

E-ISSN: 2656-7814 DOI: 10.33654/pgsd	<b>ELEMENTA: JURNAL</b> <b>PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN</b> Website jurnal: <a href="http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd">http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd</a>	Vol. 4, No. 2, Juli Halaman: 1-13

## PENGEMBANGAN MEDIA IPA BERBASIS VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF KEARIFAN LOKAL KALIMANTAN SELATAN

**Fitria Wulandari<sup>1</sup>, Ria Mayasari<sup>2</sup>, Yudha Adrian<sup>3</sup>**  
**Program Studi PGSD, STKIP PGRI Banjarmasin**  
**fitriawulandari999@gmail.com<sup>1</sup>,**  
**riamayasari@stkipbjm.ac.id<sup>2</sup>,yudhaadrian@stkipbjm.ac.id<sup>3</sup>**

**Abstrak:** Video pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai perantara yang cukup efektif dalam menyampaikan pembelajaran. Hal ini didasarkan pada fakta bahwa hampir semua pelajar memiliki *smartphone* yang dapat digunakan untuk mengakses internet untuk belajar kapan saja dan dimana saja. Kelebihan dari video pembelajaran interaktif ini adalah pengguna dapat mengoperasikan di *smartphone* dan *laptop* masing-masing dengan format Apk. Menggunakan aplikasi *Camtasia* saat editing dan aplikasi *Smart Apps Creator* sebagai perantara proses pembuatan aplikasinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, dan kepraktisan media pembelajaran IPA berbasis video pembelajaran interaktif kearifan lokal Kalimantan Selatan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan model pengembangan yang digunakan model pengembangan ADDIE (1990). : 1) *Analysis* (analisis), 2) *Design* (perancangan), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (menerapkan), 5) *Evaluation* (umpan balik). Subjek dalam penelitian adalah validator ahli dan pengguna. Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah media IPA interaktif kearifan lokal Kalimantan Selatan. Uji coba dilakukan secara tatap muka (*offline*). Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dari lembar validasi, angket, dan kualitatif dari komentar dan saran dari subjek penelitian.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kevalidan media IPA interaktif kearifan lokal Kalimantan Selatan dinyatakan valid. Perolehan hasil dari para ahli media dari 3 ahli diantaranya, ahli materi mendapatkan hasil persentase 78% kategori cukup valid, penilaian ahli media penilaian persentase 97% kategori sangat valid dan penilaian ahli bahasa penilaian persentase 81% kategori sangat valid. Hasil respon guru terhadap kepraktisan media mendapatkan persentase penilaian persentase rata-rata sebesar 98% kategori sangat praktis.

**Kata Kunci:** *Media IPA, Video Interaktif Kearifan Lokal, Kalimantan Selatan*

### **DEVELOPMENT OF VIDEO-BASED SCIENCE MEDIA INTERACTIVE LEARNING OF LOCAL WISDOM IN SOUTH KALIMANTAN**

**Abstract:** *Interactive learning videos can be used as intermediaries that are quite effective in conveying learning. This is based on the fact that almost all students have smartphones that can be used to access the internet to study anytime and anywhere. The*

*advantage of this interactive learning video is that users can operate on their respective smartphones and laptops with the Apk format. Using the Camtasia application when editing and the Smart Apps Creator application as an intermediary for the application creation process. This study aims to determine the validity and practicality of science learning media based on interactive video learning of local wisdom in South Kalimantan. This study uses research and development (R&D) methods with the development model used by the ADDIE (1990) development model. : 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. The subjects in the study were expert validators and users. The subject used in this research is the interactive science media of local wisdom of South Kalimantan. The trial was conducted face-to-face (offline). The data analysis technique used is quantitative from validation sheets, questionnaires, and qualitative from comments and suggestions from research subjects.*

*The results of this study indicate that the validity of the interactive science media of South Kalimantan local wisdom is declared valid. The results obtained from media experts from 3 experts include, material experts get the percentage results of 78% quite valid category, media expert assessment percentage 97% very valid category and linguist assessment percentage 81% very valid category. The results of the teacher's response to the practicality of the media get an average percentage assessment of 98% in the very practical category.*

