

**VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEMBANG
DOLANAN JAWA BAGI SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR
UNTUK MENGEMBANGKAN WAWASAN
KEBUDAYAN ANAK**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi PGSD



Oleh:

**RANI AGUSTINA
NPM. 2214060080**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi oleh:

RANI AGUSTINA
NPM. 2214060080

Judul:

**VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEMBANG
DOLANAN JAWA BAGI SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR
UNTUK MENGEMBANGKAN WAWASAN KEBUDAYAN
ANAK**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi
PGSD FKIP UN PGRI Kediri

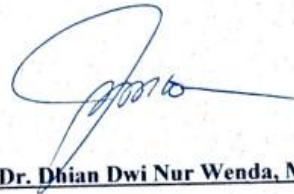
Tanggal: 30 Juni 2026

Pembimbing 1



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIDN. 0006096801

Pembimbing 2



Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.
NIDN. 0701058701

Skripsi oleh:

RANI AGUSTINA

NPM: 2214060080

Judul:

**VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEMBANG
DOLANAN JAWA BAGI SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR
UNTUK MENGEMBANGKAN WAWASAN KEBUDAYAN
ANAK**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

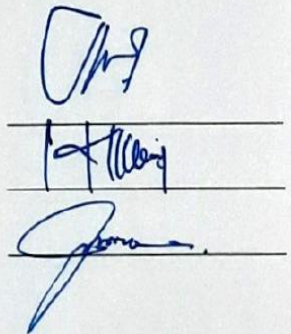
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 17 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
2. Penguji I : Ita Kurnia, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rani Agustina
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri, 09 Agustus 2003
NPM : 2214060080
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 5 Mei 2026
Yang Menyatakan



RANI AGUSTINA
NPM: 2214060080

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."
(Q.S. Al-Baqarah: 286)

"Jika bukan untukku, maka untuk kedua orang tuaku saja."
– Rani Agustina

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, kesehatan, dan kekuatan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. **Bapak Masroni**, ayah tercinta sekaligus kepala keluarga yang selalu menjadi sosok pekerja keras, penuh pengorbanan, serta tidak pernah lelah memberikan kasih sayang, doa, dan dukungan dalam setiap langkah kehidupan penulis.
2. **Ibu Juwati**, ibu tercinta yang menjadi pendidik pertama dalam kehidupan penulis. Terima kasih atas kasih sayang, doa, pengorbanan, serta semangat yang selalu diberikan. Semoga Ibu segera diberikan kesembuhan dan kesehatan oleh Tuhan Yang Maha Esa.
3. **Kakak Angga Juwandi dan Adik M. Ragil Saputra**, terima kasih atas doa, perhatian, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis hingga dapat menyelesaikan pendidikan ini.
4. **Nenek tercinta Sumini beserta seluruh keluarga besar**, yang selalu memberikan doa, dukungan, perhatian, serta semangat kepada penulis selama menempuh pendidikan. Terima kasih atas segala kebaikan yang telah diberikan.
5. **Seseorang yang terkasih**, yang senantiasa menemani perjalanan penulis, memberikan semangat, doa, perhatian, serta dukungan tanpa henti. Terima kasih atas setiap kebersamaan yang telah dilalui hingga saat ini.
6. **Dosen pembimbing saya, Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. dan Bapak Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.**, yang telah dengan sabar membimbing, memberikan arahan, motivasi, kritik, saran, serta ilmu yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktu, dedikasi, dan kesabaran yang telah diberikan.
7. **Seluruh teman dekat serta keluarga besar Organisasi Sanggar Tari**, terima kasih atas kebersamaan, persahabatan, doa, dukungan, dan setiap momen berharga yang telah dilalui bersama selama masa perkuliahan.
8. **Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu**, yang telah memberikan bantuan, doa, dukungan, motivasi, baik secara langsung maupun

tidak langsung selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Tuhan Yang Maha Esa.

RINGKASAN

Rani Agustina : *Video Pembelajaran Interaktif Tembang Dolanan Jawa bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar untuk Mengembangkan Wawasan Kebudayaan Anak*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pembimbing: (I) Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. (II) Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.

