

**PENGEMBANGAN VIDEO SUMBER BELAJAR BERBASIS
KEARIFAN LOKAL DI MIN 29 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan oleh :

ASFIANA

NIM. 190209010

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2023/1444 H**

**PENGEMBANGAN VIDEO SUMBER BELAJAR BERBASIS
KEARIFAN LOKAL DI MIN 29 ACEH BESAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan**

Diajukan Oleh:

ASFIANA

NIM. 190209010

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Prof.Dr. Salfullah, S.Ag., M.Ag

NIP. 197204062001121001

Pembimbing II

Wati Oviana, S.Pd.I, M.Pd

NIP. 198110182007102003

**PENGEMBANGAN VIDEO SUMBER BELAJAR BERBASIS
KEARIFAN LOKAL DI MIN 29 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry Dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

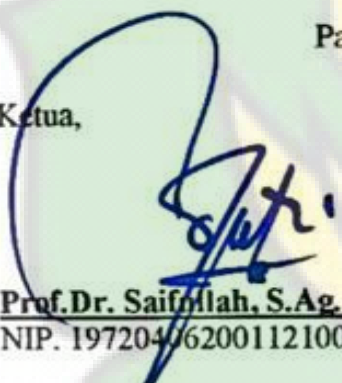
Pada Hari/Tanggal:

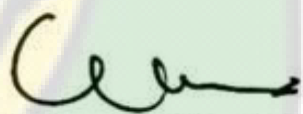
Jum'at, 14 April 2023 M
23 Ramadhan 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

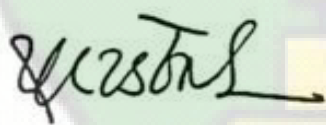
Sekretaris,

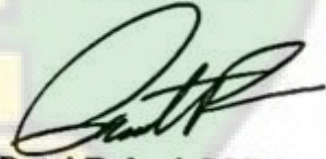

Prof. Dr. Saifollah, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197204062001121001


Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198110182007102003

Penguji I,

Penguji II,


Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D
NIP. 198203042005012004


Putri Rahmi, M.Pd.
NIDN. 2006039002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN AR-Raniry, Darussalam Banda Aceh




Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asfiana

NIM : 190209010

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Video Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal
di MIN 29 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkannya dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi terhadap aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 3 Mei 2023
Yang Menyatakan


Asfiana

ABSTRAK

Nama : Asfiana
NIM : 190209010
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Video Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar
Pembimbing I : Prof. Dr. Saifullah, S. Ag., M. Ag.
Pembimbing II : Wati Oviana, S. Pd. I., M. Pd.
Kata Kunci : Video Pembelajaran, Kearifan Lokal

Penelitian ini dilatar belakangi oleh media yang digunakan dalam proses pembelajaran belum ada dan hanya menggunakan sumber belajar dari buku cetak. Hasil analisis peneliti terhadap buku cetak yang digunakan, terlihat buku hanya berisi uraian materi yang bersifat umum serta guru tidak menghubungkan materi dengan kearifan lokal di daerah tempat tinggal siswa. Tujuan penelitian ini, yaitu: (1) Untuk mendeskripsikan desain pengembangan video sumber belajar berbasis kearifan lokal; (2) Untuk menjelaskan kelayakan video sumber belajar berbasis kearifan lokal dan (3) Untuk menjelaskan kepraktisan terhadap pengembangan video sumber belajar berbasis kearifan lokal. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), dengan menggunakan model Alessi dan Trollip. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video sumber belajar berbasis kearifan lokal di MIN 29 Aceh Besar sudah memenuhi kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi terhadap materi, maka diperoleh skor 87,5% dan hasil validasi media diperoleh skor 90,8% dengan kriteria “sangat layak”. Sedangkan data hasil kepraktisan tiga orang guru kelas diperoleh skor yaitu; guru kelas IV-A skor 100%, guru kelas IV-B skor 100% dan guru kelas IV-C skor 100% dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan hasil penelitian maka video sumber belajar berbasis kearifan lokal di MIN 29 Aceh Besar sangat layak untuk dikembangkan lebih lanjut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, dengan berkat rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholat serta salam ke junjungan Nabi Muhammad SAW Sang kekasih Allah yang syafaatnya dinantikan kelak. Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta yaitu Ayahanda Asmanto dan Ibunda Nurhadiah yang telah memberikan do'a, kasih sayang dan materil yang tak pernah terbalaskan. Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis, yaitu:

1. Kedua abang tercinta Kiki Nurdiansyah Putra dan Arif Hidayatullah, kakak ipar tercinta Nur Halimah dan Yuni Sisma Asriani yang telah memberikan dukungan moril serta doa yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
2. Sahabat teristimewa Fitriyani yang telah membersamai dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Untuk seseorang, yang tidak bisa penulis sebutkan namanya yang telah menyarankan sholat tahajud sebelum menyusun skripsi ini.
4. Seluruh teman-teman program studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2019 yang telah banyak memberikan saran, motivasi, do'a, dan dukungan kepada penulis selama skripsi ini dibuat.
5. Seluruh pihak yang tidak dapat disebut satu-persatu yang turut memberikan bantuan, pengertian, do'a, dan saran secara tulus. Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan.

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tanpa pertolongan-Nya tentunya penulis tidak akan dapat untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat berangkaikan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan alam, yakni Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukan kepada kita semua dari alam kegelapan hingga menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Adapun judul skripsi ini yaitu **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar”**.

Ucapan terima kasih yang tiada ujung penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah meluangkan waktu untuk membantu menyelesaikan skripsi ini, adapun ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S. Ag., MA. M. Ed., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan dosen beserta Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memberikan bantuan agar penulis bisa melakukan penelitian yang diperlukan pada penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Saifullah, S. Ag., M. Ag. Sebagai Penasehat Akademik yang telah banyak membantu penulis.

3. Bapak Prof. Dr. Saifullah, S. Ag., M. Ag. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Wati Oviana, S. Pd. I., M. Pd. selaku pembimbing II yang telah berjasa membantu dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Mawardi, S. Ag., M. Pd. Sebagai ketua prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf prodi beserta dosen di prodi PGMI yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Kepala MIN 29 Aceh Besar, staf, dewan guru beserta peserta didik MIN 29 Aceh Besar yang turut serta berpartisipasi dalam penelitian ini.
6. Pustakawan semua pihak yang membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan leting 2019 yang telah memberi motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Pada tahap ini penulis telah berusaha dengan maksimal dalam penyelesaian skripsi ini. Namun hal ini penulis juga menyadari banyak sekali kekurangan dalam skripsi yang telah di susun oleh penulis. Maka dari itu penulis, penulis mengharapkan kritik dan saran agar dijadikan perbaikan kedepannya. Harapan penulis agar skripsi ini bisa memberikan informasi bagi mahasiswa/i dan bermanfaat untuk pengembangan wawasan dunia pengetahuan.

Banda Aceh, 5 April 2023
Penulis,

Asfiana
NIM. 190209010

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional	8
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Media Pembelajaran	12
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2. Manfaat Media Pembelajaran	14
3. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran	15
B. Video Pembelajaran.....	16
1. Pengertian Video Pembelajaran	16
2. Karakteristik Media Video Pembelajaran	19
3. Tujuan dan Fungsi Media Video.....	20
C. Kearifan Lokal	21
1. Pengertian Kearifan Lokal	21
2. Kearifan Lokal dalam Pendidikan	23
3. Dasar Hukum Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal	25
D. Analisis Kebutuhan Materi	26
1. Angket Analisis Kebutuhan Materi	26
E. Materi Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar	28
F. Kearifan Budaya Lokal di Kabupaten Aceh Besar.....	35
G. Pengembangan Video Sumber Belajar Berbasis Budaya Lokal.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Rancangan Penelitian	44
1. Model Pengembangan	45
2. Atribut Pengembangan	45
3. Tahapan Pengembangan.....	46
B. Waktu, Tempat dan Subjek Penelitian	53

C. Instrumen Pengumpulan Data	53
1. Angket Validasi Ahli Materi	54
2. Angket Validasi Ahli Media	55
3. Angket Kepraktisan.....	56
D. Teknik Analisis Data	57
1. Uji Kelayakan	57
2. Uji Kepraktisan.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	61
A. Hasil Penelitian	61
1. Tahap Perencanaan.....	61
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	64
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	76
B. Pembahasan	91
1. Proses Pengembangan Video Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar	91
2. Kepraktisan Video Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar	93
BAB V PENUTUP	97
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	103
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	133

DAFTAR GAMBAR

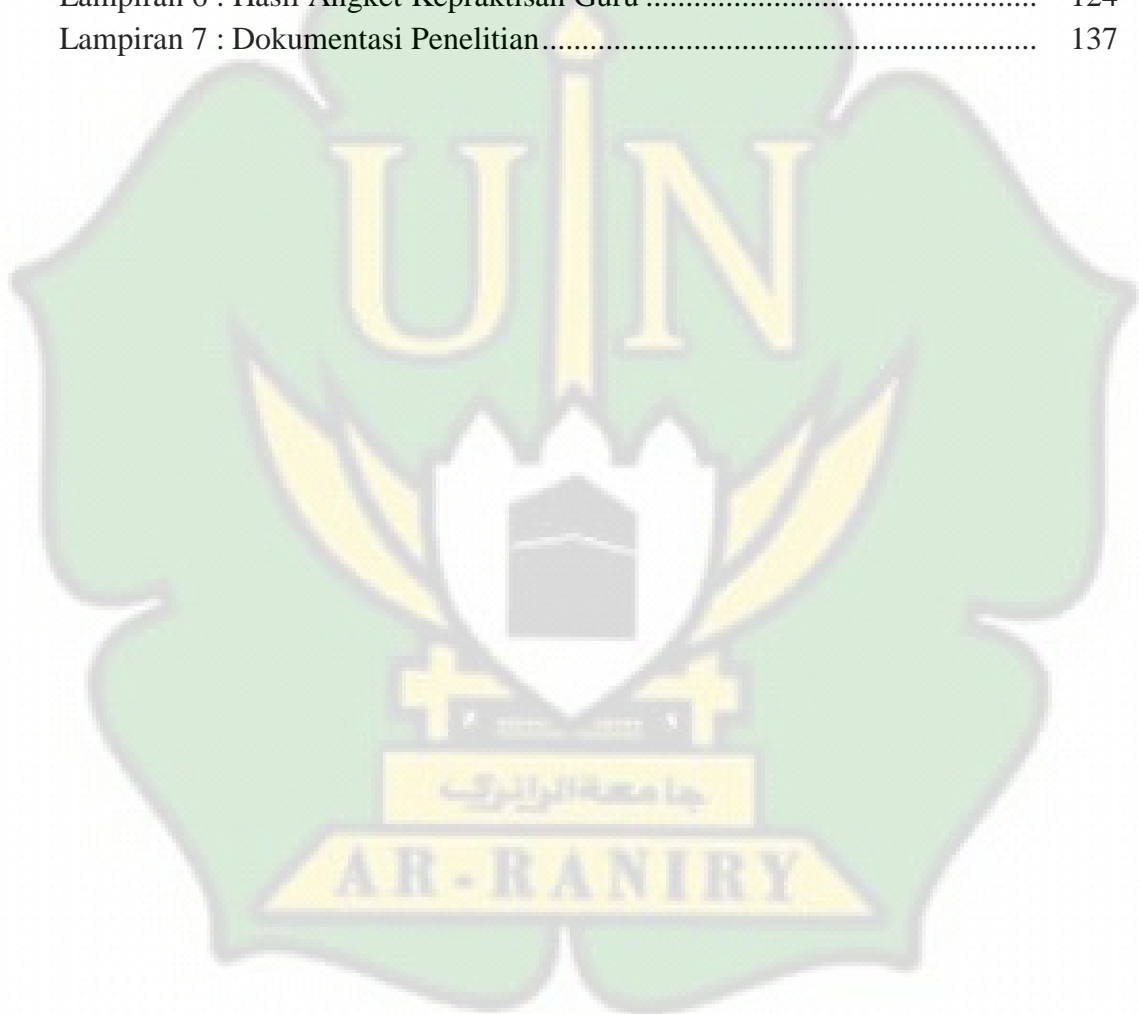
Gambar 2.1	: Upacara Adat Sisingaan	30
Gambar 2.2	: Upacara Adat Ngaben	30
Gambar 2.3	: Rumah Gadang.....	30
Gambar 2.4	: Rumah Honai	30
Gambar 2.5	: Pakaian Ulos	31
Gambar 2.6	: Pakaian Bundo Kandung	31
Gambar 2.7	: Alat Musik Angklung.....	32
Gambar 2.8	: Alat Musik Sasando	32
Gambar 2.9	: Tari Tor-Tor	33
Gambar 2.10	: Tari Piring	33
Gambar 2.11	: Kerajinan Batik	33
Gambar 2.12	: Kerajinan Wayang.....	33
Gambar 2.13	: Gudeg	34
Gambar 2.14	: Papeda	34
Gambar 2.15	: Peusijeuk	35
Gambar 2.16	: Meugang.....	35
Gambar 2.17	: Rumoh Aceh	36
Gambar 2.18	: Pakaian Adat Aceh.....	37
Gambar 2.19	: Alat Musik Arbab.....	38
Gambar 2.20	: Alat Musik Serune Kalee	38
Gambar 2.21	: Tarian Likok Pulo	39
Gambar 2.22	: Kerajinan Anyaman Bili	40
Gambar 2.23	: Asam Keueng.....	41
Gambar 2.24	: Kuah Beulangong.....	41
Gambar 3.1	: Tahap Pembuatan Video Pembelajaran	50
Gambar 4.1	: Grafik Validator Media Pembelajaran	89
Gambar 4.2	: Grafik Kepraktisan oleh Guru.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Kompetensi Dasar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	37
Tabel 3.1	: Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	47
Tabel 3.2	: Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	48
Tabel 3.3	: Kisi-Kisi Angket Respon Guru	49
Tabel 3.4	: Kriteria Jawaban Item Instrumen Uji Coba Produk	51
Tabel 3.5	: Kriteria Validasi	51
Tabel 3.6	: Kriteria Kelayakan	52
Tabel 4.1	: Rancangan Video Sumber Belajar Berbasis kearifan Lokal	65
Tabel 4.2	: <i>Storyboard</i> Video Sumber Belajar	67
Tabel 4.3	: Angket Hasil Validasi Ahli Materi	77
Tabel 4.4	: Angket Hasil Validasi Ahli Media.....	80
Tabel 4.5	: Revisi Media	82
Tabel 4.6	: Hasil Angket Kepraktisan Guru Kelas IV-A	84
Tabel 4.7	: Hasil Angket Kepraktisan Guru Kelas IV-B.....	85
Tabel 4.8	: Hasil Angket Kepraktisan Guru Kelas IV-C.....	87
Tabel 4.9	: Data Hasil Presentase Validator.....	89
Tabel 4.10	: Data Hasil Presentase Kepraktisan.....	90
Tabel 4.11	: Data Seluruh Presentase Kelayakan Video Sumber Belajar	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Skripsi	103
Lampiran 2 : Surat Penelitian.....	104
Lampiran 3 : Surat Telah Melakukan Penelitian.....	105
Lampiran 4 : Angket Hasil Validasi Ahli Materi.....	106
Lampiran 5 : Angket Hasil Validasi Ahli Media	118
Lampiran 6 : Hasil Angket Kepraktisan Guru	124
Lampiran 7 : Dokumentasi Penelitian.....	137



BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan nasional merupakan komponen penting dari pembangunan suatu bangsa. Tujuan pendidikan nasional adalah menyiapkan generasi muda yang akan membawa perubahan positif bagi masa depan bangsa dan negara. Pendidikan nasional ini mencakup sejumlah tujuan termasuk mempersiapkan siswa untuk menjadi warga yang produktif dalam masyarakat, memberikan landasan bagi ilmu pengetahuan, memajukan teknologi, meningkatkan kemampuan berpikir analitis, mengembangkan hostilitas moral, dan membangun karakter yang unggul. Tujuan dasar pendidikan nasional adalah untuk mempersiapkan siswa untuk hidup ssebagai warga yang produktif dan bertanggung jawab di tengah-tengah masyarakat. Hal ini dilakukan dengan memberikan pelajaran yang dirancang khusus untuk membangun keterampilan teknis dan budaya seperti kerjasama, berkomunikasi, dan pemecahan masalah. Pendidikan nasional juga memberikan dasar untuk peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta memberikan lingkungan belajar yang aman dan nyaman supaya siswa dapat berkembang secara optimal.¹

Selain itu, pendidikan nasional juga memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis moral dan etika siswa. Hal ini bertujuan agar siswa menjadi warga yang bermoral dan memiliki nilai etika yang baik. Terakhir,

¹ Akmal, A, *Tujuan dan Manfaat Pendidikan Nasional di indonesia*, Innplanner Education, 2020, Diakses dari <https://www.innplaner.com/blog/tujuan-manfaat-pendidikan-nasional-di-indonesia/>

pendidikan nasional juga bertujuan untuk membentuk karakter individu yang unggul dan siap bersaing di masyarakat global.² Dengan demikian, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mempersiapkan generasi muda untuk menjadi warga yang produktif, berkualitas dan tangguh dalam masyarakat.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah supaya tujuan pendidikan secara nasional dapat tercapai, salah satunya adalah dengan pengembangan kurikulum. Kurikulum terbaru yang sedang berlaku di Indonesia adalah kurikulum merdeka, kurikulum ini merupakan hasil revisi atau penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013. Dalam kurikulum merdeka ini sistem pembelajarannya cukup unik dan berbeda dari kurikulum standar yang biasa digunakan di banyak negara. Kurikulum ini fokus pada pembelajaran praktis yang mengaktifkan kemajuan dalam kualitas pendidikan, dengan penggunaan model pengajaran inkuiri dan proyek, serta tujuan untuk membuat siswa menjadi warga yang berkemampuan berpikir secara kritis dan mandiri.³

Kurikulum merdeka adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kompetensi praktis untuk menyelesaikan tugas-tugas sehari-hari dan mempersiapkan siswa untuk berkolaborasi, menemukan informasi, menyelesaikan masalah dan siap dalam penggunaan teknologi di dalam pembelajaran. Selain itu teknologi dapat membantu guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran dengan kurikulum yang mandiri yang memberikan lebih banyak peluang untuk kolaborasi dan terlibat dengan materi. Dengan menggunakan teknologi, guru

² Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Tujuan Pendidikan Nasional*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, (2018), diakses dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blogs/post/tujuan-pendidikan-nasional/>

³ Gronlund, N, *Kurikulum Merdeka: Program Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar*. (Oxford University Press, 2003)

dapat memonitor kinerja siswa, memberikan umpan balik yang lebih cepat dan tepat, serta memastikan bahwa pembelajaran memadai di setiap tingkatan kemampuan. Selain itu, teknologi juga dapat memfasilitasi penilaian otomatis yang membuat proses ujian lebih efisien dan konsisten. Dengan inovasi teknologi yang terus berkembang, kurikulum merdeka menawarkan peluang baru bagi guru untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah dan pembentukan keterampilan abadi.⁴

Kurikulum merdeka juga terlibat dalam perpaduan dengan kearifan lokal yang digunakan sebagai landasan bagi beberapa ketersediaan pembelajaran video. Kurikulum merdeka melibatkan pembelajaran yang didasarkan pada kearifan lokal dan tradisi setempat yang dapat diaplikasikan pada pelajaran untuk memberikan gambaran tentang bagaimana nilai-nilai, komunitas, agama, dan budaya suatu daerah dapat memengaruhi pendidikan.⁵ Dengan demikian, melalui proyek, tantangan, dan aktivitas inovatif, siswa dapat mengenal kearifan lokal mereka dan bagaimana hal itu diterapkan dalam pelajaran. Selain itu, penggunaan video pembelajaran juga menyediakan *platform* instrumen penting bagi para guru untuk menyampaikan materi dengan lebih interaktif dan menggugah.

