

## Development of Moke Local Context Based Audio Visual Learning Media on Addictive Substances

Yohana Laudasarni<sup>1</sup>, Maria Yuliana Kua<sup>2</sup>, Ni Wayan Suparmi<sup>3</sup>, Ngurah Mahendra Dinatha<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Program Sarjana Pendidikan IPA, STKIP Citra Bakti, Indonesia

<sup>2,3,4</sup>Pendidikan IPA, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti, Indonesia

Email: onasarni@gmail.com<sup>1</sup>, yulianakua03@gmail.com<sup>2</sup>, wayansuparmi458@gmail.com<sup>3</sup>, ngurahm87@gmail.com<sup>4</sup>

### Abstrak

This study aimed to develop audio visual learning media on addictive substances based on the local context of moke in Ngada Regency. The development was motivated by the limited use of contextual learning media in science instruction, particularly those integrating local cultural contexts relevant to students' daily lives. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through observations, expert validation sheets, and teacher and student response questionnaires. Data were analyzed descriptively using quantitative methods. The results showed that the developed media obtained an average validity score of 3.75, categorized as very valid. In addition, the practicality level reached 94.47% based on student responses and 90.90% based on teacher responses, both categorized as very practical. These findings indicate that the developed audio visual learning media is feasible and practical for use in junior high school science learning. The integration of moke local context in the media provides a contextual learning resource that may support students' understanding of addictive substances in relation to their surrounding environment.

### Article History:

Received 20 April 2026;

Accepted 29 April 2026;

Published 30 April 2026.


### Keywords:

Addictive Substances;

Audiovisual Video;

Ngada Regency;

Moke.

© 2026 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY License) 

### How to Cite:

Laudasarni, Y., Kua, M. Y., Suparmi, N. W., & Dinatha, N. M. (2026). Development of Moke Local Context Based Audio Visual Learning Media on Addictive Substances. *SEARCH: Science Education Research Journal*, 4(2), 179–188. <https://doi.org/10.47945/search.v4i2.2822>

## PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah memiliki peran penting tidak hanya sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana untuk membentuk sikap, karakter, dan keterampilan hidup peserta didik. Proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas seharusnya mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga siswa dapat mengembangkan kompetensi secara menyeluruh (Harahap, 2020). Khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), guru dituntut untuk mengaitkan konsep-konsep sains dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat abstrak, tetapi juga memberikan pemahaman kontekstual tentang bagaimana ilmu pengetahuan dapat dimanfaatkan untuk menghadapi tantangan dan permasalahan dalam kehidupan nyata (Widodo et al., 2020).

Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPA adalah zat adiktif. Zat adiktif merupakan zat yang apabila dikonsumsi dapat menimbulkan ketergantungan fisik maupun psikis, misalnya rokok, alkohol, narkoba, dan zat lain yang dapat memengaruhi kesehatan serta perilaku manusia (Ismaya et al., 2021). Materi ini memiliki relevansi tinggi dengan

kehidupan remaja, terutama siswa SMP dan SMA yang berada pada fase rentan terhadap pengaruh lingkungan dan pergaulan (Yamin et al., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran zat adiktif tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga perlu menumbuhkan sikap kritis dan perilaku hidup sehat pada siswa (Nugroho, 2018).

Dalam konteks lokal Kabupaten Ngada, terdapat minuman tradisional khas yang dikenal dengan nama *moke*. *Moke* merupakan minuman tradisional hasil penyulingan nira pohon lontar atau enau yang mengandung alkohol dan sering digunakan dalam upacara adat serta kehidupan sosial masyarakat (Santosa, 2020). Dalam budaya masyarakat Ngada, *moke* memiliki peran penting sebagai simbol persaudaraan, penghormatan kepada tamu, serta bagian dari ritual adat yang diwariskan secara turun-temurun (Ratu, 2019). Namun demikian, kandungan alkohol dalam *moke* juga menjadikannya sebagai salah satu contoh zat adiktif yang berpotensi menimbulkan masalah kesehatan apabila dikonsumsi secara berlebihan (Kemenkes RI, 2021).

