



---

# Pengaruh Video Tur Museum MPU Tantular terhadap Kemampuan Siswa Mengenali Budaya Daerah

---

## Article Information :

Articles Submitted :


2026-01-02

Articles Received :


2026-01-20


Published Articles :

2026-04-05

 Adelia Putri Maharani<sup>1\*</sup>

 Vanda Rezania<sup>2</sup>

 <sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

 Email Correspondence \* : [vanda1@umsida.ac.id](mailto:vanda1@umsida.ac.id)

---

## Kata Kunci:

Media Pembelajaran; Budaya Daerah, Sekolah Dasar, Video Tur.

**Abstrak** : Kajian pada penelitian ini menunjukkan rendahnya kemampuan siswa dalam mengenali budaya daerah pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang masih bersifat verbal. Padahal, pemahaman budaya lokal memiliki peran penting dalam membangun identitas dan karakter siswa sejak dini. Alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media video tur museum sebagai sumber belajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh video tur museum MPU Tantular terhadap kemampuan siswa kelas IV dalam mengenali budaya daerah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimen one group pretest—posttest*. Pelaksanaan penelitian di SD Islam Tarbiyatul Ummah dengan populasi seluruh siswa kelas IV berjumlah 34 siswa yang sekaligus dijadikan sampel melalui sampel jenuh. Data penelitian berupa data primer yang diperoleh melalui tes tertulis untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan SPSS 27, diperoleh uji normalitas data berdistribusi normal. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test dengan hasil perhitungan nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ . Selain itu, besarnya pengaruh peningkatan didapat melalui uji N-Gain sebesar 0,56 dengan kategori sedang. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada kemampuan siswa mengenali budaya daerah serta mampu meningkatkan kemampuan siswa pada kategori sedang.

---

## Keywords:

Learning Media; Local Culture; Elementary School; Video Tour

**Abstract:** This study shows that students have a low ability to recognize regional culture in social studies (IPS) learning, which is still verbal in nature. In fact, understanding local culture plays an important role in building students' identity and character from an early age. An alternative learning method that can be applied to overcome this problem is the use of museum tour videos as a learning resource. This study aims to analyze the effect of the MPU Tantular museum tour video on the ability of fourth—grade students to recognize regional culture. This study uses a quantitative approach with a one group pretest—posttest pre—experimental design. The study was conducted at SD Islam Tarbiyatul Ummah with a population of 34 fourth—grade students, who were also used as samples through written tests to measure students' abilities before and after the treatment. Data processing was carried out using SPSS 27, and the data was found to be normally distributed. Hypothesis testing in this study used a paired

---

*sample t-test with a significance value of  $0,001 < 0,05$ . In addition, the magnitude of the increase in influence was obtained through an N-Gain test of 0,56, which is classified as moderate. The conclusion of the study shows that there is a significant influence on students' ability to recognize regional culture and improve their abilities in the moderate category.*

---

**Author Contributions**

**Conceptualization:** all authors

**Methodology:** all authors

**Investigation:** all authors

**Writing original draft preparation:** all authors

**Writing review and editing:** all authors

**Visualization:** all authors

All authors have read and agreed to the published version of the manuscript.

---

**Acknowledgments**

All praise and gratitude to God for the successful completion of this article. The author expresses his gratitude to all parties involved and those who contributed to its preparation. Thanks to their constant prayers and support, this article was successfully completed.

Copyright © 2026, Authors  
This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



## PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap kehidupan sosial, budaya, dan lingkungan sekitarnya. Seiring dengan perkembangan zaman, pembelajaran berbasis teknologi dapat menjawab tantangan pendidik dalam memberikan bekal bagi siswa di dunia pendidikan. Saat ini, pembelajaran telah bertransformasi dari metode konvensional menjadi pembelajaran yang aktif dan menarik. Hal ini memberikan pengaruh positif bagi siswa agar lebih mudah beradaptasi dengan perubahan di lingkup sekitar mereka (Ariesta et al., 2024)(Delfi & Hudaidah, 2021). Kondisi tersebut relevan dengan karakteristik mata pelajaran IPS yang tidak hanya berorientasi ada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mencakup penanaman nilai, sikap, adat istiadat, tradisi, keyakinan, mitos, seni, simbol, aturan dan kesadaran sosial terhadap keberagaman dan kekayaan budaya daerah (Iksan et al., 2023 ; Karimatus Saidah et al., 2020). Namun, permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan materi IPS budaya daerah sering kali disampaikan secara verbal dan tekstual yang menjadikan kurangnya pengalaman belajar bermakna bagi siswa. Guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan dapat bekerjasama dengan beberapa pihak untuk memberikan pembelajaran yang efektif dan bermakna agar meningkatnya pemahaman siswa dalam mengenali dan menghargai budaya daerah sebagai bagian dari identitas bangsa (Pangestu et al., 2023 ; Wiganingrum et al., 2025).

