PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN JAWA BARAT PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS 4 MATERI KEBUDAYAAN INDONESIA DI SDN NANGELA

Najib Farid Alfauzi[1], Elisa Dwi Handayani[2], Hanifah Tsaniyah Lidinillah[3], Muhammad Dani Islamiansyah[4], Sri Maryani[5], Rana Gustian Nugraha[6]

[1,2,3,4,5,6]*Universitas Pendidikan Indonesia*
E-mail : [1]najibfaridalfa@upi.edu, [2]elisahandayani994@upi.edu, [3]tsaniyahhanifah3@upi.edu, [4]m.daniislamian26@upi.edu, [5]srimaryani08@upi.edu, [6]ranaagustian@upi.edu.

ABSTRAK

Penelitian ini ditujukkan untuk menciptakan video edukasi mengenai kebudayaan Jawa Barat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk siswa kelas 4 SD di SDN Nangela. Latar belakang dari penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan relevan dalam mengenalkan budaya lokal kepada siswa, sehingga pemahaman mereka terhadap kebudayaan Jawa Barat masih terbilang rendah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) dengan subjek penelitian terdiri dari siswa kelas 4 di SDN Nangela. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini meliputi lembar validasi dari ahli materi dan media, kuesioner untuk respon guru, serta kuesioner untuk respon siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran mengenai kebudayaan Jawa Barat yang dibuat mendapatkan penilaian yang sangat baik dari pakar materi dan media, serta menerima umpan balik positif dari guru dan siswa. Media video pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang kebudayaan Jawa Barat dan mampu menanamkan cinta terhadap budaya lokal. Produk akhir dari penelitian ini adalah video pembelajaran dengan durasi 15-20 menit yang mencakup beragam aspek kebudayaan Jawa Barat seperti tarian, musik tradisional, pakaian adat, rumah tradisional, dan seni khas daerah. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran IPAS untuk mengenalkan kebudayaan lokal kepada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : *Media Video Pembelajaran, Kebudayaan Jawa Barat, IPAS, Sekolah Dasar, Pengembangan Media.*

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan pada era digital menuntut adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar yang berperan sebagai dasar pembentukan karakter serta kompetensi peserta didik. Penerapan Kurikulum Merdeka menghadirkan perubahan paradigma dengan menonjolkan fleksibilitas, diferensiasi, dan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik. Salah satu pembaruan penting dalam kurikulum ini adalah pengintegrasian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bagi siswa kelas 3 hingga 6 sekolah dasar. Integrasi tersebut disusun berdasarkan tahap perkembangan kognitif peserta didik yang umumnya memahami berbagai fenomena secara terpadu dan menyeluruh, bukan sebagai konsep yang terpisah (Wardana et al. 2025).

Kurikulum Merdeka selaras dengan pendekatan deep learning (pembelajaran mendalam) yang berorientasi pada pemahaman konsep secara komprehensif, kemampuan berpikir kritis, serta penerapan pengetahuan dalam situasi nyata. Sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa fokus Kurikulum Merdeka pada kebebasan belajar dan peningkatan kualitas proses pembelajaran sejalan dengan prinsip-prinsip *deep learning*, termasuk pemanfaatan teknologi, penerapan model pembelajaran berbasis proyek, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Anwar, Ratnasari, and Lestari 2025). Berbeda dari *surface learning* yang menitikberatkan pada aktivitas menghafal, deep learning mendorong peserta didik untuk memahami konsep-konsep esensial, melihat hubungan antar konsep, serta mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam penyelesaian persoalan nyata (Yuda et al. 2022)

Pembelajaran IPAS dengan pendekatan deep learning di tingkat sekolah dasar menggabungkan tiga pilar utama, yaitu *Mindful Learning* (pembelajaran dengan kesadaran penuh), *Meaningful Learning* (pembelajaran yang bermakna), dan *Joyful Learning* (pembelajaran yang menyenangkan). Ketiga pilar tersebut membentuk lingkungan belajar yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kemampuan komunikasi, dan kolaborasi (Bhakti et al. n.d.). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar yang dibiasakan menggunakan pendekatan berpikir mendalam mengalami peningkatan sebesar 27% dalam kemampuan pemecahan masalah maupun literasi digital, sejalan dengan tujuan Profil Pelajar Pancasila yang menekankan kreativitas, nalar kritis, serta semangat gotong royong.