Hasil observasi awal di SMP Citra Bakti menunjukkan bahwa pembelajaran materi zat adiktif masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang antusias, serta kesulitan mengaitkan konsep dengan realitas kehidupan sehari-hari (Pangestu, 2021). Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang mengintegrasikan konteks budaya lokal seperti *moke* juga menjadi kendala dalam mendukung pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Maharani dan Widyawati (2024) yang menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media audio visual dan pendekatan berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Darihastining et al, 2021). Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran audio visual pada materi zat adiktif berbasis konteks lokal *moke* di Kabupaten Ngada masih terbatas. Selain itu, pengembangan media berbasis model ADDIE yang mengintegrasikan kearifan lokal secara sistematis juga belum banyak dilakukan.

Penelitian ini berangkat dari fakta belum tersedianya media pembelajaran audio visual berbasis konteks lokal *moke* yang dikembangkan secara sistematis serta teruji kevalidan dan kepraktisannya pada materi zat adiktif di tingkat SMP. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video audio visual berbasis konteks lokal *moke* pada materi zat adiktif di Kabupaten Ngada yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPA di SMP. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran yang lebih kontekstual, inovatif, dan bermakna bagi siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran video audio visual yang tidak hanya valid secara isi, tetapi juga praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Rayanto, 2020). Kelima tahap dalam model ADDIE

dijalankan secara sistematis dan berurutan, di mana setiap tahapan disertai evaluasi sehingga menghasilkan produk yang layak untuk dipergunakan. Pitriani et al. (2021) menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan pembelajaran yang paling sistematis dan terstruktur sehingga cocok diterapkan dalam pengembangan berbagai jenis media pembelajaran.

Penelitian pengembangan model ADDIE memiliki sejumlah tahapan. Tahap pertama adalah *Analysis* (Analisis) bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kesenjangan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan pengembangan media berdasarkan kondisi nyata di SMP Citra Bakti, mencakup analisis kurikulum berdasarkan Permendikbud No. 37 Tahun 2018, analisis materi pelajaran, karakteristik peserta didik, kebutuhan media, mekanisme pembelajaran, dan lingkungan belajar.

Tahap kedua adalah *Design* (Perancangan). Berlandaskan temuan analisis kebutuhan, peneliti merancang video audio visual berbasis konteks lokal moke. Tahap ini berfokus pada penyusunan tujuan pembelajaran, naskah video, *storyboard*, dan skenario pembelajaran, serta pengumpulan referensi visual dan data faktual tentang minuman tradisional moke. Instrumen validasi ahli dan angket respon pengguna juga disusun pada tahap ini. Produk dirancang menggunakan perangkat CapCut dan Canva Pro agar menarik secara visual.

Tahap ketiga adalah *Development* (Pengembangan). Pada tahap ini dilakukan realisasi produk video pembelajaran audio visual. Produk kemudian divalidasi oleh tiga validator yaitu ahli materi (bidang IPA/biologi), ahli desain pembelajaran, dan ahli media audio visual menggunakan skala Likert 1–4. Setiap validator memberikan saran untuk revisi dan penyempurnaan produk (Sadiman et al., 2019).

Tahap keempat adalah *Implementation* (Implementasi). Produk yang telah direvisi diuji coba terbatas dengan melibatkan satu orang guru IPA dan 7 orang siswa kelas VIII SMP Citra Bakti. Media ditampilkan melalui proyektor dan guru serta siswa diminta mengisi angket respon yang mencakup tiga aspek: kemudahan penggunaan, daya tarik media, dan kemanfaatan media dalam pembelajaran (Purwanto, 2019).

Tahap kelima adalah *Evaluation* (Evaluasi). Tahap ini merupakan tahap terakhir yang menganalisis data hasil validasi ahli dan respon pengguna. Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap dan secara sumatif berdasarkan uji coba terbatas untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan produk.