Berdasarkan data yang diperoleh dari laman GTK (Guru dan tenaga Kependidikan) dan Kemendikbud, jumlah guru non TIK yang siap menggunakan teknologi dalam pembelajaran masih mencapai 40%. Sedangkan hasil pemetaan yang dilakukan oleh Kemendikbud dari 28.000 guru tercatat bahwa yang sudah menguasai teknologi level 1 atau level dasar sejumlah sekitar 46%. Dengan kata lain, hanya 12.880 guru yang menguasai teknologi level dasar dari 28.000 guru yang dipetakan (Adam, 2020)(Individu), 2018). Tidak heran jika pembelajaran IPS seringkali dianggap monoton. Padahal, pelajaran IPS perlu melibatkan siswa secara langsung dengan dunia sekitar mereka. Siswa tidak hanya mempelajari fakta-fakta sosial, tetapi juga diajak untuk mengembangkan pemahaman mereka mengenai kearifan lokal, budaya, nilai kebudayaan tempat tinggal mereka serta mempelajari perkembangan masyarakat di sekitar, mulai dari masa lampau hingga saat ini (Widiastuti et al., 2024). Berdasarkan hasil dari survei pra penelitian yang dilakukan melalui kuesioner kepada beberapa guru mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, didapatkan sebanyak 93,8% guru telah mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran. Selain itu, sebanyak 87,5% guru menyatakan pernah menggunakan media pembelajaran yang merupakan hasil karya sendiri. Temuan ini menunjukkan tingkat kesadaran yang tinggi di kalangan guru terhadap penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Adapun kondisi faktual di lapangan didapatkan bahwa kemampuan siswa mengenali budaya daerah baik di sekitar tempat tinggal mereka masih tergolong rendah. Salah satu penyebabnya adalah pembelajaran IPS yang kerap dirasa membosankan oleh siswa. Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran IPS di kalangan siswa cenderung pasif, sehingga pengenalan budaya daerah perlu diterapkan agar siswa dapat mengembangkan rasa cinta terhadap budaya daerah di sekitarnya dan berkontribusi untuk melestarikannya khususnya di Sidoarjo. Museum MPU Tantular adalah wujud kearifan lokal yang ada di Sidoarjo. Maka dari itu, perlunya menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk mengenalkan kearifan lokal tersebut, harapannya agar siswa dapat mengenali budaya daerah lebih dalam secara

interaktif (Munjiatun et al., 2024). Hal ini sejalan dengan maksud dan tujuan museum dalam menjaga dan merawat benda cagar budaya agar masyarakat bangga akan budaya daerahnya (Timur, 2013). Secara teoretis, pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui pemanfaatan museum juga sejalan dengan teori konstruktivisme sosial oleh Lev Vygotsky yang menegaskan bahwa kemampuan dan pemahaman seseorang didapatkan dari proses interaksi dengan masyarakat, budaya, dan lingkungan sekitar (Dr. Nurlina, S.Si. et al., 2021)(Sartika et al., 2022)