Kata kunci: Video Pembelajaran Interaktif, *Camtasia*, Tembang Dolanan Jawa, Wawasan Kebudayaan, ADDIE

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi tembang dolanan serta masih terbatasnya wawasan kebudayaan peserta didik. Hasil observasi di SDN Turus Gurah menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode *teacher centered* dan penggunaan media pembelajaran belum optimal sehingga siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan memahami materi. Oleh karena itu, dikembangkan media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Camtasia* yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mengembangkan wawasan kebudayaan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan video pembelajaran interaktif tembang dolanan Jawa bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas IV SDN Turus Gurah. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 88% dan validasi ahli materi sebesar 90%, dengan rata-rata sebesar 88% sehingga termasuk kategori sangat valid.

Hasil uji kepraktisan media oleh guru pada uji terbatas dan luas memperoleh skor 75,75% dan 86,25%, sedangkan hasil kepraktisan media oleh siswa pada uji terbatas dan luas memperoleh skor 77,5% dan 88,75% sehingga termasuk kategori praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji keefektifan juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran interaktif yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai *posttest* dibandingkan *pretest* sehingga media dinyatakan “efektif” digunakan pada materi tembang dolanan. Dengan demikian, video pembelajaran interaktif berbasis *Camtasia* layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa karena memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan serta mampu membantu mengembangkan wawasan kebudayaan siswa sekolah dasar.

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas berkenaan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang telah memberikan pengembangan ilmu pengetahuan di lingkungan universitas.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang telah memberikan arahan dan dukungan dalam mengembangkan potensi mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku ketua program studi PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan bimbingan dan perhatian dalam pengembangan skripsi ini.
4. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini.
5. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini.
6. Orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan yang tak pernah putus.
7. Pihak-pihak lain yang telah banyak membantu penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diperlukan

Kediri, 22 Juni 2026

RANI AGUSTINA
NPM: 2214060080

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN	viii
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan masalah.....	5
C. Rumusan masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	20
C. Kerangka Berfikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Model Pengembangan.....	24
B. Prosedur Pengembangan	25
C. Desain Pengembangan	27
D. Tempat Dan Waktu Perancangan.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV PENUTUP	40
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	40
B. Data Uji Coba	45

C. Analisis Data	53
D. Revisi Produk	57
E. Kajian Produk Akhir	59
BAB V PENUTUP	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Desain Pengembangan	28
Tabel 3.2. Instrumen Pengumpulan Data	30
Tabel 3.3. Indikator angket ahli materi	32
Tabel 3.4. Indikator angket ahli media	33
Tabel 3.5. Indikator angket respon guru.....	34
Tabel 3.6. Indikator angket respon siswa	35
Tabel 3.7. Kisi-kisi soal pretest dan posttest	36
Tabel 3.8. Skala Penilaian Angket Validasi	37
Tabel 3.9. Kriteria Kevalidan	37
Tabel 3.10. Skala Penilaian Angket Siswa dan Guru.....	38
Tabel 3.11. Kriteria Kepraktisan	39
Tabel 4.1 Hasil Angket Validasi Ahli Media	42
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	43
Tabel 4.3 Hasil Angket Respon Guru Terbatas.....	46
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa Terbatas	47
Tabel 4.5 Hasil Pree-test dan Post-test Uji Terbatas	48
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Guru Uji Luas.....	50
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Uji Luas	51
Tabel 4.8 Hasil Pree-test dan Post-test Uji Luas	52
Tabel 4.9 Revisi Produk	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media	11
Gambar 2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir	23
Gambar 3.1. Tahap Model Pengembangan ADDIE	24
Gambar 4.1 Saran Ahli Media	43
Gambar 4.2 Saran Ahli Mater	44
Gambar 4.3 Diagram Hasil Respon Guru dan Siswa Terbatas.....	45
Gambar 4.4 Diagram Hasil Respon Guru dan Siswa Luas.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul.....	67
Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan Skripsi	69
Lampiran 3. Lembar Hasil Observasi.....	71
Lampiran 4. Lembar Hasil Wawancara Guru	72
Lampiran 5. Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	73
Lampiran 6. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	77
Lampiran 7. Hasil Angket Respon Guru Terbatas	82
Lampiran 8. Hasil Angket Respon Guru Luas	77
Lampiran 9. Hasil Angket Respon Siswa Terbatas.....	84
Lampiran 10. Hasil Angket Respon Siswa Luas.....	85
Lampiran 11. Hasil Preetest Siswa Terbatas	86
Lampiran 12. Hasil Pree-test Siswa Luas	88
Lampiran 13. Hasil Posttest Siswa Terbatas	90
Lampiran 14. Hasil Post-test Siswa Uji Luas	92
Lampiran 15. Lembar Pree-Test Dan Post-Test Siswa.....	94
Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	97
Lampiran 17. Perangkat Ajar	98
Lampiran 18. Hasil Produk	124
Lampiran 19. Lembar Pemanfaatan Produk.....	125
Lampiran 20. Surat Keterangan Bebas Plagiasi	127
Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian	128
Lampiran 22. Hasil cek Similarity	129