Namun, penting untuk dicatat bahwa kolaborasi antara kurikulum merdeka dan kearifan lokal tidak hanya merupakan alat yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menstimulusi, tetapi juga memberikan makna

⁴ Kurikulum Merdeka: Membantu Guru Mencapai Tujuannya Dengan Teknologi, EdTechReview, 8 Juni 2018, <https://edtechreview.in/trends-insights/articles/1589-curriculum-free-helping-teachers-to-achieve-their-goals-with-technology>, diakses 15 Februari 2023.

⁵ Sharmma, A, "Pendidikan Kearifan Lokal: Konsep dan Metode", *Indian Journal of Research and Development*, 2019. Di akses dari <https://www.indianjournals.com/ijor.aspx?target=ijor:ijrd&volume=6&issue=6&article=068>

yang lebih jauh dengan mempromosikan toleransi, mendukung kerja sama, dan membangun fundamentasi norma yang baik. Memasukan kearifan lokal di sebuah pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan apresiasi yang lebih dalam dan bekerja untuk melestarikan kearifan lokal di era globalisasi.⁶ Sehingga dapat dipahami bahwa video pembelajaran yang akan dibuat oleh peneliti adalah video yang difokuskan kepada kearifan lokal Aceh Besar.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan hasil wawancara dengan salah satu guru Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di MIN 29 Aceh Besar pada tanggal 28 januari 2023, peneliti menemukan informasi bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran belum ada dan hanya menggunakan sumber belajar dari buku cetak. Hasil analisis peneliti terhadap buku cetak yang digunakan, terlihat buku hanya berisi uraian materi yang bersifat umum serta guru tidak menghubungkan materi dengan kearifan lokal di daerah tempat tinggal siswa. Kesimpulan mengenai analisis kebutuhan guru dan siswa didasarkan pada temuan wawancara tersebut.⁷

Agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan berlandaskan berbasis kearifan lokal di daerah tempat tinggal siswa, peneliti menyarankan penggunaan video pembelajaran yang menarik. Guru hendaknya membuat video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang memperlihatkan kekhasan daerah tempat tinggal siswa, selaras dengan uraian materi dan kejadian yang berkaitan

⁶ Naela Khusuma Faella Shufa, "Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual", *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 1, No 1, (Februari 2018), H. 50.

⁷ Hasil Wawancara Dengan Salah Satu Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas IV MIN 29 Aceh Besar, (28 januari 2023).

dengan lingkungan siswa. Oleh karena itu, tujuan yang diharapkan dari proses pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan.

Video sumber belajar yang dirancang oleh peneliti yaitu video pembelajaran berbasis kearifan lokal di daerah Aceh Besar yang berisi serangkaian materi pelajaran yang terdapat gambar serta penjelasan yang mengintegrasikan keunikan yang ada di lingkungan peserta didik sesuai dengan materi.

Peserta didik di sekolah dasar masih mengandalkan hal-hal yang konkrit, mampu dilihat dan dirasakan peserta didik untuk belajar. Peran media di dalam proses pembelajaran dapat diperhitungkan, karena media dapat menetralkan keabstrakan materi ajar menjadi lebih konkrit dalam penyampaiannya. Penggunaan media video di dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang baik dalam penguasaan materi dan membuat siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran.⁸

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Aprizal Lukman Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar memiliki hasil yang sangat valid, dengan tingkat kevalidan 4,6 pada validasi materi dan tingkat kevalidan 4,1 pada validasi media. Selain itu didukung dengan respon guru dan peserta didik dengan tingkat kepraktisan sebesar 4,6 dan tingkat kemenarikan sebesar 4,65. Dengan demikian video

⁸ Rozie, F, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Daur Air untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bintoro 02 Jember", *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Negeri Malang*, Vol. 3, No. 2, 2013, H. 28.

pembelajaran ini valid dan menarik digunakan dalam pembelajaran.⁹ Perbedaan penelitian ini dengan peneliti yaitu penelitian ini dikembangkan dengan fitur animasi dan menggunakan aplikasi *powtoon* di dalam pembuatannya, sedangkan penelitian yang peneliti kembangkan yaitu peneliti langsung menjadi presenter di dalam video dan menggunakan aplikasi *capcut*. Sedangkan menurut Hafizatul Khaira diperkirakan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat mengasimilasi materi, mempercepat dan memaksimalkan retensi informasi. Hal ini karena dipresentasikan dengan audio, visual dan gambar-gambar pendukung, serta materi disampaikan dengan cara yang menghibur dan tidak membosankan.¹⁰ Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Luvita Fariska Deriyani Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi *Capcut* di Kelas V SD, berkesimpulan bahwa hasil yang diperoleh dari tes siswa sangat baik dan memenuhi standar sebesar 97%.¹¹ Penelitian ini mengembangkan video pada mata pelajaran IPA dengan sama-sama menggunakan aplikasi *capcut* dalam pembuatannya. Namun penelitian ini tidak mengaitkan pelajaran dengan kearifan lokal di daerah setempat, hal ini yang menjadi pembeda dengan penelitian yang peneliti kembangkan. Selain itu pembeda antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini dilakukan di Aceh Besar dengan menggunakan kearifan lokal untuk memfasilitasi interaksi siswa secara langsung dengan

⁹ Aprizal Lukman, Dwi Kurnia Hayati, dan Nurul Hakim, "Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar", *Elementary: Jurnal Pendidikan Sains Universitas Negeri Malang*, Vol. 5, No. 2, 2019, H. 153-168.

¹⁰ Hafizatul Khaira, "Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT", *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)*, Vol. 3 FBS Unimed Press, 2021, H. 44.

¹¹ Luvita Fariska Deriyani, "Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi *Capcut* di Kelas V SD", *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, Vol. 7, No. 1, 2022, H. 9.

lingkungannya. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar”**.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain pengembangan video sumber belajar berbasis kearifan lokal di MIN 29 Aceh Besar?
2. Bagaimana kelayakan video sumber belajar berbasis kearifan lokal di MIN 29 Aceh Besar?
3. Bagaimana kepraktisan terhadap pengembangan video sumber belajar berbasis kearifan lokal di MIN 29 Aceh Besar?

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan desain pengembangan video sumber belajar berbasis kearifan lokal di MIN 29 Aceh.
2. Untuk menganalisis kelayakan video sumber belajar berbasis karifan lokal di MIN 29 Aceh Besar.
3. Untuk menganalisis kepraktisan terhadap pengembangan video sumber belajar berbasis kearifan lokal di MIN 29 Aceh Besar.

4. Manfaat penelitian

Hasil Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi mengenai video sumber belajar berbasis kearifan lokal di MIN 29 Aceh Besar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar serta memberikan wawasan dari segi teknologi yang dikhususkan pada penggunaan video sumber belajar bagi pendidik di sekolah.
- b. Bagi Guru, diharapkan dapat membantu menjelaskan pembelajaran, memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari segi media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik serta menjadi motivasi bagi pendidik agar lebih memilih dan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan bernuansa teknologi.
- c. Bagi peserta didik, diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang sedang diajarkan serta dapat memotivasi siswa dan dapat meningkatkan partisipasi di dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan pemahaman mengenai pengembangan video yang dijadikan media sumber belajar.

E. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan ialah produk yang sudah ada sebelumnya yang nantinya dimuat untuk membuat hal baru dalam sebuah pembelajaran agar lebih baik.¹² Pengembangan ini memiliki arti sebagai sebuah langkah dengan tujuan menghasilkan sebuah produk yang sistematis dan rinci yang semua itu bertujuan untuk meningkatkan produktivitas pembelajaran. Pengembangan yang dimaksud disini yaitu pengembangan video pembelajaran.

2. Video Pembelajaran

Video multimedia, termasuk video animasi, video demonstrasi, video komik, dan lainnya, yang digunakan untuk keperluan pendidikan. Video ini dapat bermanfaat untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka tentang topik, menyediakan latihan dan pengujian, atau memberikan contoh bagaimana tugas harus dilakukan.¹³ Video pembelajaran adalah alat hebat yang dapat digunakan untuk memberikan pelajaran yang paling efektif kepada siswa, karena dapat menyampaikan informasi secara visual dan audio yang lebih dalam.

3. Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah kebijakan, pengetahuan, dan praktik yang ditransmisikan secara tradisional dari generasi ke generasi. Ini termasuk pemahaman tentang komunitas, lingkungan hidup dan hubungannya dengan dunia luar. Kearifan lokal dapat berfungsi sebagai cara untuk

¹² Suhartono, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Malang: Elang Mas, 2014), H. 5

¹³ Kurniawan, F., & Hapsari, W, "Perbandingan kinerja pembelajaran antara media ceramah dan media video menggunakan model pembelajaran blended learning". *Forum on Education*, Vol. 6, No. 2, H. 15-25.

mempertahankan dan melestarikan alam.¹⁴

4. Desain

Desain adalah proses menciptakan solusi untuk masalah melalui penggunaan kreativitas dan keterampilan metodologis. Desainer bekerja dengan berbagai aspek pengalaman pengguna untuk membuat desain yang dapat memenuhi kebutuhan dan tujuan tertentu.¹⁵

5. Respon guru

Respon guru merupakan uji yang dibuat untuk mengetahui tanggapan guru mengenai video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Sejalan dengan itu, Islamil Farid di dalam jurnalnya respon guru adalah reaksi atau tanggapan seorang guru terhadap sebuah penilaian misalnya video pembelajaran, apakah video pembelajaran itu mendapat tanggapan positif atau tanggapan negatif.¹⁶

6. Metode R&D

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan memakai model 4D yang mempunyai tahapan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Delevop* (pengembangan), *Dessimation* (penyebaran), pada penelitian ini hanya sampai tahap *develop* (pengembangan).

¹⁴ Maffi, L, "Linking linguistic and cultural diversity: "Linguistic vitality and biocultural diversity". *On biocultural diversity: Linking language, knowledge, and the environment* London, UK: Smithsonian Institution Press, H. 26-56

¹⁵ Brown, T, "Design thinking" *Harvard Business Review*, Vol. 87, No. 6, H. 84-92

¹⁶ Kusuma Dan Aisyah, Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Untuk Meningkatkan aktivitas Belajar Akutansi Siswa Kelas Xi IPS 1 SMA Negeri 2 Wonosari, *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol. 1, No. 2, (2012), H. 43.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media memiliki arti sebuah alat fisik yang dipakai guna untuk menyampaikan sebuah pesan kepada penerimanya.¹⁷ Media juga memiliki arti saluran perantara pesan yang disampaikan dari sipemilik pesan kepada sipenerima pesan.¹⁸ Media dipakai dalam penyampaian amanat/inti sari maupun isi materi kepada penerima.¹⁹ Sebuah media yang dijadikan alat komunikasi tentu memiliki peran penting di dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia.²⁰ Berhasil tidaknya sebuah media yang digunakan dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar pada pembelajaran tergantung dari isi materi/pesan, cara penyampaian pesan hingga kepada penyesuaian karakteristik sang penerima pesan.²¹ Media pembelajaran tidak hanya terpaku dalam bentuk tercetak saja atau konvensional, teknologi media pembelajaran juga mengalami perkembangan misalnya dengan munculnya media audio

¹⁷ M. Taufiq, N. R. Dewi, A. Widiyatmoko, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema "Konservasi" Berpendekatan Science-Edutainment" *JPII* Vol. 3, No. 2, (2014), h.141

¹⁸ Tito Siswanto, "Optimalisasi Sosial Media Sebagai Media Usaha Pemasaran Usaha Kecil Menengah" *Jurnal Liquidity*, Vol. 2 NO. 1, Januari-Juni (2013), h. 82

¹⁹ Ilham Prisgunanto, "Pengaruh Sosial Media Terhadap Tingkat Kepercayaan Bergaul Siswa" *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, Vol. 19, No. 2, (Agustus 2015) h. 103

²⁰ Arcadius Benawa, "Peran Media Komunikasi Dalam Pembentukan Karakter Intelektual Di Dunia Pendidikan" *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 11, No. 1, (Juni 2010), h. 43

²¹ Nurul Hidayati, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akutansi Kelas IX IPS Di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo" *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, (2013) h. 4

visual dengan hal ini media pembelajaran dapat memanipulasi dengan cara dilihat, dibaca hingga mampu didengar.²²

Lesle J Brigges dalam jurnal yang ditulis oleh Budi Purwanti berpendapat bahwa media merupakan alat yang digunakan kepada siswa dengan harapan mampu merangsang siswa di saat proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan itu Rossi dan Breidle menyatakan bahwa media pembelajaran ialah segala bentuk alat maupun bahan yang menunjang proses pembelajaran baik media tercetak maupun non tercetak.²³ Media pembelajaran ialah segala bentuk alat bantu yang membantu mensukseskan kegiatan belajar mengajar di kelas.²⁴ Dalam meningkatkan hasil belajar siswa peran media pembelajaran juga sangat penting agar menghasilkan pembelajaran yang aktif, komunikatif, kreatif dan inovatif.²⁵ Kustiono berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu baik berbentuk hardware maupun berbentuk software yang dijadikan alat komunikasi semata-mata untuk memperjelas pesan yang disampaikan.²⁶ Yusuf Hadi Miarso juga memberikan batasan terhadap pengertian media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang berguna dalam memberikan stimulus berupa

²² Aria Pramudito, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Standa Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut Di SMK Muhammadiyah 1 Playen" *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, (2013), h. 3.

²³ Budi Purwanti, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure" *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 3 No. 1, (Januari 2015), h. 44.

²⁴ S. Priatmoko, Saptorini, H.H. Diniy, "Penggunaan Media Sirkuit Cerdik Berbasis Chemo-Edutainment Dalam Pembelajaran Larutan Asam Basa", *JPII*, Vol. 1, No. 1, (2012), h. 37.

²⁵ Rahma Diani, Yuberti, Shella Syafitri, "Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat" *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, Vol.5. No.2, (2016), h. 270.

²⁶ Meyta Pritandhari, Triani Ratnawuri, "Evaluasi Penggunaan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Semester IV Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro" *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol. 3. No. 2, (2015), h.13.

rangsangan untuk berfikir, perhatian, perasaan sipenerima pesan, hingga kepada munculnya dan mendorong kemauan siswa untuk belajar.²⁷

Berlandaskan pada pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala alat yang bersifat *hardware* maupun *software* yang digunakan pada proses belajar mengajar berlangsung dengan tujuan semata-mata untuk mencapai tujuan hingga kepada meningkatkan pemahaman dan mutu pendidikan. Media juga menjadikan sebuah pembelajaran lebih efektif dan efisien baik membantu dari pihak guru dalam menyampaikan isi materi maupun kepada siswa tentang memahami sebuah pesan atau materi yang sedang diajarkan dan dapat menanggulangi rasa bosan siswa ketika menerima materi pelajaran.²⁸

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat bermanfaat meningkatkan pengertian atau pemahaman suatu konsep atau materi, mampu juga menarik perhatian siswa untuk lebih memperhatikan materi ajar yang disampaikan oleh guru serta mampu meningkatkan kreatifitas siswa dengan menggunakan seluruh panca indranya.²⁹ Peningkatan kualitas, efisiensi, efektifitas hingga kreatifitas dapat terjadi apabila

²⁷ Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)" *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No. 1, (Januari-Juni 2012), h.27.

²⁸ Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syajali, "Pengembangan Media Pelajaran Matematika dengan Macromedia Flash", *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, 2017), h. 177.

²⁹ A.D. Kurniawan, "Metode Inkuiri Terbimbing Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa SMP", *JPLL*, Vol.2, No. 1, tahun 2013), h. 9.

penggunaan media pembelajaran tepat.³⁰

Manfaat khusus media pembelajaran yaitu: (1) Penyeragaman jenis dalam penyampaian materi, (2) Menghemat waktu, (3) Interaktif, (4) Menjadikan proses belajar mengajar jadi lebih menarik, (5) Dapat membuat peran guru jadi lebih produktif, (6) belajar dimana saja dan kapan saja dapat dilakukan, (7) Dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Selain manfaat umum dan khusus media pembelajaran juga memiliki manfaat praktis yaitu: (1) penyajian pesan dan materi dapat lebih jelas, dan mampu memuluskan pembelajaran yang sedang berlangsung, (2) Motivasi belajar siswa dapat meningkat serta mampu mengarahkan pusat perhatian siswa sehingga lebih fokus, (3) media pembelajaran mengatasi keterbatasan indera, ketidakersedianya ruang, serta waktu, (4) kesamaan pengalaman dapat dialami oleh siswa seperti fenomena yang terjadi di sekitar mereka.³¹

3. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Mukminan terkenal dengan prinsipnya dalam hal mengembangkan media pembelajaran, adapun prinsip itu VISUALS, yang merupakan singkatan kata diantaranya: (1) Visible: Mudah dipandang/dilihat, (2) Interesting: Menarik perhatian, (3) Simple: Sederhana/tidak rumit (4) Useful: Isinya berguna/berpotensi daya pakai/bermanfaat (5) Accurate: Benar/nyata (dapat

³⁰ A. Kurniawati, W. Isnaeni, N.R. Dewi, "Implementasi Metode Penugasan Analisis Video Pada Materi Perkembangan Kognitif, Sosial, Dan Moral", *JPII*, Vol. 2, No. 2, (2013), h. 150.

³¹ Nurul Hidayati, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akutansi Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo", *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, (2013), h.13.

dipertanggung jawabkan) (6) Legitimate : Logis/masuk akal/sah (7) Structured: Terstruktur/tersusun dengan baik.³²

Persyaratan dalam membuat sebuah media pembelajaran sebagai berikut:

(1) Faktor edukatif, yaitu memiliki maksud adanya kesesuaian antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dan juga disesuaikan dengan kemampuan siswa terlebih daya pikirnya supaya aktifitas siswa dan kreativitas siswa dapat terdorong dengan baik, (2) Faktor keindahan, yaitu memiliki bentuk yang indah/estetis, intonasi penyampaian yang sesuai, ukuran media yang serasi ukuran serasi dengan kombinasi warna menarik, agar menarik perhatian dan minat siswa untuk menfunngsikannya.³³

B. Video Sumber Belajar

1. Pengertian Video Sumber Belajar

Video Sumber Belajar merupakan media pemberita/penyalur pesan berupa materi pelajaran, yang mencakup media audio (suara) dan media visual (pandang). Media video ini disebut juga dengan media audio visual. Berdasarkan jenisnya media audio visual ini terbagi menjadi dua yaitu media audio visual murni dan media audio visual tidak murni. Adapun contoh media audio visual murni seperti televisi, video animasi dan film bergerak. Sedangkan

³² Elsa Puji Juwita, Dasim Budimansyah, Siti Nurbayani. "Peran Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Siswa SMA Negeri 5 Bandung", *Jurnal Sosieta*s, Vol. 5, No. 1, (2017), h. 2.

