Inovasi Kurikulum *- p-ISSN 1829-6750 & e-ISSN 2798-1363*
Volume 22 No 3 (2025) 1431-1446

Inovasi Kurikulum
https://ejournal-hipkin.or.id/index.php/jik

Development of video learning media based on history to improve social studies achievement

Azri Isnaini Tanjung[1], Ichwan Azhari[2], R. Mursid[3]
[1,2,3]Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia
azriisnaini@gmail.com[1], ichwana545@gmail.com[2], mursid@unimed.ac.id[3]

ABSTRACT

The limited availability of interactive media that integrates local historical content has been one of the main obstacles in achieving optimal learning outcomes in Social Studies (IPS) at the elementary school level. This research aims to develop a local-history-based instructional video to improve the cognitive achievement of fourth-grade students in Social Studies. The research employs a Research and Development (RnD) approach, utilizing a modified ADDIE model that consists of three stages: analysis, design, and development. Experts in instructional assessment, subject content, media, language, and educational practitioners validated the media. The evaluation process included both formative and summative evaluations. Formative evaluation was conducted through expert validation and small-group trials, while the summative evaluation focused on field testing involving 23 students. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and cognitive tests. The results showed that the developed video media was categorized as highly valid and practical. Based on N-Gain and t-test analysis, there was a significant improvement in students' cognitive learning outcomes. This indicates that instructional video media based on local history is effective in enhancing learning achievement and student engagement in Social Studies. Further research is recommended to explore its impact on affective and psychomotor domains.

ARTICLE INFO

Article History:
Received: 6 Feb 2025
Revised: 30 Jun 2025
Accepted: 4 Jul 2025
Available online: 26 Jul 2025
Publish: 29 Aug 2025

Keywords:
learning outcomes; learning video; local history; social studies

Open access
Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Keterbatasan ketersediaan media interaktif yang mengintegrasikan konten sejarah lokal menjadi salah satu kendala utama dalam pencapaian hasil belajar yang optimal pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis sejarah lokal guna meningkatkan capaian hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model ADDIE yang dimodifikasi menjadi tiga tahap, yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan melalui validasi oleh ahli instrumen penilaian, ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi pendidikan, serta uji coba terbatas. Evaluasi sumatif dilakukan melalui uji lapangan terhadap 23 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes kognitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan praktis. Analisis data menggunakan N-Gain dan uji t menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar kognitif peserta didik. Temuan ini membuktikan bahwa media video pembelajaran berbasis sejarah lokal efektif dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPS. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji pengaruh media terhadap ranah afektif dan psikomotorik.

Kata Kunci: *hasil belajar; IPS; sejarah lokal; video pembelajaran*

How to cite (APA 7)
Tanjung, A. I., Azhari, I., & Mursid, R. (2025). Development of video learning media based on history to improve social studies achievement. *Inovasi Kurikulum, 22*(3), 1431-1446.

Peer review
This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright
2025, Azri Isnaini Tanjung, Ichwan Azhari, R. Mursid. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: azriisnaini@gmail.com

https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.67

INTRODUCTION

Media pembelajaran berbasis sejarah lokal merupakan sarana penting dalam memperkenalkan nilai-nilai kearifan budaya kepada peserta didik sekolah dasar. Implementasi pembelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai alat transfer pengetahuan, tetapi juga berperan sebagai wahana pelestarian identitas dan jati diri bangsa (Setiawan *et al.,* 2024). Pemanfaatan nilai sejarah yang kontekstual, seperti legenda lokal dan peristiwa masa lalu di daerah setempat, mampu menumbuhkan empati historis serta memperkuat kesadaran kebangsaan peserta didik sejak dini (Siregar *et al.,* 2025). Integrasi antara teknologi dan sejarah lokal memungkinkan pengembangan media belajar yang menarik, relevan, dan bermakna. Sayangnya, keterbatasan pengembangan media video pembelajaran yang mengangkat aspek sejarah berbasis kearifan lokal menjadi hambatan signifikan dalam pencapaian hasil belajar yang optimal di tingkat sekolah dasar (Aura *et al.,* 2025). Hambatan ini memperlemah upaya membentuk pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep sosial, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menuntut pemahaman lintas ruang dan waktu.

Kesenjangan antara potensi media pembelajaran berbasis sejarah dan implementasinya di sekolah dasar menjadi alasan kuat bagi perlunya inovasi pendidikan yang menyesuaikan kebutuhan zaman (Sexcio & Dafit, 2022). Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual dan berpihak pada murid perlu didukung dengan perangkat ajar yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Inovasi media berbasis teknologi visual, seperti video pembelajaran yang mengangkat narasi sejarah lokal, menjadi alternatif strategis untuk memperkaya pendekatan pedagogis yang adaptif (Kuswono *et al.,* 2021). Melalui strategi ini, guru dapat menghadirkan konten yang relevan secara budaya sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pemahaman peserta didik terhadap materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar sering kali mengalami hambatan konseptual yang berakar pada keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Rendahnya penggunaan media yang interaktif dan kontekstual menyebabkan kegiatan belajar terfokus pada hafalan dan narasi tekstual, tanpa disertai pemahaman mendalam atas makna sosial dan historis dari materi yang diajarkan. Hal ini berdampak pada terbentuknya jarak antara konsep akademik dengan pengalaman keseharian peserta didik, sehingga terjadi kesenjangan epistemologis yang menghambat konstruksi pengetahuan secara mandiri. Ketika proses pembelajaran tidak melibatkan stimulasi visual dan keterlibatan emosional, kemampuan peserta didik dalam menafsirkan peristiwa sejarah menjadi lemah dan tidak berkesinambungan (Nafi'ah *et al.,* 2022).

Kurangnya strategi pembelajaran yang bersifat multisensori dan berbasis media visual menjadikan peserta didik kehilangan konteks dalam memahami peristiwa sosial dan sejarah, serta cenderung mengalami kebosanan saat mengikuti pembelajaran. Apabila media pembelajaran tidak memberikan rangsangan visual dan narasi yang konkret, maka potensi peserta didik dalam berpikir historis dan sosial tidak dapat berkembang secara maksimal (Adam, 2023).

Pembelajaran berbasis budaya kearifan lokal merupakan pendekatan yang menempatkan budaya sebagai fondasi dalam proses pembelajaran, sehingga materi ajar menjadi lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik. Pendekatan ini memanfaatkan nilai-nilai lokal sebagai sumber belajar yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga membentuk identitas, karakter, dan kecintaan peserta didik terhadap budaya sendiri. Strategi ini dinilai efektif dalam membangun keterhubungan antara peserta didik dengan lingkungannya karena mengintegrasikan warisan budaya, sejarah lokal, dan nilai sosial ke dalam kurikulum formal (Fatmawati, 2025).