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan atau yang sering disebut dengan kegiatan belajar mengajar adalah salah satu kegiatan penting yang dibutuhkan masyarakat di Indonesia pada saat ini untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak (N. K. Kusuma, Laila, & Wenda, 2024). Pendidikan tidak bisa di lepaskan begitu saja dari kehidupan masyarakat di Indonesia, karena dengan mendapatkan pendidikan, masyarakat bisa mendapatkan banyak wawasan pengetahuan terkait pengajaran kehidupan. Pendidikan juga dapat dikatakan sebagai usaha untuk menggali dan membangkitkan minat dan bakat dalam diri masyarakat sebagai upaya untuk memberi banyak pengalaman belajar dalam bentuk kegiatan pendidikan yang formal melalui kegiatan pendidikan yang disediakan oleh negara dan Lembaga swasta seperti sekolah dan kegiatan pendidikan non formal seperti bimbingan belajar di rumah (Dora & Idris, 2019). Dengan adanya kegiatan pendidikan yang diselenggarakan negara manapun Lembaga swasta, diharapkan masyarakat Indonesia tidak ketinggalan zaman dengan adanya kemajuan teknologi pada saat ini (Kusuma, & Sumianto, 2023).

Pada era perkembangan teknologi saat ini, penguasaan teknologi digital sangat diperlukan oleh para tenaga pendidik seperti penggunaan gadget, laptop, dan lain-lain (N. K. Kusuma, Laila. A & Wenda. D, 2024). Pemanfaatan teknologi digital secara optimal oleh pendidik dapat memberikan dampak positif bagi siswa yang membutuhkannya. Sebaliknya, jika pendidik kurang mampu mengikuti perkembangan teknologi, hal ini bisa menghambat siswa dalam memperoleh pengetahuan yang luas. Pada kenyataannya, pemanfaatan teknologi oleh tenaga pendidik yang dilakukan secara maksimal akan membuahkan hasil sebuah alat bantu mengajar yang berguna untuk kegiatan pembelajaran siswa (Nurfadhillah, 2021). Media pembelajaran lebih diperlukan untuk siswa dikarenakan dapat meningkatkan apa yang menjadi kebutuhan siswa seperti meningkatkan wawasan kebudayaan pada anak karena perkembangan teknologi, anak zaman sekarang kurang memahami wawasan kebudayaan yang ada pada daerahnya (Safitri, 2025).

Hasil observasi di SDN Turus, Kecamatan Gurah, Kabupaten Kediri melalui wawancara dengan guru kelas IV, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran materi tembang dolanan pada mata pelajaran Bahasa Jawa, beliau masih menerapkan pendekatan pembelajaran berpusat pada guru Teacher Center. Dari hal tersebut mengakibatkan rendahnya tingkat wawasan kebudayaan yang dimiliki oleh setiap siswa. Pada perkembangan zaman sekarang ini, anak-anak tidak boleh melupakan kebudayaan asli daerahnya dikarenakan anak-anak ini adalah generasi penerus yang nantinya harus melestarikan seiak kebudayaan yang asli dari daerahnya masing-masing. Jadi pembelajaran guru disini menjadi sangat penting mengingat akan minimnya wawasan anak pada kebudayaan daerahnya masing- masing.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang efisien oleh tenaga pendidik dapat menimbulkan permasalahan bagi para siswa, karena beberapa siswa kesulitan dalam memahami kegiatan pembelajaran dari guru karena keterbatasan memahami materi yang disampaikan (Nursyamsi, S., Supardi, R., & Fitriana, 2019). Selain penggunaan media pembelajaran yang kurang efisien, permasalahan yang muncul juga ada dari tenaga pendidik dan siswa. Masalah yang ada dalam tenaga pendidik ini lebih ke dalam *teacher center* di mana pembelajaran masih berpusat kepada guru yang lebih memberikan materi dengan cara ceramah dimana metode tersebut akan membuat siswa bosan, dan bahan ajar guru yang hanya berpusat pada satu sumber dan tidak mencari sumber belajar lainnya (Mujahida & Rus'an, 2019). Selanjutnya permasalahan yang terjadi pada siswa adalah dimana ketidak fokusan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar karena tenaga pendidik yang terlalu monoton dalam memberikan materi pembelajaran.