Analisis validitas media menggunakan rumus rata-rata skor validator  $V = (\Sigma X) / n$  dan  $V$  rata-rata =  $(V1 + V2 + V3) / 3$ . Kepraktisan media dihitung dengan rumus  $P = (\Sigma X / (N \times 4)) \times 100\%$ . Kriteria kevalidan dan kepraktisan menggunakan skala Likert 1–4 yang diadaptasi dari Riduwan (2018) dan digunakan pula oleh Adam et al. (2024). Kriteria interpretasi skor kevalidan yang terbagi ke dalam empat rentang interval nilai beserta kategori penilaiannya. Tingkat kevalidan tertinggi berada pada rentang nilai 3,26 hingga 4,00 yang dikategorikan sebagai sangat valid. Skor dengan rentang 2,51 hingga 3,25 masuk dalam kategori valid, sementara skor antara 1,76 hingga 2,50 dinilai cukup valid. Tingkat kevalidan terendah berada pada interval 1,00 hingga 1,75 dengan kategori kurang valid.

Sementara itu, Kriteria kepraktisan media pembelajaran diklasifikasikan ke dalam lima kategori berdasarkan rentang persentase pencapaiannya. Media pembelajaran dinyatakan

Sangat Praktis apabila memperoleh nilai pada rentang 81% - 100%, dan masuk dalam kategori Praktis jika berada pada rentang 61% - 80%. Rentang persentase 41% - 60% dikategorikan sebagai Cukup Praktis, sedangkan nilai antara 21% - 40% dianggap Kurang Praktis. Media pembelajaran dinilai tidak praktis bila persentasenya hanya mencapai rentang 0% - 20%.

Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli dan angket respon pengguna juga disusun pada tahap ini. Kisi-kisi instrumen dikembangkan berdasarkan teori pengembangan media pembelajaran menurut Sugiyono (2017). Aspek dan indikator dalam angket respon diadaptasi dari Purwanto (2019) yang menekankan tiga aspek utama evaluasi produk pengembangan, yaitu kegunaan, kemudahan penggunaan, dan daya tarik.

Instrumen validasi dalam penelitian ini melibatkan tiga jenis validator dengan aspek penilaian yang spesifik untuk masing-masing bidang keahlian. Pertama, Ahli Materi bertugas mengevaluasi empat poin utama, yaitu kesesuaian isi dengan kurikulum, keakuratan dan kebenaran konsep, keterpaduan dengan konteks budaya lokal, serta kemutakhiran dan kelayakan materi. Kedua, Ahli Desain fokus pada penilaian yang mencakup kesesuaian tujuan dan materi, kejelasan struktur pembelajaran, serta keterpaduan komponen pembelajaran. Ketiga, Ahli Media melakukan penilaian terhadap aspek teknis dan estetika yang meliputi tampilan visual dan audio, kemenarikan dan kreativitas media, serta kesesuaian format video. Pembagian aspek penilaian ini memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah melalui proses tinjauan yang komprehensif dari berbagai sudut pandang pakar. Sementara itu, angket respon pendidik dan murid terdiri dari 11 butir pertanyaan yang fokus mengevaluasi kemudahan Penggunaan, daya Tarik media, dan kemanfaatan media dalam pembelajaran

Penelitian ini telah memperoleh izin dari pihak SMP Citra Bakti sebagai lokasi utama penelitian. Guru dan 7 orang siswa yang terlibat dalam pengisian angket berasal dari SMP Citra Bakti. Seluruh partisipan baik guru maupun siswa, diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian serta prosedur pelaksanaan penelitian sebelum pengambilan data dilakukan. Seluruh data responden dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Peneliti juga memastikan bahwa kegiatan penelitian tidak menimbulkan dampak negatif terhadap peserta didik, baik secara fisik maupun psikologis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran video audio visual. Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berdasarkan kondisi nyata di SMP Citra Bakti. Analisis yang dilakukan mencakup enam komponen, yaitu: analisis kurikulum, analisis materi pelajaran, analisis karakteristik peserta didik, analisis kebutuhan media, analisis mekanisme pembelajaran yang berjalan, serta analisis lingkungan belajar.