Salah satu materi esensial dalam pembelajaran IPAS kelas 4 adalah topik kebudayaan Indonesia, yang mencakup pemahaman mengenai keberagaman budaya serta kearifan lokal di berbagai wilayah. Dalam perspektif sosiokultural, pendidikan dipandang sebagai proses sosial yang berkembang melalui interaksi budaya dan lingkungan sosial. Setiap proses belajar anak dipengaruhi oleh latar belakang budaya yang membentuk pengalaman, cara berpikir, dan pola interaksi mereka (Lai 2023). Pengembangan video pembelajaran membutuhkan kerangka kerja yang sistematis. Model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* dipilih karena memiliki tahapan yang jelas serta terbukti efektif digunakan dalam berbagai penelitian pengembangan media pembelajaran.

Rumusan masalah pada studi ini terfokus pada tiga elemen utama, yakni bagaimana langkah-langkah dalam menciptakan media video pembelajaran mengenai kebudayaan Jawa Barat untuk mata pelajaran IPAS kelas 4 dengan menerapkan model ADDIE, bagaimana penilaian kelayakan media tersebut menurut para ahli materi dan media, serta bagaimana reaksi guru dan

siswa terhadap penerapan media video pembelajaran yang telah dibuat. Sejalan dengan rumusan masalah itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media video pembelajaran kebudayaan Jawa Barat dengan menggunakan pendekatan ADDIE, mengevaluasi sejauh mana kelayakan media melalui penilaian para ahli, serta memahami reaksi dari pengguna utama, yaitu guru dan siswa.

Studi ini memiliki beragam manfaat, baik dari segi teori maupun praktik. Dari perspektif teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pengembangan teori pembelajaran multimedia dan sekaligus memberi kontribusi pada penelitian ilmiah tentang pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran IPAS. Dari segi praktis, penelitian ini bermanfaat untuk berbagai pihak: bagi siswa, video pembelajaran yang dirancang dapat menjadi alat belajar yang menarik dan mendukung pemahaman tentang kebudayaan Jawa Barat; bagi guru, penelitian ini menawarkan alternatif media pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan efektivitas pengajaran; bagi institusi pendidikan, penelitian ini menambah ragam media pembelajaran yang dapat digunakan selama proses belajar mengajar; dan bagi peneliti itu sendiri, penelitian ini menjadi kesempatan untuk memperluas wawasan serta pengetahuan dalam upaya menciptakan media pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE—yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi sebagai kerangka kerja sistematis dalam merancang serta menghasilkan media pembelajaran yang efektif (Spatioti and Kazanidis 2022). Model ADDIE digunakan karena memiliki alur kerja yang sistematis, bersifat fleksibel, dan telah terbukti efektif dalam berbagai studi pengembangan media pembelajaran, termasuk pada pembuatan video pembelajaran untuk jenjang sekolah dasar (Julia et al. 2020). Penelitian ini dilakukan di SDN Nangela dengan melibatkan 45 siswa kelas 4 sebagai subjek utama, guru wali kelas sebagai responden uji praktikalitas, serta dosen pengampu mata kuliah sebagai validator ahli media dan materi. Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik purposive dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik yang berada pada tahap operasional konkret serta kebutuhan pembelajaran IPAS pada materi kebudayaan Indonesia.

Prosedur pengembangan dilaksanakan melalui lima tahap dalam model ADDIE yang dijalankan secara runtut dan sistematis. Tahap pertama, yaitu *Analysis* (Analisis), meliputi identifikasi kebutuhan pembelajaran, kajian kurikulum Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran IPAS kelas 4, analisis karakteristik peserta didik berusia 9–10 tahun, serta penelaahan materi kebudayaan Jawa Barat. Proses analisis dilakukan melalui observasi kelas untuk menemukan permasalahan pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru kelas 4 guna memahami hambatan dalam pengajaran kebudayaan lokal, telaah dokumen kurikulum untuk memastikan kesesuaian capaian pembelajaran, serta kajian literatur terkait pengembangan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal (Pratiwi 2022). Hasil analisis mengungkap bahwa siswa masih memiliki pandangan negatif terhadap kebudayaan lokal yang dianggap “aneh” dan kuno, media pembelajaran yang ada kurang menarik dan belum sesuai dengan karakteristik siswa digital native, serta guru mengalami kendala dalam membuat media pembelajaran digital yang kontekstual.

