



Penerapan Video Pesta Lomba Jebara terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Wilda Mustaidatul Fitria ^{1*}, Irfai Fathurohman ², Sekar Dwi Ardianti ³

Correspondensi Author*

^{1, 2, 3} Pendidikan Guru
Sekolah Dasar, Universitas
Muria Kudus, Indonesia
Email:
202033330@std.umk.ac.id

Keywords :

Video Pesta Lomba;
Hasil Belajar Siswa ;
Kuantitatif.

Abstrak. Penerapan video pesta lomba Jebara ini dapat digunakan untuk diterapkan dalam media pembelajaran video guna mempengaruhi hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan video Pesta Lomba Jebara meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dan untuk memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen one grup pretest posttest design. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumenasi. Untuk menganalisis data, penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji t-test, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan, pada saat pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 42 sedangkan, saat posttest menunjukkan nilai rata-rata 87. Kenaikan hasil pretest dan posttest sebesar 45. Serta nilai Uji-t diperoleh signifikan $< 0,05$ atau $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai thitung (27.677). Dengan melihat kriteria pengambilan keputusan pada pengujian hipotesis uji-t, maka diperoleh H_0 dan H_a diterima. Artinya, penggunaan media pembelajaran video pesta lomba jebara dan berpengaruh secara positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 2 Banjaran Bangsri Jebara

Abstract. The application of the Jebara Lomba Festival video can be used in video learning media to influence students' learning outcomes at Elementary School. This study aims to determine the effectiveness of using the Jebara Lomba Festival video in improving the learning outcomes of fourth-grade students and to contribute to the development of more interesting and effective learning methods. This research uses a quantitative research method with an experimental one-group pretest-posttest design. Data collection methods include observation techniques, interviews, tests, and documentation. To analyze the data, this research uses normality test, homogeneity test, t-test, and N-Gain test. The results of the study show that the pretest score was 42, while the posttest score was 87, indicating an increase of 45 points. The t-test value obtained is significant < 0.05 or $0.000 < 0.05$, indicating acceptance of the alternative

hypothesis (Ha) and rejection of the null hypothesis (H0). This can be seen from the t-value of 27.677. By applying the decision-making criteria for the t-test hypothesis test, both H0 and Ha are accepted. This means that the use of the Jepara Lomboan Festival video learning media has a positive impact on improving students' learning outcomes at SDN 2 Banjaran Bangsri Jepara.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas dan keberlanjutan sumber daya manusia (SDM) (Fathurohman, 2020). Dunia pendidikan berperan penting bagi semua orang (Ardianti et al, 2017). Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan dapat mengubah kehidupan seseorang menjadi lebih baik (Satria et al, 2020).

Kebutuhan paling mendasar setiap manusia adalah pendidikan. Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam mewujudkan perkembangan intelektual dan spiritual (Fathurohman, 2020). Pendidikan dapat dilihat dari dua sudut pandang: pendidikan sebagai proses dan pendidikan sebagai hasil (Ahmadi *et al*, 2021). Pendidik harus mengikuti perkembangan zaman dan teknologi serta mampu memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan. Melalui pendidik, peran generasi muda semakin diakui dan diberdayakan untuk memanfaatkan teknologi sesuai pedoman, kebutuhan dan tentunya pengembangan diri (Rahayu et al, 2023).

Pembelajaran tidak hanya sekedar membantu siswa memahami konten yang disampaikan guru, tetapi juga menanamkan dalam diri mereka nilai-nilai pendidikan karakter (Nikmah et al, 2020). Mencapai tujuan pembelajaran, proses pembelajaran tentunya harus diperhatikan. Salah satu pilihannya adalah dengan menyesuaikan pembelajaran dengan kurikulum, kurikulum yang ada saat ini merupakan kurikulum

merdeka (Wardhani, 2022). Kurikulum ini lebih menekankan pada pengembangan kemampuan setiap siswa (Fathurohman, 2020).