Kearifan lokal memiliki kekuatan pedagogis yang mampu menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan nasionalisme, yang menjadi bagian penting dari tujuan pendidikan nasional (Subai *et al.,* 2023). Ketika pembelajaran mengangkat konteks budaya yang dikenali oleh peserta didik, maka mereka lebih

https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.67

termotivasi untuk memahami materi karena merasa memiliki keterlibatan personal terhadap isi pelajaran (Hamsina & Azis, 2024). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran IPS memberikan ruang bagi peserta didik untuk memahami konsep sosial dan sejarah melalui sudut pandang yang dekat dengan realitas mereka (Aulia *et al.,* 2024; Rismawati & Al-Pansori, 2025). Hal ini tidak hanya memperkaya materi ajar, tetapi juga mendorong terjadinya transfer nilai yang lebih dalam serta meningkatkan relevansi pembelajaran terhadap kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan suatu proses pendidikan, yang mencakup perubahan perilaku peserta didik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dimensi ini mencerminkan sejauh mana peserta didik mampu menyerap, memahami, dan mengaplikasikan materi pembelajaran dalam berbagai konteks kehidupan. Hasil belajar yang optimal diperoleh apabila proses pembelajaran berlangsung aktif, bermakna, dan melibatkan berbagai aspek kecerdasan peserta didik. Pembelajaran yang mengandalkan satu pendekatan tunggal seperti ceramah atau buku teks cenderung menghasilkan hasil belajar yang dangkal dan kurang aplikatif (Duha, 2024). Oleh karena itu, strategi pengajaran yang memadukan konten bermuatan lokal dan pendekatan visual seperti media video diyakini mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik secara menyeluruh. Penguatan hasil belajar melalui media pembelajaran berbasis kearifan lokal menjadi langkah strategis dalam menciptakan proses belajar yang relevan dan transformatif.

Pemanfaatan media video berbasis sejarah lokal dalam pembelajaran IPS memberikan kontribusi signifikan terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik secara holistik. Media ini mampu menyajikan materi dalam bentuk audio-visual yang menggambarkan peristiwa sejarah secara nyata, sehingga memudahkan peserta didik dalam membangun pemahaman konseptual dan afektif terhadap isi pelajaran. Visualisasi tokoh, tempat, dan peristiwa sejarah lokal seperti Benteng Putri Hijau atau legenda Putri Hijau dapat menumbuhkan ketertarikan dan keterlibatan emosional peserta didik dalam proses belajar, yang pada akhirnya mendorong peningkatan retensi informasi dan pemahaman mendalam. Penayangan narasi sejarah dalam bentuk video juga memungkinkan terjadinya interaksi multisensori yang memperkuat daya serap peserta didik terhadap materi pembelajaran (Wiranata *et al.,* 2023). Video yang dikemas dengan pendekatan naratif dan animasi lokal dinilai lebih kontekstual dan bermakna, terutama bagi peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan konkret operasional.

Situasi pembelajaran di kelas IV SD Yayasan Singosari Delitua menunjukkan adanya permasalahan kontekstual yang berdampak langsung terhadap kualitas hasil belajar peserta didik. Berdasarkan observasi awal, proses belajar masih didominasi oleh metode konvensional yang berfokus pada penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Ketergantungan terhadap pendekatan tersebut menyebabkan kegiatan belajar berlangsung secara monoton dan minim inovasi, sehingga peserta didik mengalami kejenuhan dan kehilangan minat untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut. Selain itu, keterbatasan dalam memanfaatkan media pembelajaran modern seperti video interaktif turut memperlemah keterlibatan kognitif peserta didik dalam memahami konsep sosial dan sejarah secara utuh. Hasil evaluasi formatif menunjukkan bahwa 43,33% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam mata pelajaran IPS, yang menjadi indikator rendahnya efektivitas proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Rahman & Jamper, 2020).

Minimnya integrasi antara materi pembelajaran dengan konteks lokal lingkungan peserta didik turut memperparah kondisi tersebut. Materi sejarah yang disampaikan tanpa relevansi terhadap pengalaman keseharian peserta didik menjadi sulit dipahami, bahkan cenderung diabaikan. Padahal potensi kearifan lokal di sekitar sekolah, seperti keberadaan situs sejarah Benteng Putri Hijau, dapat diolah menjadi sumber belajar yang bermakna apabila dikemas dalam bentuk media visual yang menarik (Oktavilyana *et al.*, 2023). Kurangnya pemanfaatan fasilitas penunjang seperti LCD proyektor juga menunjukkan bahwa potensi media pembelajaran digital belum dimaksimalkan. Oleh karena itu, kondisi ini memperkuat urgensi untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis sejarah lokal guna menjawab tantangan

https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.67

pembelajaran IPS yang relevan dan efektif. Paragraf berikutnya akan menguraikan tujuan dari pengembangan media video pembelajaran sebagai solusi dari permasalahan kontekstual yang telah diidentifikasi.

Pengembangan media video pembelajaran berbasis sejarah lokal dilakukan sebagai respons terhadap kebutuhan akan media yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran sejarah yang relevan dengan materi IPS kelas IV, khususnya mengenai kisah sejarah lokal Putri Hijau yang berasal dari wilayah sekitar peserta didik. Tujuan spesifik dari penelitian ini meliputi: mengembangkan video pembelajaran yang layak ditinjau dari aspek isi, media, dan kebahasaan; menguji kepraktisan media dalam proses pembelajaran berdasarkan respons guru dan peserta didik; serta menganalisis efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media diterapkan. Seluruh tahapan tersebut dilaksanakan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar pedagogis, tetapi juga mampu menjadi solusi pembelajaran yang adaptif dan kontekstual sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

LITERATURE REVIEW

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar diposisikan sebagai mata pelajaran integratif yang bertujuan memperkenalkan konsep-konsep sosial melalui pendekatan tematik dan kontekstual. IPS tidak hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan faktual, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir reflektif dan kesadaran terhadap realitas sosial di lingkungan sekitarnya (Saputra *et al.*, 2024). Pembelajaran IPS yang efektif membantu peserta didik memahami peran individu dan kelompok dalam masyarakat serta mengembangkan keterampilan hidup yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat (Agusta *et al.,* 2025). Pembelajaran IPS juga bertujuan memperkuat karakter dan identitas nasional peserta didik sejak usia dini melalui pengenalan nilai-nilai sosial, budaya, dan sejarah bangsa (Oktaviani *et al.,* 2023). Konteks lokal menjadi penting dalam pengajaran IPS karena pengalaman personal peserta didik dapat digunakan sebagai titik tolak dalam memahami fenomena sosial (Rahmawati *et al*., 2023). IPS berfungsi sebagai sarana pembentukan nalar sosial peserta didik melalui proses bertahap yang dirancang secara sistematis dan berbasis pengalaman autentik (Safitri *et al.,* 2024).

