Hipotesis Ketiga (*Multivariate Tests*)

Statistik	Nilai F	Taraf Signifikansi (sig.)	Kesimpulan
Pillai's Trace	154,451	0,000	Signifikan
Wilks' Lambda	154,451	0,000	Signifikan
Hotelling's Trace	154,451	0,000	Signifikan
Roy's Largest Root	154,451	0,000	Signifikan

Hasil analisis menunjukkan bahwa harga F untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* sebesar 154,451 dan memiliki nilai signifikansi lebih kecil daripada 0,05. Maka dari itu, harga F untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* signifikan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa secara bersama-sama, terdapat perbedaan yang signifikan minat dan hasil belajar IPS siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal *Subak* dan siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal *Subak*.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut. 1) Rancang bangun pengembangan media video pembelajaran IPS berhasil dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Sesuai dengan penerapan model pengembangan 4-D adapun beberapa tahapan yang dilakukan, antara lain yaitu *Define (Pendefinisian)*, *Design (Perancangan)*, dan *Develop (pengembangan)*. 2) Berdasarkan hasil validasi terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan menurut *review* para ahli dan uji coba produk tergolong kategori sangat baik, maka dari itu produk yang dikembangkan layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Singaraja. 3) Media video pembelajaran berbasis kearifan lokal *subak* sangat efektif digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Singaraja.

Berdasarkan simpulan, ada beberapa saran yang diberikan pada pihak-pihak yang berkepentingan dengan pengembangan media video pembelajaran ini. Kepada guru juga disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran secara lebih lanjut sesuai dengan materi yang dianggap susah karena media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran. Kepada peneliti lain diharapkan melanjutkan penelitian ini dengan menguji efektivitas media video pembelajaran yang dikembangkan pada skala yang lebih luas dengan tema yang lain atau pokok bahasan lain yang membutuhkan suplemen selain proses pembelajaran di dalam kelas. Kepada kepala sekolah disarankan untuk mendorong guru mengembangkan media pembelajaran tidak hanya fokus di kelas saja. Jika menemui kesulitan, kepala sekolah disarankan mengundang akademisi bidang pendidikan dan multimedia untuk mempermudah guru mengembangkan media pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Kepala SMP Negeri 1 Singaraja atas ijin yang diberikan untuk mengambil data di sekolah yang dipimpinnya. Kepada Ibu Welas Asih, S.Pd. selaku Guru IPS di SMP Negeri 1 Singaraja. Terimakasih juga penulis ucapkan kepada Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku pembimbing I, Prof. Dr. Drs. I Putu Sriartha, M.S. selaku pembimbing II yang telah banyak membantu dan memberikan saran serta masukan kepada penulis. Tidak lupa penulis sampaikan terimakasih kepada anggota *subak* kubujati banyuning sebagai lokasi pengambilan video.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Atminingsih, D., Wijayanti, A., & Ardiyanto, A. 2019. *Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung. Mimbar PGSD Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/jipgsd.v7i2.17560>.
- [2] Diantari, N. P. M., & Agung, A. A. G. 2021. *Video Animasi Bertema Tri Hita Karana pada Aspek Afektif Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35497>.
- [3] Fitri, F., & Ardipal, A. 2021. *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>.
- [4] Febiharsa, D., & Djuniadi, D. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.590>
- [5] Jumriani, et al. 2021. *The urgency of lokal wisdom content in social studies learning: literature review. The innovation of social studies*.
- [6] Kertih, I Wayan. 2015. *Perangkat Pembelajaran PPKn Perencanaan dan Pengembangan*. Yogyakarta. Media Akademi.
- [7] Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.553>
- [8] Nurrita, T. 2018 . *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah, Dan Tarbiyah*. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- [9] Patria, A., Utaminingsih, S., & Fathurohman, I. 2021. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbantuan Video untuk Meningkatkan Karakter Peduli Sosial Siswa Kelas IV SD. Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.30605/jsqp.4.3.2021.1368>.
- [10] Pornpimon, C., Arirrata, W. & Chuson, P. 2014. *Strategy challenges the lokal wisdom applications sustainability in school. Procedia Social and Behavioral Sciences*. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro>.
- [11] Putra, M. R., Valen, A., & Ekok, A. S. 2020. *Pengembangan Media Monopoly Game Pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. Basicedu: Journal Reseach and Learning in Elementary Education*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.529>
- [12] Rashid, A., Farooq, M. S., Abid, A., Umer, T., Bashir, A. K., & Zikria, Y. Bin. 2021. *Social media intention mining for sustainable information systems: categories, taxonomy, datasets and challenges. Complex & Intelligent Systems*. <https://doi.org/10.1007/s40747-021-00342-9>.
- [13] Sarnoko, S., Rumiati, R., & Setyosari, P. 2016. *Penerapan Pendekatan Savi Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sdn I Sanan Girimarto Wonogiri. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i7.6524>.

- [14] Setyawati, N. K., Japa, I. G. N., & Gading., I. K. 2022. *Media Video Pembelajaran Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Daya Serap Siswa Kelas V Sekolah Dasar. MIMBAR PGSD Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/ijpgsd.v10i3.52820>.
- [15] Subiyakto, B., & Mutiani, M. 2019. *Internalisasi Nilai Pendidikan Melalui Aktivitas Masyarakat Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora, <https://doi.org/10.18592/khazanah.v17i1.2885>.
- [16] Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: Perspektif. Filosofi dan Kurikulum*. Bumi Aksara
- [17] Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [18] Wahyudi, I. M. D., & Agung, A. A. G. (2021). Video Pembelajaran IPS Berbasis Tri Hita Karana Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 49. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.32105>.
- [19] Widyanti, T. 2015. *Penerapan nilai-nilai kearifan lokal dalam budaya masyarakat kampung adat cireundeu sebagai sumber pembelajaran ips. Jurnal pendidikan ilmu social*. doi:<https://doi.org/10.17509/jpis.v24i2.1452>
- [20] Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G.N. S.2018. *Pengaruh Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Mahasiswa Semester IV Jurusan PGSD UPP Denpasar Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Ajaran 2016/2017. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.15515>.