Tahap kedua, yaitu *Design* (Perancangan), mencakup penetapan tujuan pembelajaran yang lebih spesifik berdasarkan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, penyusunan struktur isi video yang memuat berbagai aspek kebudayaan Jawa Barat—seperti seni tari, musik tradisional, kerajinan, upacara adat, kuliner, dan arsitektur—serta pembuatan *storyboard* terperinci untuk setiap adegan. Pada tahap ini juga disusun naskah video dengan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 4, disertai pemilihan elemen pendukung seperti musik latar tradisional, animasi, dan transisi visual yang menarik. Selain itu, peneliti memastikan bahwa rancangan video pembelajaran mengintegrasikan tiga pilar *deep learning*, yakni *Mindful Learning*, *Meaningful Learning*, dan *Joyful Learning*, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Bhakti et al. n.d.). Seluruh desain diselaraskan dengan karakteristik kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik kelas 4 sekolah dasar yang membutuhkan visualisasi konkret untuk membantu memahami konsep-konsep kebudayaan yang bersifat abstrak.

Tahap ketiga, yaitu *Development* (Pengembangan), merupakan fase produksi video pembelajaran. Pada tahap ini, proses pembuatan media dilakukan dengan memanfaatkan tiga aplikasi utama: YouTube sebagai platform distribusi yang terpercaya dan sudah dikenal oleh peserta didik, CapCut sebagai alat pengeditan dan produksi video dengan fitur yang mudah digunakan namun tetap menghasilkan kualitas profesional, serta Canva untuk merancang elemen visual dan grafis pendukung yang menarik. Pemilihan ketiga aplikasi tersebut mempertimbangkan aspek aksesibilitas, kemudahan operasional, serta efektivitas dalam menghasilkan video pembelajaran dengan kualitas yang optimal (Azwar 2024). Setelah proses produksi video pembelajaran selesai, dilakukan tahap validasi oleh Dr. Rana Gustian Nugraha, M.Pd., yang berperan sebagai ahli media sekaligus ahli materi untuk menilai kelayakan produk sebelum pelaksanaan uji coba. Validasi dilakukan menggunakan lembar penilaian yang mencakup berbagai aspek. Untuk validasi ahli media, aspek yang ditinjau meliputi kemenarikan visual, kesesuaian tampilan dengan karakteristik usia siswa, kejelasan teks dan angka, kemudahan akses dan penggunaan, kejelasan petunjuk, kemanfaatan media, serta kualitas tampilan konten secara keseluruhan. Sementara itu, validasi oleh ahli materi menilai kesesuaian isi dengan kemampuan siswa sekolah dasar, ketepatan konsep, keruntutan dan kejelasan penyajian materi, kemenarikan penyampaian, kecocokan contoh, kedalaman materi, keselarasan antara gambar, teks, dan warna, serta ketepatan penggunaan bahasa (Sudarma 2019).

Tahap keempat, yaitu *Implementation* (Implementasi), merupakan fase penerapan video pembelajaran dalam konteks pembelajaran nyata di kelas 4 SDN Nangela. Pada tahap ini, siswa diperlihatkan video pembelajaran yang menyajikan materi kebudayaan Jawa Barat secara lengkap melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Proses implementasi mencakup penyiapan perangkat pembelajaran yang diperlukan, memastikan ketersediaan koneksi internet yang stabil, serta menciptakan lingkungan kelas yang mendukung penggunaan media digital. Guru kemudian mengintegrasikan video tersebut dalam pembelajaran IPAS materi kebudayaan Indonesia dengan menggunakan strategi yang mendorong partisipasi aktif siswa, seperti diskusi kelompok, tanya jawab interaktif, dan kegiatan reflektif. Observasi dilakukan secara terstruktur untuk mengamati respons siswa, tingkat fokus dan keterlibatan mereka, serta perubahan pandangan terhadap kebudayaan lokal. Hasil implementasi memperlihatkan bahwa penggunaan video pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi, sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran dapat memperkuat pemahaman konsep siswa di sekolah dasar (Martati et al. n.d.)