³³ Ardian Asyhari, Helda Silvia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al- BiRuNi'*, Vol. 5, No. 1, (2016), h. 4.

contoh dari media audio visual tidak murni seperti OHP, slide, opaque dan lainnya.³⁴

Di latar belakang oleh banyaknya karakteristik belajar siswa membuat guru bersinergi menyediakan atau menciptakan sebuah media pembelajaran yang sesuai dan bermanfaat serta menyenangkan bagi murid, salah satunya dengan membuat media berupa video pembelajaran. Video dapat dikelompokkan kepada media audio visual yang mampu menayangkan dua unsur yang berbeda dalam satu waktu (unsur gambar dan unsur suara) semata-mata hanya untuk menyampaikan sebuah informasi ataupun sebuah materi pembelajaran.³⁵ Penggunaan media video ini disinyalir membuat siswa menggunakan dua inderanya yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan untuk memahami materi yang sedang dipelajari. Penyajian video dengan bentuk yang sebaik mungkin dan semenarik mungkin dengan mengoptimalkan pemakaian aplikasi agar video yang dihasilkan dapat sesuai dengan harapan. Materi yang disampaikan juga berlatar belakang kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi karena siswa merasa kenal atau dekat dengan lingkungan yang dipakai pada video yang disajikan.

³⁴ Budi Purwanti, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure" *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 3 No 1, (Januari 2015), h. 44.

³⁵ Wati, E R, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), h. 5.

Adapun kelebihan maupun kekurangan dari media berbasis video diantaranya yaitu:

- 1) Objek yang ditampilkan terlihat realistic dan konkret.
- 2) Dapat memacu motivasi siswa dalam belajar.
- 3) Dapat menanggulangi kebosanan siswa saat belajar.
- 4) Mempunyai daya tarik tersendiri.
- 5) Dapat meningkatkan daya ingat siswa tentang objek ataupun materi yang sedang dipelajari.
- 6) Tujuan belajar psikomotorik mudah tercapai.
- 7) Bersifat portabel
- 8) Mudah dalam pendistribusian, misal bisa dari flasdisk maupun diupload di youtube.

Sedangkan kekurangan dari media berbasis video yaitu membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan bergantung kepada daya atau energi listrik.³⁶

Media pembelajaran berupa video ini merupakan salah satu dampak dari kemajuan teknologi yang menerpa dunia pendidikan yang secara tak langsung memberikan pengaruh positif demi keberlangsungan hidup manusia. Misalnya saja pada saat ini seseorang tidak lagi mengalami kesulitan dalam menggapai informasi, ilmu pengetahuan hingga kepada hiburan. Dengan adanya video, orang tidak lagi sulit untuk mendapatkan berbagai informasi, pengetahuan dan hiburan. Informasi atau pemberitahuan berita tentang sebuah peristiwa semakin mudah diakses dengan mudah dan cepat.

³⁶ Budi Purwanti, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure", *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, (Januari 2015), h. 52.

2. Karakteristik Media Video Sumber Belajar

Ciri atau karakteristik media video sumber belajar yaitu memproduksi video sumber belajar yang dapat memperbaiki dan meningkatkan motivasi serta kemampuan efektifitas penggunaannya. Adapun karakteristiknya yaitu sebagai berikut:

a. Kejelasan pesan

Dalam penggunaan media video siswa dapat lebih mudah mencerna pesan/materi pelajaran, informasi yang diperoleh lebih utuh dan bermakna serta dapat tertanam lebih lama dalam memori ingatan siswa.

b. Independen/berdiri sendiri

Video yang dikembangkan bersifat independen, tidak terikat dengan bahan ajar lainnya dan penggunaannya tidak harus berdampingan dengan bahan ajar lain.

c. Akrab dengan pemakaiannya

Media video pembelajaran memakai kosa kata sederhana, mudah dipahami, dan memakai bahasa umum. Penjelasan informasi/pesan yang diterangkan bersifat menyokong dan akrab dengan pemakainya.

d. Representasi isi

Materi yang disampaikan harus bersifat representatif, contohnya pada materi simulasi maupun materi demonstrasi. Pada hakikatnya materi pelajaran sosial atau sains sama-sama dapat dibuat menjadi sebuah media video.

e. Media dengan visualisasi

Materi pembelajaran pada video disajikan dalam bentuk multimedia yang di dalamnya terdapat tulisan (teks), saund/background (suara), stiker hingga kepada video yang seirama dengan materi. Materi yang disampaikan harus aplikatif, memiliki proses dan mempunyai ketelitian yang tinggi.

f. Memakai resolusi yang tinggi

Resolusi yang tinggi dipakai untuk menghasilkan tampilan gambar media video yang bagus dan jernih yang dibuat dengan rekayasa teknologi.

g. Dapat digunakan secara bersama dan individual

Penggunaan video pembelajaran dapat dipakai secara individual, tidak hanya dalam ruang lingkup sekolah namun juga bisa dipakai di rumah dan dimana saja. Selain itu media video ini bisa dipakai bersama-sama atau secara klasikal dengan panduan seorang guru di dalamnya.

3. Tujuan dan Fungsi Media Video

Adapun tujuan dari media video pembelajaran diantaranya yaitu:

- a. Mempermudah penyampaian pesan/materi agar tidak terlalu menghafal/verbalistis.
- b. Menanggulangi keterbatasan waktu, ruang, daya indera dan fasilitas instruktur.
- c. Penggunaan yang bervariasi serta tepat sasaran.

Adapun fungsi media video pembelajaran yaitu:

- a. Mampu menfokuskan dan mengarahkan perhatian siswa dalam berkonsentrasi terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari.
- b. Sikap dan emosi siswa dapat terlihat ketika melihat tayangan video pembelajaran.
- c. Bagi siswa yang lemah membaca dapat terbantu dalam memahami materi dengan penanaman ingatan siswa.³⁷

C. Kearifan Lokal

1. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal memiliki arti sebagai kepandaian manusia yang dimiliki oleh sekelompok orang yang dimana diperoleh dari pengalaman masyarakat. Maknanya, kearifan lokal ialah sebuah hasil yang ditemukan dan dijalankan berdasarkan temuan dan pengalaman masyarakat setempat dan tidak semua masyarakat mengalaminya. Nilai-nilai yang tercipta tersebut akan terus melekat melebur sangat kuat pada sekelompok masyarakat yang mengalami rentang waktu yang cukup lama, dan nilai itu sudah melalui perjalanan waktu yang panjang.³⁸ Maka, nilai-nilai luhur yang diturunkan dari generasi-kegenerasi dan menjadi semboyan di sebuah daerah tertentu yang erat kaitannya dengan kegiatan masyarakat atau kebiasaan sehari-hari. Oleh karena itu, kearifan lokal wajib dihormati keberadaannya, dijaga dan dilestarikan.

³⁷ Rasyid Hardi Wirasasmita, Yupi Kuspani Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash", *Jurnal Education*, Vol. 1, No. 2, (Desember 2015), h. 262.

³⁸ Rahyono, F. X, *Kearifan budaya dalam kata*, (Jakarta: Wedatama Widyasastra, 2009), h.44.

Kebiasaan hidup yang dilakukan terus-menerus dalam jangka waktu yang panjang akan menjadi sebuah budaya yang memiliki nilai tertentu.³⁹

Dengan demikian, kearifan lokal adalah sebuah rutinitas yang biasa dilakukan sekelompok masyarakat yang menjadikan sebuah kebiasaan untuk mempererat hubungan antar sesama manusia, lingkungan tempat tinggal dan juga kepada alam. Kearifan lokal memiliki sifat yang cukup unik yang mana hanya dialami dan berkembang di daerah domisili itu saja, yang merupakan suatu kebiasaan yang berkembang dari hubungan yang harmonis antara manusia, alam dan lingkungan di dalam masyarakat daerah tertentu berdasarkan pengalaman masyarakat daerah tersebut. Kearifan lokal bersifat unik yang berarti kebiasaan atau pandangan masyarakat hanya berkembang di daerah tersebut. Menurut Wagiran, kearifan lokal didefinisikan sebagai pengetahuan dan praktik yang berkembang dari generasi kegenerasi yang berfokus pada kondisi geografis dan budaya setempat. Kearifan lokal adalah yang mengatur cara masyarakat menghadapi kehidupan sehari-hari dan pendekatan mereka untuk mendidik orang lain. Dengan demikian, secara keseluruhan, kearifan lokal adalah koleksi pengetahuan yang telah dipelajari dan disebarakan melalui tradisi kebudayaan.⁴⁰

Sedangkan Sedyawati, kearifan lokal dibagi menjadi tiga kategori utama yaitu metakognisi, etik, dan normatif. Metakognisi adalah pengetahuan tentang cara berpikir dan bertindak dalam situasi tertentu. Etik meliputi hak asasi manusia, kesejahteraan, dan kesetaraan. Normatif adalah pedoman perilaku

³⁹ Jujun s. suriasumantri, *Filsafat Ilmu*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2003), h. 262

⁴⁰ Wagiran, "pengembangan karakter berbasis kearifan lokal hamemayu hayuning bawana", *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 2, No. 3 (Oktober 2012), h. 329-339.

yang mengatur hubungan antara anggota masyarakat dan memastikan produktivitas.⁴¹ Kearifan lokal dalam bahasa asing disebut dengan kebijakan, pengetahuan dan kecerdasan yang dimiliki daerah tersebut dan merupakan sebuah budaya. Contohnya kearifan lokal budaya batak tentu dijelaskan tentang budaya batak yang masyarakatnya memiliki ideologis sendiri dalam menjalani hidup.⁴²

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan sebuah keberagaman lokal yang terdiri dari nilai-nilai budaya yang diwariskan dari generasi-kegenerasi oleh masyarakat lokal yang tinggal disebuah daerah yang harus dihargai, dijaga, dilestarikan sehingga kearifan lokal suatu daerah tersebut tidak hilang dan terus berkembang sehingga menjadi ciri khas dari daerah tersebut.

2. Kearifan Lokal dalam Pendidikan

Dalam pendidikan, kearifan lokal memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kearifan lokal dapat digunakan oleh guru untuk membuat materi pelajaran lebih relevan dengan masalah yang terjadi di sekitar mereka. Hal ini memungkinkan para peserta didik untuk berlatih memberi solusi dan mengeksplorasi topik yang dibahas dalam subjek secara lebih mendalam. Selain itu, kearifan lokal juga dapat menginspirasi para siswa untuk melakukan penelitian lanjutan dan membangun pemahaman yang lebih baik tentang lingkungannya. Dengan demikian, kearifan lokal dapat memastikan

⁴¹ Sedyawati, C. *Kearifan Lokal: Konsep dan Aplikasi*. (Jakarta: Kalam Mulia, 2017), H. 24

⁴² 3Heronimus Delu Pingge, "Kearifan Lokal Dan Penerapannya Di Sekolah, STKIP Weetebula", *jurnal edukasi sumba*, Vol. 1, No. 2, (September 2017), h. 128-135.

bahwa pembelajaran yang relevan dan berkualitas tinggi akan disampaikan kepada para siswa.⁴³

Selain itu, kearifan lokal memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan. Peran utama kearifan lokal adalah mengintegrasikan nilai-nilai lokal yang melekat dalam masyarakat setempat dalam sistem pendidikan. Kearifan lokal dapat membantu melindungi nilai-nilai budaya setempat, sehingga menjadi sarana untuk membentuk lembaga pendidikan yang unik. Dengan cara ini, para peserta didik dapat belajar tentang budaya dan ajaran lokal mereka, membangun rasa nasionalisme, dan juga mempromosikan pemahaman antara kelompok berbeda. Kearifan lokal juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih bermakna, di mana para siswa dapat melanjutkan dan menghargai budaya mereka. Dengan pengakuan dan perhatian yang lebih besar terhadap kearifan lokal, para peserta didik akan merasa lebih nyaman belajar dan ikut serta dalam kegiatan. Selain itu, kearifan lokal juga dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman akademik seperti praktikum dan proyek-proyek mahasiswa.⁴⁴

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa posisi kearifan lokal dalam pendidikan juga dapat diperhitungkan, memiliki pengaruh penting dalam menunjang pemahaman peserta didik tentang lingkungannya dan memungkinkan peserta didik mencari sendiri solusi dari permasalahan yang terjadi lingkungan tempat tinggalnya.

⁴³ Sedyawati, C. *Kearifan Lokal: Konsep dan Aplikasi*..... h. 28

⁴⁴ Anriani, S., & Prayogo, A, "Kearifan Lokal dalam Pendidikan", *Jurnal Pendidikan Budaya dan Linguistik*, Vol. IV, No. 2, (2018), h. 19–26.

3. Dasar Hukum Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal

Pendidikan berbasis kearifan lokal menggabungkan nilai-nilai tradisional masyarakat setempat dengan dasar hukum yang berlaku. Ini merupakan cara untuk menghormati dan melestarikan nilai-nilai budaya lokal. Desain pendidikan berbasis kearifan lokal juga memberikan kebebasan kepada para peserta didik untuk mengeksplorasi, berkembang, dan berinovasi. Divisi pendidikan umum di banyak negara telah mengimplementasikan undang-undang yang melindungi hak mendapatkan pendidikan dan meningkatkan kualitas pendidikan. Undang-undang ini mengatur tentang bagaimana sebuah lembaga pendidikan harus memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Namun, lingkungan pendidikan yang berbasis kearifan lokal bisa menambahkan perspektif lokal ke dalam pendidikan dengan menyelesaikan masalah yang dihadapi di komunitas setempat. Hal ini membantu para pejabat, guru, dan siswa untuk memahami dan menghormati budaya lokal mereka.⁴⁵ Adapun dasar hukum pendidikan berbasis kearifan lokal sudah ditetapkannya dalam peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, pada pasal 17 ayat 1 di dalamnya menjelaskan bahwa kurikulum tingkat satuan pendidikan SD-SMA, atau tingkat lainnya dikembangkan sesuai dengan potensi daerah, dan potensi budaya peserta didik.⁴⁶

⁴⁵ Anriani, S., & Prayogo, A, *Kearifan Lokal dalam Pendidikan....* h. 26.

⁴⁶ Kaimuddin, Pembelajaran Kearifan Lokal, *Prosiding Seminar Nasional Fkip Universitas Muslim Maros* Vol. 1, 2019), h. 75-76.

Berdasarkan definisi dan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa posisi dan peran pendidikan berbasis kearifan lokal cukup berperan penting dalam meningkatkan pendidikan di Indonesia yang menjadikan peserta didik dapat memahami lingkungannya dan memungkinkan mencari solusi yang berkaitan dengan tempat daerahnya sesuai peraturan yang telah ditetapkan tersebut.

D. Analisis Kebutuhan Materi

Analisis kebutuhan materi merupakan proses untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi kebutuhan atau kekurangan dalam materi pembelajaran yang sudah ada, sehingga dapat dilakukan perencanaan dan pengembangan materi pembelajaran yang lebih tepat sasaran. Dengan dilakukan analisis kebutuhan materi, pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan lebih optimal.

1. Angket Analisis Kebutuhan

Petunjuk :

1. Lembar Angket Kebutuhan materi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kesukaran materi pada pelajaran PPKn kelas IV semester II Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia. Masing-masing kolom memiliki kriteria sebagai berikut:

- | | |
|---|----------------|
| 5 | = Sangat Sukar |
| 4 | = Sukar |
| 3 | = Cukup Sukar |
| 2 | = Mudah |
| 1 | = Sangat Mudah |

2. Atas ketersediaan Bapak/Ibu guru saya ucapkan terima kasih.

Tema 6 : Cita-Citaku		
Subtema	KD (Kompetensi Dasar)	Skor Kesukaran
2. Aku dan Cita-Citaku	3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	3
3. Hebatnya Cita-Citaku	3.4 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	3
4. Giat Berusaha Meraih Cita-Cita	3.4 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	2
Tema 7 : Indahnnya Keberagaman di Negeriku		
1. Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar	3.1 Mengidentifikasi keragaman budaya di lingkungan sekitar.	5
2. Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku.	3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	4
3. Indahnnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku.	3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku		
1. Lingkungan tempat tinggalku.	3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	2
2. Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.	3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	2
3. Bangga terhadap daerah tempat tinggalku	3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	2
Tema 9 : Kayanya Negeriku		

1. Kekayaan Sumber Energi di Indonesia	3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	3
2. Pemanfaatan kekayaan Alam di Indonesia.	3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	3
3. Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonsia.	3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4

Dari data hasil angket di atas dipilihlah Tema 7 Indahny Keberagaman Negeriku dan Subtema 1 Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar pada KD Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar karena materi tersebut dianggap sukar.

E. Materi Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar

Pengembangan video pembelajaran ini difokuskan pada mata pelajaran PPKn, Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku pembelajaran 1 pada materi keragaman budaya di lingkungan sekitar. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan video sumber belajar dengan mengangkat materi dan menghubungkannya dengan kearifan lokal daerah Kabupaten Aceh Besar dengan kompetensi sebagai berikut:

Mata pelajaran : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Kompetensi Dasar (KD)		Indikator	
3.1	Mengidentifikasi keragaman budaya di lingkungan sekitar.	3.1.1	Merinci keragaman budaya Indonesia (upacara adat, rumah adat, pakaian tradisional, tarian adat, alat musik/lagu tradisional dan makanan khas daerah).
		3.1.2	Menghubungkan keragaman budaya Indonesia dengan lingkungan sekitar yaitu kearifan budaya lokal Kabupaten Aceh Besar (upacara adat, rumah adat, pakaian tradisional, tarian adat, alat musik/lagu tradisional dan makanan khas daerah).

Indonesia merupakan negara kepulauan, masing-masing pulau tersebut didiami oleh suku bangsa tersendiri. Karena memiliki banyak suku bangsa dengan adat dan budaya yang berbeda-beda, maka Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak keberagaman. Bangsa Indonesia dibangun dari sejumlah perbedaan atau keberagaman. Keberagaman Indonesia meliputi suku bangsa, agama, budaya dan adat istiadat. Keragaman budaya bangsa Indonesia meliputi rumah adat, pakaian tradisional, tarian adat, upacara adat, alat musik, lagu tradisional, kerajinan daerah dan makanan khas daerah.

1. Upacara Adat



Gambar 2.1 Upacara Adat Sisingaan⁴⁷



Gambar 2.2 Upacara Adat Ngaben⁴⁸

Upacara adat merupakan upacara yang berhubungan dengan adat istiadat atau kebiasaan masyarakat pada suatu daerah. Upacara adat biasanya diwariskan turun-menurun dari generasi kegenerasi berikutnya dengan kuat dan menyatu dengan pola perilaku masyarakat setempat. Contoh upacara adat yang ada di Indonesia yaitu upacara adat sisingaan dari Jawa Barat dan ngaben di Bali.

2. Rumah Adat



Gambar 2.3 Rumah Gadang⁴⁹



Gambar 2.4 Rumah Honai⁵⁰

⁴⁷ Diakses dari <https://1001indonesia.net/sisingaan-cara-kreatif-masyarakat-subang-untuk-menyindir-penjajah-inggris/> pada tanggal 18 Februari 2023.

⁴⁸ Diakses dari <https://datulomboktour.com/3-jenis-upacara-ngaben-yang-wajib-diketahui/> pada tanggal 18 Februari 2023.