Tujuan utama pembelajaran IPS di sekolah dasar meliputi pengembangan pengetahuan sosial, penanaman nilai, serta pembentukan sikap dan keterampilan sosial yang aplikatif. Proses ini menuntut penerapan prinsip pembelajaran yang kontekstual, partisipatif, dan terintegrasi dengan realitas kehidupan peserta didik (Lestari, 2024). Prinsip keterpaduan penting diterapkan agar peserta didik dapat melihat keterkaitan antar konsep dalam IPS yang bersumber dari berbagai disiplin ilmu sosial (Ahmad *et al.,* 2025). Prinsip interaksi juga krusial untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui diskusi, simulasi, dan proyek kolaboratif yang membangun kemampuan berpikir kritis dan sosial (Haris *et al.,* 2024). Guru perlu mengintegrasikan lingkungan sosial sebagai sumber belajar agar peserta didik dapat mengonstruksi makna dari fenomena yang mereka alami secara langsung (Rifani et al., 2022). Penerapan prinsip berkesinambungan dalam pembelajaran IPS juga diperlukan untuk memastikan perkembangan pemahaman peserta didik yang bertahap, mendalam, dan relevan dengan kehidupan nyata (Rulfani *et al.,* 2025).

Hasil belajar

Hasil belajar merupakan representasi dari perubahan perilaku dan pengetahuan peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran. Konsep ini mencakup tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan

https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.67

psikomotor yang saling berinteraksi dalam mengukur capaian belajar secara utuh (Putri & Abimanyu, 2024). Hasil belajar bukan hanya sekadar nilai, melainkan indikator keberhasilan pendidikan dalam membentuk kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak secara konstruktif (Pradila & Kristin, 2023). Pencapaian hasil belajar bergantung pada sejauh mana peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mengaitkan materi dengan pengalaman nyata (Kartika *et al*., 2021). Ketika proses pembelajaran berlangsung secara menarik, variatif, dan sesuai gaya belajar peserta didik, maka hasil belajar cenderung meningkat secara signifikan (Meylovia & Julianto, 2023). Keberhasilan peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang optimal juga ditentukan oleh desain pembelajaran yang memberikan ruang bagi partisipasi aktif dan reflektif (Sarahono *et al*., 2024). Paragraf berikutnya akan membahas prinsip penilaian dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara menyeluruh.

Penilaian hasil belajar harus dilakukan secara komprehensif dan sistematis agar mampu mencerminkan perkembangan peserta didik secara objektif dan adil. Prinsip penilaian yang baik menekankan keterpaduan untuk memberikan gambaran utuh mengenai kemampuan peserta didik (Ardiansyah *et al*., 2022). Instrumen penilaian yang tepat harus mengukur ranah kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang serta disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dasar yang diukur (Rosiyani *et al*., 2024). Penilaian yang berorientasi pada proses akan membantu guru mengidentifikasi kendala yang dialami peserta didik selama pembelajaran berlangsung, sehingga dapat segera melakukan perbaikan instruksional (Milanti *et al.,* 2023). Hasil belajar yang akurat hanya dapat diperoleh jika penilaian dilakukan dengan indikator yang terukur, berbasis kurikulum, dan sesuai konteks materi. Keberhasilan pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh beragam faktor internal seperti motivasi, perhatian, dan kesiapan belajar, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar, dukungan orang tua, dan sarana pembelajaran yang tersedia.

Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran merupakan bentuk media audio-visual yang dirancang untuk menyampaikan informasi, konsep, dan nilai pembelajaran secara interaktif. Video dinilai efektif dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi karena mampu menggabungkan unsur suara, gambar, dan gerakan secara simultan (Aura *et al.,* 2025). Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya dalam menyajikan konten pembelajaran yang kompleks menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar (Sukarini & Manuaba, 2021). Kehadiran narasi visual dalam video membantu memperkuat daya ingat peserta didik serta meningkatkan fokus dan keterlibatan selama proses belajar berlangsung (Marliani, 2021). Video pembelajaran juga berperan dalam memperkuat koneksi emosional peserta didik dengan materi ajar, terutama apabila kontennya dikemas secara kontekstual dan sesuai dengan dunia nyata peserta didik (Nugrahaeni *et al*., 2023). Fungsi utama video dalam konteks pendidikan dasar adalah memberikan alternatif pengalaman belajar yang bermakna dan memotivasi peserta didik untuk aktif dalam membangun pemahaman mereka secara mandiri (Noetel *et al*., 2021; Sablić *et al.,* 2021).

Desain video pembelajaran yang efektif perlu mempertimbangkan struktur naratif, estetika visual, dan kesesuaian isi dengan tujuan instruksional. Penerapan video dalam pembelajaran IPS memungkinkan peserta didik memahami peristiwa sejarah dan fenomena sosial melalui representasi visual yang lebih hidup dan kontekstual (Sari *et al.,* 2024). Materi sejarah lokal yang divisualisasikan dalam bentuk video mendorong keterlibatan peserta didik secara kognitif dan afektif karena mampu menjembatani abstraksi konsep dengan realitas budaya di sekitarnya (Amalia, 2024). Aspek visual dalam video juga terbukti mempercepat proses pemahaman peserta didik terhadap isi pembelajaran, terutama dalam konteks topik yang sulit dijelaskan secara verbal (Aura *et al.,* 2025). Guru yang menggunakan video pembelajaran menunjukkan peningkatan efektivitas pengajaran karena terbantu dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan efisien (Alfitriani *et al*., 2021). Penggunaan video sebagai media pembelajaran

https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.67

menjadi salah satu strategi pedagogis yang adaptif terhadap tuntutan Kurikulum Merdeka, yang menekankan kebermaknaan, kontekstualitas, dan keberpihakan pada murid.

Pembelajaran sejarah

Ilmu sejarah merupakan cabang dari ilmu sosial yang berfungsi sebagai jembatan untuk memahami peristiwa masa lalu guna membentuk kesadaran kolektif terhadap dinamika kehidupan masa kini (Bhaskara, 2024; Purmintasari, 2025). Pembelajaran sejarah di sekolah dasar diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme, identitas budaya, dan keterampilan berpikir kronologis serta kritis melalui kajian peristiwa faktual (Perkasa & Wantoro, 2024). Ciri khas sejarah sebagai ilmu yang unik, abadi, dan penting menjadikannya landasan dalam menginternalisasi karakter kebangsaan pada peserta didik (Kuwoto & Saputra, 2024). Keberadaan situs-situs historis yang berdaya edukatif tinggi menjadi landasan pengembangan media pembelajaran berbasis sejarah lokal dalam mata pelajaran IPS sekolah dasar, khususnya pada tema yang memuat kearifan budaya dan cerita daerah.