Tahap kelima, yakni *Evaluation* (Evaluasi) dilakukan untuk menilai efektivitas video pembelajaran serta mengetahui respons pengguna terhadap media yang dikembangkan. Proses evaluasi mencakup dua jenis, yaitu evaluasi formatif yang diterapkan pada setiap tahap pengembangan sebagai dasar perbaikan berkelanjutan, dan evaluasi sumatif yang dilakukan setelah tahap implementasi untuk menilai efektivitas produk secara keseluruhan. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli media dengan 8 indikator penilaian, lembar validasi ahli materi yang terdiri atas 16 indikator, angket respons guru untuk menilai tingkat kepraktisan media, serta angket respons peserta didik untuk mengetahui tingkat kemenarikan media. Setiap indikator dinilai menggunakan skala Likert dengan skor maksimum 4, sehingga total skor tertinggi validasi ahli media adalah 32 dan validasi ahli materi mencapai 64. Pendekatan evaluasi ini selaras dengan praktik yang digunakan dalam berbagai penelitian mengenai evaluasi media video pembelajaran di sekolah dasar, yang menilai kualitas dan efektivitas media melalui angket serta lembar validasi (Ahmad W. 2022)

Data yang dihimpun dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran, masukan, dan komentar dari validator ahli, guru, serta peserta didik dianalisis secara deskriptif sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Sementara itu, data kuantitatif yang diperoleh dari lembar validasi dan angket respons diolah menggunakan rumus persentase kelayakan $P = (\Sigma x / \Sigma xi) \times 100\%$, dengan P sebagai persentase kelayakan, Σx sebagai total skor yang diperoleh, dan Σxi sebagai total skor maksimum. Kombinasi analisis kualitatif dan kuantitatif ini sejalan dengan praktik umum dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video, di mana data kualitatif digunakan untuk menafsirkan umpan balik secara deskriptif, sedangkan data kuantitatif dianalisis melalui perhitungan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk (Yuman, Elly, and Yanto 2023). Hasil perhitungan persentase selanjutnya dianalisis berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditentukan, yaitu 81%–100% dikategorikan sangat layak, 61%–80% layak, 41%–60% cukup layak, 21%–40% kurang layak, dan 0%–20% sangat kurang layak. Proses analisis data dilakukan secara menyeluruh guna memastikan aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan media video pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, media tersebut diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran IPAS pada materi kebudayaan Jawa Barat di tingkat sekolah dasar. Pendekatan interpretasi persentase serta evaluasi komprehensif ini sejalan dengan metode yang digunakan dalam berbagai penelitian pengembangan media video pembelajaran lainnya, termasuk studi mengenai kelayakan media video pada materi *Proses Membuat Bentuk* (Merdiana et al. 2018).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Temuan Awal : Stigma Negatif dan Pandangan “Aneh” terhadap Kebudayaan Lokal

Penelitian ini diawali dengan identifikasi masalah dalam pembelajaran kebudayaan Indonesia di SDN Nangela. Hasil observasi awal menunjukkan adanya stigma negatif yang berkembang di kalangan siswa kelas 4 terhadap kebudayaan Indonesia. Siswa cenderung memandang kebudayaan lokal sebagai sesuatu yang “aneh”, kuno dan tidak relevan dengan kehidupan modern mereka. Pandangan ini mencerminkan fenomena yang lebih luas tentang menurunnya apresiasi generasi muda terhadap warisan budaya lokal, yang sebagian besar dipengaruhi oleh penetrasi budaya global melalui media digital.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran kebudayaan lokal seringkali menghadapi tantangan karena metode pembelajaran yang konvensional dan kurang menarik bagi siswa generasi digital. Ketika pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks siswa kesulitan membangun koneksi emosional dan pemahaman kontekstual terhadap kebudayaan yang dipelajari.