Pembelajaran berbasis teknologi merupakan solusi yang tepat dalam menjawab fenomena yang terjadi pada penelitian ini. Pembelajaran dengan memanfaatkan media video menekankan pada aspek *audio* dan *visual* yang bertujuan untuk mempermudah akses informasi tanpa mengharuskan melakukan kunjungan langsung di lokasi yang ingin diamati (Paling & Dkk, 2024). Video tur sebagai alat bantu pembelajaran diduga efektif dalam mengenalkan budaya daerah yang ada di sekitar mereka dengan cara menayangkan tempat (Museum MPU Tantular) secara *virtual* (Hamdan Husein Batubara, 2021). Berbagai penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media video tur mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Selain itu, museum sebagai sumber belajar juga memiliki potensi besar dalam pembelajaran IPS, khususnya pengenalan budaya yang ada.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih jarang menjadikan Museum MPU Tantular sebagai objek penelitian. Selain itu, fokus penelitian sebelumnya umumnya menekankan pada peningkatan keterlibatan belajar dan hasil belajar, tanpa mengkaji secara khusus kemampuan kognitif siswa dalam mengenali budaya daerah. Hal ini menjadi celah peneliti (*research gap*) untuk dapat mengeksplorasi lebih lanjut, terutama dalam konteks pemanfaatan video untuk mengenalkan dan meningkatkan pembelajaran kepada siswa yang berkaitan dengan materi kearifan lokal mata pelajaran IPS dalam mengenali budaya daerah. Salah satu penelitian oleh Elida Smita Manurung, dkk (2025) berjudul “Pengaruh Media Video Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar” mengungkapkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media video pembelajaran (Smita Manurung et al., 2025). Pada penelitian lain oleh Irma Yuliana Nuranggraini, dkk (2022) yang berjudul “Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa” juga mengungkapkan penggunaan video interaktif telah memberikan peningkatan terhadap hasil belajar kognitif siswa dan terbukti efektif (Nuranggraini et al., 2022). Penelitian terdahulu tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian ini yang juga menjadikan media video dalam memberikan informasi bersifat *virtual*. Akan tetapi, berbeda dengan temuan penelitian sebelumnya keterbaruan (*novelty*) pada riset peneliti ini berfokus pada aspek kognitif siswa dalam hal mengenali budaya daerah serta pemanfaatan video pada objek yang akan dijadikan pembelajaran yang merupakan hasil karya peneliti sendiri.

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini memandang penggunaan media video tur Museum MPU Tantular sebagai alternatif pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran IPS yang masih bersifat verbal. Penelitian ini mengkaji adanya pengaruh penggunaan media video tur dalam menyampaikan informasi secara *virtual*. Dengan begitu, penelitian ini berupaya untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengenali budaya lokal tersebut. Sehingga, rumusan masalah yang didapat pada penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Tur Museum MPU Tantular dalam Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal terhadap Kemampuan Siswa Mengenali Budaya Daerah” berfokus pada pemahaman siswa

terhadap budaya daerah sebelum mereka mengikuti sesi video tur serta apakah terdapat pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam mengenali budaya daerah setelah mengikuti sesi video tur Museum MPU Tantular.

## METODE

Metodologi pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh video tur museum terhadap kemampuan siswa mengenali budaya daerah. Jenis penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen dengan desain one group pretest—posttest. Desain ini mengukur efek dengan perlakuan (*treatment*) sebelum dan sesudah diberikan. Peneliti memberikan *pretest* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan, kemudian memberikan perlakuan, tahap akhir memberikan *posttest* untuk melihat perubahan yang terjadi (Arifin & Wachidah, 2025). Berikut adalah penyajian tabel desain penelitian (Sugiyono, 2022):

**Tabel 1. One Group Pretest Posttest Design**

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
$O_1$	X	$O_2$

Sumber: (Sugiyono, 2022)

Keterangan:

$O_1$  = *Pretest*

X = Perlakuan (Video Tur Museum)

$O_2$  = *Posttest*

Penelitian dilaksanakan di SD Islam Tarbiyatul Ummah, pada siswa kelas IV sekolah dasar. Seluruh siswa kelas IV SD Islam Tarbiyatul Ummah adalah populasi dari penelitian ini yang berjumlah 34 siswa. Karena jumlah populasi kecil, peneliti mengambil semua jumlah pada populasi dengan teknik *non-probability sampling* yang berjenis sampel jenuh, sehingga, seluruh anggota pada populasi dijadikan sampel penelitian. Adapun subjek pada penelitian ini adalah siswa yang memiliki tahapan perkembangan kognitif operasional konkret.

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data primer dan diperoleh secara langsung dari tes hasil kemampuan siswa. Tes diberikan dua kali, yaitu *pretest* (sebelum memperoleh perlakuan) dan *posttest* (setelah memperoleh perlakuan berupa media video tur). Tes yang digunakan sebagai instrumen penelitian adalah jenis tes tulis yang berisikan 25 butir soal pilihan ganda.