Berdasarkan kurangnya konsentrasi siswa serta hasil analisis angket yang telah dibagikan kepada 28 siswa kelas IV, diketahui bahwa mereka sangat membutuhkan media pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap materi tembang dolanan. Dari jumlah tersebut, sebanyak 14 siswa peserta didik yang membutuhkan media pembelajaran, tetapi guru pun memerlukan alat bantu yang mendukung agar proses penyampaian materi

menjadi lebih atraktif dan mudah dimengerti. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan aplikasi Camtasia sebagai sarana dalam merancang media video pembelajaran interaktif. Perkembangan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran digital sebagai sarana meningkatkan kualitas pembelajaran

Pemanfaatan Camtasia sebagai pendukung dalam pembuatan video ini diharapkan mampu membantu siswa memahami materi tentang dolan dengan lebih maksimal. Media pembelajaran berupa video interaktif ini diyakini dapat menjadi solusi atas berbagai kendala yang telah dijelaskan sebelumnya. Video pembelajaran interaktif tergolong sebagai media audio visual yang menggabungkan unsur-unsur seperti suara, animasi, gambar bergerak, dan teks yang dapat diterima oleh indera pendengaran maupun penglihatan (Biassari et al., 2016). Pengembangan media ini dinilai tepat untuk mengatasi permasalahan yang muncul, terutama karena proses pembelajaran selama ini cenderung tidak optimal akibat guru masih banyak menerapkan metode pembelajaran berpusat pada guru (*teacher-centered*) yang kerap membuat siswa cepat merasa bosan.

Video pembelajaran interaktif adalah satu dari banyaknya media pembelajaran yang disukai siswa dibanding dengan beberapa media pembelajaran yang lainnya (N. K. Kusuma, Laila. A & Wenda. D, 2024). Kelebihan dari penggunaan media ini adalah guru tidak perlu bersusah payah menjelaskan materi secara langsung dengan suara keras, karena semua materi sudah tersaji secara lengkap dalam bentuk video interaktif. Meski begitu, media ini juga memiliki kelemahan, yakni masih ada guru yang kesulitan mengoperasikan perangkat lunak, sehingga mengalami hambatan dalam mengakses maupun membuat video pembelajaran tersebut.

Aplikasi Camtasia sangat membantu dalam proses pembuatan media video pembelajaran interaktif karena penggunaannya yang tergolong mudah dan dapat diakses melalui perangkat laptop maupun komputer. Camtasia Studio 8.0 merupakan salah satu perangkat lunak multimedia yang berfungsi untuk merekam serta mengedit video tutorial, namun aplikasi ini tidak mendukung penggunaan pada perangkat mobile seperti tablet maupun

smartphone (Aniyati, 2022). Aplikasi ini dikenal ringan serta tidak memerlukan spesifikasi komputer yang tinggi, sehingga tetap bisa digunakan dengan perangkat standar. Selain untuk pembuatan video pembelajaran interaktif, *Camtasia* juga mendukung pembuatan presentasi dan video tutorial yang dapat menunjang kegiatan belajar. Oleh karena itu, keberadaan *Camtasia* sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran karena kemudahan dan efisiensinya dalam proses pembuatan video.

Studi yang dilaksanakan oleh (Rohmah, Novi. H, & Sri Pamungkas, 2024) bertujuan mengevaluasi sejauh mana efektivitas metode *joyful learning* dalam mengajarkan materi tembang dolanan pada pelajaran Bahasa Jawa di SD Nuril Islam Pacitan, dan hasilnya menunjukkan pengaruh yang positif. Pendekatan ini terbukti berhasil karena mengintegrasikan unsur bermain dalam proses belajar, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa. Penelitian tersebut memiliki kemiripan dengan studi ini karena sama-sama membahas pembelajaran Bahasa Jawa pada jenjang sekolah dasar dengan fokus pada tembang dolanan. Dalam penelitian Rohmah dan rekan-rekannya, metode *joyful learning* terbukti diterapkan secara efektif. Oleh karena itu, penggunaan media video pembelajaran interaktif dalam penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan hasil yang sebanding, yaitu meningkatkan keberhasilan pembelajaran Bahasa Jawa dan memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya lokal.