Pengembangan Media Video Pembelajaran

Merespon permasalahan tersebut penelitian ini ingin mengembangkan media video pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk mengubah persepsi siswa terhadap kebudayaan di Indonesia, khususnya di provinsi Jawa Barat. Model ADDIE dipilih karena memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematik, di mana setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Proses pengembangan dilakukan melalui 5 tahap model ADDIE secara rinci sebagai berikut:

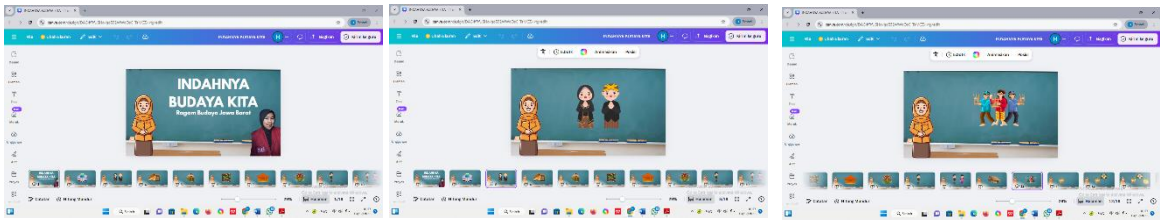
1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahapan analisis peneliti melakukan identifikasi komprehensif terhadap permasalahan pembelajaran IPAS di kelas 4 SDN Nangela. Hasil analisis menunjukkan beberapa temuan penting: a) adanya pandangan negatif siswa terhadap kebudayaan lokal yang dianggap “aneh” dan kuno; b) minimnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa; c) guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis digital.

Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kelas 4 berada pada rentang usia 9-10 tahun yang termasuk pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa memerlukan visualisasi konkret untuk memahami konsep abstrak. Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan kesesuaian konten video dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada kurikulum Merdeka mata pelajaran IPAS kelas 4.

2. *Design* (Perencanaan)

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, dirancang sebuah video pembelajaran yang menarik bagi anak usia sekolah dasar. Pada tahap ini dirumuskan tujuan pembelajaran, struktur konten, strategi pengajaran, pembuatan storyboard, menentukan gambar/animasi, serta merancang evaluasi untuk memastikan efektif sesuai target audiens dan kebutuhan belajar.



Gambar 1. Rancangan Video

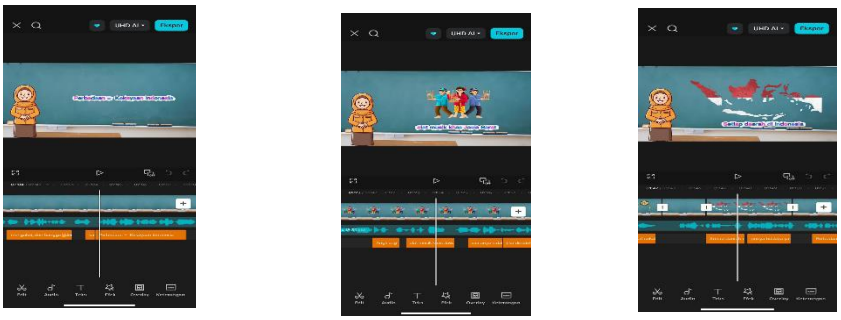
3. *Development* (Pengembangan)

Proses pengembangan produk menggunakan tiga aplikasi utama yaitu YouTube sebagai platform distribusi, CapCut untuk editing dan produksi video, serta Canva untuk desain elemen visual dan grafis pendukung. Media pembelajaran digital berupa video dapat berguna dalam menyampaikan pembelajaran yang tepat, meningkatkan pemahaman dan menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Sari et al. 2024).Pemilihan ketiga aplikasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan strategis. YouTube dipilih karena kredibilitasnya yang tinggi dan familiaritas sesuai dengan platform ini. CapCut menawarkan fitur *editing* yang *user friendly* namun tetap profesional, memungkin pembuatan video dengan efek visual menarik

transisi yang semut dan sinkronisasi audio yang baik. Sementara canva memfasilitasi pembuatan elemen visual yang menarik perhatian.

4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi dengan tujuan untuk menguji efektivitas media video dalam pembelajaran IPAS materi kebudayaan Indonesia. Dr. Rana Gustian Nugraha, M.Pd., memvalidasi media sebagai ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini, siswa kelas 4 SDN Nangela diperkenalkan dengan video pembelajaran yang membahas kebudayaan Jawa Barat secara komprehensif. Hasil observasi menunjukkan respon positif dari siswa. Tingkat perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional



Gambar 2. Proses Pengeditan Video

yang biasa digunakan. Siswa tampak lebih antusias, beberapa diantaranya bahkan aktif bertanya dan ingin lagi belajar dengan menggunakan video pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan melalui instrumen dan angket respons. Terdapat 8 indikator validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi dengan masing-masing indikator mendapatkan maksimal nilai 4 poin. Hasil dari validasi ahli media dan materi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Nilai Maksimal	Perolehan Skor
Kemenarikan tampilan media	4	3
Kesesuaian tampilan media untuk usia siswa	4	3
Kejelasan huruf dan angka dalam media	4	3
Kemudahan akses media	4	4
Kemudahan penggunaan media	4	3
Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	2
Manfaat penggunaan media	4	4
Tampilan konten	4	3
Total	**32**	**25**
Presentase	**78,12%**	

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Nilai Maksimal	Perolehan Skor
Materi yang terdapat pada media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SD	4	3
Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4	3
Kejelasan materi	4	3
Ketetapan urutan penyajian materi dalam media	4	3
Keruntutan penyajian materi	4	3
Kemenarikan penyajian materi	4	3
Kesesuaian penyajian contoh	4	3
Kebenaran, kejelasan dan kedalaman materi	4	3
Keselarasan gambar, tulisan dan warna	4	3
Letak gambar tidak mengganggu materi	4	3
Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	4	3
Ketepatan/kesantunan bahasa yang digunakan	4	3
Kejelasan dalam memberikan informasi dalam penyajian materi	4	3
Penggunaan bahasa yang komunikatif	4	3
Bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa sekolah dasar	4	3
Kesesuaian bahasa dengan tingkat beripikir siswa	4	3
Total	**64**	**48**
Presentase	**75%**	

Hasil validasi media dan materi di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa video pembelajaran kebudayaan Jawa Barat sangat tepat dan berhasil untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas 4 SDN Nangela materi IPAS Kebudayaan Indonesia. Media ini merupakan solusi yang dapat digunakan pada permasalahan pembelajaran IPAS di sekolah dasar sebagai strategi dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar. Melihat hasil uji coba yang sangat baik, sangat penting untuk memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta selaras dengan media pembelajaran yang dapat membantu dalam mencapai pembelajaran yang optimal.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias untuk mempelajari lebih dalam mengenai kebudayaan yang ada di Indonesia terkhusus kebudayaan Jawa Barat, para peserta didik merasakan adanya wawasan baru yang didapatkannya sangat bermanfaat dibandingkan hanya dengan penjelasan secara garis besar yang diajarkan di sekolah. Penggunaan media pembelajaran berupa video yang diunggah di *Youtube* memberikan manfaat bagi guru dan siswa, *YouTube* sangat berpengaruh terhadap siswa dalam mengerjakan tugas agar tidak bosan. Dalam

kegiatan belajar, guru bisa menggunakan *YouTube* sebagai media untuk mengajar agar proses belajar siswa menjadi menyenangkan dan tidak monoton (Milala, Walujan, and Pangalila 2024).

Pemanfaat media berupa video dapat menjadi sebuah media refleksi pengajar guna mengevaluasi proses pembelajaran sebelumnya sehingga kedepannya dapat mengubah cara mengelola kelas yang berimbas pada perbaikan motivasi belajar peserta didik (Samosir, Pitasari, and Bengkulu 2019). Video juga dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, diulangi bila dibutuhkan, mengembangkan pendapat dan imajinasi peserta didik (Ekuitas, Natal, and Natal 2022). Melalui pengembangan video pembelajaran ini peniliti berharap dapat memberikan motivasi dan semangat belajar kepada seluruh peserta didik kelas 4 SDN Nangela dan tentunya dengan video pembelejaran ini dapat merubah stigma negatif peserta didik terhadap kebudayaan Indonesia terkhusus kebudayaan yang ada di Jawa Barat.

KESIMPULAN

Pengembangan media video pembelajaran kebudayaan Jawa Barat dalam mata pelajaran IPAS kelas IV yang dilakukan pada penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dengan muatan kearifan lokal dapat menjadi solusi strategis atas permasalahan rendahnya minat dan pemahaman peserta didik terhadap budaya daerah. Hasil penelitian menegaskan bahwa pembelajaran kebudayaan tidak cukup hanya disampaikan melalui metode konvensional yang bersifat tekstual dan verbal, melainkan membutuhkan media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Penerapan model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini terbukti memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terarah dalam menghasilkan produk media pembelajaran yang layak digunakan. Setiap tahapan—mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi—memberikan kontribusi penting terhadap kualitas akhir video pembelajaran yang dihasilkan. Proses analisis kebutuhan mengungkap adanya stigma negatif peserta didik terhadap kebudayaan lokal yang dianggap kuno dan kurang relevan dengan kehidupan modern. Temuan ini menjadi dasar penting dalam merancang video pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual dan emosional, sehingga mampu mengubah cara pandang peserta didik terhadap kebudayaan Jawa Barat.