Perkembangan teknologi dapat berupa video edukasi yang berbasis pada kearifan lokal dan mempertimbangkan pentingnya keterampilan teknologi bagi generasi mendatang. Kearifan lokal mencerminkan nilai-nilai yang digunakan dalam masyarakat, khususnya individu dan kelompok masyarakat, serta mempunyai fungsi sebagai cerminan kehidupan (Fathurohman, 2020). Hal yang dapat menciptakan pembelajaran bermakna yang harus dilakukan yaitu dengan cara pembelajaran yang menyenangkan dan pemanfaatan budaya lokal (Arukah et al, 2020).

Indonesia mempunyai warisan budaya dan sastra yang beragam dari nenek moyang yang tersebar diberbagai daerah (Harsono, 2017). Kearifan lokal merupakan kearifan lokal yang bersifat bijaksana dan merupakan pandangan hidup yang berupa konsep, gagasan dan gagasan dari budaya setempat (Utami et al, 2024). Selain itu, dengan memanfaatkan unsur kearifan lokal seperti festival Lomboan Jepara dalam proses pembelajaran, siswa juga dapat memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran dan memperkuat rasa bangga terhadap warisan budaya lokalnya (Sumintono *et al*, 2019).

Video Pesta Lomboan Jepara merupakan video dokumen pesta lomboan tradisional yang

ada di Jepara. Lomboan merupakan tradisi masyarakat Jepara dengan ritual adat yang meliputi prosesi sebagai simbol kesuburan dan harapan panen yang baik (Video Pesta Lomboan Jepara, 2021). Kemampuan siswa dalam mendengar dan melihat gambar dalam video juga dapat meningkatkan minat belajarnya karena dapat menimbulkan pemahaman yang lebih mendalam dan memperkaya pengalaman belajar secara interaktif dan menarik (Bahnan, 2019). Pemanfaatan teknologi multimedia seperti video sebagai media pendidikan dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif kepada siswa.

Penggunaan video ini dapat mempengaruhi hasil belajar dengan membantu mereka lebih fokus pada pembelajarannya dan memahami konten yang disajikan dengan lebih mudah. Selain perkembangan dunia digital yang segala sesuatunya dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar dan video, juga membawa serta hal-hal buruk yang kita jumpai (Muzakki et al, 2024). Untuk mencapai hasil pembelajaran yang terbaik dan optimal, perlu dilakukan upaya-upaya yang terencana dan efektif dalam mencerdaskan masyarakat sebagai sumber daya pembangunan nasional (Khasanah et al, 2022). Hasil belajar sangat penting bagi guru dan siswa. Jika hasil belajar siswa tinggi maka guru berhasil mencapai tujuan pembelajaran dan siswa akan berhasil dalam kegiatan pembelajaran tersebut (Fathurohman, 2020). Nilai belajar siswa dalam pengujian dapat dilakukan dengan cara melihat hasil tes pretest dan posttest (Wahyuningtyasi et al, 2022).

Penerapan video pesta Jepara pada hasil belajar siswa kelas IV merupakan upaya untuk menggali potensi multimedia dalam konteks pendidikan dan pengembangan budaya lokal. Dengan mengintegrasikan teknologi multimedia dan warisan budaya lokal, tujuannya adalah untuk menciptakan metode mengajar yang tidak teratur namun juga dapat memperkuat identitas lokal siswa (Wahyudi,

2020:105). Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting, bahkan untuk pembelajaran yang menyampaikan pertimbangan sosial (Fathurohman, 2020).

Permasalahan penelitian yang diangkat dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dan terdapat peningkatan dalam menggunakan media video pesta lomboan jepara hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dan pengaruh video pesta lomboan jepara apakah ada peningkatan dari hasil belajar siswa kelas IV. Ketika memperkenalkan video Pesta Lomboan kepada siswa sejak usia dini, diharapkan generasi muda dapat lebih menghargai dan melestarikan warisan budaya daerah mereka (Wati et al, 2022). Melalui penerapan media video dalam pembelajaran, diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan dan memberi pengalaman belajar berkesan. Namun demikian, tidak hanya aspek kognitif tetapi juga afektif siswa dapat berpartisipasi secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini akan menjelaskan fenomena permasalahan yang diamati terkait dengan penggunaan video sebagai media pembelajaran serta kondisi nyata yang diperoleh dari implementasi pesta Lomboan Jepara. Beberapa teori yang mendukung penelitian ini akan digunakan sebagai landasan teoretis, termasuk teori-teori pembelajaran dan multimedia.