Butir instrumen tes disesuaikan berdasarkan indikator variabel dependen yaitu kemampuan siswa mengenali budaya daerah fase B pada BAB VII yang mengarah pada dimensi kognitif Taksonomi Bloom. Instrumen dinyatakan valid apabila mengukur yang sebenarnya serta dapat dinyatakan reliabel jika menghasilkan data serupa meskipun diterapkan berulang kali. Oleh karena itu, penting melakukan uji validitas pada ahli (*expert judgment*) untuk menghasilkan instrumen yang valid sebelum dibagikan pada siswa. Teknik pengujian dalam uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* antara skor butir soal dan skor total tes. Uji reliabilitas memakai rumus *Alpha Cronbach* dengan aplikasi SPSS 27 (ARISMA, 2024).

Tahapan penelitian dilaksanakan secara runtut mulai dari: (1) tahap persiapan, yaitu penyusunan perangkat pembelajaran, pembuatan media video tur Museum MPU Tantular, validasi instrumen penelitian; (2) tahap pelaksanaan, yaitu pemberian *pretest*, penerapan

perlakuan media video tur, dan pemberian *posttest*; (3) tahap analisis data, yaitu pengolahan data hasil penelitian.

Metode pengolahan data menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Adapun uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas dengan rumus Shapiro—Wilk. Uji ini dilakukan agar menghasilkan data yang normal dengan ketentuan nilai sig. >0,05. Jika data menunjukkan nilai sig. <0,05 berarti menghasilkan data yang tidak normal, maka harus diuji menggunakan uji nonparametrik. Selanjutnya menghitung uji hipotesis (uji t) menggunakan *paired sample t-test* dalam mengidentifikasi perbedaan kemampuan siswa dari skor *pretest* dan *posttest*. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam hipotesis didasarkan bahwa jika sig. (2-tailed) <0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti media video tur museum berpengaruh terhadap kemampuan siswa mengenali budaya daerah.

Selanjutnya besarnya peningkatan kemampuan siswa dianalisis menggunakan uji N-Gain dengan rumus sebagai berikut:

$$N_{Gain} = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pretest}$$

Peningkatan skor N-Gain dapat dilihat pada kriteria Gain ternormalisasi guna melihat tingkat peningkatan yang dicapai dan menentukan interpretasi (Dr. Moh. Irma Sukarelawa et al., 2024).

**Tabel 2. Kriteria Gain Ternormalisasi**

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Tahapan awal yang dilaksanakan peneliti yaitu tahap mengamati dan wawancara di SD Islam Tarbiyatul Ummah pada tanggal 19 Agustus 2025 secara langsung yang bertujuan mengidentifikasi kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, dan tantangan yang dihadapi guru selama proses pembelajaran. Hasilnya mengindikasikan bahwa pembelajaran masih memerlukan media ajar agar pemahaman siswa semakin meningkat. Media ajar tentunya memiliki peran positif bagi guru dan siswa. Oleh karena itu, tahap selanjutnya peneliti menyusun instrumen pembelajaran yang uji validasinya diberikan kepada 2 ahli media yaitu Ibu Zuyyina Fihayati, M.Pd dan Ibu Dr. Tri Linggowati, M.Pd. untuk mengetahui apakah instrumen yang telah disusun peneliti telah valid dan memenuhi syarat serta layak untuk diterapkan. Berdasarkan hasil validasi ahli, modul ajar diperoleh kelayakan 96,59% dalam kategori sangat valid, LKPD memperoleh persentase kelayakan sejumlah 94,32% dalam level sangat valid, lembar *pretest* dan *posttest* diperoleh sejumlah 93,75% dalam level sangat valid, dan media video pembelajaran diperoleh sejumlah 94,12% dalam level sangat valid. Dalam hal

ini seluruh instrumen penelitian dapat dinyatakan sangat valid, maka perangkat ajar layak digunakan tanpa revisi besar.



**Gambar 1. Tampilan Video Tur Pembelajaran**

Mengacu pada gambar 1 berupa media video tur pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti dikemas oleh peneliti sendiri. Video pembelajaran tersebut terbagi menjadi segmen sesuai dengan batasan budaya pada penelitian ini diantaranya yaitu segmen 1 berisi keragaman budaya dan kearifan lokal berupa koleksi batik, berikut adalah tautan yang diakses pada <https://youtu.be/xrmpm2ZL9kE?si=kVz88-0W22hODXmE>. Selanjutnya segmen 2 berisi keragaman budaya dan kearifan lokal berupa koleksi alat musik tradisional, melalui tautan berikut untuk mengaksesnya <https://youtu.be/rJmnOaDiyBI?si=c-ZWWUmBUJs6Fp01>. Terakhir yaitu segmen 3 berisi keragaman budaya dan kearifan lokal berupa koleksi pakaian adat juga diakses melalui tautan <https://youtu.be/95EXGOk17iM?si=hxf9ijyolzUh-SQs>.