Analisis kurikulum mengacu pada Permendikbud No. 37 Tahun 2018 yang menetapkan capaian pembelajaran IPA pada jenjang SMP, di mana materi zat adiktif masuk dalam kompetensi dasar kelas VIII. Hasil analisis materi menunjukkan bahwa konsep zat

adiktif bersifat abstrak dan membutuhkan contoh konkret agar mudah dipahami siswa. Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kelas VIII SMP Citra Bakti berada pada tahap operasional formal yang memerlukan stimulasi visual untuk memahami konsep abstrak secara optimal (Hosnan, 2016).

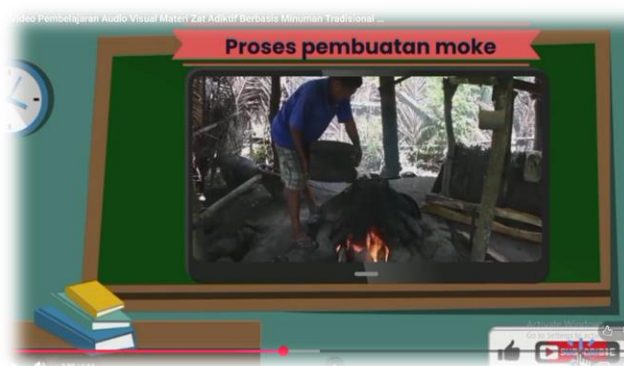
Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran zat adiktif masih didominasi oleh metode ceramah dan buku teks, sehingga siswa kesulitan mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata mereka di Kabupaten Ngada. Analisis kebutuhan media mengidentifikasi bahwa diperlukan media pembelajaran berbasis video yang mengintegrasikan konteks lokal moke untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Temuan ini sejalan dengan Maharani dan Widyawati (2024) yang menegaskan bahwa pendekatan kontekstual sangat diperlukan agar siswa memahami materi zat adiktif secara bermakna.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain merupakan langkah kedua dalam model ADDIE. Berlandaskan temuan analisis kebutuhan, peneliti merancang media pembelajaran video audio visual berbasis konteks lokal moke. Identifikasi komponen yang diperlukan untuk video pembelajaran, seperti storyboard, naskah narasi, alur materi, dan kerangka tampilan visual.



Gambar 1. Pembuka Video



Gambar 2. Penjelasan Materi



Gambar 3. Penutup Video

Struktur video dirancang dengan durasi  $\pm 5$ –8 menit yang terdiri atas tiga bagian utama: (1) Pembuka ( $\pm 1$  menit): judul, dan pemantik berupa fenomena moke; (2) Isi ( $\pm 4$ –5 menit): konsep zat adiktif, proses pembuatan moke, dampak alkohol terhadap kesehatan, dan nilai budaya lokal; (3) Penutup ( $\pm 1$  menit): kesimpulan dan pesan edukatif tentang hidup sehat. Produk dirancang menggunakan perangkat CapCut dan Canva Pro agar menarik secara visual. Suparmi et al. (2025) dalam penelitiannya membuktikan bahwa pengembangan

media video pembelajaran dengan CapCut menghasilkan kualitas visual yang tinggi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*) dan Hasil Validasi Ahli

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini, pengembangan media video audio visual dilaksanakan berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Proses validasi dilakukan oleh tiga validator: ahli materi (bidang IPA/biologi), ahli desain pembelajaran, dan ahli media audio-visual. Hasil evaluasi para ahli sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Validasi Ahli terhadap Media Video Pembelajaran Audio-Visual

Validator	Aspek Penilaian	Nilai	Jumlah	Skor	Predikat
Ahli Materi	Kesesuaian isi dengan kurikulum	8	35	3,89	Sangat Valid
	Keakuratan dan kebenaran konsep	12			
	Keterpaduan dengan budaya lokal	8			
Ahli Desain	Kemutakhiran dan kelayakan materi	7	30	3,75	Sangat Valid
	Kesesuaian tujuan dan materi	7			
	Kejelasan struktur pembelajaran	12			
Ahli Media	Keterpaduan komponen pembelajaran	11	36	3,6	Sangat Valid
	Tampilan visual dan audio	14			
	Kemenarikan dan kreativitas media	12			
Kesesuaian format video				10	
Rata-rata Kevalidan Keseluruhan				3,75	Sangat Valid

