**Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan**
Vol X No X, Bulan Tahun, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

# DESAIN MEDIA VIDEO BERMUATAN ETNOPEDAGOGIK DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Loviana Risca Maharaja[1], Halimatussakdiah[2], Apiek Gandamana[3], Faisal[4], Masta Marselina Sembiring[5]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar[1,2,3,4,5]
Universitas Negeri Medan[1,2,3,4,5]
Email: maharajaloviana@gmail.com

**Corresponding author:**
Loviana Risca Maharaja
Universitas Negeri Medan
Email: maharajaloviana@gmail.com

***Abstrak:*** *Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video bermuatan Etnopedagogik pada pembelajaran menulis kalimat, serta mengetahui efektivitas penggunaannya pada pembelajaran menulis kalimat siswa kelas IV SDN 106163 Bandar Klippa. Jenis penelitian ini yaitu Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analyze (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Penerapan), dan Evaluation (Evaluasi). Penelitian ini menggunakan 23 peserta didik. Hasil uji validitas ahli media diperoleh presentase 80% dan termasuk dalam kategori Layak digunakan. Pada hasil uji validitas ahli materi diperoleh presentase 83% dan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan, kemudia hasil uji validitas ahli praktisi diperoleh presentase 85% dan termasuk dalam kategori Sangat Praktis untuk digunakan. Hasil uji validitas ahli praktisi dihhitung menggunakan skala Likert. Sedangkan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video bermuatan Etnopedagogik dilakukan uji Pre-test dan Pos-test. perbedaan efektivitas penggunaan media video bermuatan Etnopedagogik sebelum penggunaan media (Pre-test) diperoleh presentase skor 55,65% dan setelah penggunaan media video bermuatan Etnopedagogik diperoleh presentase skor 81,92%. Berdasarkan uji yang telah dilakukan diperoleh peningkatan sebanyak 26,27% setelah penggunaan media. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video bermuatan Etnopedagogik efektif digunakan dalam proses pembelajaran khusunya pada materi menulis kalilmat cerita rakyat.*
***Kata kunci****: Media Pembelajaran, Etnopedagogik, Menulis Kalimat*

***Abstract:*** *This study aims to develop video media containing ethnopedagogy in learning to write sentences, and to determine the effectiveness of its use in learning to write sentences for fourth grade students at SDN 106163 Bandar Klippa. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE model. The ADDIE development model consists of 5 stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This study used 23 students. The results of the media expert validity test obtained a percentage of 80% and were included in the category of Eligible for use. The results of the material expert validity test obtained a percentage of 83% and were included in the category of very feasible for use, then the results of the practitioner expert validity test obtained a percentage of 85% and were included in the category of Very Practical for use. The results of the practitioner expert validity test were calculated using a Likert scale. Meanwhile, to determine the effectiveness of using video media containing Ethnopedagogic, a Pre-test and Post-test were carried out. the difference in the effectiveness of using video media containing Ethnopedagogy before using the media (Pre-test) obtained a score percentage of 55.65% and after using video media containing Ethnopedagogy obtained a score percentage of 81.92%. Based on the test that has been carried out, an increase of 26.27% was obtained after using the media. Thus, it can be concluded that video media containing ethnopedagogical content is effective for use in the learning process, especially in the material of writing folklore sentences.*
***Keywords****: Learning Media, Ethnopedagogy, Writing Sentences*

## PENDAHULUAN

Menulis adalah proses menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan dengan cara mengalihkan bunyi atau ucapan menjadi bahasa tulis (Ulina, 2019). Syifa dan Alvina (2022) menyatakan bahwa

aktivitas menulis merupakan suatu proses kognitif yang dilakukan individu untuk mengungkapkan gagasan dalam bentuk tulisan secara sistematis. Menurut Putri (2021), menulis merupakan suatu proses kreatif dalam menuangkan gagasan dan pemikiran ke dalam bentuk bahasa tulis yang bertujuan untuk menyampaikan informasi, memberikan hiburan, serta membangun keyakinan kepada pembaca. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah sarana bagi individu untuk mengekspresikan gagasan, ide, atau pendapat melalui rangkaian kalimat yang tersusun menjadi suatu bentuk tulisan.