Kawasan Kota Medan memiliki beragam tinggalan sejarah yang merepresentasikan identitas kolektif masyarakatnya, salah satunya adalah Benteng Putri Hijau (Oktavilyana *et al.*, 2023). Situs ini diyakini sebagai jejak peninggalan Kerajaan Aru yang pernah berkuasa di wilayah pesisir timur Sumatera pada abad ke-15 dan memiliki nilai historis serta kultural yang tinggi dalam narasi masyarakat lokal (Sylvia *et al*., 2022). Pandangan masyarakat setempat terhadap situs ini mencerminkan penghormatan terhadap nilai spiritual, perlawanan, dan identitas budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Pemanfaatan Benteng Putri Hijau sebagai konten dalam media video pembelajaran menjadi strategi penting dalam meningkatkan ketertarikan dan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai budaya serta sejarah lokal secara kontekstual.

METHODS

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media video pembelajaran berbasis sejarah lokal yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Yayasan Singosari Delitua, Kota Medan, dengan waktu pelaksanaan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian mencakup peserta didik kelas IV yang terlibat sebagai pengguna media, sedangkan objek penelitian berupa media video pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kisah sejarah Benteng Putri Hijau. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan peserta didik mengenai kebutuhan media, angket untuk mengukur tanggapan guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan, serta tes kognitif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran diterapkan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup analisis data kualitatif dan kuantitatif yang digunakan secara terpadu untuk menjawab tujuan penelitian. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara, lalu dianalisis secara deskriptif dengan mereduksi, menyajikan, dan menarik kesimpulan dari pola temuan yang muncul selama proses pengembangan dan implementasi media. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket dan tes kognitif peserta didik, yang dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dalam bentuk persentase dan rerata. Analisis kalibrasi tes dilakukan untuk memastikan kualitas instrumen evaluasi kognitif melalui tiga tahap pengujian, yaitu validitas tes yang dianalisis menggunakan korelasi butir soal terhadap total skor, uji taraf kesukaran yang mengukur tingkat kesulitan tiap butir soal, serta uji daya beda yang menunjukkan kemampuan soal dalam membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dan rendah. Seluruh analisis ini digunakan untuk menjamin bahwa data yang dikumpulkan bersifat sahih dan relevan terhadap tujuan penelitian.

https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.67

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada tahapan ADDIE, yang terdiri atas lima langkah sistematis, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media melalui observasi dan wawancara, yang mencakup lima aspek: kebutuhan guru, perangkat pembelajaran, karakteristik peserta didik, kurikulum dan materi, serta tujuan pembelajaran. Pada tahap desain, peneliti menyusun *storyboard* dan merancang elemen-elemen media video pembelajaran berbasis sejarah seperti narasi, ilustrasi visual, dan audio pendukung yang kontekstual dan relevan. Tahap pengembangan melibatkan validasi oleh ahli instrumen, ahli media, ahli desain, ahli materi, dan praktisi pendidikan, serta uji coba perorangan dan kelompok kecil untuk mengukur kepraktisan dan kualitas media. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok besar kepada 30 peserta didik kelas IV SD Yayasan Singosari Delitua, dengan pemberian *pretest* dan *posttest* untuk menilai efektivitas media terhadap hasil belajar IPS. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menilai kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas media berdasarkan saran dari para ahli dan tanggapan peserta didik sebelum media digunakan secara luas.

RESULTS AND DISCUSSION

Tahap Analisis (*analyze*)

Tahap analisis dalam proses pengembangan dilakukan untuk mengidentifikasi secara mendalam kondisi dan kebutuhan riil yang dihadapi guru dan peserta didik dalam pembelajaran IPS. Lima aspek yang dianalisis mencakup kebutuhan guru, perangkat pembelajaran, karakteristik peserta didik, kurikulum dan materi, serta tujuan pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Yayasan Singosari Delitua menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi hambatan utama dalam proses pembelajaran. Guru masih menggunakan metode konvensional dan media sederhana seperti papan tulis serta buku paket dari pemerintah. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif, cenderung pasif, dan tidak terlibat langsung dalam proses konstruksi pengetahuan. Analisis perangkat pembelajaran mengungkap bahwa media yang digunakan sebatas gambar dua dimensi hasil cetakan dari internet, tanpa pengembangan lebih lanjut ke bentuk media berbasis digital atau video yang interaktif. Lingkungan belajar yang terbentuk cenderung monoton dan belum mendukung model pembelajaran partisipatif yang memfasilitasi eksplorasi peserta didik secara mandiri. Karakteristik peserta didik kelas IV berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret dengan kemampuan memahami konsep abstrak secara terbatas, sehingga dibutuhkan media yang mampu menyajikan informasi secara visual, kontekstual, dan menarik.

Video pembelajaran dinilai relevan karena mampu menjaga fokus belajar peserta didik sekaligus mendorong mereka untuk berpikir lebih logis dan kritis. Kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum Merdeka dengan materi Bab 5 "Cerita Daerahku" dalam mata pelajaran IPS. Materi ini memuat unsur sejarah lokal dan nilai-nilai kearifan budaya yang belum dipahami secara optimal oleh peserta didik, sebagaimana terlihat dari hasil evaluasi formatif guru. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan mengacu pada Capaian Pembelajaran dan dimensi Profil Pelajar Pancasila, yang meliputi kemampuan bernalar kritis, berakhlak mulia, bergotong royong, serta kemampuan menyampaikan kembali cerita rakyat secara kreatif. Rangkaian analisis ini memberikan dasar yang kuat untuk merancang media video pembelajaran berbasis sejarah lokal yang kontekstual dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik serta selaras dengan arah kebijakan kurikulum nasional.