⁴⁹ Diakses dari <https://www.gurusiana.id/read/orialasmana/article/wisata-rumah-gadang-yang-membudaya-1961834> pada tanggal 18 Februari 2023.

⁵⁰ Diakses dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5965621/rumah-adat-honai-khas-papua-ini-sejarah-dan-jenisnya/amp#> pada tanggal 18 Februari 2023

Rumah adat merupakan bangunan tempat tinggal yang menjadi ciri khas suatu daerah. Rumah adat masing-masing daerah memiliki keunikan dan ciri khas masing-masing yang mengandung filosofi luhur budaya setempat. Contoh rumah adat antara lain rumah gadang di Sumatera Barat dan rumah adat honai di Papua.

3. Pakaian Adat



Gambar 2.5 Pakaian Ulos⁵¹



Gambar 2.6 Pakaian Bundo kundang⁵²

Setiap suku bangsa di Indonesia memiliki gaya busana yang khas dengan corak yang berbeda, baik dari segi bentuk, bahan, model maupun warnanya. Pakaian adat biasanya dipakai pada acara perkawinan dan pertunjukan tari tradisional. Contoh pakaian adat yaitu ulos dari Sumatera Utara dan bundo kundang dari Sumatera Barat.

⁵¹ Diakses dari <https://takterlihat.com/5-pakaian-adat-sumatera-utara/> pada tanggal 18 Februari 2023

⁵² Diakses dari <https://infosumbar.net/artikel/5-keunikan-pakaian-adat-bundo-kundang-minangkabau/> pada tanggal 18 Februari 2023

4. Alat Musik Daerah



Gambar 2.7 Alat Musik Angklung⁵³



Gambar 2.8 Alat Musik Sasando⁵⁴

Alat musik daerah merupakan alat musik khas yang biasa dibunyikan saat mengiringi lagu atau tarian tradisional setempat. Alat musik masing-masing daerah memiliki ciri khas masing-masing sesuai keadaan alam setiap daerah. Contoh alat musik daerah yaitu angklung dari Jawa Barat, Sasando dan Nusa Tenggara Timur.

5. Lagu Daerah

Lagu daerah merupakan nyanyian yang berasal dari daerah-daerah di Indonesia yang syairnya menggunakan bahasa daerah setempat. Lagu daerah biasanya dinyanyikan untuk mengiringi tarian daerah. Syair lagu daerah berisi banyak hal seperti keindahan alam, kerjasama dan pergaulan dalam masyarakat. Contoh lagu daerah di Indonesia yaitu kicir-kicir dari Jakarta dan ampar-ampar pisang dari Kalimantan Selatan.

⁵³ Diakses dari <https://www.nesabamedia.com/alat-musik-angklung/> pada tanggal 18 Februari 2023

⁵⁴ Diakses dari <https://turisian.com/2022/05/10/sasando-alat-musik-berdawai-dari-pulau-rote-yang-hasilkan-nada-merdu/> pada tanggal 18 Februari 2023

6. Tari Daerah/Tradisional



Gambar 2.9 Tari Tor-Tor⁵⁵



Gambar 2.10 Tari Piring⁵⁶

Tari daerah/tradisional merupakan tarian yang tumbuh dan berkembang disuatu daerah dengan ciri khas gerakan, busana dan iringan musik yang berbeda dengan tarian lain. Gerakan tarian daerah biasanya memiliki ciri yang menunjukkan kearifan daerah setempat. Contoh tari daerah antara lain tari tor-tor dari Tapanuli Utara dan tari piring dari Minangkabau.

7. Kerajinan Daerah/Tradisional



Gambar 2.11 Kerajinan Batik⁵⁷



Gambar 2.12 Kerajinan Wayang⁵⁸

Kerajinan daerah/tradisional merupakan bentuk keterampilan yang suda lama berkembang di masyarakat setempat. Kerajinan ini biasanya dibuat dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah di dapat seperti terbuat dari

⁵⁵ Diakses dari <https://bobo.grid.id/amp/082886004/tari-tortor-sejarah-jenis-fungsi-dan-gerakannya> pada tanggal 18 Februari 2023

⁵⁶ <https://www.kompasiana.com/amp/yesty-yolanda/6064a0e08ede480a9c293d12/tari-piring-sebagai-identitas-budaya-minangkabau> diakses pada tanggal 19 Februari 2023

⁵⁷ Diakses dari <https://www.rinso.com/id/kotor-itu-baik/5-teknik-pembuatan-batik-yang-bisa-dilakukan-pemula-di-rumah.html> pada tanggal 18 Fenrari 2023

⁵⁸ Diakses dari <https://amp.kompas.com/skola/read/2022/09/10/130000269/jenis-jenis-wayang-yang-populer-di-indonesia> pada tanggal 19 Februari 2023

kayu, bambu, rotan dan bahan lainnya serta dengan menggunakan alat-alat sederhana. Kerajinan tradisional yang terkenal di Indonesia dan manca negara yaitu kerajinan batik dan kerajinan boneka wayang.

8. Makanan Khas Daerah



Gambar 2.13 Gudeg⁵⁹



Gambar 2.14 Papeda⁶⁰

Indonesia memiliki kuliner yang beragam berupa makanan khas daerah yang beraneka rupa dan rasa. Contoh makanan khas daerah yang ada di Indonesia yaitu gudeg dari Yogyakarta, papeda dari Papua.

⁵⁹ Diakses dari <https://www.liputan6.com/amp/2153526/kisah-dibalik-kenikmatan-gudeg-yogyakarta> pada tanggal 18 Februari 2023

⁶⁰ Diakses dari <https://bangunpapua.com/2022/07/28/filosofi-papeda-makanan-khas-papua-tergeser-nasi/> pada tanggal 18 Februari 2023

F. Kearifan Budaya Lokal di Kabupaten Aceh Besar

1. Upacara Adat



Gambar 2.15 Peusijuek⁶¹



Gambar 2.16 Meugang⁶²

Upacara adat adalah sebuah tradisi yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Upacara adat juga bertindak sebagai simbol budaya yang dapat mengikat masyarakat dan memperkokoh identitas masyarakat yang bersangkutan. Salah satu contoh upacara adat yang masih dilakukan oleh masyarakat Aceh Besar yaitu Peusijuek dan Meugang. Tradisi Peusijuek dilaksanakan setiap kegiatan besar seperti upacara perkawinan maupun kegiatan kecil seperti setelah membeli kendaraan baru. Kegiatan ini hampir mirip dengan tradisi Tepung Tawar yaitu dengan menaburkan pepadian dan memercikkan air dengan dedaunan kepada orang yang di Peusijuek dengan dipimpin oleh seorang Teuku dengan doa keselamatan sesuai ajaran Islam. Tradisi peusijuek ini memiliki nilai memberikan doa kepada orang yang dipeusijuek. Sedangkan tradisi Meugang yaitu tradisi menyembelih hewan kurban sapi atau kambing untuk menyambut bulan Ramadan, Idul Fitri dan Idul Adha. Daging hewan kurban biasanya dikonsumsi bersama sanak saudara

⁶¹ Diakses dari <https://www.gamedia.com/literasi/upacara-adat-aceh/amp/> pada tanggal 18 Februari 2023.

⁶² Diakses dari <https://www.gamedia.com/literasi/upacara-adat-aceh/amp/> pada tanggal 18 Februari 2023.

dan dibagikan ke fakir miskin dan anak yatim.⁶³ Tradisi meugang ini memiliki nilai menguatkan silaturahmi, sekaligus bernilai sebagai wujud kegembiraan menyambut bulan suci. Upacara adat telah menjadi bagian penting dari masyarakat di seluruh dunia dan merupakan contoh yang baik dari adanya keberagaman budaya. Upacara-upacara ini dapat menunjukkan budaya, sejarah, dan nilai-nilai yang menurut masyarakat adalah penting untuk diajarkan kepada generasi berikutnya.⁶⁴

2. Rumah Adat



Gambar 2.17 Rumoh Aceh⁶⁵

Rumah adat merupakan bagian penting dari kebudayaan setiap masyarakat. Rumah adat biasanya didesain dan dibangun sesuai dengan tradisi dari masyarakat yang bersangkutan, biasanya berdasarkan pada nilai-nilai dan ritual yang mencerminkan kepercayaan spiritual dan keyakinan masyarakat. Umumnya, rumah adat memiliki beberapa fitur khas, seperti penggunaan warna dan bentuk tertentu, serta ornamen desain yang khas dari suatu wilayah. Salah

⁶³ "Upacara Adat Aceh yang Dilestarikan dari Meugang hingga Meuleumak", Gramedia Digital, <https://www.gramedia.com/literasi/upacara-adat-aceh/amp/>, diakses 21 Maret 2020.

⁶⁴ "Seni dan Budaya", Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/seni-dan-budaya/>, diakses 18 Februari 2023.

⁶⁵ Diakses dari https://regional.kompas.com/image/2022/01/24/132500478/rumah-adat-aceh--nama-ciri-khas-filosofi-dan-fungsitipbagiannya?page=1&jxconn=1*1flgm0h*other_jxampid*THBIdVJfVEFsM3BWBwWFibXA4ckNwQUIBNmk0TGdxYkdncWRmVmhhZi1jWVRES05SMTUtd3B5VWJMR2l0d0M0VA pada tanggal 18 Februari 2023

satu contoh rumah adat yang ada di Aceh Besar yaitu Rumoh Aceh. Rumoh Aceh memiliki tiga bagian dan memiliki panggung yang cukup tinggi sekitar 2,5 meter dari tanah dan memiliki ruang utama di dalamnya. Rumah adat merupakan simbol peradaban yang telah tercipta selama berabad-abad melalui proses evolusi. Dengan mengamati rumah-rumah adat yang ada, kita dapat melihat bagaimana nilai-nilai dan tradisi masyarakat yang berbeda telah berubah dan evolusi seiring dengan perkembangan zaman.⁶⁶

3. Pakaian Adat



Gambar 2.18 Pakaian Adat Aceh⁶⁷

Pakaian adat tradisional banyak digunakan di masyarakat Indonesia untuk mengekspresikan budaya, sejarah, dan nilai-nilai yang dipegang oleh masyarakat. Setiap daerah memiliki pakaian adatnya masing-masing. Warisan ini diturunkan dari generasi ke generasi dan tercatat dalam sejarah masyarakat. Setiap pakaian adat memiliki makna dan fungsi tersendiri bagi masyarakat yang menggunakannya. Pakaian adat tradisional di Aceh Besar untuk laki-laki (Linto Baro) yaitu baju Meukeusah yang dilengkapi dengan celana/Sileuweu, kain sarung, Meukeutop, rencong, dan Siwah. Sedangkan untuk perempuan

⁶⁶ "Seni dan Budaya", Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/seni-dan-budaya/>, diakses 18 Februari 2023.

⁶⁷ Diakses dari <https://www.gramedia.com/literasi/pakaian-adat-aceh/amp/> pada tanggal 18 Februari 2023.

(Dara Baro) yaitu baju kurung, celana cekak musang, sarung, Patam Dhoe, Keureusang, Piring Dhoe, untai peniti, Subang Aceh, Culok Ok dan Simplah. Pakaian adat tradisional mendapatkan perhatian lebih karena ia menggambarkan budaya dan cerita yang menarik dari masa lalu. Masyarakat bertanggung jawab untuk menjaga dan melestarikannya. Dengan begitu, pakaian adat tradisional akan tetap menjadi bagian penting dari kebudayaan Indonesia dan dapat diwariskan dari generasi ke generasi.

4. Alat Musik Daerah



Gambar 2.19 Alat Musik Arbab⁶⁸



Gambar 2.20 Alat Musik Serune Kalee⁶⁹

Berbagai alat musik tradisional atau daerah sering mengiringi perayaan besar masyarakat Indonesia. Kemampuan masyarakat dalam menciptakan alat musik tradisional mungkin luar biasa, karena banyak yang tersusun dari alat musik yang berbeda-beda. Alat musik seperti ini berfungsi untuk menghibur, menyambut hari besar masyarakat, menjadi tempat penampilan bagi musisi dan sangat penting bagi kebudayaan yang berkembang.⁷⁰ Salah satu alat musik

⁶⁸ Diakses dari <https://images.app.goo.gl/scn2vWaMWF2kX2DVA> pada tanggal 18 Februari 2023.

⁶⁹ Diakses dari <https://images.app.goo.gl/HQhmoc9dSkwhAeF19> pada tanggal 18 Februari 2023.

⁷⁰ Keindahan Alat Musik Tradisional Indonesia", Ancient Civilizations, <https://ancient-civilizations.net/music-tradisional-indonesia/> diakses 18 April 2021.

tradisional yang paling terkenal di Aceh Besar yaitu Arbab dan Serune Kalee. Arbab adalah alat musik gesek yang terbuat dari tempurung, bambu, kulit kambing, kulit labu tua dan benang hori serta alat geseknya terbuat dari ijuk enau/bulu kuda. Sedangkan Serune Kalee merupakan alat musik tiup yang terbuat dari tembaga, kayu dan kuningan. Alat musik ini sering dimainkan dalam acara penyambutan tamu, hiburan, maupun tarian.

5. Lagu Daerah

Musik tradisional atau daerah dari Indonesia menawarkan berbagai lagu berbeda yang telah menjadi bagian dari budaya dan sejarah masyarakat. Lagu ini sering dimainkan di berbagai acara, dari pertunjukan hingga perayaan. Mereka menceritakan kisah tentang berbagai hal, mulai dari cinta, nasihat, hingga “sejarah” keluarga. Dari segala rentang usia, banyak orang yang tahu dan sangat menghargai lagu-lagu tradisional ini. Salah satu lagu daerah yang berasal dari Aceh Besar yaitu lagu Bungong Jeumpa.

6. Tari Daerah/Tradisional



Gambar 2.21 Tarian Likok Pulo

Tarian tradisional Indonesia merupakan salah satu kebudayaan yang paling terkenal di dunia. Tarian tradisional ini bahkan telah menjadi ciri khas budaya bangsa Indonesia. Banyak masyarakat di seluruh pelosok negeri ini yang memiliki tarian tradisionalnya masing-masing. Selain itu, beberapa tarian

tradisional diciptakan untuk dipersembahkan di acara-acara tertentu. Salah satu tarian tradisional yang terdapat di Aceh Besar yaitu tarian Likok Pulo. Tarian Likok Pulo ini lahir pada tahun 1845 di Gampong Ule Paya kecamatan Pulo Aceh oleh seorang ulama Arab yang bernama Syech Ahmad sekaligus menyebarkan ajaran Islam. Tarian ini digelar setelah panen tiba maupun ketika menabur benih. Tarian ini ditampilkan dengan gerakan aktraktif dengan posisi duduk bersimpuh lalu berjajar dan bahu membahu.⁷¹

7. Kerajinan Daerah/Tradisional



Gambar 2.22 Kerajinan Anyaman Bili

Kerajinan yang sangat terkenal di Kabupaten Aceh Besar yaitu anyaman Bili. Anyaman Bili ini terbuat dari bahan alami berupa bambu (*Donax canniformis*), tanaman tak berkayu yang bertekstur bahan anyaman. Selain bisa dibuat dan digunakan sebagai produk jadi, kerajinan ini bisa mengurangi pemakaian bahan plastik pada alat rumah tangga.

⁷¹ Diakses dari <https://acehbesarkab.go.id/berita/kategori/sosial-budaya/mengenal-kembali-tari-likok-pulo-kesenian-tradisional-dari-aceh-besar> diakses pada tanggal 18 Februari 2022

8. Makanan Khas Daerah



Gambar 2.23 Asam Keueung⁷²



Gambar 2.24 Kuah Beulangong⁷³

Makanan khas daerah tradisional adalah makanan yang telah lama dikenal dan dimakan masyarakat setempat. Makanan ini biasanya terdiri dari berbagai bahan-bahan yang mudah didapatkan di daerah tersebut. Selain itu, makanan khas daerah tradisional telah disuburkan oleh budaya dan kebiasaan yang telah lama berkembang di daerah itu. Salah satu makanan khas daerah tradisional yang populer di Aceh Besar adalah asam Keueung, Sie Reuboh, kuah Beulangong. Sedangkan aneka kue adatnya seperti kue Bhoi.

G. Pengembangan Video Sumber Belajar Berbasis Budaya Lokal

Pengembangan video sumber belajar berbasis kearifan lokal menjadi semakin penting untuk memberikan siswa akses ke pengetahuan tradisional dan budaya dengan cara yang menarik dan imersif. Dengan menggunakan video untuk melengkapi buku pelajaran, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang aspek budaya dan sejarah daerah mereka, yang dapat membantu menciptakan hubungan yang lebih bermakna dengan materi pelajaran. Selain itu,

⁷² Diakses dari <https://cookpad.com/id/resep/8922198-kuah-asam-keueung-khas-aceh> pada tanggal 18 Februari 2023.

⁷³ Diakses dari <https://amp.kompas.com/food/read/2020/10/29/110800075/resep-kuah-beulangong-kuliner-khas-aceh-untuk-perayaan-maulid-nabi-muhammad> pada tanggal 18 Februari 2023.

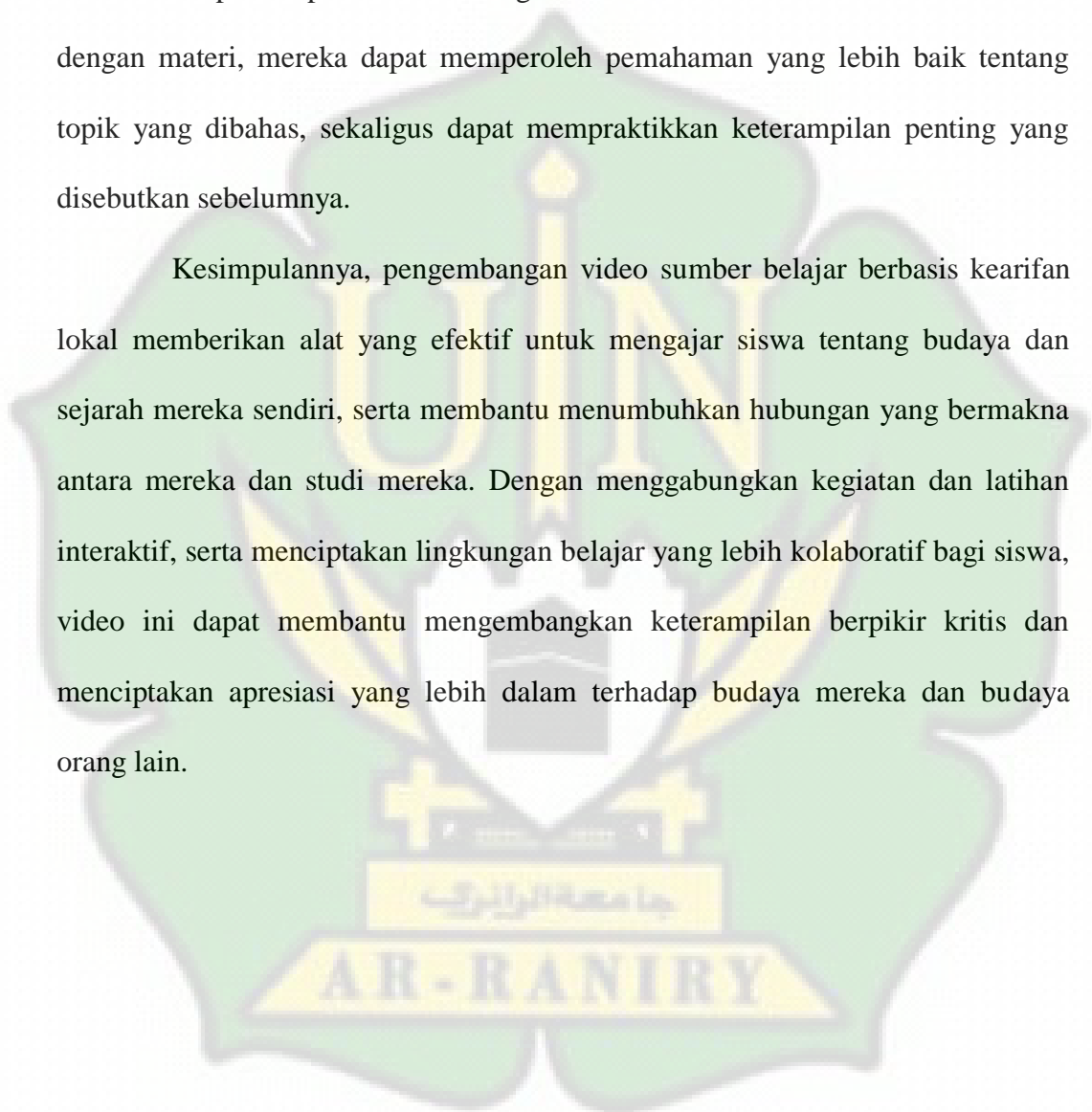
video ini dapat digunakan untuk membekali siswa dengan keterampilan yang berharga seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan komunikasi, yang dapat membantu menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif bagi siswa. Video pembelajaran berbasis kearifan lokal juga dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih dalam. hubungan antara siswa dan studi mereka, serta budaya lokal mereka. Dengan berfokus pada adat, ucapan, dan kepercayaan tradisional, siswa dapat memperoleh apresiasi yang lebih baik tentang akar mereka dan mendapatkan pemahaman tentang perbedaan budaya dalam komunitas mereka sendiri. Ini dapat mengarah pada peningkatan pemahaman dan semoga bahkan perubahan sosial yang positif.