Pengembangan media pembelajaran yang efektif memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis siswa. Pemilihan media yang sesuai dapat mempermudah pemahaman materi, memperluas pengalaman belajar, serta menumbuhkan minat dan motivasi dalam menulis. Melalui pemanfaatan berbagai jenis media, siswa berkesempatan memperoleh sudut pandang yang lebih luas dan beragam, sehingga dapat memperkaya hasil tulisan mereka (Wibowo, 2021). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Supriyadi (2021), banyak siswa di tingkat SD, termasuk kelas IV, masih memiliki kesulitan dalam mengekspresikan ide melalui tulisan. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh sejumlah faktor, antara lain rendahnya minat baca, metode pembelajaran yang cenderung monoton, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan hasil survei, sebanyak 60% siswa mengaku merasa jenuh dengan pendekatan pembelajaran tradisional yang lebih menitikberatkan pada penghafalan dan kurang memberikan ruang untuk berekspresi secara kreatif.

Temuan wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa pada hari Senin, 18 November 2024, menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa di kelas tersebut masih tergolong rendah. Selain keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran, rendahnya minat belajar siswa dalam menulis juga menjadi kendala utama. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang menarik, cenderung membosankan, serta belum mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan di kelas masih bersifat umum dan belum mengandung unsur kebudayaan, serta pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran masih sangat terbatas. Oleh karena itu, guru menyampaikan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik guna meningkatkan minat belajar siswa serta mendukung kelancaran proses pembelajaran mereka. Hasil penelitian Rahayu (2021) menunjukkan bahwa penerapan unsur budaya lokal dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Temuan ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Supriyadi (2020), yang mengungkapkan bahwa integrasi budaya lokal dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi serta capaian belajar siswa. Salah satu pendekatan pembelajaran yang berakar pada budaya lokal adalah etnopedagogik. Firmansyah (2021) menyatakan bahwa etnopedagogik merupakan suatu pendekatan dalam pendidikan yang didasarkan pada nilai-nilai budaya lokal, yang bertujuan untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks sosial dan budaya peserta didik. Muzakkir (2021) menjelaskan bahwa etnopedagogik adalah pendekatan berbasis budaya yang digunakan dalam pembelajaran untuk melestarikan sekaligus memanfaatkan nilai-nilai kearifan lokal sebagai bagian

dari proses pendidikan. Berdasarkan pandangan dari Firmansyah (2021) dan Muzakkir (2021), dapat disimpulkan bahwa etnopedagogik merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada nilai-nilai budaya lokal. Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pelestarian kearifan lokal, tetapi juga menjadi strategi untuk menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, bermakna, dan relevan dengan kehidupan sosial peserta didik.

Dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran digital kini semakin banyak dimanfaatkan oleh para pendidik. Nurani (2022) menyatakan bahwa penggunaan *Adobe Express* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Aplikasi ini memungkinkan guru membuat video pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa, khususnya dalam keterampilan menulis. *Adobe Express*, sebagai media pembelajaran berbasis animasi, memberikan alternatif yang menarik dalam penyampaian informasi. Melalui pemanfaatan aplikasi ini, siswa tidak hanya dilatih untuk menulis kalimat secara struktural, tetapi juga didorong untuk mengungkapkan diri melalui tulisan yang terinspirasi dari nilai-nilai budaya mereka sendiri.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis etnopedagogik dengan memanfaatkan *Adobe Express*, guna meningkatkan kemampuan menulis kalimat pada siswa kelas IV sekolah dasar. Melalui penerapan pendekatan etnopedagogik serta penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Express*, diharapkan siswa kelas IV SDN 106163 Bandar Klippa dapat mengalami peningkatan dalam keterampilan menulis mereka. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar, tetapi juga untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan kurikulum yang lebih relevan dan kontekstual. Pengaitan materi pembelajaran dengan budaya lokal serta pemanfaatan media berbasis teknologi diharapkan dapat membantu siswa lebih terhubung dengan isi pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan keterampilan menulis mereka.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu tahap *Analyze (*Analisis), tahap *Design* (Perancangan), tahap *Development* (Pengembangan), tahap *Implementation* (Penerapan), dan tahap *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian ini berjumlah 23 peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket atau kuesioner, serta tes, yang masing-masing disesuaikan dengan kebutuhan untuk memperoleh data yang mendukung pengembangan dan penilaian media pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan statistik deskriptif kualitatif. Setelah data diperoleh, langkah selanjutnya yaitu menyajikan hasil tersebut ke dalam bentuk tabel. Data kemudian dianalisis melalui perhitungan frekuensi dan persentase, serta ditafsirkan menggunakan uraian naratif sebagai penjelasan dari hasil yang telah diperoleh. Teknik analisis ini diterapkan pada data yang diperoleh melalui angket evaluasi media yang diberikan

kepada ahli materi, ahli media, guru, serta peserta didik sebagai responden.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Ahli Media dan Materi

| Kategori | Skor |
|---|---|
| Sangat Layak | 4 |
| Layak | 3 |
| Kurang Layak | 2 |
| Tidak Layak | 1 |