**Keywords: Science Media, Local Wisdom Interactive Video, South Kalimantan**

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia. Pembelajaran merupakan salah satu unsur penentu baik tidaknya lulusan yang dihasilkan oleh suatu sistem pendidikan. Pembelajaran yang baik dan bervariasi cenderung menghasilkan lulusan dengan hasil baik dan pola berpikir yang bervariasi pula. Sebaliknya, apabila pembelajaran dilakukan secara monoton dan tidak bervariasi maka lulusan yang terbentuk pun tidak jauh berbeda dari proses yang terjadi (UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003). Belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku Gagne dalam Anni (2004:56), dalam kutipan yang sama menurut Gagne, dkk (dalam Winataputra 2008:19) menyatakan “Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa”. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang secara nasional sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dengan proses belajar dan pembelajaran yaitu: 1) interaksi antara pendidik dan peserta didik, 2) interaksi antara

sesama peserta didik atau antar sejawat, 3) interaksi peserta didik dengan narasumber, 4) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan, dan 5) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam Miarso (dalam Rusman, 2017). Untuk mendukung pembelajaran dan proses pembelajaran, pemerintah menerapkan Kurikulum 2013 (K-13) di semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas. Dalam konteks kurikulum, pembelajaran sekolah dasar (SD) menggunakan pembelajaran disiplin untuk mengintegrasikan berbagai ilmu multidisiplin ke dalam satu mata pelajaran. Dalam pembelajaran tematik, setiap pelajaran berfokus pada tiga bidang penting. Aspek tersebut meliputi aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), dan aspek psikomotor (keterampilan). Pembelajaran dirancang untuk memberikan siswa pengalaman yang bermakna yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, kreatif dan inovatif.

Kearifan lokal adalah semua bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan serta adat kebiasaan atau etika yang menuntun perilaku manusia dalam kehidupan di dalam komunitas ekologis. Jadi dapat disimpulkan bahwa, kearifan lokal adalah kebijaksanaan, pengetahuan, keyakinan, pemahaman, atau wawasan yang berasal dari nilai luhur tradisi atau budaya untuk menuntun perilaku manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Kearifan lokal biasanya tercermin dalam kebiasaan-kebiasaan hidup masyarakat yang telah berlangsung lama. Keberlangsungan kearifan lokal akan tercermin dalam nilai-nilai yang berlaku dalam kelompok masyarakat tertentu. Masyarakat pada umumnya memiliki pengetahuan yang diwariskan dan ditumbuh kembangkan secara turun-temurun Keraf (dalam Yunus, 2014). Menurut Koentjaraningrat (1994) unsur-unsur kebudayaan ada 7 diantaranya adalah: sistem bahasa, sistem pengetahuan, sistem sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi dan kesenian.

Peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan mengaitkan pembelajaran komponen ekosistem dengan mengaitkan kearifan lokal Kalimantan Selatan dan mengambil salah satu unsur kebudayaan yaitu sistem pengetahuan bertujuan memperkenalkan dan melestarikan pengetahuan komponen ekosistem di Kalimantan Selatan dengan budaya lokal sendiri yang terancam punah. Media adalah salah satu komponen dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai alat perantara untuk menyampaikan informasi. Pada pengertian lain, Lestari (2020:2) berpendapat “Media pembelajaran merupakan media dalam bentuk cetak atau pandang, suara, maupun gabungan keduanya dengan termasuk teknologi perangkat keras yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran”. Media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran dimana komunikasi antara guru dan siswa jadi lebih efisien apabila menggunakan media dalam proses kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa yang membuat terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa Suryani dkk (2018: 2). Sehingga kepentingan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan semakin nampak dan kelengkapan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam kelancaran proses belajar mengajar dan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa dengan baik. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPA guru harus mengelola media pembelajaran dengan baik, dengan kata lain ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan media

pembelajaran akan menentukan keberhasilan pembelajaran (Raharjo, dalam Marasabessy 2012: 11). Karena secara tidak langsung belajar IPA dengan media pembelajaran akan menimbulkan keingintahuan peserta didik untuk belajar IPA dan juga memunculkan ide baru dalam memecahkan masalah. Menurut Arsyad (2011: 3) Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Selanjutnya menurut Critters (dalam Sapriati, dkk. 2009: 5.2) “Media pembelajaran dipandang sebagai alat atau wahana untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan pesan pembelajaran kepada siswa”. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar meliputi materi pengetahuan alam yang sering dijumpai dalam kehidupan siswa, sehingga pembelajaran IPA yang bermakna adalah pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan dikemas dengan seinteraktif mungkin agar lebih menarik sehingga mudah dimengerti siswa.