Teori pembelajaran yang relevan untuk penelitian ini adalah teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Teori ini menyatakan bahwa siswa cenderung belajar lebih baik saat informasi disajikan secara multimedia, seperti kombinasi teks dan gambar, teks dan suara, atau gambar dan suara (Moerti et al, 2024).

Penelitian yang relevan dengan topik penerapan video Pesta Lomboan Jepara terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar adalah : "Pemanfaatan Teknologi dalam

Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” hal ini dijelaskan oleh (Moerti et al, 2024) Menunjukkan hasil bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, termasuk penggunaan video, dapat memotivasi siswa, meningkatkan kreativitas, dan memperbaiki hasil belajar. Dalam implementasinya, peneliti menemui kendala terkait dengan ketersediaan perangkat teknologi yang memadai dan pelatihan bagi guru dalam menggunakan media tersebut (Patria et al, 2021). Bagian selanjutnya, dipaparkan data-data dan fakta-fakta yang mendukung penelitian ini. Langkah-langkah pengembangan video Pesta Lomba Jepara, implementasi dalam evaluasi proses pembelajaran dan hasil belajar siswa akan diperinci. Fakta empiris yang diperoleh dari hasil penelitian akan menjadi dasar analisis untuk mengukur dampak penerapan video tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Fokus utama penelitian ini adalah untuk memahami ruang lingkupnya penerapan video Pesta Lomba Jepara dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Demikian, diharapkan

penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan solusi bagi guru dan pendidik dalam memperbaiki proses pembelajaran di sekolah dasar, serta memberikan alternatif pendekatan yang inovatif dalam memperkuat materi pelajaran.

Permasalahan yang dipecahkan antara lain: 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan media video pesta lomba jepara pada mata pelajaran bahasa indonesia materi teks prosedur di SDN 2 Banjaran Bangsri Jepara. 2) Apakah terdapat peningkatan media video pesta lomba jepara terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa indonesia materi teks prosedur di SDN 2 Banjaran Bangsri Jepara.

Tujuan penelitian ini diperoleh berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut : Mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa indonesia materi teks prosedur di SDN 2 Banjaran Bangsri Jepara, Mengetahui pengaruh video pesta lomba terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa indonesia materi teks prosedur di SDN 2 Banjaran Bangsri.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif, jenis penelitian eksperimen one grup pretest posttest design. Populasi yang menjadi fokus penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD N 2 Banjaran, sedangkan sampel yang diambil merupakan sampel jenuh yaitu seluruh siswa kelas IV tersebut. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Untuk menganalisis data, penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji t-test, dan uji N-Gain (Ntjalama et al, 2020).

Penelitian kuantitatif merupakan suatu metode penelitian ilmiah yang didasarkan pada pengumpulan dan analisis data berjumlah besar untuk menghasilkan

informasi yang dapat diukur secara statistik. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan memberikan gambaran yang jelas dan objektif mengenai hubungan antar variabel (Patria et al, 2021).

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen one grup pretest posttest design untuk mengukur efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan audio visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD N 2 Banjaran. Teknik observasi dilakukan untuk mengamati interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi lebih dalam tentang persepsi siswa terkait pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, tes digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman materi

matematika siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta dokumenasi digunakan untuk mengumpulkan data-data yang relevan dengan penelitian.

Analisis data dilakukan dengan uji normalitas untuk mengecek distribusi data, uji homogenitas untuk memastikan homogenitas varians antar kelompok, uji t-test untuk menguji perbedaan signifikan antara nilai

sebelum dan sesudah intervensi, dan uji N-Gain untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah penerapan model pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang dampak positif model pembelajaran kooperatif berbantuan audio visual terhadap hasil belajar matematika siswa (Ntjalama et al, 2020).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Banjaran Bangsri Jepara pada tahun ajaran 2022/2023. Dilaksanakan pada tanggal 14 Mei sampai 18 Mei 2024, penelitian ini dilakukan 5 pertemuan, pertemuan pertama pada tanggal 14 Mei 2024 kegiatan diawali dengan pengerjaan pretest sebelum siswa mempelajari materi. Pertemuan ke dua pada tanggal 15 Mei 2024 mengerjakan Lembar Kerja Peserta didik dengan menerapkan