(Sugiyono, 2013)

Data yang diperoleh melalui angket evaluasi dari ahli media dan ahli materi akan dihitung nilai rata-ratanya. Nilai tersebut kemudian dikonversikan ke kategori kelayakan sesuai kriteria yang telah ditentukan. Proses analisis hasil angket evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

**P = (∑X)/N x 100%**

Keterangan :

P : Presentase kelayakan

∑x : Total skor yang diperoleh

N : skor maksimal yang diharapkan

(Arikunto dalam Novianita, 2021)

Berdasarkan angket yang diisi oleh guru dan peserta didik, diperoleh data berupa penilaian dan tanggapan terhadap setiap butir pertanyaan. Setiap tanggapan diberi skor sesuai aspek yang dinilai, lalu diolah dan disajikan dalam bentuk persentase. Setiap kategori dinilai dengan skala likert kondisi dan kelayakan, berikut persamaan untuk menghitung setiap nilai akhir yang dianalisis pada skala (0-100).

**Nilai presentase kepraktisan produk =** $\frac{skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ maksimum}$ **x100%**

**Poni Saltifa, 2020**

Tabel 2. Kepraktisan Media

| Presentase Skor | Kategori | Keterangan |
|---|---|---|
| 85-100% | Sangat Praktis | Tidak perlu revisi |
| 70-84% | Praktis | Dapat digunakan dengan sedikit revisi |
| 55-69% | Cukup Praktis | Perlu revisi |
| <50% | Kurang Praktis | Perlu revisi |

Tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat melalui beberapa indikator pencapaian tujuan, yaitu: (a) tercapainya ketuntasan belajar dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat; (b) hasil angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dirancang; serta (c) efektivitas waktu pembelajaran yang minimal setara dengan pembelajaran konvensional.

**Nilai presentase kefektifan produk =** $\frac{jumlah\ total\ perolehan\ skor}{jumlah\ skor\ ideal\ seluruh\ item}$ **x100%**

Tabel 3. Klasifikasi Keefektifan Media

| Presentase Skor | Interval Skor | Keterangan |
|---|---|---|
| 81% < P ≤ 100% | 81-100 | Sangat Efektis |
| 61% < P ≤ 80% | 61-80 | Efektif |
| 41% < P ≤ 60% | 41-60 | Cukup Efektif |
| 21% < P ≤ 40% | 21-41 | Kurang Efektif |
| 0% < P ≤ 20% | 1-20 | Tidak Efektif |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Hasil penelitian yang diperoleh dari setiap tahapan dijelaskan sebagai berikut: Tahap *Analysis* (Analisis), Tahap awal dalam pelaksanaan penelitian diawali dengan kegiatan analisis terhadap berbagai aspek yang relevan. Analisis tersebut mencakup kebutuhan pembelajaran, perangkat yang digunakan oleh pendidik, kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku, serta karakteristik peserta didik sebagai sasaran pengembangan media**.**