Guru harus mampu mengimbangi revolusi digital. Di mana anak-anak merupakan generasi digital di abad sekarang ini. Anak-anak mulai bertransmigrasi menjadi penduduk dunia maya, sedangkan orang dewasa sebagai imigran. Guru harus mampu menciptakan inovasi pembelajaran dengan menggunakan sumber yang tak terbatas. Dahlia, Adrian, & Saufi (2019: 27-28).

Penggunaan video pembelajaran interaktif adalah media belajar yang cocok diterapkan pada karakter peserta didik di zaman sekarang dimana mereka cenderung tertarik pada hasil teknologi penggabungan audio dan visual, baik itu game maupun informasi yang dikemas dalam bentuk video atau semacamnya. Video pembelajaran interaktif merupakan salah satu media atau sumber pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru yang dikemas semenarik dan sederhana mungkin. Belajar di masa pandemi membuat kegiatan pembelajaran di sekolah dilakukan secara jarak jauh, sehingga peneliti yakin bahwa video pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan. Video pembelajaran interaktif yang disajikan harus dilengkapi dengan gambar-gambar relevan sesuai dengan materi pembelajaran dan juga yang dibuat harus terlihat menarik untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran biar lebih semangat dan terdapat soal-soal interaktif untuk evaluasi siswa. Karena anak-anak senang bermain gawai, maka video pembelajaran yang disajikan harus berbasis gawai juga. Agar video pembelajaran itu bisa dipelajari oleh anak melalui gawai maka diperlukan sebuah video pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Bangun Benua diperoleh kendala bahwa selama melaksanakan proses Pembelajaran Tatap Muka (PTM) pada materi komponen ekosistem guru mengalami kendala yaitu terkait penyampaian materi dalam pembelajaran yang dirasa masih kurang menarik karena terkendala alat teknologi serta media yang digunakan selama di sekolah guru hanya menggunakan media cetak berupa buku, sehingga dalam proses pembelajaran siswa kurang memahami penyampaian materi. Sehingga ini berdampak pada kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran.

Guru dan siswa sangat membutuhkan video pembelajaran sebagai media pembelajaran, agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik, seperti halnya pada mata pelajaran IPA. Video pembelajaran ini sangat bermanfaat agar siswa tidak merasa bosan dan kelelahan jika dalam proses belajar mengajar guru dalam memberikan penjelasan yang hanya terfokus pada buku pelajaran, sehingga dapat disimpulkan video pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran IPA di SD Bangun Benua.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media IPA Berbasis Video Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal

Kalimantan Selatan dengan menggunakan aplikasi menggunakan aplikasi editing *Camtasia* dan *Smart Apps Creator* yang di dalamnya tidak hanya menampilkan tulisan, gambar dan video, tetapi juga dibuat menjadi aplikasi pembelajaran berbasis android.

## METODE

Penelitian Pengembangan ini menggunakan jenis *Research dan Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk melalui prosedur atau langkah-langkah tertentu. Dalam pengembangan ini, model yang digunakan adalah model ADDIE (1990). Model penelitian ini dipilih karena dalam langkah-langkah yang digunakan sudah spesifik dan cocok digunakan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran. Model pengembangan ADDIE (1990) memiliki 5 langkah dalam penelitian dan pengembangannya. Langkah-langkah tersebut yaitu : 1) *Analysis* (analisis) yaitu terdiri dari analisis kebutuhan (*needs assessment*), identifikasi masalah (*identify*), dan analisis tugas (*task Analysis*); 2) *Design* (perancangan); 3) *Development* (pengembangan); 4) *Implementation* (menerapkan); 5) *Evaluation* (umpan balik). Secara garis besar Model pengembangan ADDIE (1990) dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Model Pengembangan (Sumber: Sugiyono, 2016)

Penelitian pengembangan ini dilakukan di kelas V SD Bangun Banua. Instrumen pengumpulan data dengan menggunakan lembar validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi ahli bahasa. Serta menggunakan lembar observasi, lembar wawancara dan lembar angket. Setelah diperoleh data maka dilakukan analisis yaitu uji validasi media menggunakan lembar menggunakan rumus diadaptasi Sudijono (2012).

$$p = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Ket:  
 f = Frekuensi dicari persentase  
 N = Jumlah frekuensi  
 P = angka persentase