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, media video pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori layak dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Hal ini menunjukkan bahwa secara substansi materi, tampilan visual, penggunaan bahasa, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, media tersebut telah memenuhi standar pedagogis dan teknis yang diperlukan. Selain itu, respons positif dari guru dan peserta didik pada tahap implementasi memperkuat temuan bahwa media video pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperpanjang rentang perhatian belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Lebih jauh, penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis budaya lokal memiliki dampak yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif. Peserta didik menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap kebudayaan Jawa Barat, muncul rasa bangga terhadap identitas budaya daerah, serta meningkatnya keinginan untuk mengenal lebih dalam keberagaman budaya Indonesia. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran

IPAS dalam Kurikulum Merdeka yang tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga pembentukan karakter dan penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Secara teoretis, temuan penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran multimedia dan pendidikan berbasis kearifan lokal di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media video pembelajaran, apabila dirancang secara sistematis dan kontekstual, mampu menjadi sarana pembelajaran mendalam (deep learning) yang mengintegrasikan aspek mindful, meaningful, dan joyful learning. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pengembangan media pembelajaran serupa pada mata pelajaran lain maupun pada konteks budaya daerah yang berbeda.

Dari sisi praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi yang signifikan bagi guru, sekolah, dan pengambil kebijakan pendidikan. Guru dapat memanfaatkan media video pembelajaran sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi keterbatasan metode ceramah dan buku teks. Sekolah dapat menjadikan pengembangan media berbasis budaya lokal sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya sekaligus peningkatan kualitas pembelajaran. Sementara itu, bagi pengambil kebijakan, penelitian ini menunjukkan pentingnya dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran digital yang relevan dengan konteks lokal dan kebutuhan peserta didik.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama pada cakupan subjek penelitian yang masih terbatas pada satu sekolah dan satu jenjang kelas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media video pembelajaran ini pada skala yang lebih luas, melibatkan lebih banyak sekolah, serta mengkaji dampaknya terhadap hasil belajar jangka panjang. Selain itu, pengembangan media interaktif yang memungkinkan partisipasi aktif peserta didik secara lebih intensif juga dapat menjadi arah penelitian lanjutan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media video pembelajaran kebudayaan Jawa Barat merupakan langkah inovatif dan relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan kesadaran budaya, memperkuat identitas lokal, dan membangun pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam pelaksanaan serta penyusunan penelitian ini. Penelitian ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya kerja sama, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara akademik maupun praktis.

Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Dr. Rana Gustian Nugraha, M.Pd., selaku validator ahli media dan ahli materi, yang telah memberikan penilaian, masukan, serta saran yang konstruktif dalam proses pengembangan media video pembelajaran. Masukan yang diberikan menjadi dasar penting dalam penyempurnaan produk agar sesuai dengan standar pedagogis dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru kelas IV SDN Nangela yang telah memberikan izin, dukungan, serta kesempatan untuk melaksanakan penelitian di lingkungan sekolah. Kerja sama yang baik selama proses implementasi pembelajaran sangat

membantu peneliti dalam memperoleh data yang valid dan menggambarkan kondisi pembelajaran secara nyata.

Penghargaan dan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta didik kelas IV SDN Nangela yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam proses pembelajaran menggunakan media video yang dikembangkan. Respons, keterlibatan, dan semangat belajar peserta didik menjadi sumber motivasi sekaligus refleksi penting bagi peneliti dalam menilai kebermaknaan media pembelajaran yang dihasilkan.

Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan dukungan akademik serta fasilitas yang menunjang pelaksanaan penelitian ini. Lingkungan akademik yang kondusif menjadi ruang bagi peneliti untuk mengembangkan gagasan, berdiskusi, dan menyelesaikan penelitian secara optimal.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada rekan-rekan peneliti yang telah bekerja sama, berdiskusi, dan saling memberikan masukan selama proses penyusunan penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini. Kolaborasi yang terjalin memberikan kontribusi berharga dalam menjaga kualitas dan konsistensi penelitian.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan dan pengembangan penelitian selanjutnya. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan pembelajaran IPAS berbasis media digital dan pelestarian kebudayaan lokal di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, Muhammad Syaiful, Dwi Ratnasari, and Diah Puji Lestari. 2025. “Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan Pada Abad 21 Di Pendidikan Dasar.” 18(1):13–20.

Azwar, Beni. 2024. “Collaborative Efforts of Counseling Teachers in Enhancing Self- Happiness Among Qur ’ an- Memorizing Students : A Case Study.” 16(2001):5243–53. doi: 10.35445/alishlah.v16i4.5763.

Bhakti, Caraka Putra, Muhammad Alfarizqi, Nizamuddin Ghiffari, and Khansa Salsabila. n.d. “JOYFUL LEARNING : ALTERNATIVE LEARNING MODELS TO IMPROVING STUDENT ’ S HAPPINESS.” 30–35.

Ekuitas, Syariah, Stain Mandailing Natal, and Mandailing Natal. 2022. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Mahasiswa.” 3(3):408–14. doi: 10.47065/ekuitas.v3i3.1299.

Julia, J., Prana Dwija Iswara, Sandie Gunara, Yıldız Mutlu Yildiz, and Egi Agustian. 2020. “Developing Elementary School Teacher Competence in Making Music Learning Media Using Scratch Application : An Action Research.” 7(3):362–85. doi: 10.17509/mimbar-sd.v7i3.29100.

Lai, Wing-fu. 2023. “Heliyon Integrating Sociocultural Perspectives into a University Classroom : A Case Study of Students ’ Experience.” *Heliyon* 9(6):e17228. doi: 10.1016/j.heliyon.2023.e17228.

Merdiana, Putri, Nur Arifin, Program Studi, Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, and Universitas Negeri Surabaya. 2018. “ANALISIS PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO.” 6(2):130–32.

Milala, Dita, Melisa Walujan, and Theodorus Pangalila. 2024. "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." 1(1):15–20.

Pancasila, Pendidikan, Pendidikan Pancasila, M. I. Muhammadiyah Surabaya, Modul Ajar, Mata Pelajaran, Pendidikan Pancas, Profil Pelajar Pancasila, Kata Kunci, and Pendidikan Pancasila. n.d. "3 1,2,3)." 127–33.

Pratiwi, Wahyu. 2022. "Pengembangan Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal." 6(5):4199–4209. doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2336.

Samosir, Fransiska Timoria, Dwi Nurina Pitasari, and Universitas Bengkulu. 2019. "Media (Study at the Faculty of Social and Political." 4(2):81–91.

Sari, Mawar, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprilia, Salsabil Felicia Dwi R, and Nadia Aurelita M. 2024. "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK PELAJARAN BAHASA INDONESIA." 18:205–18.

Spatioti, Adamantia G., and Ioannis Kazanidis. 2022. "A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education." 1–20.

Studi, Program, Teknologi Pendidikan, Universitas Ibn, and Khaldun Bogor. 2022. "EVALUASI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK SEKOLAH DASAR POKOK BAHASAN PENGURANGAN DAN PENJUMLAHAN." 7(1):83–88. doi: 10.32832/educate.v7i1.5110.

Sudarma, I. Komang. 2019. "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER." 3(20):140–46.

Wardana, Vikki, Dede Arif, Rahman Nurhakim, Khoirudin Miftah, and Yesi Martaleni. 2025. "Integrasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Vygotsky Dalam Merancang Kurikulum Pendidikan Yang Responsif Dan Adaptif." 4(1):823–34.

Yuda, Dendi, Institut Agama, Islam Cipasung, Arabic Language, and Education Program. 2022. "Cypriot Journal of Educational Enhancing Students ' Understanding of Arabic Syntax on High School Students in Indonesia." 17(3):702–18.

Yuman, Nadiyah Afifah, As Elly, and Yufitri Yanto. 2023. "Pengembangan Video Pembelajaran Statistika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP." 6(1):68–79.