Video pembelajaran materi zat adiktif berbasis konteks lokal moke memperoleh rata-rata skor kevalidan 3,89 dari ahli materi (Sangat Valid). Tingginya nilai validasi ahli materi menunjukkan bahwa integrasi konteks moke dalam penyajian materi zat adiktif telah sesuai dengan capaian pembelajaran kurikulum IPA dan kebenaran konsep ilmiahnya terjaga dengan baik. Menurut penilaian ahli desain pembelajaran, video pembelajaran memperoleh nilai 3,75 (Sangat Valid). Hal ini menunjukkan bahwa struktur video dengan tiga bagian utama serta keterpaduan antara tujuan, materi, dan evaluasi telah dirancang dengan baik. Ahli media memberikan nilai rata-rata 3,60 (Sangat Valid) mencakup aspek tampilan visual dan audio, kemenarikan media, serta kesesuaian format video. Rata-rata kevalidan keseluruhan  $V \text{ rata-rata} = (3,89 + 3,75 + 3,60) / 3 = 3,75$  (Sangat Valid).

### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*) dan Hasil Kepraktisan

Pada tahap implementasi, media video pembelajaran yang telah dikembangkan digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba terbatas dilaksanakan dengan melibatkan satu orang guru IPA dan 7 orang siswa kelas VIII dari SMP Citra Bakti. Tabel 6 dan Tabel 7 menampilkan hasil uji kepraktisan.

**Tabel 6.** Penilaian Guru IPA terhadap Media Video Pembelajaran

Aspek Penilaian	Nilai	Nilai Total	Persentase
Kemudahan Penggunaan	14	16	87,50%
Daya Tarik Media	11	12	91,70%
Kemanfaatan Media dalam Pembelajaran	15	16	93,80%
Jumlah	40	44	90,90%

Dengan skor 90,90% yang tergolong sangat praktis, hasil penilaian guru IPA menunjukkan respon yang sangat baik terhadap media video pembelajaran audio visual. Aspek kemanfaatan media dalam pembelajaran memperoleh persentase tertinggi sebesar 93,8%, yang mengindikasikan bahwa guru menilai video berbasis moke sangat membantu dalam menyampaikan materi zat adiktif secara kontekstual. Tingginya persepsi kemanfaatan ini sejalan dengan temuan Wardani et al. (2024) yang menekankan pentingnya kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan pengguna sebagai prasyarat pemanfaatan yang optimal.

**Tabel 7. Respon Siswa terhadap Media Video Pembelajaran**

Aspek Penilaian	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
Kemudahan Penggunaan	15	16	16	16	16	14	13
Daya Tarik Media	12	11	11	11	12	11	9
Kemanfaatan Media	16	16	15	15	16	13	13
Jumlah	43	43	42	42	44	38	35
Skor Total	94,47%						

Respon siswa terhadap penggunaan media video pembelajaran memperoleh skor 94,47% yang tergolong sangat praktis. Aspek kemudahan penggunaan mendapatkan respons positif dari seluruh siswa, menunjukkan bahwa video berbasis moke mudah dipahami dan diikuti oleh siswa kelas VIII. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hapsari dan Zulherman (2021) yang menunjukkan potensi media berbasis teknologi yang dikembangkan secara sistematis dalam mendorong antusiasme belajar siswa.

### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*) dan Pembahasan Umum

Tahap evaluasi dilaksanakan untuk merevisi setiap tahap pengembangan dan memastikan konten video pembelajaran benar-benar sesuai serta dapat digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran di kelas. Dengan persentase rata-rata respon siswa sebesar 94,47% dan respon guru IPA sebesar 90,90%, keduanya tergolong sangat praktis.