https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.67

Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan setelah seluruh analisis kebutuhan pembelajaran diperoleh secara menyeluruh. Berdasarkan temuan sebelumnya, guru belum pernah menggunakan media berbasis teknologi yang dipadukan dengan model pembelajaran, dan perangkat pembelajaran yang tersedia masih terbatas pada buku paket dari sekolah. Kondisi tersebut ditambah dengan karakteristik peserta didik kelas IV yang menunjukkan perkembangan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga dibutuhkan media yang dirancang secara menarik dan interaktif agar mampu memotivasi peserta didik untuk berpikir lebih kritis dan mendalam. Produk yang dikembangkan berupa media video pembelajaran berbasis sejarah dengan konten utama pada materi Bab 5 "Cerita Daerahku" dalam mata pelajaran IPS. Pengembangan media ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna melalui pendekatan visual naratif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Perancangan video disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dalam domain pemahaman IPS, yang menekankan pentingnya nilai-nilai budaya dan sejarah lokal dalam membentuk identitas dan karakter bangsa. Desain media dituangkan ke dalam *storyboard* yang memuat struktur alur, narasi, visualisasi, dan audio pendukung secara sistematis agar setiap bagian bekerja secara efektif dan terarah. Narasi cerita rakyat dipadukan dengan ilustrasi visual dan dialog edukatif, serta dibagi ke dalam tiga subtopik utama: "Unsur Cerita Rakyat Daerah", "Nilai-Nilai dalam Cerita Rakyat", dan "Keterkaitan Cerita Daerah dengan Persatuan dan Identitas Bangsa". Setiap bagian dilengkapi pertanyaan pemantik sebagai upaya membangun keterlibatan kognitif peserta didik, dan ditutup dengan tayangan profil pengembang, pembimbing, serta penguji sebagai bentuk dokumentasi akademik. Rangkaian desain tersebut divisualisasikan secara manual dalam bentuk *storyboard* sebagaimana disajikan pada **Gambar 1**.

Gambar 1. Storyboard video pembelajaran berbasis sejarah
Sumber: Penelitian 2025

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan merupakan inti dari proses realisasi desain media menjadi produk pembelajaran yang layak dan siap diimplementasikan. Validasi dilakukan oleh lima pihak, yaitu ahli instrumen hasil belajar, ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi pendidikan. Penilaian ahli instrumen hasil belajar bertujuan untuk menilai kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran, tingkat kognitif C4-C6, serta kejelasan struktur konstruksi butir soal. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen telah layak digunakan dengan perbaikan minor, sebagaimana ditunjukkan pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Penilaian Ahli Instrumen

Aspek	Skor
Kejelasan	10
Ketepatan isi	9

https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.67

Aspek	Skor
Relevansi	4
Kevalidan isi	5
Tidak ada bias	10
Ketepatan bahasa	15
Total skor	**53**
Persentase skor	**96.3%**

Sumber: Penelitian 2025

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai isi media berdasarkan aspek kesesuaian dengan kurikulum, keakuratan fakta sejarah, serta keterpaduan narasi dan visual yang disajikan dalam video pembelajaran. Proses validasi menggunakan instrumen berupa angket berisi delapan butir pernyataan yang mencerminkan dimensi kualitas materi pembelajaran IPS, termasuk keterkaitan isi dengan kompetensi dasar, relevansi nilai-nilai lokal terhadap pembentukan karakter, dan kejelasan penyampaian pesan edukatif. Penilaian juga mempertimbangkan aspek kebermaknaan isi dalam konteks kehidupan peserta didik dan kemampuan media dalam merepresentasikan nilai-nilai budaya lokal secara utuh. Hasil validasi menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan isi, dengan beberapa saran penguatan narasi untuk memperjelas alur cerita rakyat yang ditampilkan. Berdasarkan akumulasi skor, hasil penilaian masuk dalam kategori sangat layak, sebagaimana disajikan pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

Aspek penilaian	Skor
Kesesuaian dengan kurikulum	9
Kesesuaian dengan KD dan indikator	10
Keakuratan fakta sejarah	9
Kesesuaian dengan perkembangan kognitif	10
Keterpaduan narasi, gambar, dan video	9
Kemudahan bahasa	9
Keakuratan data dan narasi sejarah	9
Sistematika penyampaian	8
Total skor	**73**
Persentase skor	**97%**

Sumber: Penelitian 2025

Penilaian ahli media mencakup aspek kualitas teknis yang esensial untuk mendukung efektivitas pembelajaran, seperti kejernihan visual, kejernihan audio, interaktivitas, durasi penyajian, serta desain tampilan yang ramah terhadap peserta didik sekolah dasar. Validasi dilakukan menggunakan instrumen berisi lima belas butir pernyataan yang menilai kesesuaian elemen media dengan prinsip desain pembelajaran digital. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis sejarah telah memenuhi karakteristik media edukatif yang baik, yaitu informatif, komunikatif, dan menarik secara visual. Penilaian juga menyoroti bahwa desain visual mampu memfokuskan perhatian peserta didik pada inti pesan pembelajaran, sedangkan audio yang jernih dan narasi yang terstruktur membantu meningkatkan pemahaman konsep. Beberapa saran diberikan oleh validator, di antaranya penyesuaian kecepatan tayangan pada segmen tertentu agar lebih selaras dengan ritme belajar peserta didik. Secara

https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.67

keseluruhan, media dinyatakan sangat layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran IPS di kelas IV SD, sebagaimana ditunjukkan pada **Tabel 3**.

Tabel 3. Penilaian Ahli Media

Aspek penilaian	Skor
Penyampaian materi	15
Visual dan audio	18
Aksesibilitas dan kemudahan penggunaan	14
Interaktivitas dan keterlibatan peserta didik	13
Desain dan tata letak video	17
Kesesuaian durasi dengan tujuan pembelajaran	15
Total skor	**92**
Persentase skor	**92%**

Sumber: Penelitian 2025

Aspek kebahasaan divalidasi oleh ahli bahasa dengan menekankan kelayakan struktur kalimat, keterbacaan, dan kesesuaian kosakata dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Validasi dilakukan menggunakan instrumen yang terdiri dari sepuluh butir pernyataan yang mencerminkan kualitas linguistik dalam media video pembelajaran, termasuk kejelasan narasi, penggunaan bahasa baku, kohesi antar kalimat, serta daya tarik bahasa dalam menyampaikan nilai-nilai sejarah lokal. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah sesuai dengan prinsip pedagogis dan mampu memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap isi cerita. Validator juga memberikan masukan agar intonasi narator lebih disesuaikan pada segmen yang memuat pesan moral atau nilai luhur agar lebih membekas secara afektif. Berdasarkan hasil skor keseluruhan, aspek kebahasaan dinyatakan dalam kategori sangat layak dan mendukung efektivitas media secara menyeluruh, sebagaimana tersaji dalam **Tabel 4**.