Video sumber belajar berbasis kearifan lokal ini memiliki potensi besar untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna pada para siswa. Video ini dapat digunakan untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam proses pembelajaran. Pembuatan video sumber belajar berbasis kearifan lokal dapat menciptakan iklim pendidikan menyenangkan dan inklusif di mana anggota masyarakat lokal terlibat aktif dalam proses belajar-mengajar. Hal ini akan meningkatkan partisipasi para siswa, membantu mereka melakukan penelitian relevan, dan meningkatkan daya nilai dari pembelajaran. Selain itu, video sumber belajar berbasis kearifan lokal juga membantu para siswa dalam memahami pentingnya mempertahankan nilai-nilai budaya lokal. Ini juga dapat meningkatkan penghargaan dan pemahaman antar kelompok berbeda, dan memastikan bahwa budaya lokal tidak hilang akibat perkembangan zaman.⁷⁴

⁷⁴ Anriani, S., & Prayogo, A. Kearifan Lokal dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Budaya dan Linguistik*, Vol. IV, No. 2, (2018), h. 19–26.

Kegiatan dan latihan interaktif, yang sering ditemukan dalam video sumber belajar berbasis kearifan lokal, juga dapat membantu siswa untuk mempersonalisasikan pengalaman belajar mereka dan menjadi peserta yang lebih aktif dalam proses pendidikan. Dengan membiarkan siswa terlibat secara aktif dengan materi, mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang topik yang dibahas, sekaligus dapat mempraktikkan keterampilan penting yang disebutkan sebelumnya.

Kesimpulannya, pengembangan video sumber belajar berbasis kearifan lokal memberikan alat yang efektif untuk mengajar siswa tentang budaya dan sejarah mereka sendiri, serta membantu menumbuhkan hubungan yang bermakna antara mereka dan studi mereka. Dengan menggabungkan kegiatan dan latihan interaktif, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif bagi siswa, video ini dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan menciptakan apresiasi yang lebih dalam terhadap budaya mereka dan budaya orang lain.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk serta menguji kelayakan dan keefektifan dari produk yang dihasilkan tersebut.⁷⁵ Searah dengan yang disampaikan oleh Nana dalam bukunya mengatakan bahwa jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) ini adalah langkah ataupun proses dalam mengembangkan sebuah produk baru, penambahan atau pengurangan dari produk yang sudah ada (penyempurnaan) yang semua itu dapat diperanggungjawabkan.⁷⁶

Penelitian dan Pengembangan ini terdiri dari mempelajari hasil temuan/masalah sebagai bahan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Mengembangkan produk dari hasil temuan masalah, melakukan pengujian produk hingga pada tahap merevisi produk yang tujuannya untuk menambal kekurangan ditahap pengujian produk. Hingga pada tahap akhir penelitian dan pengembangan ini terus diulang hingga hasil uji coba produk sesuai yang diinginkan dan layak digunakan.

Model yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu model pengembangan Alessi dan Trollip.

⁷⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 12.

⁷⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 164.

1. Model Pengembangan Alessi dan Trollip

Model pengembangan Alessi & Trollip merupakan model pengembangan perangkat lunak terstruktur. Model pengembangan Alessi & Trollip terdiri dari tiga atribut yang di dalamnya terdiri dari tiga tahap. Ketiga atribut tersebut adalah standar (*standards*), evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*), dan manajemen proyek (*project management*). Sedangkan untuk ketiga tahap tersebut adalah tahap perencanaan (*planning*), tahap desain (*design*), dan tahap pengembangan (*development*).

2. Atribut Pengembangan

1) Standart (*Standards*)

Standart mendefinisikan kualitas yang terus diupayakan oleh tim pengembang. Secara khusus, suatu set standar berasal dari dua sumber. Pertama, terdapat serangkaian standar yang dibawa tim proyek ke dalam sebuah tabel. Ini mendefinisikan kualitas apa saja yang akan dipilih oleh tim. Kedua, terdapat standar yang berasal dari persyaratan spesifik proyek dan klien. Standar kedua ini jarang bertentangan dengan set yang pertama karena pada set ini dapat ditambah dengan detail yang lebih spesifik seperti warna dan font yang digunakan, tampilan dan nuansa keseluruhan, dan tingkat konten yang lebih detail.

2) Evaluasi Berkelanjutan (*Ongoing Evaluation*)

Evaluasi berkelanjutan merupakan suatu proses pengujian, evaluasi, dan revisi terhadap komponen proyek sebelum dimasukkan ke dalam program

akhir.⁷⁷ Selama tahapan berlangsung, evaluasi terus dilakukan sehingga jika terdapat kesalahan, maka proyek dapat langsung diperbaiki. Proses *ongoing evaluation* yang baik adalah dengan mengetahui standar yang telah ditetapkan. Tidak praktis dan tidak efektif jika hanya menunggu sebuah proyek mendekati penyelesaian sebelum melakukan penilaian apakah standar telah diterapkan. Evaluasi dapat diterapkan pada susunan kata, konten grafis, dan sejenisnya.

3) Manajemen Proyek (*Project Management*)

Project management adalah atribut yang harus meliputi seluruh proyek agar memiliki pengelolaan sumber daya yang baik, seperti biaya dan waktu. Kegiatan project management yaitu mengatur setiap tahapan sehingga dapat berjalan sesuai rencana awal hingga akhir. Bagian dari proses ini adalah perencanaan (*planning*) dalam tahap awal proyek.

3. Tahapan Pengembangan

Project management adalah atribut yang harus meliputi seluruh proyek agar memiliki pengelolaan sumber daya yang baik, seperti biaya dan waktu. Kegiatan project management yaitu mengatur setiap tahapan sehingga dapat berjalan sesuai rencana awal hingga akhir. Bagian dari proses ini adalah perencanaan (*planning*) dalam tahap awal proyek.

1. Tahap Perancangan (*Planning*)

Tahap perencanaan (*planning*) adalah sebuah tahap untuk memastikan pemahaman menyeluruh tentang suatu proyek, dan juga menilai semua kendala

⁷⁷ Alessi dan Trollip, *Multimedia for Learning: Methods and development*. Massachusetts, 2001. H. 321.

mengenai apa saja yang akan dioperasikan. Pada tahap perencanaan ini meliputi empat langkah yang akan dijelaskan sebagai berikut.

a) Menetapkan ruang lingkup kajian (*Define the scope*).

Langkah ini mendefinisikan tujuan pengembangan suatu produk media pembelajaran, menentukan hasil yang diinginkan dari produk, mengatur ruang lingkup berupa materi yang digunakan, menentukan tema yang diangkat, dan menentukan target capaian.⁷⁸

b) Mengidentifikasi karakteristik peserta didik (*Identify learner characteristics*)

Langkah ini mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang merupakan sasaran pengguna yang akan dijadikan sebagai target penelitian dalam pengembangan media pembelajaran⁷⁹.

c) Memproduksi dokumen perencanaan (*Produce a planning document*)

Produce a planning document dilakukan untuk mengontrol data dan informasi sebelum ketahapan selanjutnya.⁸⁰

d) Memproduksi style manual (*Produce a style manual*)

Style manual adalah bagaimana suatu standar tertentu terbentuk pada setiap proyek⁸¹. *Style manual* dapat disebut juga sebagai *project standard manual*. *Style manual* menyediakan spesifikasi rinci tentang bagaimana menangani berbagai aspek pengembangan program.

⁷⁸ Alessi dan Trollip, *Multimedia for Learning: Methods and development*. Massachusetts, 2001. H. 437.

⁷⁹ Ibid, H. 439.

⁸⁰ Ibid, H. 463.

⁸¹ Ibid, H.466.

e) Menentukan dan mengumpulkan sumber pendukung (*Determine and collect resources*)

Langkah ini adalah proses pengumpulan semua sumber daya materi yang dibutuhkan selama pengembangan, termasuk di dalamnya mencangkup setiap *item* atau sumber informasi yang penting atau untuk membantu usaha pengembangan.

2. Design (*Design*)

Tahap desain merupakan sebuah teknik untuk memfasilitasi pendekatan secara kreatif pada proyek, dan kebutuhan termasuk di dalamnya tampilan, nuansa, dan alur dari program media yang akan dikembangkan⁸². Pada tahap desain ini perhatian beralih ke detail desain rinci keseluruhan proyek media, dengan penekanan khusus pada dokumen media. Dokumen desain yang baik adalah penting dan mengenalkan beberapa prosedur untuk mendesain, konten dan memproduksi dokumen desain yang dikomunikasikan secara efektif terhadap semua rincian kebutuhan untuk menyelesaikan proyek media. Pada tahap ini digunakan tiga langkah yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Mengembangkan Ide (*Develop initial content ideas*)

Langkah ini adalah pengembangan ide awal pada konten dan bagaimana menolong orang lain untuk mempelajarinya.⁸³ Terdapat dua tahap untuk pengembangan ide awal, yaitu: (1) mencari solusi permasalahan konten dan pendekatan pembelajaran; dan (2) penghapusan beberapa gagasan awal. Kemudian dilakukan pengambilan ide awal untuk dialihkan pada konsep yang

⁸² Ibid, H. 482.

⁸³ Ibid, H. 487.

lebih luas pada program media akhir. Pada langkah ini juga dilakukan proses untuk menghasilkan dokumen desain yang mencakup kebutuhan semua informasi untuk pengembangan proyek media. Selain itu, akan lebih baik juga memulai mendesain tampilan antarmuka secara paralel dengan desain konten. Tampilan antarmuka berisi tampilan dasar, teknik navigasi, ukuran dan warna huruf, resolusi, dll.

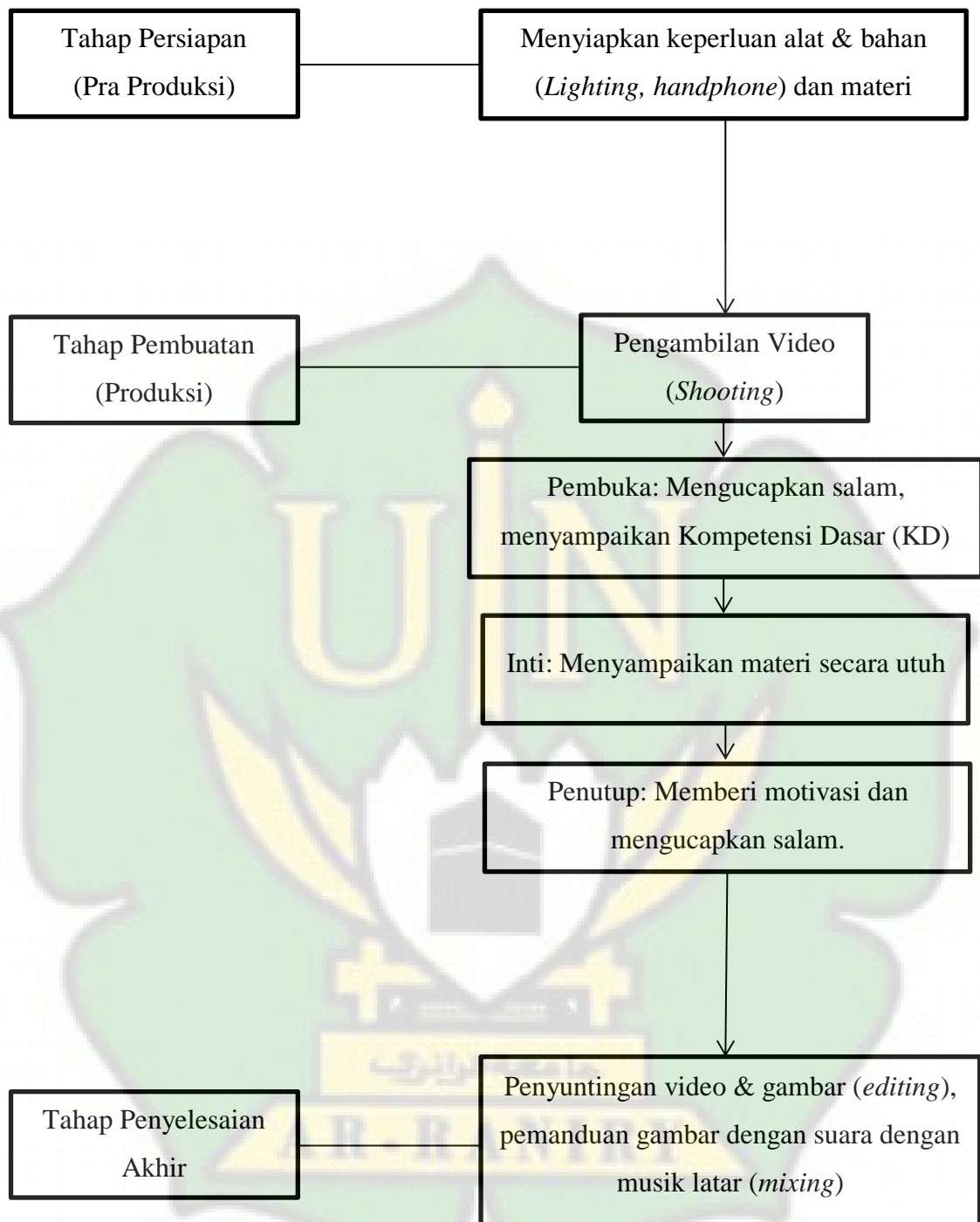
b. Melakukan analisis konsep dan tugas (*Conduct task and concept analyses*)

Ide yang akan disertakan pada program media harus dilakukan analisis. Hal ini dilakukan terutama untuk membantu merancang rincian dan urutan program. Analisis tugas adalah proses menganalisis hal-hal apa saja yang harus dipelajari oleh peserta didik, seperti perilaku dan keterampilan. Sedangkan analisis konsep adalah proses menganalisis konsep itu sendiri, informasi apa saja yang harus dipahami oleh peserta didik⁸⁴. Tujuan dari analisis tugas adalah untuk menentukan urutan yang efisien untuk konten pembelajaran. Sedangkan tujuan dari konsep analisis adalah untuk menghasilkan urutan pembelajaran yang efektif dari ide yang telah ada.

c. Membuat *Storyboard* (*Create Storyboards*)

Storyboard adalah cara yang umum dan ampuh untuk mengkomunikasikan suatu desain kepada orang lain. Storyboard memberikan gambaran visual dari desain yang ada. Storyboard yang baik adalah dengan memberikan ide yang baik bagaimana program akan berjalan, serta sebagian besar detail kontennya.

⁸⁴ Ibid, H. 492.



Gambar 3.1 Tahap Pembuatan Video Sumber Belajar

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada multimedia pendidikan, pengembangan merujuk pada seluruh proses produksi, perbaikan, dan validasi program. Dalam tahap ini terdapat delapan langkah yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Menyiapkan teks (*Prepare the text*)

Umunya, langkah yang terbaik untuk menyajikan materi teks adalah dengan menggunakan pengolah kata. Program pengolah kata memungkinkan untuk dilakukan perubahan pada susunan dan struktur kata. Selain itu, penggunaan pengolah kata memungkinkan untuk menduplikat materi teks ke dalam bahasa pemrograman manapun atau *authoring system* yang digunakan untuk akhir pengembangan.

b. Menulis kode program (*Write Program Code*)

Menulis kode program dapat diartikan sebagai pemrograman atau programming, mencakup berbagai pendekatan untuk mengimplementasikan konten ke dalam komputer⁸⁵.

c. Membuat grafis (*Create the graphics*)

Hal pertama yang diperhatikan adalah memastikan semua aspek grafis pada tahap perencanaan pada program memiliki tingkat yang sama kompleksitas dan karakternya. Kedua, kualitas grafis harus sesuai dengan tujuan program. Ketiga, harus memperhitungkan juga penyampaian media. Terdapat banyak alat pengembangan grafis yang digunakan untuk mendesain multimedia interaktif.

d. Memproduksi Audio dan Video (*Produce audio and video*)

⁸⁵ Ibid, H. 543.

Video adalah alat yang berguna untuk pembelajaran dan instruksi. Video dapat digunakan untuk mempermudah mengilustrasikan suatu situasi. Salah satu cara yang digunakan untuk memproduksi video adalah dengan merekam gambar kemudian dilakukan proses editing.

e. Menggabungkan bagian (*Assemble the Pieces*)

Semua bagian program yang telah diproduksi atau dihasilkan harus digabungkan. Ketika semua bagian telah digabungkan, maka konsep pertama program telah terbentuk. Bagian-bagian yang telah digabungkan kemudian diproduksi menjadi sebuah program.

f. Melakukan Uji Alfa (*Do an Alpha Test*)

Alpha test adalah pengujian utama sebuah program oleh tim desain dan tim pengembang.⁸⁶ Pada pengujian alpha ini pihak-pihak yang terkait seperti ahli media dan ahli materi diminta untuk melakukan evaluasi konten, alur, ketahanan program, dll. Tujuan dari alpha test adalah untuk mengidentifikasi dan kemudian menghilangkan sebanyak mungkin permasalahan. Alpha test harus dilakukan secara formal dengan menggunakan prosedur, tujuan, dan jalan komunikasi. Pengujian Alpha harus didasari pada kedua bentuk evaluasi (*the evaluation form*) dan *manual style*. Kedua bentuk tersebut menjadi sebuah standar untuk proyek.

g. Melakukan revisi (*Make revisions*)

Data yang didapatkan setelah alpha testing, harus dilakukan revisi untuk menghilangkan masalah-masalah yang ditemukan. Jika revisi sedikit, maka memungkinkan untuk melanjutkan beta testing.