Penelitian lain oleh N. K. Kusuma, Laila. A & Wenda. D, (2024) bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif media video pembelajaran interaktif dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi tembang dolanan. Hasil studi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media ini mampu mempercepat pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran. Namun, penelitian tersebut tidak merinci aplikasi apa yang digunakan dalam proses pembuatan medianya. Kesamaan utama antara penelitian ini dan studi terletak pada objek kajiannya, yaitu pengembangan video interaktif bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini secara khusus memanfaatkan aplikasi

Camtasia sebagai media dalam pengembangan video pembelajaran interaktif, dengan tujuan untuk mengoptimalkan proses belajar Bahasa Jawa, terutama pada topik tembang dolanan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya lokal. Media pembelajaran yang dirancang secara efektif diyakini mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Priscylio, 2019). Pernyataan ini didukung oleh (Sojayapan & Khlaisang, 2020) yang menyatakan bahwa pemanfaatan video interaktif tidak hanya mempermudah pemahaman materi oleh siswa, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif dan merangsang kreativitas mereka selama kegiatan belajar berlangsung.

Berdasarkan hasil dan pemaparan dari berbagai penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran interaktif yang memiliki validitas, kepraktisan, dan efektivitas tinggi sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi tembang dolanan bagi siswa kelas IV di SDN Turus. Sasaran utamanya ialah mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat isi materi tembang dolanan secara lebih optimal, sekaligus memperluas wawasan kebudayaan mereka. Adapun manfaat dari media ini yaitu mempermudah siswa dalam memahami isi materi secara lebih cepat dan memungkinkan mereka untuk mempraktikkan secara langsung pembelajaran tembang dolanan. Keunggulan media video interaktif ini juga terletak pada kemampuannya dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan fokus terhadap materi, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif melalui praktik langsung. Kehadiran media video pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat mempermudah siswa kelas IV SDN Turus dalam memahami materi tembang dolanan pada pelajaran Bahasa Jawa.

B. Batasan masalah

Mengacu pada penjabaran dalam latar belakang, perlu dilakukan pembatasan ruang lingkup agar penelitian ini berjalan secara lebih sistematis

dan terfokus. Adapun lingkup dalam pengembangan media video pembelajaran interaktif tembang dolanan Jawa untuk siswa kelas IV sekolah dasar guna menumbuhkan wawasan kebudayaan, ditetapkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dirancang khusus untuk siswa kelas IV SD.
2. Jenis media yang dikembangkan berupa video interaktif sebagai sarana pembelajaran.
3. Materi yang disajikan berfokus pada pelajaran Bahasa Jawa, khususnya tembang dolanan, sebagai strategi untuk menanamkan nilai budaya lokal kepada siswa.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis video interaktif untuk pelajaran bahasa jawa materi tembang dolanan untuk kelas 4 sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis video interaktif untuk pelajaran bahasa jawa materi tembang dolanan untuk kelas 4 sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis video interaktif untuk pelajaran bahasa jawa materi tembang dolanan untuk kelas 4 sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian pengembangan video pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis video interaktif untuk pelajaran bahasa jawa materi tembang dolanan untuk kelas 4 sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis video interaktif untuk pelajaran bahasa jawa materi tembang dolanan untuk kelas 4 sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis video interaktif untuk pelajaran bahasa jawa materi tembang dolanan untuk kelas 4 sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya dalam inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital. Hasil dari studi ini juga dapat memperkaya pemahaman mengenai pemanfaatan video interaktif sebagai media ajar dalam pelajaran Bahasa Jawa, terutama pada pokok bahasan tembang dolanan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, guna menciptakan proses belajar yang lebih menarik serta menghindari suasana pembelajaran yang membosankan.

b. Manfaat bagi pendidik

Penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi guru dalam menentukan dan merancang media ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan lebih bermakna.

c. Manfaat bagi peserta didik

Media yang dikembangkan diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan ketertarikan terhadap materi, serta mempermudah siswa dalam memahami pelajaran dengan cara yang menyenangkan.