Tabel 4. Penilaian Ahli Bahasa

Aspek penilaian	Skor
Kaidah bahasa yang baik dan benar	4
Penggunaan istilah sesuai konsep pada pokok bahasan	4
Bahasa lugas dan mudah dipahami peserta didik	5
Bahasa komunikatif	5
Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4
Kalimat sederhana dan langsung ke sasaran	5
Kalimat mewakili isi pesan/informasi yang disampaikan	4
Ketapatan ejaan	5
Konsistensi penggunaan istilah	4
Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	5
Total skor	**45**
Persentase skor	**90%**

Sumber: Penelitian 2025

https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.67

Praktisi pendidikan memberikan penilaian terhadap kepraktisan dan kebermanfaatan media video pembelajaran berbasis sejarah dalam konteks pembelajaran riil di kelas. Validasi ini dilakukan oleh guru kelas IV SD Yayasan Singosari Delitua yang telah memahami kondisi kelas dan karakteristik peserta didik secara langsung. Penilaian dilakukan melalui angket berisi tujuh belas butir pernyataan yang mencakup tiga aspek penting, yaitu perangkat lunak, desain pembelajaran, dan tampilan visual. Berdasarkan hasil validasi, media dinilai mampu mendukung proses pembelajaran yang efisien dan efektif karena memiliki struktur penyajian yang jelas, tampilan yang menarik, serta mampu memfasilitasi aktivitas belajar yang kontekstual. Guru juga menyatakan bahwa media ini membantu menghidupkan suasana kelas, memudahkan peserta didik memahami isi cerita rakyat, dan memicu keterlibatan emosional peserta didik terhadap nilai-nilai yang ditampilkan. Selain itu, penggunaan media berbasis sejarah lokal dianggap memperkuat identitas budaya peserta didik dan meningkatkan keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, media memperoleh skor yang tinggi dan masuk ke dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV, sebagaimana ditunjukkan pada **Tabel 5**.

Tabel 5. Penilaian Praktisi Pendidikan

Aspek penilaian	Skor
Perangkat lunak	47
Desain pembelajaran	25
Visual	25
Total skor	**97**
Persentase skor	**97%**

Sumber: Penelitian 2025

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilaksanakan setelah seluruh proses pengembangan produk selesai melalui validasi para ahli dan uji coba awal. Tujuan utama dari tahap ini adalah menguji efektivitas media video pembelajaran berbasis sejarah terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Kegiatan implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok besar dengan melibatkan 23 peserta didik kelas IV SD Yayasan Singosari Deli Tua. Pelaksanaan pengukuran difokuskan pada aspek hasil belajar kognitif, sedangkan ranah afektif dan psikomotorik tidak menjadi fokus utama. Pretest diberikan sebelum penerapan media, dan *posttest* dilaksanakan setelah peserta didik menerima pembelajaran menggunakan media tersebut. Tingkat pencapaian peserta didik dianalisis berdasarkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa seluruh peserta didik belum mencapai ketuntasan. Pencapaian ketuntasan mulai tampak pada hasil *posttest*, di mana 74% peserta didik memperoleh nilai di atas KKM, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan.

Perbedaan skor *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan rumus N-Gain, yang menunjukkan nilai sebesar 0.30 dan dikategorikan dalam klasifikasi sedang. Data ini mengindikasikan bahwa penggunaan media video pembelajaran berbasis sejarah mampu meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik. Hasil tersebut diperkuat melalui analisis uji hipotesis dengan menggunakan *one-sample t-test*, yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 7.65 melebihi nilai t_{tabel} sebesar 1.705. Perbandingan ini menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media, sehingga hipotesis alternatif diterima. Temuan ini memberikan dasar empiris bahwa media yang dikembangkan berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS pada peserta didik sekolah dasar. Data kuantitatif selengkapnya dapat dilihat pada **Tabel 6.**

https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.67

Tabel 6. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Jenis tes	Jumlah peserta didik tuntas	Jumlah peserta didik belum tuntas	Persentase ketuntasan	Persentase belum tuntas
Prestest	0	23	0%	100%
Posttest	17	6	74%	26%

Sumber: Penelitian 2025

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Proses evaluasi dilakukan secara menyeluruh melalui dua pendekatan, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif mencakup pengumpulan masukan dari para ahli untuk menyempurnakan media sebelum diimplementasikan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi media dengan menilai dampaknya terhadap pencapaian hasil belajar. Evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis sejarah. Tahap ini difokuskan untuk menilai sejauh mana media memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan setelah melalui seluruh tahapan validasi dan implementasi. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh dan sistematis melalui dua jenis pendekatan, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan berlangsung, termasuk pengumpulan masukan dari para ahli instrumen, ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi pendidikan. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media sebelum diimplementasikan pada siswa. Evaluasi sumatif diterapkan setelah media digunakan dalam pembelajaran untuk mengukur dampak media terhadap pencapaian hasil belajar kognitif. Penilaian ini melibatkan analisis kuantitatif melalui pengukuran *pretest* dan *posttest*, serta analisis N-Gain dan uji hipotesis.

Proses evaluasi memberikan gambaran komprehensif mengenai kualitas media video pembelajaran berbasis sejarah yang dikembangkan. Validasi dari berbagai pihak menunjukkan bahwa media berada dalam kategori sangat layak dari aspek isi, penyajian, bahasa, desain, dan perangkat lunak. Uji kepraktisan oleh praktisi pendidikan menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam konteks kelas dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Uji keefektifan berdasarkan data hasil belajar kognitif peserta didik memperlihatkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep setelah penggunaan media. Temuan dari tahap ini menjadi dasar kuat bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan ilmiah dan siap digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPS berbasis sejarah lokal.

Discussion

Penilaian terhadap kelayakan media video pembelajaran berbasis sejarah dilakukan oleh ahli instrumen, ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi pendidikan. Rata-rata skor persentase dari seluruh aspek penilaian menunjukkan bahwa media ini berada dalam kategori sangat layak. Validasi dari ahli materi memperlihatkan kesesuaian isi video dengan tujuan pembelajaran, keakuratan historis, serta relevansi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penilaian dari ahli media menegaskan bahwa kualitas visual, durasi penyajian, alur narasi, dan interaktivitas sudah memenuhi standar kelayakan yang dianjurkan dalam pengembangan media berbasis video digital. Temuan ini konsisten dengan hasil studi yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video dianggap layak digunakan apabila memenuhi tiga indikator utama: kejelasan informasi, daya tarik visual, dan keterpaduan isi dengan kompetensi dasar (Nugrahaeni *et al*., 2023).

Validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam narasi video telah sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar, serta mampu menyampaikan pesan edukatif secara

https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.67

komunikatif dan tepat sasaran. Penggunaan bahasa yang sederhana, efektif, serta efisien memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran (Artia *et al*., 2025). Kelayakan yang ditunjukkan oleh penilaian praktisi pendidikan juga membuktikan bahwa media ini tidak hanya layak dari aspek teoritis, melainkan juga praktis dalam konteks pembelajaran di kelas. Kepraktisan tersebut mencakup kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, dan potensi keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar. Media digital yang responsif dan kontekstual terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS berbasis budaya lokal (Engerman & Otto, 2021). Hasil validasi yang sangat baik dari seluruh ahli dan praktisi membuktikan bahwa media video ini memenuhi standar akademik dan pedagogik dalam pengembangan media pembelajaran kontekstual berbasis sejarah.

Peningkatan hasil belajar kognitif yang ditunjukkan melalui perbandingan skor pretest dan posttest mengindikasikan bahwa media video pembelajaran berbasis sejarah memiliki kontribusi nyata terhadap pencapaian kompetensi peserta didik. Penggunaan video yang memadukan unsur visual, naratif, dan nilai-nilai budaya lokal terbukti mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi “Cerita Daerahku”. Keberhasilan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya integrasi media digital dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis konteks lokal (Fitriyah *et al*., 2024). Efektivitas media video dalam penelitian ini juga sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa penggunaan elemen visual yang kuat dan narasi historis mendorong keterlibatan peserta didik secara kognitif dan emosional (Sari *et al.,* 2024). Temuan serupa dilaporkan oleh penelitian lain yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis video sejarah lokal dapat membangun keterkaitan antara pengalaman belajar peserta didik dan lingkungan budaya mereka (Syahputra *et al*., 2020).

Media pembelajaran yang dikembangkan juga mendukung penguatan karakter dan identitas budaya peserta didik. Pembelajaran sejarah lokal berbasis media digital mampu menumbuhkan kecintaan terhadap daerah asal dan nilai-nilai luhur bangsa. Efektivitas media ini semakin diperkuat oleh temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa video edukatif berbasis budaya lokal dapat menjembatani kesenjangan pemahaman peserta didik terhadap konsep abstrak dalam IPS (Kartika *et al*., 2021). Konsistensi temuan ini dengan hasil penelitian sebelumnya memperkuat keyakinan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis sejarah lokal bukan hanya relevan, melainkan juga strategis untuk meningkatkan hasil belajar dan membentuk karakter peserta didik. Hubungan antara hasil belajar dan penggunaan media berbasis sejarah menunjukkan adanya keterpaduan antara aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis sejarah lokal yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV SD. Validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar kelayakan dari aspek materi, media, bahasa, dan instrumen hasil belajar. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini praktis digunakan oleh guru dan peserta didik, serta mampu meningkatkan hasil belajar kognitif secara signifikan, ditunjukkan melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* serta analisis N-Gain. Media ini juga berhasil mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam proses pembelajaran sehingga memperkuat pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai sejarah daerah. Temuan ini membuktikan bahwa media video berbasis sejarah lokal merupakan inovasi yang relevan dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas media ini terhadap aspek afektif dan psikomotorik peserta didik, serta memperluas jangkauan penggunaannya pada jenjang kelas atau mata pelajaran lain guna mengetahui kontribusi lintas bidang terhadap pembelajaran berbasis kearifan lokal.

https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.67

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

Adam, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, *1*(1), 29-37.

Agusta, R. M., Syamsiah, S. N., Rahmawati, I., & Dewi, R. S. (2025). Analisis tantangan pembelajaran IPS dalam konsep tata ruang dan sistem sosial. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, *5*(2), 1656-1667.

Ahmad, A., Saputra, E. E., & Suziman, A. (2025). Integrasi pendekatan teori belajar konstruktivisme melalui model project-based learning pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, *5*(1), 469-475.

Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan media augmented reality dalam pembelajaran mengenal bentuk rupa bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan, 38*(1), 30-38.

Amalia, N. (2024). Penerapan kurikulum pendidikan sejarah di sekolah menengah atas. *Karimah Tauhid*, *3*(11), 12620-12632.

Ardiansyah, A., Al Anshori, T., Zakaria, Z., & Cahyanto, B. (2022). Principles of online learning assessment: A literature review between Western education theory and Islamic education theory. *Jurnal Pendidikan Agama Islam, 19*(1), 13-28.

Artia, H., Titin, T., & Tenriawaru, A. B. (2025). Feasibility of Biology magazine sub-material of inheritance of traits as learning media. *Journal of Biological Education Indonesia (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia), 11*(1), 351-359.

Aulia, N. D., Pratiwi, A., Nuri, A. Y., Rahmah, R., Nasution, A. M., & Yusnaldi, E. (2024). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran IPS di SD untuk membentuk karakter cinta budaya. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, *6*(1), 29-39.

Aura, F., Enrica, C., Nugraheni, S. I. L., Damayanti, K., Fitrianti, N., & Putra, G. M. C. (2025). Efektivitas media pembelajaran video interaktif terhadap minat belajar bahasa Jawa siswa kelas V SD Pancasila. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, *4*(1), 238-243.

Bhaskara, P. E. I. (2024). Analisis materi sejarah berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS. *Nirwasita: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial*, *5*(2), 151-156.

Duha, Y. (2024). Penerapan model pembelajaran self directed learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. *Faguru: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, *3*(1), 75-89.

Engerman, J. A., & Otto, R. F. (2021). The shift to digital: designing for learning from a culturally relevant interactive media perspective. *Educational Technology Research and Development, 69*(1), 301-305.

Fatmawati, I. (2025). Transformasi pembelajaran sejarah dengan deep learning berbasis digital untuk gen z. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, *5*(1), 25-39.

Fitriyah, S. N., Suciptaningsih, O. A., & Mashfufah, A. (2024). Pengembangan bahan ajar IPAS berbasis kearifan lokal berbantuan aplikasi heyzine pada muatan cerita tentang daerahku. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(6), 5230-5236.

Hamsina, H., & Azis, F. H. (2024). Reformulasi pendidikan Madrasah Aliyah Muhammadiyah Enrekang berbasis kearifan lokal dalam menghadapi arus globalisasi: Tinjauan filosofis-pedagogis. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(4), 171-184.

https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.67

Haris, A., Aulya, A., Abdussahid, A., & Wulandari, A. (2024). Pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPS dalam mendorong kreativitas siswa SDN 21 Tolomundu Kota Bima. *El-Muhbib Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, *8*(1), 148-156.

Kartika, W. I., Suhartono, S., & Rokhmaniyah, R. (2021). Hubungan antara lingkungan keluarga dan hasil belajar IPS siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(4), 1318-1325.

Kuswono, K., Sumiyatun, S., & Setiawati, E. (2021). Pemanfaatan kajian sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah di Indonesia. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro*, *6*(2), 206-209.