Pelaksanaan uji coba butir soal dilakukan pada tanggal 21 November 2025 pada siswa diluar sampel penelitian untuk mengetahui kualitas soal sebelum diterapkan pada penelitian utama. Data hasil uji coba nantinya dianalisis menggunakan SPSS 27 guna melihat butir soal yang akurat dan konsisten. Perhitungan hasil uji coba validitas butir di bagian *Corrected Item-Total Correlation* pada program SPSS 27 terhadap 50 butir soal, diperoleh sebanyak 30 butir dengan nilai korelasi  $\geq 0,30$  sehingga dinyatakan valid. Sementara itu terdapat 20 butir dengan nilai korelasi  $< 0,30$  sehingga dinyatakan tidak valid karena belum mampu mengukur konstruk yang diharapkan. Dari 30 butir valid, peneliti memilah kembali butir soal dengan kualitas terbaik, sehingga pada tahap berikutnya peneliti menggunakan sebanyak 25 butir soal sebagai instrumen tes yang layak untuk penelitian. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menunjukkan bahwa intrumen tes memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

### Uji Reliabilitas

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.930	.935	25

**Gambar 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes**

Berdasarkan gambar 2 melalui program SPSS 27 menunjukkan bahwa reliabilitas butir soal yang layak digunakan untuk penelitian mendapatkan hasil *Cronbach's Alpha* sebesar 0,930 termasuk kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat konsistensi yang baik dan reliabel. Setelah seluruh instrumen memenuhi tingkat kelayakan berdasarkan validasi ahli serta perhitungan uji coba instrumen, peneliti melaksanakan penelitian sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SD Islam Tarbiyatul Ummah pada jenjang kelas 4 dengan jumlah sebanyak 34 siswa. Pelaksanaan diawali dengan membagikan *pretest* guna mengidentifikasi pengetahuan awal. Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan media video sesuai pada perangkat ajar. Setelah keseluruhan kegiatan belajar mengajar selesai, tahap terakhir yaitu memberikan *posttest*.

### Uji Normalitas

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.159	34	.028	.943	34	.075
Posttest	.113	34	.200 <sup>*</sup>	.957	34	.193

**Gambar 3. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest***

Mengacu pada gambar 3, hasil perhitungan uji normalitas dengan teknik Shapiro—Wilk nilai signifikansi *pretest* bernilai 0,075 dan *posttest* bernilai 0,193, seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis data dapat dilanjutkan menggunakan uji *paired sample t-test*. Data hasil pengujian disajikan gambar 4 berikut.

### Uji Hipotesis (*Paired Sample t-Test*)

**Paired Samples Test**

Pair 1		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pretest - Posttest	-16.118	11.420	1.958	-20.102	-12.133	-8.230	33	<.001	

**Gambar 4. Hasil Uji *Paired Sample t-Test***

Berdasarkan gambar 4, hasil perhitungan uji *paired sample t-test* didapatkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan video tur museum terhadap kemampuan siswa mengenali budaya daerah. Besarnya peningkatan yang terjadi pada kemampuan siswa mengenali budaya daerah dilakukan uji *N-Gain*. Hasil perhitungan menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,56 ada pada rentang 0,30 sampai dengan 0,70 dengan kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan media video tur mampu

meningkatkan pengetahuan siswa dalam mengenali budaya daerah dengan tingkat peningkatan sedang.

## **Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan kemampuan siswa dalam mengenali budaya daerah setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video tur Museum MPU Tantular. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dengan berbantuan media video tur dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi budaya lokal secara lebih konkret dan bermakna. Media video tur memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyerupai kunjungan langsung di museum, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara lisan tetapi juga pengamatan melalui visualisasi terhadap objek budaya yang dipelajari. Selain itu, temuan penelitian mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang dirancang memenuhi kriteria layak digunakan, memperoleh tanggapan positif dari siswa dan guru, serta mendukung pencapaian hasil belajar siswa dalam memahami materi IPS (Maya et al., 2025).