media video pesta lomban jepara. Pertemuan ketiga pada tanggal 16 Mei 2024 menyampaikan materi, mengerjakan LKPD dan menerapkan media video pesta lomban jepara. Pertemuan ke empat pada tanggal 17 Mei 2024 menyampaikan materi, mengerjakan LKPD dan menerapkan media video pesta lomban jepara. Pertemuan yang terakhir pada tanggal 18 Mei 2024 mengerjakan soal *posttest*.

Tabel 1. Data Hasil Penelitian

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah	1328	2720
Rata-rata	42,8	87,7
Nilai Terbesar	64	96
Nilai Terkecil	28	76

Data Hasil *Pretest* dan *posttest*, dapat dilihat bahwa skor tertinggi yang diperoleh dari nilai pretest adalah 64, skor terendah 28, dengan rata-rata 42,8. Sedangkan pada nilai *posttest* dapat dilihat bahwa skor tertinggi yang

diperoleh adalah 96, skor terendah 76, dengan rata-rata 87,7. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan video pesta lomban jepara, maka uji statistik dapat dilakukan.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	.943	31	.103
<i>Posttest</i>	.933	31	.054

Tabel diatas menunjukkan hasil belajar peserta didik menunjukkan nilai yaitu 0.103

dan 0.54 atau > 0.05 . Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusikan normal.

Tabel 3. Hasil Paired Sample T-Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair <i>Pretest</i> – 1 <i>Posttest</i>	-	9.04612	1.62473	-48.28588	-41.64960	-	30	.000

Berdasarkan table diatas hasil paired sample t-test menunjukkan bahwa memiliki nilai hasil signifikasi (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan hasil

pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan video pesta lomba Jepara pada muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur peserta didik kelas IV SDN 2 Banjaran Bangsri Jepara.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain (Descriptive Statistics)

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N Gain Score	31	.64	.93	.7865	.08069
N Gain Persen	31	63.64	93.33	78.6458	8.06947
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa uji *N-Gain* hasil belajar siswa memiliki nilai hasil *N-Gain Score (Mean)* adalah 0,7865 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga

dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran video pesta lomba Jepara dengan kreteria tinggi.

Pembahasan

Pengujian data pertama yaitu uji perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video pesta lomba jepara, hal ini dapat dibuktikan dengann dilakukannya uji paired sample t-test dengan SPSS 26 menggunakan dua sample berpasangan yaitu data pretest dan posttest, uji *paired sample t-test* ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media video pesta lomba jeparadengan adanya niali siswa. Berdasarkan *uji paired sample t-test* menggunakan SPSS 26 mendapatkan hasil signifikan (2 *tailed*) sebesar $0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika dilihat rata-rata hasil belajar siswa sebelum diajarkan melalui media pesta lomba jepara yaitu sebesar 42. Sedangkan setelah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan video pesta lomba jepara sebesar 87. Berdasarkan rata-rata skor nilai tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan video pesta lomba jepara lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan media video. Hal ini menunjukkan perbedaan yang penting.

Berdasarkan skor rata-rata tersebut telah diketahui bahwa setelah diberi perlakuan, skor nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebesar 45. Hal ini membuktikan bahwa skor hasil belajar siswa menggunakan media belajar video pesta lomba jepara lebih baik dibandingkan dengan skor nilai hasil belajar yang diajarkan tanpa media video pesta lomba jepara. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media video animasi dalam pembelajaran, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penggunaan media video animasi dengan media pembelajaran yangbiasa gunakan guru (Yulianti et al, 2022).

Selanjutnya peneliti menganalisis dalam meningkatnya hasil belajar siswa dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan video pesta lomba jepara. Setelah siswa diberi perlakuan menggunakan media video pesta lomba jepara, hasil belajar siswa menjadi meningkat. Rata-rata hasil sesudah memperoleh nilai lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata sebelum adalah $87 > 42$. Diketahui dari hasil posttest terdapat 31 siswa mencapai hasil KKTP, sedangkan dari hasil pretest tidak terdapat siswa yang mampu mencapai hasil KKTP.