d. Manfaat bagi peneliti

Studi ini menjadi sarana bagi peneliti untuk mengimplementasikan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan, sekaligus menambah pengalaman dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis video interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aniyati, K. (2022). Pendampingan Peningkatan Kualitas Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Camtasia Studio 8 . 0 Di MI Darussalam Tegalrejo Pelita Jaya, 3(1), 22–32. Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Biassari, Icha Putri, Kharisma Eka; Primasatya, N. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif Di Kelas V Sdn Lirboyo 2 Kota Kediri, 1–23.
- Dora, A., & Idris, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Sejarah Penyebaran Islam Di Kecamatan Sirih Pulau Padang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 5(1), 45–53.
- Fahima, Nurjanah, I. (2020). Wawasan Kebudayaan dalam Pendidikan Multikultural. *Jurnal Kebudayaan*, 45–53.
- Febriani, R. (2021). Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9, 30–39.
- Ismiyanti, Y., Mayasari, N., Wuri, S., & Nugraheni, K. (2024). Development of problem based e-comic on the theme of domestic politics on student learning achievement. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, XI(1), 128–141. <https://doi.org/10.30659/pendas>
- Kurniawan, W. (2021). *Media Pembelajaran Interaktif*. Malang: UB Press.
- Kusuma, N. K., Laila, A., & Wenda, D. D. N. (2024). Interactive learning media: javanese children songs for third-grade students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 232.
- Kusuma, Y. Y., Sumianto, S., & ... (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Nilai Karakter dalam Kearifan Lokal pada perspektif Pendidikan Global di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 2936–2941. Retrieved from <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11446>
- Leman, D., & Lubis, C. P. (2021). Pemanfaatan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Camtasia Dan Audacity. *J-Pemas Stmik Amik Riau*, 2(2), 21–28.
- Mayer. (2021). *Multimedia Learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- Mujahida, M., & Rus'an, R. (2019). Analisis Perbandingan Teacher Centered Dan Learner Centered. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 2(2), 323–331.
- Munir. (2021). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media*

- Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nursyamsi, S., Supardi, R., &Fitriana, E. H. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Bangkala Ii Kecamatan Manggala Kota Makassar. *Selecta Education Jurnal*, 44–60. Retrieved From <https://Ojs.Pgsdunimerz.Id/Sej/>
- Priscylio, G. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Mandiri Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Menggunakan Software Camtasia. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 4(1), 50–64.
- Putra, I., Ariawan, K. U., & Sutaya, W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Video Cd Interaktif Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pemrograman Web Di Jurusan Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(1), 1–8.
- Rahimah, Akbar, A. F., &Cahyadi, A. (2024). Model Pembelajaran Inovatif Dalam Pai Dan Perbandingan Model Pembelajaran Inovatif Dengan Model Pembelajaran Klasik. *Berajah Journal: JurnalPembelajaran Dan PengembanganDiri*, 4(3), 633–642. <https://doi.org/10.47353/bj.v4i3.353>
- Rahmawati. (2023). Evaluasi Penggunaan Aplikasi Camtasia dalam Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 98–105.
- Riyadi, Santosa, W. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*.
- Rohmah, Novi Hidayatur, Sri Pamungkas, A. M. (2024). Penerapan Metode Joyfull Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Tembang Dolanan. *Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN*, 1–23.
- Saputri, A. T. W., Mawardi, &Wasitohadi. (2024). Development of claroline based training design for elementary school teachers in composing learning media. *JurnalIlmiah Pendidikan Dasar*, XI(1), 114–127. <https://doi.org/10.30659/pendas>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & R. (2020). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Safitri, S. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila, 4(2), 84–96.
- Sojayapan, C., & Khlaisang, J. (2020). The effect of a flipped classroom with online group investigation on students' team learning ability. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 41(1), 28–33.
- Sudaryana, A. (2022). *Teknik Pengumpulan dan Analisis Data*. Bandung: CV Literasi.

- TorangSiregar. (2023). Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>
- Wati, E. (2016). *Pemanfaatan Media dalam Proses Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Yani, & Hadiyanti, O. (2025). Inovasi Kurikulum, 22(2), 1069–1082.
- Yuli Sintya Maharani, Nunuk Suryani, D. T. A. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pengolahan Citra Digital di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Semarang, 16(01), 73–87.
- Zuhdi, A., & Priscylio, G. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Kontekstual Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Rotasi. *JoTaLP: Journal of Teaching and Learning Physics*, 4(1), 50–64. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jtlp/index>