⁸⁶ Ibid, H. 548.

h. Melakukan uji beta (*Do an beta test*)

Beta testing atau pengujian beta adalah pengujian penuh program akhir oleh pengguna akhir⁸⁷. Pengujian beta adalah proses formal dengan prosedur yang baik mengenai apa yang akan dilakukan dan apa yang akan diperhatikan.

B. Waktu, Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 29 Aceh Besar di Aceh Besar pada semester genap 2022/2023. Adapun target subjek pada penelitian ini yaitu 4 validator ahli materi, yang terdiri dari 2 dosen dan 2 guru mata pelajaran PPKn serta 2 validator ahli media oleh dosen untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu terdapat 2 orang guru mata pelajaran PPKn kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 29 Aceh Besar untuk mengetahui respon dari guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang dipakai dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan cara melakukan observasi, wawancara dan juga angket.⁸⁸ Pada penelitian ini juga instrumen akan divalidasi terlebih dahulu dan didiskusikan bersama dosen pembimbing. Setelah divalidasi maka instrumen penelitian siap digunakan dalam pengumpulan data. Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

⁸⁷ Ibid, H. 550.

⁸⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 194.

1. Angket Validasi Ahli Media

Data validitas sebuah produk berasal dari hasil lembar validasi ahli yang mumpuni dibidangnya. Lembar validasi ini diberikan kepada validator ahli media yaitu dosen yang mumpuni di bidangnya yang berisi pernyataan mengenai kelayakan produk dan memeriksa valid (sah) atau tidaknya video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Adapun kisi-kisi angket validasi ahli media yaitu:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Indikator	No Instrumen
1	Kesesuaian tampilan dengan <i>background</i> .	3
2	Kecepatan dalam menjelaskan materi.	5
3	Kesesuaian volume pada efek musik.	8
4	Suara yang disajikan jelas.	9
5	Pemilihan efek suara yang sesuai.	7
6	Tulisan terlihat dengan jelas.	6
7	Kesesuaian gestur tubuh dalam menjelaskan.	2
8	Ketepatan dalam memilih font dan size font.	4
9	Kejelasan suara penjelas sesuai.	10
10	Kecepatan dalam penyajian gambar-gambar.	11
11	Kualitas video baik.	1
12	Pemilihan hiasan/stiker pendukung.	12

(Sumber: Lukman, Aprizal, Dwi Kurnia Hayati, and Nasrul Hakim. "Pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran ipa kelas v di sekolah dasar." *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 5, No. 2, 2019)

2. Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi yang diberikan kepada ahli materi berisi tentang pernyataan mengenai substansi isi materi yang terdiri dari kelengkapan isi materi dan kevalidan materi. Adapun kisi-kisi angket validasi ahli materi yaitu:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Indikator	No Instrumen
1	Kelengkapan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang disusun.	2
2	Kesesuaian Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pencapaian dengan materi.	1
3	Keakuratan runtutan penyampaian materi.	5
4	Kelengkapan materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	4
5	Keakuratan ilustrasi dan contoh sesuai dengan lingkungan peserta didik.	6
6	Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan kebudayaan lokal.	3
7	Kesesuaian materi dengan perkembangan jaman	8
8	Kesesuaian contoh dengan terhadap kearifan lokal dan lingkungan peserta didik	11
9	Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh	10
10	Kesesuaian gambar terhadap materi yang disajikan	9
11	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik.	7
12	Menggunakan penulisan sesuai EYD	12

(Sumber: Lukman, Aprizal, Dwi Kurnia Hayati, and Nasrul Hakim. "Pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran ipa kelas V di sekolah dasar." *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 5, No. 2, 2019).

3. Angket kepraktisan

Angket kepraktisan digunakan dalam memperoleh data terkait kepraktisan terhadap video sumber belajar yang akan dikembangkan oleh peneliti. Adapun kisi-kisi angket kepraktisan yaitu:

Tabel 3.3 Angket Kepraktisan

No	Aspek penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Materi Pembelajaran						
1.	Keruntutan penyajian materi di video sudah sesuai.					
2.	Kelengkapan materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.					
3.	Uraian materi di video sudah jelas.					
4.	Keakuratan contoh sesuai dengan lingkungan peserta didik.					
5.	Contoh dan gambar dengan materi sudah sesuai.					
Standar Penyajian						
6.	Tampilan video pembelajaran yang menarik.					
7.	Penyajian dalam menjelaskan fokus sesuai dengan materi.					
8.	Kecepatan dalam menjelaskan sudah sesuai.					
9.	Waktu penyajian video sudah efektif.					
10.	Teks/tulisan pada video dapat terbaca.					
11.	Background dan komposisi warna yang digunakan menarik.					
12.	Tata letak test pada video sudah sesuai.					
13.	Jenis <i>font</i> dan <i>size font</i> sudah sesuai.					
14.	Pemilihan efek suara/ <i>sound effect</i> sudah sesuai.					

15.	Suara dalam menjelaskan materi sudah jelas.					
Standar Bahasa						
16.	Pengucapan bahasa Indoensia yang baik dan benar.					
17.	Tulisan yang disajikan sesuai EYD.					
18.	Pengucapkan bahasa daerah sudah sesuai.					
19.	Intonasi pengucapan bahasa sudah sesuai.					
20.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					

(Sumber, Adaptasi dari tesis: Ni Made Suwarnisi, Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Bermuatan Masalah Autentik Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Ubud, S2 Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Ganesha, 2021).

D. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif didapat dari lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Langkah-langkah dalam analisis data kuantitatif yaitu sebagai berikut:

1. Uji Kelayakan

Pada penelitian ini produk di uji kelayakannya oleh ahli validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Validator akan diberi angket dan menganalisis datanya. Pada angket terdapat lima pilihan dalam menanggapi kualitas produk yang dikembangkan. Data dianalisis dengan menggunakan skala Likert dengan pernyataan sikap. Adapun teknik analisis data dengan skala likert dijabarkan dibawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Tingkat kelayakan produk

$\sum x$ = Skor Perolehan

$\sum xi$ = Skor Maksimum

Tabel 3.4 Kriteria Jawaban Item Instrumen Uji Coba Produk

No.	Kriteria	Skor
1.	Sangat Layak	5
2.	Layak	4
3.	Cukup Layak	3
4.	Kurang Layak	2
5.	Tidak Layak	1

Setelah validator menyerahkan data berupa tanggapan, kemudian untuk melihat bobot tanggapan tersebut lalu dihitung skor rata-ratanya yaitu sebagai berikut:

Untuk melihat kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Validasi⁸⁹

Interval	Kriteria
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat tidak layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak

2. Uji Kepraktisan

Menganalisis data yang diperoleh dari angket, yang telah dibagikan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di MIN 29 Aceh Besar. Untuk melihat kepraktisan terhadap pengembangan video sumber belajar berbasis kearifan lokal dengan materi kebudayaan. Kepraktisan ini akan diukur dengan lembar angket dan kemudian dianalisis dengan menghitung skor rata-rata keseluruhan yang telah dibuat.

Analisis angket kepraktisan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Fr}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase yang dicari

Fr = Frekuensi/jumlah skor yang diperoleh

N = Nilai Maksimal

⁸⁹ Ardian Asyhari dan Helda Silvia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pelajaran IPA Terpadu" (*Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-BiRuNi'*, Vol. 5, No. 1, (2016), H. 7

Dalam penelitian ini guru bisa memberikan responnya melalui pilihan yang telah disediakan oleh peneliti. Pilihannya yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan

Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat tidak layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk berupa video sumber belajar berbasis kearifan lokal di Aceh Besar. Video ini telah divalidasi oleh 2 ahli validator dan 2 orang guru mata pelajaran PPKn yang diantaranya adalah ialah dosen Pendidikan Teknik Elektro (PTE) dan guru mata pelajaran PPKn di MIN 29 Aceh Besar.

Video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip, yang terdiri dari tahapan Perencanaan, Desain dan tahap Pengembangan.

1. Tahap Perencanaan

a. Mendefinisikan bidang/ruang lingkup

Tahap awal dari yang dilakukan yaitu identifikasi kebutuhan. Kebutuhan yang ditemukan di MIN 29 Aceh Besar yang merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Aceh Besar yang fasilitas sekolahnya pun cukup baik (memadai), berdasarkan hasil pengamatan tersebut menunjukkan penggunaan media pembelajaran itu sendiri, guru lebih cenderung menggunakan buku cetak. Mengingat perkembangan zaman teknologi yang semakin modern seharusnya guru mampu menggunakan media pembelajaran lain untuk mempresentasikan materinya tidak hanya menggunakan buku cetak yang padat penyajiannya. Kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum merdeka. Adapun Mata Pelajaran yang dianalisis yaitu Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

(PPKn) Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku dan Subtema 1 Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar pada KD Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar.

b. Mengidentifikasi Karakteristik Peserta Didik

Identifikasi kebutuhan peserta didik dilakukan dengan pemberian angket yang diberikan kepada 20 orang peserta didik kelas IV.

a) Penyajian Data

Tabel Uraian identifikasi kebutuhan siswa proses pembelajaran PPKn

No.	Pernyataan	Jumlah Siswa yang menjawab	
		Ya	Tidak
1	Apakah guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan ?	14	6
2	Apakah materi yang diajarkan guru, diperoleh dari sumber belajar/buku yang berbeda ?	17	3
3	Apakah guru menggunakan sumber belajar/buku yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar anda ?	8	12
4	Apakah guru memberikan tes lisan/tulis diakhir kegiatan pembelajaran ?	14	6
5	Apakah mata pelajaran PPKn tergolong mudah untuk dipelajari ?	12	8
6	Apakah guru menggunakan video sumber belajar saat proses pembelajaran?	5	15
7	Menurut anda, apakah media yang digunakan guru sudah menarik dan menyenangkan?	5	15
Total		75	65

Dari tabel diperoleh gambaran kelemahan pada proses pembelajaran yaitu kurangnya pemanfaatan media sumber belajar yang dimana media video sumber belajar lebih memaksimalkan gambar, teks, dan video. Sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan menyenangkan.

No.	Pernyataan	Jumlah Siswa yang menjawab	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda membutuhkan video sumber belajar?	15	5
2	Menurut anda, apakah video sumber belajar lebih menarik dan menyenangkan ?	20	0
3	Apakah video sumber belajar perlu digunakan dalam mata pelajaran PPKn ?	12	8
4	Apakah anda setuju jika dikembangkan video sumber belajar yang memuat teks, gambar, dan video ?	20	0
5	Apakah anda setuju jika mata pelajaran PPKn diajarkan menggunakan video sumber belajar yang sudah dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran ?	20	0
Total		87	13

Dari tabel didapatkan kesimpulan bahwa siswa membutuhkan suasana baru dalam proses belajar dengan menggunakan video sumber belajar yang interaktif.

c. Membuat Dokumen Perencanaan

Tahap ini peneliti melakukan perancangan dokumen pembelajaran seperti mengkaji Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan.

d. Menentukan Sumber-Sumber

Tahap ini peneliti mencari dan menentukan sumber-sumber yang dapat dijadikan kajian pustaka untuk mendukung pembuatan video sumber belajar yaitu buku PPKn kelas IV sebagai pegangan peserta didik, dan internet sebagai pegangan guru.

e. Melakukan *brainstorming*

Pada tahap ini dilakukan diskusi antara peneliti dengan guru Mata Pelajaran PPKn dan diperoleh hasil bahwa produk video sumber belajar yang nantinya akan dikembangkan memuat tampilan yang terdiri dari beberapa objek.

2. Tahap Desain (*Design*)

1) Pengembangan Ide/Gagasan

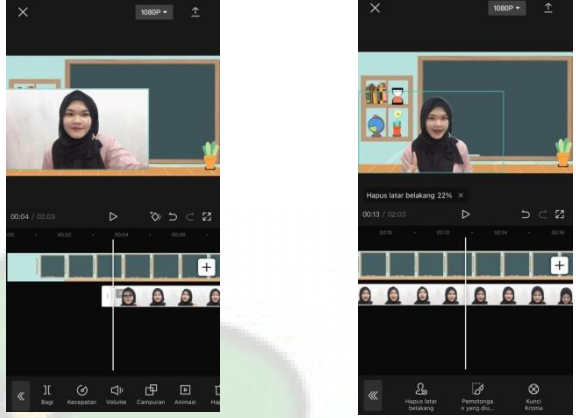
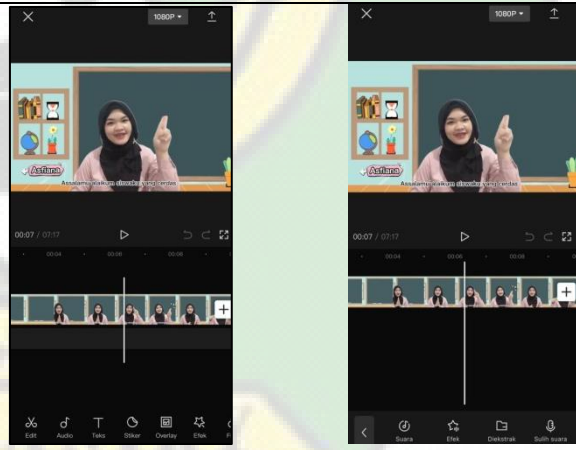
Tahap ini dilakukan pengembang dengan berdasarkan informasi yang telah didapatkan yaitu menentukan objek-objek yang akan dikembangkan pada video sumber belajar berupa penggunaan teks, pengambilan gambar, audio, video, dan stiker. Semua objek tersebut menjadi urutan tampilan yang saling berhubungan dan menjadi patokan tampilan dasar dalam video sumber belajar.


2) Analisis Tugas dan Konsep

Analisis tugas yang dilakukan peneliti yaitu dengan lebih menitikberatkan pada keterampilan prosedural multimedia pembelajaran interaktif dan analisis konsep lebih fokus pada cara mengorganisasikan informasi agar mudah dilihat dan dipahami.

Tabel 4.1 Rancangan Video Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal

No.	Keterangan	Gambar
1.	Buka aplikasi <i>CapCut</i>	
2.	Tekan bagian “edit” lalu tekan “proyek baru” lalu pilih <i>background</i> yang ada di galeri.	
3.	Setelah itu tekan “Overlay” di bagian bawah, lalu tekan “tambahkan overlay”	
4.	Tambahkan video dari galeri yang ingin di tempel pada <i>background</i> .	

<p>5.</p>	<p>Setelah video tertempel pada <i>background</i>, sesuaikan ukuran video, lalu hilangkan <i>background</i> pada video.</p> <p>Dengan cara : tekan video, lalu tekan “memotong”, lalu tekan “hapus latar belakang” tunggu hingga 100%.</p>	
<p>6.</p>	<p>Cara menambahkan musik latar yaitu : tekan “audio” pada pilihan dibawah, setelah itu pilih “suara”, lalu ketikkan musik yang ingin ditambahkan.</p> <p>Atur volume.</p>	



7.	Cara menambahkan <i>stiker</i> pendukung video: tekan menu “ <i>Stiker</i> ” di bawah, lalu pilih stiker yang diinginkan.	
----	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------



3) Membuat *Storyboard*








Storyboard merupakan penggambaran secara jelas bagian-bagian dari video yang dikembangkan. Storyboard video sumber belajar berbentuk tabel dimana didalamnya terdapat rancangan video sumber belajar diberi keterangan di setiap tampilannya. Keterangan tersebut yang akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan video sumber belajar pada materi keragaman budaya di lingkungan sekitar.

Tabel 4.2 *Storyboard* Video Sumber Belajar

No.	Audio		Visual		Waktu
1.	Narasi	Suara	Tampilan	Efek	25,5 detik
Opening: Assalamu’alaikum m siswaku yang cerdas. Hari ini kita mau belajar tentang apa ya? Ya, kita akan belajar tentang keragaman budaya di	Musik: <i>Slow Waves</i> Suara: Presen ter	 	<i>Background:</i> Tidak ada. Video presenter: Masuk, geser ke kanan. Tulisan: <ul style="list-style-type: none"> • Sapu kebawah 		



	lingkungan sekitar dan kita akan menghubungkannya dengan kearifan lokal di Kabupaten Aceh Besar.			<p>kanan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Huruf acak • Pudar masuk <p>Stiker:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percikan • Tanda tanya 	
2.	Nah, kalian penasaran tidak? Kalau kalian penasaran, mari kita bahas satu per satu.	<p>Musik: <i>Slow Waves</i></p> <p>Suara: Presenter</p>		<p><i>Background:</i> Tidak ada</p> <p>Video presenter: Tidak ada.</p> <p>Stiker:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanda tanya. • <i>Let's Go!</i> 	8,1 detik
3.	Indonesia merupakan negara kepulauan, dari masing-masing pulau tersebut didiami oleh suku bangsa tersendiri. Karena memiliki suku bangsa dengan adat dan budaya yang berbeda-beda, maka Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak keberagaman.	<p>Musik: <i>Slow Waves</i></p> <p>Suara: Presenter</p>		<p><i>Background:</i> Perbesar Mini.</p> <p>Video presenter: Perbesar Mini.</p> <p>Gambar: Perbesar.</p> <p>Tulisan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ungkapan ke bawah <p>Stiker:</p>	18,6 detik

				<ul style="list-style-type: none"> • Bendera Indonesia • Pelangi. 	
4.	Nah, keberagaman Indonesia meliputi suku bangsa, agama, budaya dan adat istiadatnya.	Musik: <i>Slow Waves</i> Suara: Presenter		Background: Tidak ada. Video presenter: Tidak ada. Tulisan: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Elastic telescopic II</i> Stiker: <ul style="list-style-type: none"> • Bingkai. 	7,1 detik
5.	Adapun keberagaman budaya meliputi adat istiadat, rumah adat, pakaian tradisional, tarian tradisional, alat musik, lagu tradisional, kerajinan daerah, hingga kepada makanan khasnya.	Musik: <i>Slow Waves</i> Suara: Presenter		Background: Tidak ada Video presenter: Tidak ada Gambar: <ul style="list-style-type: none"> • Perkecil • Pudar masuk • Goyang ke bawah • Perbesar mini Tulisan: <ul style="list-style-type: none"> • Berkedip • Melipat Stiker: <ul style="list-style-type: none"> • Tangan panah • Bingkai • Bunga 	17,5 detik

			 		
6.	Nah, adapun keberagaman budaya yang akan dibahas pada video kali ini yaitu keberagaman budaya lokal di kabupaten Aceh Besar.	<p>Musik: <i>Slow Waves</i></p> <p>Suara: Presenter</p>		<p><i>Background:</i> Tidak ada.</p> <p>Video presenter: Tidak ada.</p> <p>Gambar: Tidak ada.</p> <p>Tulisan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sapu ke bawah. <p>Stiker:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanda seru. 	10,3 detik
7.	Yang pertama, upacara adat. Upacara adat merupakan upacara yang berhubungan dengan adat istiadat atau kebiasaan masyarakat di suatu daerah. Upacara adat ini biasanya diwariskan tueun temurun dari generasi ke generasi seterusnya	<p>Musik: <i>Slow Waves</i></p> <p>Suara: Presenter</p>	   	<p><i>Background:</i> Tidak ada.</p> <p>Video presenter: Tidak ada.</p> <p>Gambar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geser ke bawah • Perbesar <p>Tulisan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bertemu • Pudar masuk. • Tipe 1 	1 menit 9 detik.