Penelitian ini diawali dengan analisis terhadap permasalahan yang muncul selama kegiatan pembelajaran di SD Negeri 106163 Bandar Klippa. Informasi diperoleh melalui hasil observasi serta wawancara bersama guru kelas IV, Ibu Oktarilla, S.Pd, yang memberikan gambaran mengenai kondisi pembelajaran, keterbatasan media yang digunakan, serta respon siswa terhadap proses belajar yang berlangsung. Terdapat beberapa permasalahan yang diidentifikasi di sekolah, salah satunya terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada media cetak seperti buku teks, buku bergambar, dan buku cerita. Bagi peserta didik, jenis media tersebut dinilai kurang menarik sehingga menimbulkan kejenuhan dalam proses belajar. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran berlangsung secara kurang optimal. Penggunaan media yang bersifat monoton berdampak pada rendahnya hasil belajar, khususnya dalam hal pengembangan kemampuan menulis siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 106163 Bandar Klippa, diketahui bahwa ketersediaan media pembelajaran masih terbatas. Kondisi tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media video berbasis etnopedagogik yang diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran. Melalui media ini, peserta didik diharapkan menjadi lebih aktif selama kegiatan belajar berlangsung, serta mampu mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Analisis materi dan kurikulum di SD Negeri 106163 Bandar Klippa melalui kegiatan wawancara. Di dapatkan informasi bahwa kurikulum yang dipakai guru kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa telah menerapkan kurikulum Merdeka. Analisis terhadap peserta didik bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa, khususnya dari aspek perkembangan kognitif, sosial, dan emosional. Melalui tahapan ini, peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kondisi peserta didik, sehingga dapat merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan mereka. Berdasarkan hasil penelitian SD Negeri 106163 Bandar Klippa diperoleh informasi karakteristik siswa sebagai berikut : 1) Siswa sering bosan dengan pembelajaran yang monoton**,** 2) Pembelajaran lebih berfokus dengan materi dan kurang aktif, 3) Media pembelajaran yang digunakan guru monoton membeuat peserta didik kurang aktif, merasa bosan dan kurang dalam memahami materi.

Tahap *Design* (desain), Rancangan media pembelajaran dilakukan untuk merancang solusi dari permasalahan yang ditemukan peneliti pada tahap analisis. Pada tahap ini menghasilkan sebuah rancangan

media pembelajaran yang akan dikembangkan. Desain pada penelitian ini memfokuskan pada pengembangan berupa media video bermuatan Etnopedagogik, kegiatan ini dilakukan dengan membuat garis besar isi dari media video bermuatan Etnopedagogik. 1) Penyusunan bahan media pembelajaran Pengumpulan bahan-bahan media dilakukan oleh peneliti untuk merancang produk yang akan dikembangkan menjadi media video bermuatan Etnopedagogik. 2) Membuat media video bermuatan Etnopedagogik Pada bagian ini merupakan tampilan pertama dari media video bermuatan Etnopedagogik dibuka. Dimana terdapat informasi mengenai judul dan materi belajar.

Tahap *Development* (Pengembangan) Tahap pengembangan (development) bertujuan untuk menghasilkan produk akhir dari media pembelajaran yang telah dirancang. Sebelum media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran, dilakukan proses validasi oleh para ahli guna menilai kelayakan dan kesesuaiannya. Validasi dilakukan oleh ahli materi; ahli media; serta praktisi pendidikan, selaku guru kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa. Media pembelajaran yang telah dirancang akan dikembangkan oleh penelliti berdasarkan penilaian yangtelah diberikan oleh validator dalam bentuk score dan masukan berupa saran atau komentar untuk mengetahui kevalidan produk. Apabila media pembelajaran yang dikembangkan valid, maka produk akan layak diuji cobakan pada tahap implementasi. Hasil pada tahap ini berupa media video bermuatan Etnopedagogik pada pelajaran Bahasa Indonesia fase B kelas IV.

Proses validasi oleh ahli materi terhadap media video pembelajaran bermuatan etnopedagogik yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat cerita rakyat siswa kelas IV dilaksanakan dalam dua tahap. Validasi ini dilakukan oleh dosen pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Hasil akhir validasi menunjukkan skor 46 dari skor maksimal 55, dengan persentase kelayakan sebesar 83% dan termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk memperoleh masukan berupa saran, kritik, serta rekomendasi guna memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang layak digunakan, baik oleh peserta didik maupun pendidik. Validasi oleh ahli media terhadap media video pembelajaran bermuatan etnopedagogik dilakukan sebanyak dua kali oleh dosen pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Validasi ini bertujuan untuk menilai aspek kelayakan teknis, tampilan visual, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Validasi pertama dilakukan 29 April 2025 dan validasi kedua dilakukan 03 Mei 2025 yang dimana pada evaluasi validasi pertama dosen ahli media memberikan saran yaitu mengganti tokoh dalam media yang dikembangkan, memberikan efek suara yang berbeda pada percakapan di dalam media yang dikembangkan serta memberikan logo unimed di bagian kanan atas media video yang dikembangkan. Pada validasi kedua yang dilaksankan pada 03 Mei 2025, setelah dilakukan revisi media mendapatkan skor 60 dari skor maksimal 75 dengan presentase 80% dalam kategori "Layak".