Peneliti menggunakan rumus persentase keidealan produk untuk mendapatkan data kualitatif dalam penelitian. Data tersebut digunakan untuk mengkategorikan produk yang dikembangkan. Berikut rumus dari persentase keidealan produk diadaptasi (Asyhari & Silvia, 2016).

$$\text{Persentase Keidealan (Xi)} = \frac{x}{s.max} \times 100 \%$$

Ket:  
 Xi = Persentase keidealan  
 X = Nilai rata-rata validator atau responden  
 s.max = Skor maksimal pada angket

Selanjutnya dilakukan penafsiran kualitas produk melalui kategori kevalidan, pada Tabel 1:

Tabel 1 Kategori Kevalidan Produk

Kategori Pencapaian	Tingkat Kevalidan	Keterangan
81% – 100%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa perbaikan
61% – 80%	Valid	Dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41% – 60%	Cukup valid	Disarankan tidak digunakan
21% – 40%	Kurang valid	Tidak bisa digunakan
0% – 20%	Sangat tidak valid	Terlarang digunakan

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan data kemudian dianalisis menggunakan rumus diadaptasi Sudijono (2012).

$$p = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Ket:

f = Frekuensi dicari persentase

N = Jumlah frekuensi

P = angka persentase

Kemudian rumus persentase keidealan produk untuk mendapatkan data kualitatif dalam penelitian. Data tersebut digunakan untuk mengkategorikan produk yang dikembangkan. Berikut rumus dari persentase keidealan produk di adaptasi dari (Asyhari & Silvia, 2016).

$$\text{Persentase Keidealan (Xi)} = \frac{x}{s.max} \times 100 \%$$

Ket:

Xi = Persentase keidealan

X = Nilai rata-rata validator atau responden

s.max = Skor maksimal pada angket

Selanjutnya dilakukan penafsiran kualitas produk melalui kategori kepraktisan, pada Tabel 2:

Tabel 2 Kategori Kepraktisan Produk

Kategori Pencapaian	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
81% – 100%	Sangat praktis	Dapat digunakan tanpa perbaikan
61% – 80%	Praktis	Dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41% – 60%	Cukup praktis	Disarankan tidak digunakan
21% – 40%	Kurang praktis	Tidak bisa digunakan
0% – 20%	Sangat tidak praktis	Terlarang digunakan

Indikator keberhasilan penelitian ditentukan jika produk memperoleh hasil 61%-100% dengan. Apabila produk sudah memenuhi kategori tersebut, maka produk yang dikembangkan sudah dapat dikategorikan layak digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Mengacu pada model pengembangan ADDIE (1990) yaitu dengan 5 langkah dalam penelitian dan pengembangannya yang dilakukan selama proses penelitian yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

### *Tahap Analysis (Analisis)*

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan (*Need Assesment*), identifikasi kebutuhan (*identify*) dan Analisis Tugas (*Task Analysis*). Analisis kebutuhan yang dilakukan dengan wawancara dengan guru kelas V di SD Bangun Benua tentang kendala yang terjadi dalam proses belajar mengajar dan menanyakan media yang digunakan guru di dalam kelas dalam menyampaikan pembelajaran. Identifikasi masalah berdasarkan hasil wawancara menyatakan bahwa guru memiliki kendala pada kegiatan belajar, guru belum menggunakan media yang inovatif dalam pembelajaran sehingga siswa kesulitan memahami materi tentang komponen ekosistem. Sedangkan Analisis tugas diperoleh hasil analisis bahwa kurikulum pada pembelajaran sebelum melakukan pengembangan produk yaitu melakukan analisa terhadap buku siswa dan buku guru, RPP, tema, subtema, kompetensi inti (KI), dan kompetensi dasar (KD). Buku yang digunakan siswa dan guru adalah buku tematik kurikulum 2013, Tema yang dipilih dalam pembelajaran tematik adalah tema 8 Ekosistem subtema 1 yang memuat pembelajaran IPA (pembelajaran 1,2 dan 5) tentang komponen ekosistem.

### *Tahap Design (desain)*

Pada tahap kegiatan ini melakukan sebuah rancangan dalam membuat sebuah video pembelajaran interaktif yang dapat dioperasikan pada sebuah *smartphone* dan *laptop*. Media yang digunakan adalah sebuah video pembelajaran interaktif, dapat dioperasikan di *smartphone* dan *laptop* dalam bentuk aplikasi. Video pembelajaran interaktif merupakan sebuah media yang dikembangkan untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran interaktif adalah sebuah video yang dikemas dalam bentuk aplikasi yang menyajikan materi yang cukup lengkap di dalamnya dan berbagai contoh-contoh materi dengan dengan mengaitkan kearifan lokal Kalimantan Selatan yang membuat siswa akan lebih banyak pengetahuan tentang kearifan lokal di daerah. Di dalam video pembelajaran interaktif dilengkapi animasi, tampilan warna, background, serta tampilan tulisan yang menarik agar siswa dapat membaca materi dengan jelas. Sehingga anak tertarik dan tidak bosan dalam memperhatikan video tersebut.