	<p>dengan kuat dan menyatu dengan pola perilaku masyarakat setempat.</p> <p>Adapun upacara adat yang masih dilakukan oleh masyarakat Aceh Besar yaitu, Peusijeuk dan Meugang.</p> <p>Tradisi peusijeuk ini dilangsungkan pada kegiatan besar seperti pernikahan, dan dilangsungkan juga pada kegiatan kecil seperti setelah membeli kendaraan baru.</p> <p>Kegiatan ini hampir mirip dengan kegiatan tepung tawar yaitu dengan menaburkan pepadian dan memercikkan air serta dedaunan kepada orang yang di Peusijeuk.</p> <p>Sedangkan tradisi Meugang merupakan tradisi memotong hewan kurban seperti sapi dan kambing untuk menyambut bulan Ramadhan, Idul Fitri dan Idul Adha.</p>			<p>Stiker:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bintang • Bunga • Panah • Bingkai • Awan • Sapi/kam bing 	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

8.	<p>Yang kedua, rumah adat. Rumah adat merupakan bangunan tempat tinggal yang memiliki ciri khusus yang menjadikan ciri khas di suatu daerah. Adapun rumah adat di kabupaten Aceh Besar adalah Rumoh Aceh. Rumoh Aceh merupakan rumah yang memiliki panggung yang cukup tinggi sekitar 2,5 meter dan memiliki 3 bagian utama di dalamnya, termasuk ruang utama.</p>	<p>Musik: <i>Slow Waves</i></p> <p>Suara: Presenter</p>		<p>Background: Tidak ada</p> <p>Video presenter: Tidak ada.</p> <p>Gambar: Tidak ada.</p> <p>Tulisan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada <p>Stiker:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelangi 	30 detik
9.	<p>Yang ketiga, pakaian adat. Setiap suku bangsa di Indonesia memiliki gaya busana yang khas dengan corak yang berbeda, baik dari segi bentuk, bahan, model maupun warnanya. Nah, berikut merupakan penampakan dari pakaian adat dari Kabupaten Aceh Besar. Pakaian ini</p>	<p>Musik: <i>Slow Waves</i></p> <p>Suara: Presenter</p>		<p>Background: Perbesar 1</p> <p>Video presenter: Perkecil</p> <p>Gambar: Putar</p> <p>Tulisan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gelombang masuk <p>Stiker:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanda seru • Lampu 	32,8 detik

	biasanya dipakai dalam acara pernikahan maupun dalam pertunjukkan tari tradisional.				
10.	<p>Yang Keempat, alat musik. Alat musik daerah merupakan alat musik daerah yang dibunyikan saat mengiringi tarian tradisional setempat. Adapun alat musik tradisional di Kabupaten Aceh Besar yaitu Arbab dan Serune Kalee. Alat musik ini sering dimainkan dalam menyambut tamu, hiburan dan tarian.</p>	<p>Musik: <i>Slow Waves</i></p> <p>Suara: Presenter</p>		<p><i>Background:</i> Tidak ada.</p> <p>Video presenter: Pudar masuk.</p> <p>Gambar: Tidak ada.</p> <p>Tulisan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pudar masuk. <p>Stiker:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krincing • Titik-titik 	28,3 detik.
11.	<p>Yang kelima, lagu daerah. Lagu daerah merupakan nyanyian yang berasal dari daerah-daerah di Indonesia dengan menggunakan bahasa daerah setempat. Lagu daerah ini biasanya dinyanyikan untuk mengiringi tarian daerah dan syair lagunya</p>	<p>Musik: <i>Slow Waves</i></p> <p>Suara: Presenter</p>		<p><i>Background:</i> Tidak ada.</p> <p>Video presenter: Perbesar</p> <p>Tulisan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada. <p>Stiker:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Musik • Lirik musik • Bunga 	36,8 detik.

	berisikan tentang keindahan alam, kerjasama, dan hubungan masyarakat di tempat tersebut. Salah satu lagu daerah yang ada di Aceh Besar yaitu Bungong Jeumpa.				
12.	Yang keenam, tarian tradisional. Tarian tradisional merupakan tarian yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah dengan ciri khas gerakan, busana, iringan musik, yang berbeda dengan daerah lainnya. Gerakan tarian tradisional ini biasanya memiliki ciri khusus yang berbeda yang menggambarkan kearifan lokal di suatu tempat. Salah satu tarian tradisional yang berasal dari Kabupaten Aceh Besar yaitu tarian Likok Pulo	Musik: <i>Slow Waves</i> Suara: Prese nter		<i>Background:</i> Tidak ada. Video presenter: Geser ke kanan. Gambar: <ul style="list-style-type: none"> • Perbesar. • Paparan radiasi. Tulisan: <ul style="list-style-type: none"> • Memutar kata. • Rol masuk. • Sapu ke bawah Stiker: <ul style="list-style-type: none"> • Bunga • Bingkai 	35,3 detik.
13.	Yang ketujuh, kerajinan tradisional. Kerajinan tradisional	Musik: <i>Slow Waves</i> Suara:		<i>Background:</i> Penyapu. Video presenter:	34,6 detik.

	<p>merupakan bentuk keterampilan yang sudah lama berkembang di suatu tempat. Adapun kerajinan tangan atau kerajinan tradisional yang sangat terkenal di Kabupaten Aceh Besar yaitu anyaman Bili. Anyama Bili ini terbuat dari bahan alami yaitu tumbuhan bambu yang dianyam menjadi sebuah produk jadi yang memiliki nilai guna dan estetik.</p>	<p>Presenter</p>		<p>Pudar masuk.</p> <p>Gambar: Tidak ada.</p> <p>Tulisan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membalik kata. <p>Stiker:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Panah. • Bunga. • Jam. 	
14.	<p>Yang terakhir, yaitu makanan khas daerah. Indonesia memiliki berbagai macam kuliner berupa makanan khas daerah yang beraneka rupa dan rasa. Makanan ini biasanya terbuat dari bahan-bahan yang mudah didapat di daerah tersebut. Adapun makanan khas di Kabupaten Aceh Besar yaitu Asam Keueng, Sie Reuboh, dan</p>	<p>Musik: <i>Slow Waves</i></p> <p>Suara: Presenter</p>		<p><i>Background:</i> Tidak Ada.</p> <p>Video presenter: Geser ke kiri.</p> <p>Gambar: Geser ke kiri.</p> <p>Tulisan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengekspose ke kiri <p>Stiker:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Makanan. 	29,7 detik.

	Kuah Beulangong.				
15.	<p>Penutup: Nah, itu semua merupakan kebudayaan yang ada di kabupaten Aceh Besar. Wow sangat kaya ya. Dan tidak kalah unik dengan daerah lainnya. Cukup sekian penjelasannya, cintai budayamu, perkenalkan dan lestarikan, tetap semangat dan raih cita-citamu. Sampai jumpa lagi. Assalamu'ala ikum Warahmatullahi Wabarakatuh.</p>	<p>Musik: <i>Slow Waves</i></p> <p>Suara: Presen ter</p>		<p><i>Background:</i> Tidak ada.</p> <p>Video presenter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Goyang ke bawah. • Perbesar ke 2 <p>Tulisan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sapu ke kanan. <p>Stiker:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wow! • Percikan. 	35,4 detik.

Link video sumber belajar: <https://youtu.be/k-MxiorJk0c>

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

1) Membuat Program Video Sumber Belajar

Tahapan ini dilakukan pengembang dengan berpedoman pada *Storyboard* video sumber belajar yang telah dibuat dan disusun sebelumnya. Proses membuat video sumber belajar dilakukan dengan menggunakan aplikasi *capcut* dan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi tersebut.

2) Uji alpha dan revisi produk

Produk pengembangan yang telah selesai dibuat kemudian akan melalui tahapan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran.

a) Validasi Ahli Materi

Penelitian ini menggunakan validasi yang dilakukan oleh tim ahli untuk mengevaluasi materi yang telah dikembangkan, yaitu materi kebudayaan atau kearifan lokal di Kabupaten Aceh Besar. Validasi oleh ahli materi terdiri dari 12 pernyataan tentang materi yang dikembangkan, dan validator akan memberikan tanda centang pada salah satu dari lima skala penilaian untuk setiap pernyataan tersebut. Evaluasi oleh ahli materi terhadap materi yang dikembangkan tentang kebudayaan atau kearifan lokal dapat ditemukan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Angket Hasil Validasi Ahli Materi.

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian (Validasi 1, 2, 3, dan 4)			
		V1	V2	V3	V4
1.	Kesesuaian Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pencapaian dengan materi.	4	5	4	4
2.	Kelengkapan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang disusun.	4	5	5	4
3.	Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan kebudayaan lokal.	4	5	4	4
4.	Kelengkapan materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik	4	5	4	5
5.	Keakuratan runtutan penyampaian materi sesuai pembelajaran PPKn.	4	5	5	4
6.	Keakuratan contoh yang disajikan dalam materi dengan lingkungan peserta didik.	4	5	5	4
7.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik	3	5	4	4

8.	Kesesuaian materi dengan perkembangan jaman.	4	5	5	4
9.	Kesesuaian gambar terhadap materi yang disajikan.	3	5	5	5
10.	Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh.	4	5	4	5
11.	Kesesuaian contoh terhadap kearifan lokal di lingkungan sekitar.	4	5	4	4
12.	Menggunakan penulisan sesuai EYD.	4	5	3	5
Jumlah Skor		46	60	52	52
Rata-Rata Skor		52,5			
Presentase		87,5 %			
Kriteria		Sangat Layak			

Sumber: Angket hasil validasi materi video sumber belajar berbasis kearifan lokal dengan ahli materi.

Adapun hasil validasi yang didapat dari ke empat ahli materi terhadap materi yang tercakup pada media ini adalah sangat layak.

Jumlah rata-rata skor yang didapat yaitu 52,5 dari 4 validator dan dari 12 butir pernyataan. Sedangkan skor maksimum diperoleh dari skor skala terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan. Oleh karena itu, diperoleh skor maksimum sebesar $5 \times 12 = 60$. Setelah skor maksimum didapat maka semua elemen nilai dimasukkan ke dalam rumus berikut:

$$P = \frac{52,5}{60} \times 100\% = 87,5 \%$$

Dari hasil yang didapat menunjukkan kriteria “Sangat Layak”. Adapun komentar dan saran dari validator yaitu penambahan pada “kue-kue tradisional di Aceh Besar” dan sedikit revisi pada penulisan bahasa daerah yang diawali dengan huruf kapital seperti “Peusijuek” dan sebagainya. Berdasarkan validasi oleh empat orang ahli materi yang memberikan komentar yang membangun yaitu:

Dari hasil yang didapatkan bahwa materi berkriteria “sangat layak” namun, walaupun kriteria sangat layak, validator ahli materi memberikan saran secara umum sebagai berikut *Materi disesuaikan dengan RPP di sekolah tersebut* kemudian pada materi ditambahkan kue-kue tradisional sesuai saran validator *Penambahan kue-kue tradisional di Aceh Besar dan perbaikan tulisan bahasa daerah dengan menggunakan huruf kapital di awal kata.* Hali ini dikarenakan disetiap awalan kata dalam bahasa daerah haruslah berhuruf kapital. Selain itu terdapat dua komentar dari guru kelas yaitu *Materi yang disajikan cukup bagus, sesuai dengan KD pembelajaran PPKn. Mudah dipahami oleh anak didik karena mereka bisa melihat langsung dengan media yang tersedia berupa gambar yang disajikan sesuai dengan tempat tinggal masing-masing, seperti upacara adat, rumah adat, pakaian adat, alat musik daerah, lagu daerah, kerajinan daerah serta makanan khas daerah dan mereka bisa mengetahui bahwa Indonesia memang sangat kaya akan suku bangsa dan budayanya.* Selain itu terdapat satu komentar lainnya yaitu *Materi yang disajikan sangat mendukung sesuai dengan KD pembelajaran PPKn, sehingga bisa menambah wawasan anak didik dengan gambar-gambar yang tersedia.* Dengan kekurangan tersebut peneliti mencoba untuk memperbaiki materi sebelumnya.

b) Validasi Ahli Media

Penelitian ini menggunakan validasi yang dilakukan oleh tim ahli untuk mengevaluasi materi yang telah dikembangkan, yaitu materi kebudayaan atau kearifan lokal di Kabupaten Aceh Besar. Validasi oleh ahli materi terdiri dari 12 pernyataan tentang materi yang dikembangkan, dan validator akan memberikan

tanda centang pada salah satu dari lima skala penilaian untuk setiap pernyataan tersebut. Evaluasi oleh ahli materi terhadap materi yang dikembangkan tentang kebudayaan atau kearifan lokal dapat ditemukan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Angket Hasil Validasi Ahli Media.

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian (Validasi 1 dan 2)	
		V1	V2
1.	Penyajian video pembelajaran dilakukan secara runtut.	4	5
2.	Kesesuaian gestur tubuh dalam menjelaskan.	5	5
3.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> , perpaduan warna yang dipilih sesuai dan menarik.	4	5
4.	Ketepatan dalam memilih jenis <i>font</i> dan <i>size font</i> .	4	5
5.	Kecepatan dalam menjelaskan materi.	4	5
6.	Huruf/tulisan yang digunakan terlihat atau terbaca.	4	5
7.	Pemilihan efek suara/ <i>sound effect</i> sesuai.	4	5
8.	Volume efek suara/ <i>sound effect</i> sesuai.	4	5
9.	Suara penjelasan terdengar dengan jelas.	4	5
10.	Ketepatan dalam penyajian gambar-gambar pendukung.	4	5
11.	Kualitas video baik.	4	5
12.	Pemilihan hiasan/stiker pendukung.	4	5
Jumlah Skor		49	60
Rata-Rata Skor		54,5	
Presentase		90,8%	
Kriteria		Sangat Layak	

Sumber: Angket hasil validasi video sumber belajar berbasis kearifan lokal dengan ahli media.

Adapun hasil validasi yang didapat dari kedua ahli media terhadap desain maupun tampilan yang disajikan video pembelajaran berbasis kearifan lokal ini yaitu sangat layak. Jumlah rata-rata skor yang didapat yaitu 54,5 dari 2 validator dan dari 12 butir pernyataan. Sedangkan skor maksimum diperoleh dari skor skala terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan. Oleh karena itu, diperoleh skor maksimum sebesar $5 \times 12 = 60$. Setelah skor maksimum didapat maka semua elemen nilai dimasukkan ke dalam rumus berikut:

$$P = \frac{54,5}{60} \times 100\% = 90,8 \%$$

Dari hasil yang didapat menunjukkan kriteria “Sangat Layak”. Adapun komentar dan saran dari validator yaitu penambahan pada tulisan nama mata pelajaran “PPKn”, Pengurangan pada salah satu tampilan pada lagu daerah “Tawar Sedenge”. Adapun komentar dan saran dari masing-masing validator materi yaitu *Tambahkan mapel, sesuaikan dengan storyboard, proses rendering, public speaking diasah dan bisa menjadi modal/skill* dan komentar validator lainnya yaitu *Video sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran kepada siswa/siswi di sekolah. Perbaiki penulisan pada angket.*

Berdasarkan tabel yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa ahli media memberikan komentar dan saran kualitatif yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diuji telah mencapai standar layak yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

a. Revisi Video

Setelah diperoleh hasil validasi dari materi dan ahli media pada video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan, maka langkah

selanjutnya peneliti melakukan revisi berdasarkan hasil komentar dan saran yang diberikan dari masing-masing validator, adapun cangkupan revisi diantaranya:

1) Revisi Ahli Materi

Perbaikan materi terletak pada pengurangan lagu daerah “Tawar Sedenge”, hal ini karena lagu Tawar Sedenge bukanlah lagu daerah dari Aceh Besar. Penambahan kue-kue tradisional di Aceh Besar dan perbaikan tulisan bahasa daerah dengan menggunakan huruf kapital di awal kata.

2) Revisi Ahli Media

Perbaikan media terletak pada penambahan penulisan mata pelajaran “PPKn” pada video, hal ini dimaksudkan agar peserta didik atau orang yang melihat video dapat mengetahui mata pelajaran yang sedang diajarkan. Selain itu perbaikan dilakukan juga dengan mengurangi/memotong video pada materi lagu daerah yaitu lagu “tawar sedenge”.

Tabel 4.5 Revisi Media

Sebelum	Sesudah



Setelah melalui tahap-tahap di atas, video yang telah direvisi selanjutnya akan diperlihatkan kepada 3 orang guru kelas di MIN 29 Aceh Besar yaitu pada tanggal 18 maret 2023. Pada saat ingin menguji kepraktisan oleh 3 orang guru dan 20 orang siswa, peneliti mengawali dengan memperkenalkan diri, tujuan dan maksud penelitian. Selanjutnya peneliti memperlihatkan video pembelajaran berbasis kearifan lokal kepada 3 orang guru kelas.. Setelah melihat video pembelajaran tersebut, peneliti membagikan angket respon guru kepada kedua guru kelas tersebut yang berisikan 20 butir pernyataan dan 5 kategori penilaian di dalamnya.

a. Hasil Kepraktisan oleh Guru

Adapun tabel persentase dari hasil respon guru Berikut tabel persentase hasil kepraktisan dari tiga orang guru yaitu guru kelas IV-A, guru kelas IV-B dan guru kelas IV-C mengenai kelayakan video pembelajaran berbasis kearifan lokal di Kabupaten Aceh Besar.

Tabel 4.6 Hasil Angket Kepraktisan Guru Kelas IV-A

No	Aspek penilaian	Skor
		5
Materi Pembelajaran		
1.	Keruntutan penyajian materi di video sudah sesuai.	5
2.	Kelengkapan materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	
3.	Uraian materi di video sudah jelas.	5
4.	Keakuratan contoh sesuai dengan lingkungan peserta didik.	5
5.	Contoh dan gambar dengan materi sudah sesuai.	5
Standar Penyajian		
6.	Tampilan video pembelajaran yang menarik.	5
7.	Penyajian dalam menjelaskan fokus sesuai dengan materi.	5
8.	Kecepatan dalam menjelaskan sudah sesuai.	5
9.	Waktu penyajian video sudah efektif.	5
10.	Teks/tulisan pada video dapat terbaca.	5
11.	Background dan komposisi warna yang digunakan menarik.	5
12.	Tata letak test pada video sudah sesuai.	5
13.	Jenis <i>font</i> dan <i>size font</i> sudah sesuai.	5
14.	Pemilihan efek suara/ <i>sound effect</i> sudah sesuai.	5
15.	Suara dalam menjelaskan materi sudah jelas.	5
Standar Bahasa		
16.	Pengucapan bahasa Indoensia yang baik dan benar.	5
17.	Tulisan yang disajikan sesuai EYD.	5
18.	Pengucapkan bahasa daerah sudah sesuai.	5
19.	Intonasi pengucapan bahasa sudah sesuai.	5
Jumlah Skor		5
Total Jumlah Skor		100
Presentase		100%
Kriteria		Sangat Layak

Sumber: Hasil kepraktisan oleh guru kelas IV-A SD MIN 29 Aceh Besar.