Selanjutnya peneliti menggunakan uji N-Gain untuk menentukan terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hasil dari uji N-gain diperoleh nilai 0,7865 yang terletak antara $0.7 < g < 1$ dengan kriteria peningkatan hasil belajar tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan media video pesta lomban jepara terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan indikator hasil belajar siswa nilai sebelum dan sesudah nilai siswa di SD N 2 Banjaran mengalami peningkatan. Persentase kenaikan skor 59% pada indikator menentukan dan paling rendah terdapat pada indikator menjelaskan yaitu 31% dikarenakan masih banyak siswa yang belum bisa dengan menjelaskan setelah disajikan soal, kurangnya siswa dalam menganalisis serta siswa kurang dalam mengajukan dan menanggapi pertanyaan dalam soal yang telah diberikan guru. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah diteliti menyatakan bahwa dalam menggunakan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada penelitian ini dapat dibuktikan dalam tahap pra, siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yang dilihat pada nilai rata-rata kelas dan presentase ketuntasan klasikal (Ahmadah et

al, 2020). Ketika siswa memahami informasi yang dibacanya, siswa dapat mengetahui pesan dari teks yang dibacanya, sehingga memperoleh pengetahuan dan pemahaman dan pemahaman baru (Suminton et al, 2019).

Berdasarkan perbandingan pembelajaran sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran video pesta lomban jepara terlihat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitiannya disimpulkan penggunaan media video pesta lomban jepara secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar, video pembelajaran yang menjelaskan penggunaan media video sehingga para siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran dan siswa tidak jenuh saat melihat video pembelajaran, dan hasil belajar siswa dapat dilihat dari soal pretest dan posttest. Sejalan dengan yang dikemukakan dapat disimpulkan penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa karena peserta didik dapat melihat materi secara nyata dan membuat mereka tidak merasa bosan, sehingga materi dengan cepat dipahami oleh peserta didik (Sholikhah et al, 2024).

Simpulan

Hasil untuk menjawab masalah terkait penerapan video pesta lomban jepara terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Banjaran Bangsri Jepara diperoleh simpulan sebagai berikut, rata-rata nilai pretest dan posttest mempunyai perbedaan dalam penerapan video pesta lomban jepara ditunjukkan melalui uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikan (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$. Jadi terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan video pesta lomban jepara, terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh media pembelajaran video pesta lomban jepara ini menunjukkan melalui meningkatnya video

pesta lomban terhadap hasil belajar siswa berdasarkan uji N-Gain diperoleh nilai 0,7865 dengan kriteria peningkatan tinggi dari sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran video pesta lomban jepara. pembelajaran video pesta lomban jepara ini menunjukkan melalui meningkatnya video pesta lomban terhadap hasil belajar siswa berdasarkan uji N-Gain diperoleh nilai 0,7865 dengan kriteria peningkatan tinggi dari sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran video pesta lomban jepara. Jadi disimpulkan video tersebut efektif, pesta lomban jepara terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pembelajaran bahasa indonesia di SDN 2 Banjaran Bangsri Jepara.