Validasi oleh praktisi pendidikan dilakukan guna menilai tingkat kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian ini ditujukan kepada guru kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa, dan dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2025. Melalui proses ini, diperoleh masukan mengenai kemudahan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran serta relevansinya dengan

kondisi nyata di kelas. Ada beberapa aspek penilaian yang dinilai oleh praktisi pendidikan diantaranya adalah aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek materi dan aspek media.

Berdasarkan data pada tabel sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian oleh praktisi pendidikan, yaitu guru kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa, menunjukkan skor sebesar 68 dari total skor maksimal 80. Persentase yang diperoleh adalah 85%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

Tabel 4. Beberapa Slide Contoh Hasil Produk Akhir

| Nama Slide | Tampilan | Keterangan |
|---|---|---|
| Tampilan awal | | Tampilan awal menunjukkan pembelajaran yang akan berlangsung |
| Pengertian Cerita rakyat | | Pengertian cerita rakyat |
| Ciri-ciri cerita rakyat | | Ciri-ciri cerita rakyat beserta penjelasannya |

**Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan**
Vol X No X, Bulan Tahun, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

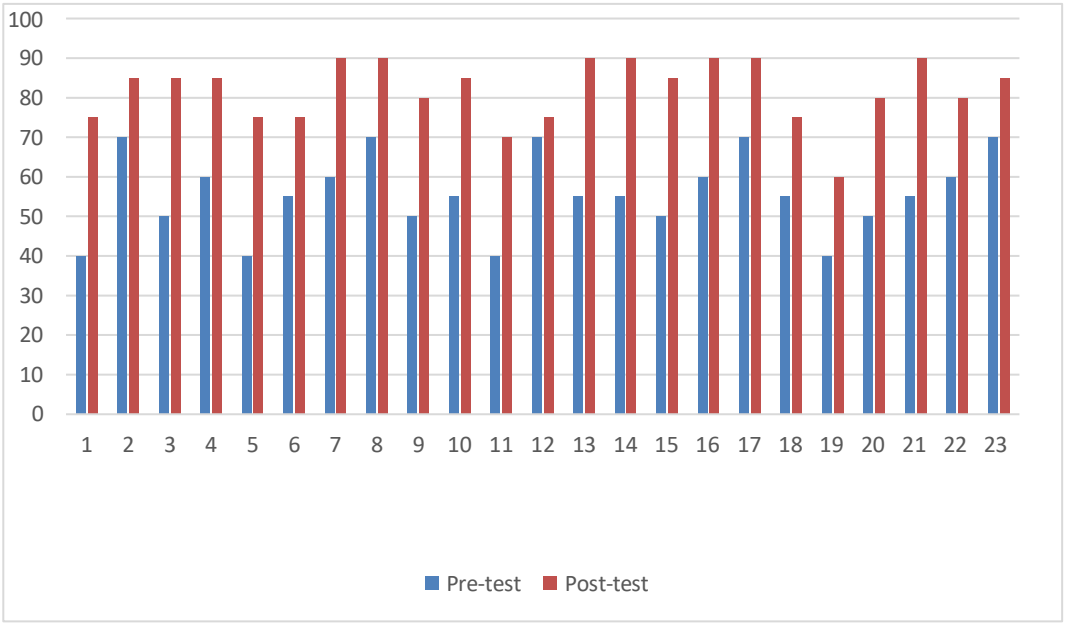
| Nama Slide | Tampilan |
|---|---|
| Putri kembali manjadi ikan | |
| Terbentuklah danau Toba dan pulau yang di tengah merupakan jelmaan dari samosir | |

Tahap Impementasi (*Implementation),* produk media pembelajaran yang telah divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan dari para ahli kemudian diuji coba pada peserta didik kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa. Uji coba media video bermuatan etnopedagogik ini diterapkan kepada seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 23 orang. Pelaksanaan uji coba bertujuan untuk memperoleh tanggapan serta respons siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, sekaligus mengamati peningkatan kemampuan menulis peserta didik melalui penggunaan media tersebut. Sebelum melakukan uji coba produk terlebih dahulu peneliti telah melaksanakan pre-test pada tanggal 6 Mei 2025. Selanjutnya setelah melakukan uji coba produk peserta didik kemudian diminta untuk menulis cerita rakyat sebagai pos-test pada tanggal 3 Juni 2025. Dimana Post-test bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberikannya perlakukan dari media video bermuatan Etnopedagogik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui keefektivan produk media video bermuatan Etnopedagogik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil Implementasi dari hasil pengujian yang telah dilakukan, dapat peneliti hasilkan dan simpulkan bahwa dari 23 siswa terdapat beberapa siswa yang belummengetahui cerita rakyat dan