### *Tahap Development (pengembangan)*

Pada tahap pengembangan ini media yang sudah didesain dilakukan validasi kelayakan produk oleh validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli bahasa. Hasil validasi terhadap media pembelajaran IPA berbasis video pembelajaran interaktif kearifan lokal Kalimantan Selatan dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli







Validator	Nama Validator	Skor	Keterangan
Ahli Materi	Drs. Lagiono, MP	78	Valid

Ahli Media	M. Saufi, M.Pd	97	Sangat Valid
Ahli Bahasa	Johan Arifin, M.Pd	81	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 3 di atas diperoleh hasil validasi oleh ahli materi sebesar 78% dengan kategori valid, ahli media sebesar 97% dengan kategori sangat valid dan ahli bahasa sebesar 81% dengan kategori sangat valid. Sehingga media pembelajaran IPA berbasis video pembelajaran interaktif kearifan lokal Kalimantan Selatan layak untuk bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

### **Tahap Implementation (penerapan)**

Sebelum dilakukan implementasi dilakukan terlebih dahulu revisi produk yang disarankan oleh validator. Berikut Tabel 4 hasil revisi produk yang disarankan oleh validator.

Bagian Media	Bentuk Media IPA	
	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Cover Aplikasi	<p>Cover sudah sesuai</p> 	<p>Cover sudah sesuai</p> 
Tampilan Depan	 <p>Ketika mengklik video, suara backsoundnya masih terdengar nyaring sehingga suara video youtube tidak terdengar jelas</p>	 <p>Menu dan backsound sudah sesuai</p>
Indikator Pembelajaran 1	 <p>Indikator Pembelajaran 1 bedakan penulisan awalan dan kata depan</p>	 <p>Indikator Pembelajaran 1 sudah sesuai.</p>

Tabel 4. Revisi Produk

Setelah diperbaiki, maka dilanjutkan ke tahap ujicoba produk yang dilaksanakan di SD Bangun Benua pada siswa kelas V. Siswa yang dijadikan subjek ujicoba produk sebanyak 24 orang.

### **Tahap Evaluation (umpan balik)**

Evaluasi merupakan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan media video pembelajaran interaktif kearifan lokal kalimantan selatan pada mata pelajaran IPA di SD Bangun Benua, Pokok bahasan komponen ekosistem. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan. Saran dan komentar dijadikan acuan untuk merevisi produk, agar produk tersebut memiliki kualitas dan dapat digunakan oleh pengguna. Selain itu tanggapan guru (kepraktisan) terhadap produk media pembelajaran



IPA berbasis video pembelajaran interaktif kearifan lokal Kalimantan Selatan memperoleh nilai rata-rata 98% dengan kategori sangat praktis. Data kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 5 berikut .

Tabel 5 Hasil Respon Guru Terhadap Kepraktisan

Pengguna	Nama Pengguna	Skor	Keterangan
Pengguna	Sulastri, S.Pd	98	Praktis
Pengguna	Anita Listiani, S.Pd	100	Sangat Praktis
Pengguna	Parman, S.Pd	96	Sangat Praktis
Nilai Rata-rata		98	Sangat Praktis

## Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa minat belajar dari siswa kelas V SD Bangun Benua masih rendah sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif kearifan lokal Kalimantan Selatan, karena media pembelajaran dianggap mampu memberikan pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga mudah memahami pembelajaran, media yang peneliti kembangkan juga mengaitkan pembelajaran dengan kearifan lokal Kalimantan Selatan tujuannya agar dapat mengenal kebudayaan daerah. Dalam megembangkan penelitian perlu memperhatikan kategori dan kualitas. Untuk melakukan uji kualitas kelayakan produk dengan memenuhi kategori kevalidan, dan kepraktisan produk. Kualitas produk akan dikatakan layak apabila memenuhi kategori-kategori berikut:

### a. Kevalidan

Produk media pembelajaran dianggap valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil uji kevalidan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Kevalidan media berbasis video pembelajaran interaktif kearifan lokal Kalimantan Selatan pada mata pelajaran IPA tentang komponen ekosistem memiliki kategori cukup valid pada ahli materi mendapat skor 78% dari keseluruhan aspek penilaian.