Daftar Pustaka

1. Ahmadi, M., Ardianti, S. D., & Pratiwi, I. A. (2021). Nilai pendidikan karakter dalam cerita rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus. *Progres Pendidikan*, 2(1), 1-6. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.55>
2. Ardianti, S. D., & Ristiyani, R. (2017). Pemahaman Pendidikan Seks Usia Dini Melalui Modul Anggota Tubuh Manusia. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 5(2), 65-70. <https://doi.org/10.26714/jps.5.2.2017.65-70>
3. Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Karangbener Menggunakan Model Think Pairs Share. *EduBase: Journal of Basic Education*, 1(2), 127-135. <https://doi.org/10.47453/edubase.v1i2.141>
4. Satria, E. P., Fathurohman, I., & Ardianti, S. D. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa SD melalui model teams games tournament dan media scrapbook. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 45-51. <https://doi.org/10.17509/ejb.v2i1.26954>
5. Wardhani, I. S. K. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Numerasi dengan Kearifan Lokal Untuk Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 908-914. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2748>
6. Fathurohman, I. (2020). Pembelajaran mata kuliah keterampilan berbahasa indonesia melalui live streaming youtube berbasis Open Broadcast Software dan Whatsapp di era pandemi Covid 19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 668-675. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.704>
7. Khasanah, U., Fathurohman, I., & Setiawan, D. (2022). Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Genuk Kemiri. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 60-64. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1611>
8. Wati, M. L. K., Kanzunudin, M., & Fathurohman, I. (2022). Analisis Struktural Antologi Puisi Alarm Sunyi Karya Emi Suy. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 5(2), 529-546. <https://doi.org/10.24176/kredo.v5i2.7029>
9. Moerti, T. D., Fathurohman, I., & Ismaya, E. A. (2024). Pengaruh Program Literasi Pojok Baca Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 10(1), 1349-1358. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2581>
10. Utami, O. P., Oktavianti, I., & Ardianti, S. D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD melalui Model Pembelajaran Numbered Heads Together dengan Media Kipas. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 739-746. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7159>
11. Patria, A., Utaminingsih, S., & Fathurohman, I. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbantuan Video untuk Meningkatkan Karakter Peduli Sosial Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 561-569. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1368>
12. Yulianti, P., Fathurohman, I., & Kanzunudin, M. (2022). Penanaman Karakter Peduli Sosial Melalui Pembelajaran Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Ra. Irbah Golden Age Surabaya. *Jurnal Warna: Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 83-95. <https://doi.org/10.24903/jw.v7i2.1196>

13. Bahnan, R. (2019). Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Kompetensi Dasar Menirukan Pembacaan Pantun Anak Di Kelas Iv Sd Negeri 26 Sungailiat. *Cendekiawan*, 1(1), 13-19. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v1i1.154>
14. Ntjalama, K. M., & Murdiyanto, T. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe stad berbantuan media kahoot! terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMAN 4 Bekasi. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 2(2), 13-20.
15. Wahyuningtyas, S., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2022). Efektifitas Video Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Collase (Creative Of Learning Students Elementary Education)*, 5(3),
20. Nikmah, S., Purnomo, A., & Nisa, A. N. S. (2020). Pembelajaran Ips Berbasis Kearifan Lokal (Studi Kasus Di Smp Negeri 1 Jepara). *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS*, 2(1), 1-6. <https://doi.org/10.15294/sosiolium.v2i1.41324>
21. Rahayu, L. T., Masfuah, S., & Setiawaty, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Audio Visual Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5660-5672. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10076>
22. Muzakki, M. A., & Putri, A. R. (2024). Identifikasi Materi pada Modul Ajar 521-530. <https://doi.org/10.22460/collase.v5i3.10909>
16. Ahmadah, S. N. W., Setiawan, D., & Ardianti, S. D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Model Think Pair Share Berbantuan Media Puzzle. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 52-60. <https://doi.org/10.17509/ebj.v2i1.27010>
17. Sumintono, B., & Widodo, S. 2019. "Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa." *PT Remaja Rosdakarya*.
18. "Video Pesta Lombo Jepara." 2021. Dalam <https://www.youtube.com/watch?v=xxx>.
19. Wahyudi, A. 2020. "Pemanfaatan Media Video Pesta Lombo Jepara untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Multimedia Volume 12 Nomor 2*: 105.
- Bilingual EtnoSTEM berbasis kearifan Lokal Jepara untuk sekolah Dasar. *Scientia*, 3(2). <https://doi.org/10.51773/sssh.v3i2.303>
23. Harsono, S. (2017). Folklore Tourism in Jepara. *Culturalistics: Journal of Cultural, Literary, and Linguistic Studies*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/10.14710/culturalistics.v1i1.1657>
24. Sholikhah, n., & hendrokumoro, n. F. N. (2024). Penamaan dan makna kultural leksikon sesajen dalam prosesi larungan pesta lombo di jepara (naming and cultural meaning in lexicon of offerings in larungan procession lombo festival in jepara). *Kandai*, 20(1), 91-108. <https://doi.org/10.26499/jk.v20i1.7111>