bagaimana cara menulis cerita rakyat. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nila Pre-Test adalah adalah 54,56% termasuk dalam kategori tidak tuntas atau tidak memenuhi kriteria kelulusan. Selanjutnya setelah menggunakan media menghasilkan nilai post-test dengan rata-rata nilai 81,95% termasuk ke dalam kategori tuntas. Ketuntasan kelas juga mengalami peningkatan signifikan, naik dari 21,73% menjadi 95,65%, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini sangat efektif. Hasil ini dapat dilihat dari uji gain (n-Gain) yaitu melihat bedarnya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya perlakuan. Data ditentukan berdasarkan nilai pre-test dan poet-test yang sudah dilaksanakan siswa. Berikut kriteria perhitungan nilai rata-rata n-Gain: n-Gain dikatakan "tinggi". Apabila n-Gain > 0,7 n-Gain dikatakan "sedang" jika n-Gain terletak antara 0,3 < n-Gain ≤ 0,7 n-Gain dikatakan "rendah" apabila n-Gain ≤ 0,3. Berdasarkan hasil diatas, terlihat bahwa skor hasil pre-test adalah 55,65% sedangkanhasil post-test mencapai 81,95% peningkatan yang signifikan dalam keterampilan menuli skalimat menunjukkan bahwa penggunaan media video bermuatan Etnopedagogik pada kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa untuk materi menulis kalimat cerita rakyat telah terbukti efektif.

Hasil penelitian pada tahap implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media video bermuatan etnopedagogik memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa, khususnya dalam menulis kalimat cerita rakyat. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 54,56 menjadi 81,95 pada *post-test*, serta peningkatan ketuntasan klasikal dari 21,73% menjadi 95,65%. Peningkatan ini juga diperkuat oleh hasil uji N-Gain yang berada pada kategori sedang–tinggi, yang menunjukkan bahwa media yang digunakan efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa.




Gambar 1. Diagram Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test

Berdasarkan Gambar 1, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar antara pre-test dan post-test peserta didik. Untuk lebih jelasnya kenaikan nilai dapat dilihatpada tabel berikut.

Tabel 5. Perbandingan Skor Hasil Test Pre-test dan Post-test

| Skor Hasil Test | | Peningkatan |
|---|---|---|
| **Pre-test** | **Post-test** | |
| 55,65 | 81,92 | 26,27 |

Berdasarkan tabel tersebut, disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam materi menulis klaimat cerita rakyat. Perbandingan antara skor pre-test dan post-test menunjukkan bahwa penggunaan media video bermuatan Etnopedagogik efektif dalam proses pembelajaran.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*), tahap kelima atau tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk menilai kelayakan setiap komponen produk yang telah dikembangkan, khususnya dalam konteks media video bermuatan etnopedagogik pada materi menulis kalimat cerita rakyat di kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa. Proses evaluasi ini dilakukan melalui validasi pada dua tahap, yaitu validasi tahap I dan tahap II, yang mencakup aspek isi/materi, tampilan media, serta kepraktisan penggunaan oleh guru dan peserta didik**.**

Tabel 6. Rekapitulasi Validasi Media Setiap Tahapan

| No | Validator | Hasil Validasi | | Kategori |
|---|---|---|---|---|
| | | Tahap 1 | Tahap II | |
| 1 | Ahli Materi | - | 83% | Sangat Layak |
| 2 | Ahli Media | 60% | 80% | Layak |
| 3 | Praktisi Pendidikan | - | 85% | Sangat Layak |
| | **Rata-rata** | **60%** | **83%** | **Sangat Layak** |

Dari hasil tabel rekapitulasi diatas menghasilkan bahwa rata-rata presentase setiap validator 83% dengan kategori “Sangat Layak”, sehingga demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penilaian hasil media yang dilakukan oleh validator memenuhi syarat serta media video bermuatan Etnopedagogik untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis kalimat cerita rakyat layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena media video mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Media video memiliki keunggulan dalam menggabungkan unsur visual dan audio sehingga dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Hadi dan Agustina (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa karena memberikan contoh konkret dan memudahkan siswa dalam memahami struktur penulisan.