Peningkatan kemampuan siswa dalam mengenali budaya daerah dijelaskan melalui perspektif teori konstruktivisme sosial, dimana pengetahuan dibentuk melalui interaksi individu dengan lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya (Sartika et al., 2022). Media video tur museum berperan sebagai sarana yang menjembatani siswa dengan lingkungan budaya lokal, sehingga mereka dapat mengaitkan pembelajaran IPS dengan realita sosial di kehidupan mereka. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga pada pemahaman dan pembentukan makna.

Temuan penelitian ini selaras dengan hasil penelitian sebelumnya yang mengkaji pengaruh media video yang mengacu pada kearifan lokal menunjukkan hasil peningkatan penggunaan media video terhadap hasil belajar IPAS. Hasil penelitian lain juga menunjukkan nilai signifikansi yang mengarah pada terjadinya pengaruh dan peningkatan hasil belajar setelah diberi perlakuan video, serta hasil nilai posttest menjadi lebih unggul dibanding dengan nilai pretest (Smita Manurung et al., 2025). Temuan penelitian lain juga mengungkapkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal. (Nuranggraini et al., 2022). Hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan tersebut, khususnya dalam konteks pembelajaran IPS yang berorientasi pada pengenalan budaya.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada konteks dan fokus yang dikaji. Penelitian ini secara khusus memanfaatkan video tur Museum MPU Tantular sebagai objek pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal, serta memfokuskan kajian pada kemampuan kognitif siswa yang dibatasi pada 3 pengenalan koleksi budaya, meliputi koleksi batik, koleksi alat musik tradisional (gamelan) dan koleksi busana adat (busana pengantin adat). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menegaskan efektivitas media video secara umum, tetapi juga memperluas kajian tentang pemanfaatan museum lokal sebagai sumber belajar IPS.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan keseluruhan proses penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media video tur Museum MPU Tantular memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan

siswa kelas IV dalam mengenali budaya daerah. Penggunaan media video tur sebagai sumber belajar IPS mampu meningkatkan pemahaman siswa serta membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui visualisasi objek budaya yang dipelajari. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS memadukan unsur teknologi dengan sumber belajar berbasis kearifan lokal yang menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan kontekstual dalam meningkatkan antusias siswa.

Dalam praktiknya, penerapan media video tur tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kemampuan kognitif saja, tetapi juga mendukung peran pembelajaran IPS dalam menanamkan kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya lokal sejak dini. Media video tur memungkinkan siswa memperoleh pembelajaran yang menyerupai kunjungan langsung ke museum, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat abstrak dan verbal. Oleh karena itu, media video tur Museum MPU Tantular dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang inovatif, kontekstual, dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adam. (2020). Kemendikbud Ungkap Tiga Penyebab Guru di RI Masih Gaptak. ItWorks.Id. <https://www.itworks.id/25150/25150.html>
- Ariesta, F. W., Maftuh, B., Sapriya, & Syaodih, E. (2024). The Effectiveness of Virtual Tour Museums on Student Engagement in Social Studies Learning in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 45–53. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.67726>
- Arifin, A. S., & Wachidah, K. (2025). Local Wisdom Videos Boost Elementary Social Studies Outcomes in Indonesia [Video Kearifan Lokal Dongkrak Hasil Belajar IPS SD di Indonesia]. *INQUEST JOURNAL*, 3(2), 35. <https://doi.org/https://ojs.wiindonesia.com/index.php/ij/article/view/354>
- ARISMA, W. T. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar [Universitas PGRI Sumatera Barat]. <https://repository.stkipppgtritrenggalek.ac.id/file/download/262>
- Delfi, I., & Hudaidah. (2021). Perkembangan Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 82–89. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23921>
- Dr. Moh. Irma Sukarelawa, M. P., Toni Kus Indratno, M. P. S., & Suci Musvita Ayu, S.KM., M. P. H. (2024). N-Gain vs Stacking Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest (T. K. Indratno (Ed.); Cetakan Pe). Suryacahya.
- Dr. Nurlina, S.Si., M. P., Nurfadilah, S.Pd., M. P., & Aliem Bahri, S.Pd., M. P. (2021). Teori Belajar Dan Pembelajaran (H. Bancong (Ed.); Cetakan Pe). LPP Unismuh Makassar Anggota IKAPI. [https://reader.z-library.sk/read/d370d96eba333d3e62ba02cd71b91ed20024d36b797016b4581d3c0e170e6aa5/26727959/053d41/teori-belajar-pembelajaran.html?client\\_key=1fFLi67gBrNRP1j1iPy1&extension=pdf&signature=c484a2a8734ff1f533d081fab90d1868f2450f686f7481ac91bac](https://reader.z-library.sk/read/d370d96eba333d3e62ba02cd71b91ed20024d36b797016b4581d3c0e170e6aa5/26727959/053d41/teori-belajar-pembelajaran.html?client_key=1fFLi67gBrNRP1j1iPy1&extension=pdf&signature=c484a2a8734ff1f533d081fab90d1868f2450f686f7481ac91bac)
- Hamdan Husein Batubara, M. P. I. (2021). Media Pembelajaran Digital (N. A. N. (Ed.); Cetakan Pe, Vol. 8, Issue 1). PT Remaja Rosdakarya. [https://www.researchgate.net/publication/352887544\\_Media\\_Pembelajaran\\_Digital](https://www.researchgate.net/publication/352887544_Media_Pembelajaran_Digital)