Rerata kepraktisan keseluruhan media adalah  $(94,47\% + 90,90\%)/2 = 92,68\%$  (Sangat Praktis). Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret (Widodo & Sari, 2020). Dalam penelitian ini, konsep zat adiktif yang bersifat abstrak disajikan melalui visualisasi proses pembuatan moke serta dampaknya terhadap kesehatan, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi.

Selain itu, integrasi konteks lokal moke dalam media pembelajaran memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran. Penggunaan konteks yang dekat dengan kehidupan siswa terbukti membantu meningkatkan keterkaitan antara konsep ilmiah dan realitas sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendekatan contextual learning yang menekankan pentingnya menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa (Tukimin et al., 2022).

Namun demikian, hasil penelitian ini masih terbatas pada aspek kevalidan dan kepraktisan media, serta belum menguji secara langsung efektivitas media terhadap

peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, klaim mengenai peningkatan hasil belajar atau perubahan sikap siswa perlu dikaji lebih lanjut melalui penelitian eksperimen atau uji coba skala luas.

Selain itu, jumlah subjek uji coba yang terbatas (7 siswa dan 1 guru) menjadi keterbatasan penelitian ini, sehingga generalisasi hasil penelitian masih perlu dilakukan dengan hati-hati. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta menguji efektivitas media terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Media berbasis video terbukti mampu membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa (Widodo & Sari, 2020). Integrasi konteks lokal moke berpotensi mendukung pemahaman konseptual siswa terhadap materi zat adiktif, sebagaimana diindikasikan oleh persepsi positif dalam angket respon. Penggunaan contoh nyata dari lingkungan budaya siswa diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar (Prassastie, 2024). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran IPA juga sejalan dengan prinsip contextual learning dan local wisdom-based education yang diungkapkan oleh Tukimin et al. (2022), di mana siswa tidak hanya memahami konsep secara ilmiah tetapi juga diharapkan memiliki kesadaran kritis terhadap praktik lokal yang berdampak bagi kesehatan.

Penelitian Dewi et al. (2023) juga memperkuat temuan ini dengan membuktikan bahwa pengembangan alat pembelajaran berbasis kearifan lokal berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Selain itu, Widodo dan Kurniawan (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran sains berbasis kearifan lokal berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, literasi sains, serta relevansi pembelajaran bagi siswa. Dengan demikian, video pembelajaran audio visual berbasis konteks lokal moke dinilai valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di SMP. Potensinya dalam membantu siswa memahami materi zat adiktif lebih kontekstual dan bermakna.