Selanjutnya melalui data yang diperoleh dapat diartikan bahwa ahli media menyebutkan aspek media berbasis video pembelajaran interaktif kearifan lokal Kalimantan Selatan pada mata pelajaran IPA tentang komponen ekosistem memiliki kategori sangat valid pada ahli media mendapat skor dengan 97% dari keseluruhan aspek penilaian.

Kemudian melalui data yang diperoleh dapat diartikan bahwa ahli bahasa menyebutkan bahwa dari aspek media berbasis video pembelajaran interaktif kearifan lokal Kalimantan Selatan pada mata pelajaran IPA tentang komponen ekosistem memiliki kategori sangat valid pada ahli bahasa mendapat skor 81% dari keseluruhan aspek penilaian. Produk dikatakan valid jika produk sesuai dengan kurikulum dan memiliki keterkaitan satu sama lain. Hasil pengembangan (produk) dikatakan valid jika produk berdasarkan teori yang memadai (validitas isi) dan semua komponen produk pembelajaran satu sama lain berhubungan secara konsisten (validitas konstruk) (Rochmad, 2012:13).

## b. Kepraktisan

Produk media pembelajaran dianggap praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil respon guru terhadap kepraktisan. Kepraktisan media berbasis video pembelajaran interaktif kearifan lokal Kalimantan Selatan pada mata pelajaran IPA tentang komponen ekosistem memiliki kategori sangat praktis dari guru kelas V SD Bangun Benua mendapat skor 98% dari keseluruhan aspek penilaian, memiliki kategori sangat praktis dari 2 guru kelas V SDN 2 Tungkaran Pangeran mendapat skor 96% dari keseluruhan aspek penilaian. Dengan nilai rata-rata 98% kategori **Sangat Praktis** dan layak digunakan. Kepraktisan dalam penelitian ini ditentukan dengan angket respon guru. Angket respon digunakan untuk mengetahui tanggapan pembelajaran yang dikembangkan mengenai seberapa cocok dan mudah penerapan perangkat pembelajaran tersebut. Kepraktisan perangkat pembelajaran dapat ditinjau dari apakah guru dapat melaksanakan pembelajaran di kelas (Rochmad, 2012:70). Hal ini sejalan dengan penelitian Ananda, Sielvina & Mayasari, Ria (2020), bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Kalimantan Selatan, yang memuat materi dengan konteks yang digunakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan berbasis kearifan lokal di Kalimantan Selatan dapat menanamkan kepedulian lingkungan kepada peserta didik serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini dilakukan oleh Adrian & Agustina (2020:1) dinyatakan bahwa penggunaan suplemen sebagai media pembelajaran bermuatan kearifan lokal Kalimantan Selatan menjadi alternatif perantara kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Hasil penelitian lain sejalan dilakukan oleh Rijali & Adrian (2021:1) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

## PENUTUP

Simpulan penelitian ini menghasilkan produk media IPA berbasis video pembelajaran interaktif kearifan lokal Kalimantan Selatan yang valid, dan praktis dapat digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPA di kelas V sekolah dasar khususnya pada materi “Komponen Ekosistem”. Hasil validasi ditunjukkan melalui skor validasi ahli materi dengan persentase keidealan 78% kategori cukup valid, penilaian ahli media penilaian persentase 97% kategori sangat valid dan penilaian ahli bahasa penilaian persentase 81% kategori sangat valid. Hasil respon guru terhadap kepraktisan media mendapatkan persentase penilaian persentase rata-rata sebesar 98% kategori sangat praktis.