Selain itu, muatan etnopedagogik dalam media video juga berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan cerita rakyat sebagai bagian dari kearifan lokal membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Hal ini memudahkan siswa dalam mengembangkan ide dan menuangkannya dalam bentuk tulisan. Penelitian oleh Suryani, Widodo, dan Lestari (2022) menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan literasi siswa karena materi yang disajikan relevan dengan lingkungan sosial budaya mereka.

Hasil validasi media yang mencapai rata-rata 83% dengan kategori “sangat layak” juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi materi,

tampilan, dan kepraktisan. Validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan menjadi indikator bahwa media tersebut telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Putri dan Kurniawan (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang melalui tahap validasi ahli memiliki kualitas yang lebih baik dan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Lebih lanjut, peningkatan keterampilan menulis siswa juga dipengaruhi oleh adanya pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Media video berbasis etnopedagogik memungkinkan siswa untuk mengamati, memahami, dan meniru struktur cerita rakyat secara langsung, sehingga memudahkan mereka dalam menyusun kalimat. Hal ini didukung oleh penelitian Rahmawati dan Sari (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa karena memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan autentik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video bermuatan etnopedagogik tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat siswa sekolah dasar. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE, media video bermuatan etnopedagogik pada materi menulis kalimat cerita rakyat dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV. Kelayakan media ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi sebesar 83% (sangat layak) dan ahli media sebesar 80% (layak). Tingkat kepraktisan juga tergolong sangat praktis dengan persentase 85% berdasarkan penilaian guru. Selain itu, efektivitas media terbukti dari peningkatan hasil belajar siswa, di mana nilai rata-rata *pre-test* sebesar 55,65% meningkat menjadi 81,92% pada *post-test*. Dengan demikian, media video bermuatan etnopedagogik mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa secara signifikan melalui pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik.

Media video bermuatan etnopedagogik diharapkan dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna. Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan serta pengembangan media berbasis kearifan lokal guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi atau jenjang yang berbeda serta mengkaji lebih lanjut efektivitasnya dengan cakupan subjek yang lebih luas agar hasil penelitian semakin komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

Firmansyah. (2021). *Etnopedagogik: Pendekatan Pendidikan Berbasis Budaya Lokal*. Yogyakarta: Deepublish.

Hadi, S., & Agustina, R. (2021). Pengaruh penggunaan media video terhadap keterampilan menulis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(2), 95–105.

Hidayat, T., & Kurniawan, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–55.

Kusuma, R., & Prasetyo, Z. K. (2021). Efektivitas pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 255–262.

Muzakkir. (2021). *Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal: Konsep dan Implementasi Etnopedagogik*. Bandung: Alfabeta.

Nasution, M. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Berbasis Data Kuantitatif dan Kualitatif*. Medan: Perdana Publishing.

Nurani, N. (2022). *Pemanfaatan Adobe Express dalam Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pustaka Pelajar.

Nurfadhillah. (2021). *Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Deepublish.

Pratama, R. A., & Wulandari, D. (2022). Pengaruh media video terhadap motivasi dan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 30–39.

Putri, A. D., & Kurniawan, B. (2023). Validitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis video pada pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 80–92.

Putri, S. (2021). *Menulis Kreatif di Era Digital: Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rahmawati, D., & Sari, M. (2020). Pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 115–125.

Rahayu, I. (2021). *Integrasi Budaya Lokal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Surabaya: Laksana.

Saputri, N., & Lestari, I. (2023). Implementasi etnopedagogik dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 50–60.

Saltifa, P. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Edukatif.

Setiawan, A., & Hidayah, N. (2021). Penerapan model pembelajaran berbasis budaya lokal untuk meningkatkan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 120–130.

Sri Ulina. (2019). *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, L., Widodo, A., & Lestari, P. (2022). Integrasi etnopedagogik dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(1), 60–70.

Syifa, N., & Alvina, R. (2022). *Psikologi Belajar dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Refika Aditama.

Wahyuni, S., Nugroho, A., & Pratiwi, R. (2023). Pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(1), 105–115.

Wibowo, F. (2021). *Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Keterampilan Bahasa*. Malang: UMM Press.

Yuliana, E., & Sari, R. (2024). Efektivitas media pembelajaran digital berbasis video dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 15–25.