## KESIMPULAN

Penelitian membuktikan bahwa rata-rata kevalidan produk sebesar 3,75 (Sangat Valid) dan rata-rata kepraktisan sebesar 92,68% berdasarkan respon siswa 94,47% dan respon guru IPA sebesar 90,90%, keduanya tergolong Sangat Praktis. Dengan demikian media layak digunakan sebagai media pembelajaran kontekstual yang berpotensi mendukung pemahaman siswa terhadap materi zat adiktif. Secara implikatif, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran IPA merupakan strategi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna, khususnya di daerah yang memiliki kekayaan budaya lokal. Temuan ini dapat menjadi acuan bagi guru dan pengembang kurikulum dalam merancang media pembelajaran yang responsif terhadap lingkungan sosial budaya siswa. Untuk penelitian lanjutan, disarankan agar dilakukan uji efektivitas melalui desain eksperimental atau kuasi-eksperimental guna mengukur pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar dan sikap siswa secara terukur. Selain itu, pengembangan media serupa dapat dieksplorasi pada materi IPA lain yang relevan dengan konteks budaya lokal daerah masing-masing.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M., Abbas, N., & Badu, S. Q. (2024). Uji kevalidan dan kepraktisan e-modul matematika berbasis flipbook. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 5(2), 96–103. <https://doi.org/10.37905/jmathedu.v5i2.20199>
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2021). Pemanfaatan media audio visual dengan konsep kearifan budaya lokal bagi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Dewi, N., Pratama, R., & Lestari, S. (2023). Pengembangan alat pembelajaran berbasis kearifan lokal guna membangun karakter siswa serta meningkatkan literasi sains. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(2), 101–110. <https://doi.org/10.15294/jpsi.v11i2.34567>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Harahap, R. (2020). Penerapan metode pembelajaran IPA dengan konteks budaya lokal Jambi menggunakan pendekatan PBL untuk meningkatkan minat belajar dan literasi sains siswa SMPN 30 Muaro Jambi [Skripsi, FKIP].
- Ismaya, N. A., Arifin, A., Sari Indah, F. P., Rahsa Puji, L. K., Pratiwi, R. D., Hasanah, N., Ratnaningtyas, T. O., & Mandira, T. M. (2021). Dampak negatif penggunaan zat adiktif dan narkotika (NAPZA) bagi masyarakat khususnya anak muda. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 2(1), 106–111. <https://doi.org/10.52031/jam.v2i1.135>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2021). Analisis konsumsi alkohol di Indonesia tahun 2021. *Kemendes RI*.
- Maharani, A., & Widyawati, N. (2024). Pendekatan pembelajaran kontekstual IPA dengan tema bahan adiktif untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Sains*, 12(1), 45–53. <https://doi.org/10.12345/jps.v12i1.6789>
- Nugroho, A. (2018). Pendekatan edukatif untuk mencegah perilaku adiktif di kalangan remaja melalui pendidikan IPA yang interaktif. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 17(2), 101–110.
- Organisasi Kesehatan Dunia. (2018). Laporan status global mengenai alkohol dan kesehatan. *World Health Organization*.
- Pangestu, N. (2021). Modul pembelajaran berbasis Instagram pada materi zat adiktif kelas VIII di MTsN 16 Tanah Datar [Skripsi].
- Pitriani, N. R. V., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Lectora Inspire. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>
- Prassastie, F. E. (2024). Pengembangan modul pembelajaran IPA berbasis etnosains dan literasi sains materi zat aditif dan zat adiktif untuk siswa kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati Gurah Kediri [Disertasi doctoral, IAIN Kediri].

- Purwanto, N. (2019). Evaluasi hasil belajar. *Pustaka Pelajar*.
- Ratu, S. (2019). Integrasi nilai budaya dalam konsumsi moke pada masyarakat Ngada. *Jurnal Budaya Nusantara*, 8(2), 88–96.
- Rayanto, Y. H. (2020). Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori dan praktek. *Lembaga Academic & Research Institute*.
- Riduwan. (2018). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian (Cetakan ke-12). *Alfabeta*.
- Sadiman, A. S., Arief, S., & Haryono, B. (2019). Media pendidikan: Konsep, pengembangan, dan pemanfaatan (Edisi ke-14). *Rajawali Pers*.
- Santosa, B. (2020). Pendekatan integratif ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(1), 23–31.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *Alfabeta*.
- Suparmi, N. W., Laksana, D. N. L., & Laudasarni, Y. (2025). Pengembangan media video pembelajaran dengan CapCut pada mata kuliah bumi dan antariksa di perguruan tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(3), 714–726.
- Tukimin, S., Ardiansyah, R., & Latif, A. (2022). Pemanfaatan kearifan lokal dalam pengajaran sains. *Jurnal Pendidikan Sains Nusantara*, 9(3), 215–224.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Widodo, W., & Kurniawan, A. (2022). Pembelajaran sains berbasis kearifan lokal sebagai kontribusi terhadap pencapaian target SDGs. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(2), 123–135.
- Widodo, W., & Sari, D. A. P. (2020). Pengembangan keterampilan pemodelan matematis bagi calon pendidik IPA masa depan. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2), 146–155. <https://doi.org/10.21831/jipi.v6i2.27042>
- Yamin, M., Jufri, A. W., & Riyanto, A. A. (2024). Urgensi sosialisasi dampak penggunaan zat adiktif terhadap kesehatan remaja di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 7(3), 793–798. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v7i3.9040>