- Iksan, M. H., Yulianti, M., & Fakhriyah, P. (2023). Artikel Review : Analisis Nilai Kearifan Lokal yang ada di Indonesia dan Implementasinya dalam Pembelajaran Biologi. *Prosiding Semnas Bio*, 20, 1119–1128.
- Individu), S. G. (tidak disebut penulis. (2018). 40 Persen Guru yang Siap dengan Teknologi. GTK Dikdasmen (Portal Resmi Direktorat GTK Kemendikbudristek). <https://gtk.dikdasmen.go.id/read-news/40-persen-guru-yang-siap-dengan-teknologi>
- Karimatus Saidah, M. P., Kukuh Andri Aka, M. P., & Rian Damariswara, M. P. (2020). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Indonesia dan Implementasinya dalam Pendidikan Sekolah Dasar (M. P. Riza Faishol & M. P. Rima Trianingsih (Eds.); Cetakan Pe). LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng. [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://pskp.kemendikdasmen.go.id/assets\\_front/images/produk/1-gtk/buku/1629772047\\_Puslitjak\\_01\\_Faktor-Faktor\\_Determinan\\_Hasil\\_Belajar\\_Siswa.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://pskp.kemendikdasmen.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/buku/1629772047_Puslitjak_01_Faktor-Faktor_Determinan_Hasil_Belajar_Siswa.pdf)
- Maya, E., Tina, A., Rachmadyanti, P., Guru, P., Dasar, S., & Surabaya, U. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Media Interaktif “Tip Tour” Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(3), 826–841. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/68912>
- Munjiatun, Fendrik, M., Hermita, N., Syahrilfuddin, & Melihayatri, N. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Bagelen Channel*, 2(2), 45–49. <https://ejurnal.universitalirsyad.ac.id/index.php/UNESCO/article/view/487>
- Nuranggraini, I. Y., Puspita, A. M. I., & Nurmalasari, W. (2022). Keefektifan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/6662>
- Paling, S., & Dkk. (2024). Media Pembelajaran Digital. In M. P. Firman Aziz, S.Pd. & M. P. Yoana Nurul Asri, S.Si. (Eds.), *Media Pembelajaran Digital* (Cetakan Pe). TOHAR MEDIA.
- Pangestu, A. A. G., Munandar, N. A., Nafian, R. K., & Saktid, B. P. (2023). Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 1(2), 372-378.
- Prof.Dr.Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi 2, C). ALFABETA, cv. [www.cvalfabet.com](http://www.cvalfabet.com)
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezanita, V., & Rochmah, L. I. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran (M. K. M.Tanzil Multazam, S.H & M. P. Mahardika Darmawan Kusuma Wardana (Eds.); Cetakan Pe). UMSIDA PRESS.
- Smita Manurung, E., Aryaningrum, K., & Sunedi, S. (2025). Pengaruh Media Video Animasi Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 712–722. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5957>
- Timur, D. K. dan P. P. J. (2013). Buku Panduan Museum MPU Tantular.
- Widiastuti, L., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 563–572. <https://jurnaldidaktika.org>

Wiganingrum, A., Djono, D., & Musadad, A. A. (2025). Virtual Tour Museum Kars Indonesia Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 12(1), 129. <https://doi.org/10.25157/ja.v12i1.13210>