Kuwoto, M. A., & Saputra, E. (2024). Memotret pendidikan multikultural dalam pembelajaran sejarah lokal upaya membangkitkan semangat nasionalisme. *Jurnal Artefak*, *11*(1), 1-14.

Lestari, M. I. (2024). Hambatan dan tantangan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Elementary School Teacher*, *7*(2), 48-58.

Marliani, L. P. (2021). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, *1*(2), 125-133.

Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, *4*(1), 84-91.

Milanti, A. A., Lasambouw, C. M., & Maulana, M. Y. (2023). Validasi e-modul berbasis mobile learning dalam pembelajaran inovatif pendidikan kewarganegaraan. *Journal of Education Research*, *4*(4), 1543-1552.

Nafi'ah, U., Sapto, A., Sayono, J., & Herdiani, A. (2022). Peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk menyelaraskan pembelajaran sejarah dengan kebutuhan masa kini. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, *5*(1), 49-56.

Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Sanders, T., Parker, P., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2021). Video improves learning in higher education: A systematic review. *Review of Educational Research, 91*(2), 204-236.

Nugrahaeni, N., Riyanto, Y., & Hendratno. (2023). Pengembangan media video animasi pop up book berbasis budaya lokal Papua Barat untuk meningkatkan pengetahuan umum literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(2), 306-320.

Oktaviani, A. M., Marini, A., & Zulela MS, Z. M. (2023). Pengaruh penerapan kurikulum merdeka tehadap hasil belajar IPS ditinjau dari perbandingan kurikulum 2013. *Jurnal Educatio FKIP Unma*, *9*(1), 341-346.

Oktavilyana, S., Rahmawati, Hati, L. P., & Utami, L. D. C. (2023). Peranan legenda Putri Hijau di desa Sebaraya kecamaran Tiga Panah Kabupaten Karo dalam penulisan sejarah lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, *2*(9), 1315-1322.

Perkasa, R. A. E., & Wantoro, J. (2024). Game edukasi interaktif sejarah kerajaan Hindu-Buddha menggunakan platform scratch. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, *8*(1), 36-45.

Pradila, M. P., & Kristin, F. (2023). Model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP Unma*, *9*(4), 1947-1953.

Purmintasari, Y. D. (2025). Revitalisasi nilai-nilai kebangsaan dan nasionalisme pada generasi muda untuk menyongsong generasi emas 2045 (studi kasus mahasiswa pendidikan sejarah universitas PGRI Pontianak). *Jurnal Sangkala*, *4*(1), 21-30.

Putri, J. A. Y., & Abimanyu, A. (2024). Pentingnya evaluasi hasil belajar di SMP. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, *15*(2), 422-432.

Rahman, A., & Jamper, I. N. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, *8*(1), 32-45.

Rahmawati, I. S., Sutrisna, D., & Nisya, R. K. (2023). Nilai-nilai kearifan lokal dan pendidikan karakter dalam cerita rakyat Lutung Kasarung. *Jurnal Educatio FKIP Unma*, *9*(2), 1147-1157.

https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.67

Rifani, M., Abbas, E. W., Mutiani, M., Putra, M. A. H., & Handy, M. R. N. (2022). Economic activities at TPI Banjar Raya as learning resources on social studies. *The Innovation of Social Studies Journal, 4*(1), 84-90.

Rismawati, L., & Al-Pansori, M. J. (2025). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran IPS untuk menumbuhkan nilai karakter pada siswa sekolah dasar. *Kasta Jurnal Ilmu Sosial Agama Budaya dan Terapan*, *5*(1), 43-53.

Rosiyani, A. I., Aqilah Salamah, Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(3), 1-10.

Rulfani, A. R., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Penerapan media digital dalam mengatasi kurangnya konsentrasi minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS SD. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, *4*(1), 279-284.

Sablić, M., Mirosavljević, A., & Škugor, A. (2021). Video-based learning (VBL)—past, present and future: An overview of the research published from 2008 to 2019. *Technology, Knowledge and Learning, 26*(4), 1061-1077.

Safitri, D., S, D. A., Oktovia, D., Sari, P. A., Amalia, R., & Salsabila, S. (2024). Prinsip dan tujuan pembelajaran IPS membangun warga negara berpengetahuan luas dan berpikir kritis. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, *2*(1), 53-59.

Saputra, B., Vinessa Simorangkir, G., Habibah, S., Chan, F., & Noviyanti, S. (2024). Konsep dasar ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, *5*(1), 50-56.

Sarahono, F. R., Lase, A., Laoli, B., & Laoli, E. S. (2024). Penerapan model pembelajaran Self Directed Learning (SDL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, *5*(2), 218-224.

Sari, A. M., Hernanjaya, A. N., Adhantoro, M. S., & Kurniaji, G. T. (2024). Peningkatan kemampuan literasi digital melalui program ekstrakulikuler drama berbasis video di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, *4*(1), 14-23.

Sexcio, E. B., & Dafit, F. (2022). Card Macth Circle: Innovative learning media on social science learning in grade IV elementary school. *Journal of Education Technology, 6*(1), 156-164.

Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan penting sejarah lokal sebagai objek pembelajaran untuk membangun kesadaran sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, *4*(1), 85-94.

Setiawan, M. A., Sriadhi, S., & Silaban, S. (2024). Enhancing critical thinking skill by implementing electronic student worksheets based on guided inquiry in Natural science subject for elementary school. *Jurnal Pendidikan Kimia*, *16*(3), 225-229.

Siregar, R. N. A., Maulida, N., Herliani, H., & Ferdiansyah, A. (2025). Penggunaan kotak HISTORI sebagai alternatif pembelajaran sejarah di tengah keterbatasan waktu pada kelas IV SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin. *Jurnal Cahaya Edukasi*, *3*(2), 114-120.

Subai, S., Hidayat, S., Jamaludin, U., & Leksono, S. M. (2023). Menggali kearifan lokal untuk meningkatkan kualitas pendidikan: Studi etno-pedagogi di suku Baduy. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, *17*(4), 2886-2906.

Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan video animasi pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, *9*(1), 48-56.

Sylvia, D., Harahap, H. S., & Sinaga, U. H. (2022). Budaya dan perkembangan kota Medan dalam perspektif sejarah. *Ijtimaiyah (Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya)*, *6*(2), 27-39.

Wiranata, V., Pohan, J. E., & Sari, S. (2023). Nilai edukasi dan nilai budaya cerita rakyat Putri Hijau karya Farizal Nasution dan cerita rakyat Lau Kawar karya Lie Nuralia dan Iim Imadudin. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9*(4), 2105-2115.

https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.67