Saran untuk penelitian ini yaitu gunakan gambar-gambar yang digunakan didesain sendiri agar gambar lebih orisinal dan uji coba produk yang dilaksanakan sesuai dengan tahapan penelitian. Selain itu, peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan media IPA dengan cakupan materi yang luas namun dirancang sesederhana mungkin agar mudah dipahami.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih juga diucapkan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Yudha. dkk (2020). Pengembangan Buku Suplemen Kurikulum 2013 berbasis *Flipbook* Tema Kearifan Lokal Kalsel untuk Siswa Kelas V SD di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Brilliant Jurnal Riset dan Konseptual*
- Ananda, Sielvida & Mayasari, Ria. 2020. Pengembangan Media Interaktif IPA Berwawasan Kearifan Lokal Kalimantan Selatan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 82-92.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1-13.
- Cahyadi, Ani. 2019. Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur, Banjarmasin: Laksita Indonesia
- Dahlia, Adrian, Yudha & Saufi, M. (2019). Persepsi guru sekolah dasar menyikapi pembelajaran abad 21 melalui kearifan lokal Kalimantan Selatan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1).
- Damayanti, Almira, Eka., dkk, 2018 *Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis*, Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 01:63-71.
- Ulfa, Ellistya Hayati. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas IV SD/MI*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
- Hasyim, Adelina, 2015, Metode Penelitian dan Pengembangan Di Sekolah, Yogyakarta: Media Akademi.
- Huda, Sholihul. 2012. *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN Blimbing III Malang*. Diss. Universitas Negeri Malang, 2013.
- Koentjaraningrat, Raden Mas. *Kebudayaan, mentalitas, dan pembangunan: bungarampai*. Gramedia Pustaka Utama, 1994.
- Laila Nur Fajjah, 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Matematika Di Kelas X IPA MAN 1 Cilacap". Skripsi. Purwokerto: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Lukman, Aprizal, Dwi Kurnia Hayati, and Nasrul Hakim. "Pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran ipa kelas v di sekolah dasar." *Elementary: jurnal ilmiah pendidikan dasar* 5.2 (2019): 153-166.

- Margiati, K. Y., and Mastar Asran. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Pembelajaran Matematika Di SD." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 3.10.
- Pratama, Mahendra Alfi, 2020. "Pengembangan dongeng visual berbasis *smart apps creator (SAC)* untuk siswa kelas III di SDN Sungai Andai 3 Banjarmasin ". Skripsi. STKIP PGRI Banjarmasin. Tidak diterbitkan.
- Muslimah, Fitri. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang Di SMKN 1 Sewon". Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta. Tidak diterbitkan.
- Novita, Lina, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama. "Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD." *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan* 3.2 (2019): 64-72.
- Nur Kumala, Farida. "PEMBELAJARAN IPA SD." (2016).
- Portanata, Lia, Yasinta Lisa, and Imanuel Sairo Awang. "Analisis pemanfaatan media pembelajaran IPA SD." *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 3.1 (2017): 337-348.
- Prasetya, Ade Yama Wahyu Nur. 2018. Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 11(3): 1423.
- Rahmaibu, Farida Hasan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Studi Kasus: SDI AL MADINA SEMARANG." *Universitas Negeri Semarang* (2016).
- Rahmatika, Rizqi. 2020. "Video Interaktif, Cara Kreatif Guru dalam Masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)", <https://kumparan.com/rizqi-rahmatika/video-interaktif-cara-kreatif-guru-dalam-masa-pembelajaran-jarak-jauh-pjj-1uaCOSBcZfv/full>, diakses pada 31 Maret 2021 pukul 10.27.
- Rijali, & Adrian, Yudha. Validitas Media Pembelajaran Berbasis Vlog pada Muatan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 11-23.
- Rijali. 2021. "Pengembangan media pembelajaran video vlog (VLOGGER) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pematang Karang Hilir I". Skripsi. STKIP PGRI Banjarmasin. Tidak diterbitkan.
- Rijali, & Adrian, Yudha. Validitas Media Pembelajaran Berbasis Vlog pada Muatan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 11-23.

- Rochmad. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*, 3.1 (2013): 59-72.
- Sofiyullah, Nanang. 2015. "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Materi dan Soal Sebagai Suplemen Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mata Pelajaran IPA". Skripsi Universitas Negeri Malang. Tidak diterbitkan.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sudijono, Anas. 2012. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sukiman, 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia.
- Sumarto, 2018. "Budaya, Pemahaman dan Penerapannya: "Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi"." *Jurnal Literasiologi* 1.2 (2018): 16-16.
- Suryani, Nunuk. dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : Rosdakarya.
- Wahab, Rohmalina, 2018. *Psikologi Belajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Wardani, Ratri Kurnia, and Harlinda Syofyan. "Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2.4 (2018): 371-381.
- Wardani, Ratri Kurnia. dkk. 2018. "Pengembangan Video Interaktif Pada Pelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia: Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Volume 2: Universitas Pendidikan Gonesha