Hasil angket respon guru kelas IV-A yaitu sangat layak. Jumlah skor yang didapat yaitu 100 dari 20 butir pernyataan. Sedangkan skor maksimum diperoleh dari skor skala terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan. Oleh karena itu,

diperoleh skor maksimum sebesar $5 \times 20 = 100$. Setelah skor maksimum didapat maka semua elemen nilai dimasukkan ke dalam rumus berikut:

$$P = \frac{100}{100} \times 100\% = 100 \%$$

Dari hasil yang didapat menunjukkan kriteria “Sangat Layak”. Walaupun begitu, guru juga memberikan tanggapan mengenai media video sumber belajar yaitu *Video yang disajikan sudah sangat bagus, lengkap juga sangat menarik minat anak-anak untuk menontonnya dan sangat sesuai dengan tempat tinggal anak didik, sehingga anak didik bisa melihat langsung kearifan lokal yang ada di daerah asalnya yaitu Aceh Besar.*

Berdasarkan tabel yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa memberikan kritik dan saran kualitatif yang menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang diuji telah mencapai standar sangat layak yang dapat diterapkan di kelas IV-A.

Tabel 4.7 Hasil Angket Kepraktisan Guru Kelas IV-B

No	Aspek penilaian	Skor
Materi Pembelajaran		
1.	Keruntutan penyajian materi di video sudah sesuai.	5
2.	Kelengkapan materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	5
3.	Uraian materi di video sudah jelas.	5
4.	Keakuratan contoh sesuai dengan lingkungan peserta didik.	5
5.	Contoh dan gambar dengan materi sudah sesuai.	5
Standar Penyajian		
6.	Tampilan video pembelajaran yang menarik.	5
7.	Penyajian dalam menjelaskan fokus sesuai dengan materi.	5
8.	Kecepatan dalam menjelaskan sudah sesuai.	5
9.	Waktu penyajian video sudah efektif.	5

10.	Teks/tulisan pada video dapat terbaca.	5
11.	Background dan komposisi warna yang digunakan menarik.	5
12.	Tata letak test pada video sudah sesuai.	5
13.	Jenis <i>font</i> dan <i>size font</i> sudah sesuai.	5
14.	Pemilihan efek suara/ <i>sound effect</i> sudah sesuai.	5
15.	Suara dalam menjelaskan materi sudah jelas.	5
Standar Bahasa		
16.	Pengucapan bahasa Indoensia yang baik dan benar.	5
17.	Tulisan yang disajikan sesuai EYD.	5
18.	Pengucapan bahasa daerah sudah sesuai.	5
19.	Intonasi pengucapan bahasa sudah sesuai.	5
20.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5
Jumlah Skor		100
Total Jumlah Skor		100
Presentase		100%
Kriteria		Sangat Layak

Sumber: Hasil kepraktisan guru kelas IV-B SD MIN 29 Aceh Besar.

Hasil angket respon guru kelas IV-B yaitu sangat layak. Jumlah skor yang didapat yaitu 100 dari 20 butir pernyataan. Sedangkan skor maksimum diperoleh dari skor skala terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan. Oleh karena itu, diperoleh skor maksimum sebesar $5 \times 20 = 100$. Setelah skor maksimum didapat maka semua elemen nilai dimasukkan ke dalam rumus berikut:

$$P = \frac{100}{100} \times 100\% = 100\%$$

Dari hasil yang didapat menunjukkan kriteria “Sangat Layak”. Walaupun begitu, guru juga memberikan tanggapan mengenai media video sumber belajar yaitu *Video yang dipaparkan sangat bagus, bahasa dan suaranya juga sangat jelas, siswapun juga mudah memahami, sehingga sangat cocok untuk siswa yang tinggal di kabupaten Aceh Besar.*

Berdasarkan tabel yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa memberikan kritik dan saran kualitatif yang menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang diuji telah mencapai standar sangat layak yang dapat diterapkan di kelas IV-B.

Tabel 4.8 Hasil Angket kepraktisan Guru Kelas IV-C

No	Aspek penilaian	Skor
Materi Pembelajaran		
1.	Keruntutan penyajian materi di video sudah sesuai.	5
2.	Kelengkapan materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	5
3.	Uraian materi di video sudah jelas.	5
4.	Keakuratan contoh sesuai dengan lingkungan peserta didik.	5
5.	Contoh dan gambar dengan materi sudah sesuai.	5
Standar Penyajian		
6.	Tampilan video pembelajaran yang menarik.	5
7.	Penyajian dalam menjelaskan fokus sesuai dengan materi.	5
8.	Kecepatan dalam menjelaskan sudah sesuai.	5
9.	Waktu penyajian video sudah efektif.	5
10.	Teks/tulisan pada video dapat terbaca.	5
11.	Background dan komposisi warna yang digunakan menarik.	5
12.	Tata letak test pada video sudah sesuai.	5
13.	Jenis <i>font</i> dan <i>size font</i> sudah sesuai.	5
14.	Pemilihan efek suara/ <i>sound effect</i> sudah sesuai.	5
15.	Suara dalam menjelaskan materi sudah jelas.	5
Standar Bahasa		
16.	Pengucapan bahasa Indoensia yang baik dan benar.	5
17.	Tulisan yang disajikan sesuai EYD.	5
18.	Pengucapan bahasa daerah sudah sesuai.	5
19.	Intonasi pengucapan bahasa sudah sesuai.	5
20.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5
Jumlah Skor		100
Total Jumlah Skor		100

Presentase	100%
Kriteria	Sangat Layak

Sumber: Hasil kepraktisan guru kelas IV-C SD MIN 29 Aceh Besar.

Hasil angket respon guru kelas IV-C yaitu sangat layak. Jumlah skor yang didapat yaitu 100 dari 20 butir pernyataan. Sedangkan skor maksimum diperoleh dari skor skala terbesar dikali dengan banyaknya butir pernyataan. Oleh karena itu, diperoleh skor maksimum sebesar $5 \times 20 = 100$. Setelah skor maksimum didapat maka semua elemen nilai dimasukkan ke dalam rumus berikut:

$$P = \frac{100}{100} \times 100\% = 100 \%$$

Dari hasil yang didapat menunjukkan kriteria “Sangat Layak”. Walaupun begitu, guru juga memberikan tanggapan mengenai media video sumber belajar yaitu *Videonya sudah cukup baik dan menarik, suara sudah jelas terdengar dan mudah dalam penggunaannya.*

Berdasarkan tabel yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa memberikan kritik dan saran kualitatif yang menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang diuji telah mencapai standar sangat layak yang dapat diterapkan di kelas IV-C.

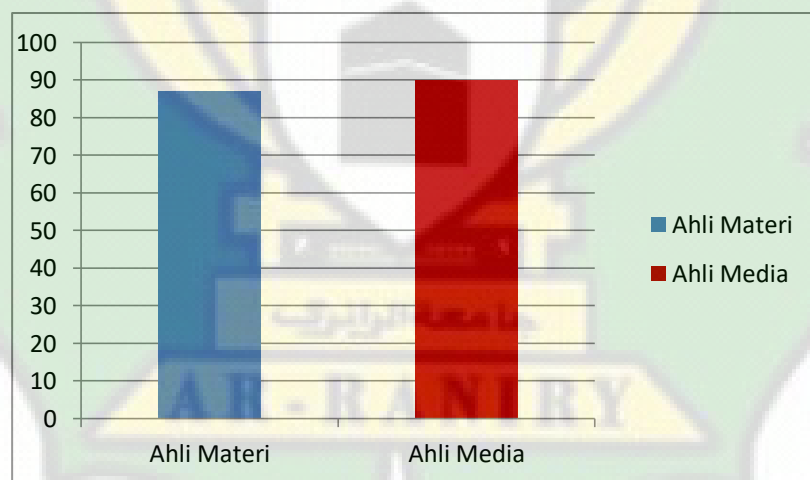
b. Interpretasi Data

- 1) Data hasil validasi video pembelajaran berbasis kearifan lokal di Kabupaten Aceh Besar

Data dari Tabel 4.3 dan 4.4 merupakan hasil validasi ahli materi dan ahli media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis kearifan lokal di Kabupaten Aceh Besar. Dari masing-masing validator memberikan skor presentase 87,5% untuk materi dan validator ahli media sebesar 90,8% dengan kriteria sangat layak. Data hasil presentase dari setiap validator dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 4.9 Data Hasil Presentase Validator

No.	Validator	Presentase (%)	Kriteria
1.	Validator Ahli Materi	87,5 %	Sangat Layak
2.	Validator Ahli Media	90,8 %	Sangat Layak
Rata-rata Presentase Total		89,15%	Sangat Layak



Gambar 4.1 : Grafik Validator Media Pembelajaran

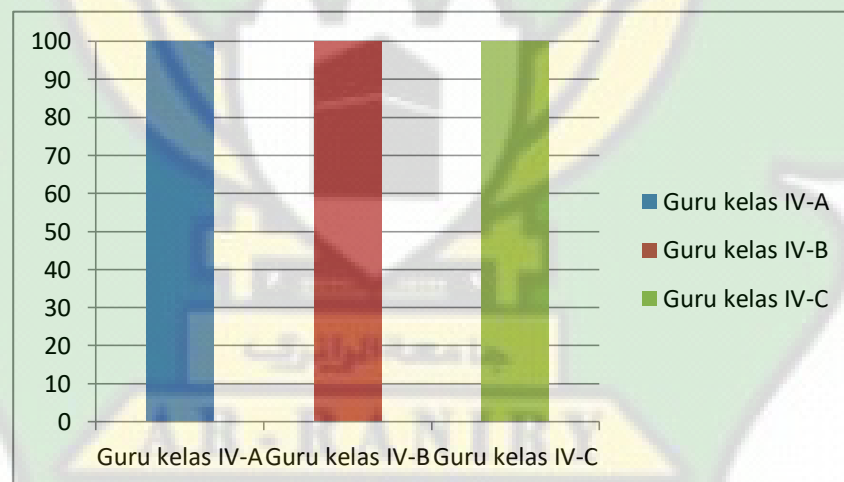
Berdasarkan data hasil validasi oleh validator pada gambar 4.1 menerangkan bahwa video pembelajaran berbasis kearifan lokal Kabupaten Aceh Besar sangat layak digunakan pada proses pembelajaran sebagai media

pembelajaran. Hasil presentase keduanya secara keseluruhan skor rata-rata 89,15% dengan kriteria sangat layak digunakan.

2) Data Hasil Kepraktisan oleh Guru

Data dari Tabel 4.8 dan 4.10 merupakan hasil kepraktisan guru kelas IV-A, guru kelas IV-B dan guru kelas IV-C terhadap video pembelajaran berbasis kearifan lokal di Kabupaten Aceh Besar. Ketiga guru sama-sama memberikan skor presentase 100% dengan kriteria sangat layak. Data hasil dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 4.10 Data Hasil Presentase Kepraktisan



Gambar 4.2: Grafik Kepraktisan oleh Guru

Berdasarkan data hasil validasi oleh guru pada gambar 4.2 menerangkan bahwa video pembelajaran berbasis kearifan lokal Kabupaten Aceh Besar sangat layak digunakan pada proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Hasil presentase keduanya secara keseluruhan skor rata-rata 100% dengan kriteria sangat layak digunakan.

B. Pembahasan

1. Proses Pengembangan Video Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar

Dari hasil pengumpulan data yang peneliti lakukan, produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah video sumber belajar berbasis kearifan lokal di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 29 Aceh Besar. Menurut Hade Afriansyah, R&D atau penelitian dan pengembangan adalah proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset menggunakan berbagai metode dalam siklus yang melewati tahapan-tahapan tertentu di bidang pendidikan.⁹⁰ Penelitian ini menggunakan model Alessi dan Trollip, yaitu Tahap Perencanaan, Desain (*Design*), dan Tahap Pengembangan (*Development*). Pada tahap pendefinisian peneliti mengobservasi sekolah di MIN 29 Aceh Besar, mewawancarai guru mata pelajaran PPKn di sekolah tersebut dan melakukan analisis kebutuhan dengan membuat angket kebutuhan materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru tersebut, dijumpai bahwa proses pembelajaran hanya menggunakan buku cetak, dan buku cetak tersebut hanya berisi uraian materi serta tugas-tugas evaluasi yang harus dikerjakan, pada buku tersebut tidak memuat aspek kearifan lokal budaya setempat yang semestinya ada agar peserta didik mengenal budaya lokal di tempat tinggalnya. Adapun media pembelajaran yang dikembangkan yaitu video sumber belajar berbasis kearifan lokal dengan tujuan agar pembelajaran berlangsung sesuai kurikulum merdeka dan agar peserta didik lebih mengenal kearifan lokal budaya di tempat tinggalnya.

⁹⁰ Hade Afriansyah, "Pengembangan Model Pembelajaran Virtual (Mpv) Berbasis Video E-Learning Moodle", Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan, Vol.8, No.1, (2019), h.54

Tahap kedua yaitu desain, pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran berupa video sumber belajar berbasis kearifan lokal di Kabupaten Aceh Besar. Pada tahap desain ini dimulai dari pemilihan KD dan materi. Setelah semua dipilih dan dilengkapi, maka peneliti melanjutkannya ke proses pengambilan video (*Shooting*), dan dilanjutkan dengan mendesain video tersebut dengan aplikasi *CapCut* dengan mengandalkan *fitur-fitur* di dalamnya sehingga tahap perancangan selesai.

Tahap selanjutnya yaitu tahap *development* (pengembangan), tahap ini merupakan evaluasi atau pengujian video pembelajaran yang dilakukan setelah tahap desain video. Setelah video pembelajaran dibuat dan dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian terhadap produk tersebut untuk menentukan apakah layak untuk dikembangkan atau tidak. Penilaian video dilakukan oleh 2 orang ahli media dan 4 seorang ahli materi, dengan tujuan untuk mengidentifikasi kekurangan dari produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi dari 6 validator ahli, peneliti mendapatkan saran dan komentar yang konstruktif terhadap video yang telah dikembangkan.

a. Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi diperoleh skor 87,5% dengan kriteria “sangat layak” dan mendapatkan komentar dan saran perbaikan pada pengurangan lagu daerah “Tawar Sedenge” hal ini dikarenakan lagu “Tawar Sedenge” bukanlah lagu daerah dari Aceh Besar. Selain itu terdapat perbaikan pada penulisan huruf kapital di setiap awal kata dari bahasa daerah seperti “Likok Pulo” dan kata-kata

daerah lainnya, selebihnya video pembelajaran berbasis kearifan lokal di Kabupaten Aceh Besar sudah sangat layak untuk digunakan.

b. Ahli Media

Hasil validasi ahli media diperoleh skor persentase 90,8% dengan kriteria “sangat layak” dan terdapat saran perbaikan pada bagian lagu daerah “Tawar Sedenge” yang dihapus pada video dan penambahan penulisan mata pelajaran PPKn di awal video. Dengan kekurangan tersebut peneliti mencoba untuk memperbaiki desain sebelumnya.

Sejalan dengan temuan sebelumnya yang dilakukan oleh Aprizal Lukman Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar memiliki hasil yang sangat valid, dengan tingkat kevalidan 4,6 pada validasi materi dan tingkat kevalidan 4,1 pada validasi media.⁹¹ Dengan demikian video pembelajaran ini valid dan menarik digunakan dalam pembelajaran.

2. Uji Kepraktisan oleh Guru terhadap Video Pembelajaran Video Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar

Setelah merevisi video, peneliti kemudian melakukan uji coba video kepada tiga guru kelas IV yaitu IV-A, IV-B dan kelas IV-C di MIN 29 Aceh Besar dengan memberikan angket kepraktisan oleh guru yang berisi 20 pernyataan yang berkaitan dengan video pembelajaran yang sedang dikembangkan. Angket

⁹¹ Aprizal Lukman, Dwi Kurnia Hayati, dan Nurul Hakim, “Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar”, *Elementary: Jurnal Pendidikan Sains Universitas Negeri Malang*, Vol. 5, No. 2, 2019, H. 153.

kepraktisan ini diberikan langsung kepada ketiga guru secara bersamaan, untuk memberikan tanggapan serta jawaban terhadap beberapa pernyataan yang disediakan. Berdasarkan hasil angket oleh ketiga guru, ditemukan bahwa video yang telah dikembangkan memperoleh tanggapan positif dan dinilai layak. Hasil ini dapat dilihat dari skor persentase yang diberikan oleh tiga guru yang telah memberikan hasil jawabannya, yaitu:

a. Guru Kelas IV-A

Respon guru kelas IV-A memperoleh skor 100% dengan kriteria “Sangat Layak” dan juga memperoleh saran dan masukan yaitu “Video yang disajikan sudah sangat bagus, lengkap juga sangat menarik minat anak-anak untuk menontonnya dan sangat sesuai dengan tempat tinggal anak didik, sehingga anak didik bisa melihat langsung kearifan lokal yang ada di daerah asalnya yaitu Aceh Besar”.

b. Guru Kelas IV-B

Respon guru kelas IV-B memperoleh skor 100% dengan kriteria “Sangat Layak” dan juga memperoleh saran dan masukan yaitu “Video yang dipaparkan sangat bagus, bahasa dan suaranya juga sangat jelas, siswapun juga mudah memahami, sehingga sangat cocok untuk siswa yang tinggal di kabupaten Aceh Besar”.

c. Guru Kelas IV-C

Respon guru kelas IV-C memperoleh skor 100% dengan kriteria “Sangat Layak” dan juga memperoleh saran dan masukan yaitu “Videonya sudah cukup baik dan menarik, suara sudah jelas terdengar dan mudah dalam penggunaannya”.

Seirama dengan temuan sebelumnya yang dilakukan oleh Aprizal Lukman Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar dengan respon guru tingkat kepraktisan sebesar 4,6 dan tingkat kemenarikan sebesar 4,65 yang dikategorikan layak⁹². Maka dapat disimpulkan video pembelajaran berbasis kearifan lokal di Kabupaten Aceh Besar layak digunakan di dalam proses pembelajaran berlangsung.

Hasil keseluruhan penilaian terhadap video pembelajaran berbasis kearifan lokal di Kabupaten Aceh Besar yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4.11 Data Seluruh Presentase Kelayakan Video Pembelajaran

No.	Validator	Presentase (%)	Kriteria
1.	Ahli Materi	87,5%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	90,8%	Sangat Layak
3.	Guru Kelas IV-A	100%	Sangat Layak
4.	Guru Kelas IV-B	100%	Sangat Layak
5.	Guru Kelas IV-C	100%	Sangat Layak
Rata-Rata Skor Total		95,6%	Sangat Layak

Sumber: Hasil presentase Video Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal di Kabupaten Aceh Besar

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa video sumber belajar berbasis Kearifan Lokal di Kabupaten Aceh Besar “Sangat Layak” untuk

⁹² Aprizal Lukman, Dwi Kurnia Hayati, dan Nurul Hakim, “Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal..... H. 168

dikembangkan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Karena video sumber belajar berbasis kearifan lokal ini dapat menarik perhatian peserta didik sesuai dengan tujuannya yaitu untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Pengembangan Video Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan video sumber belajar berbasis kearifan lokal di Kabupaten Aceh besar dengan menggunakan model Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap desain dan tahap pengembangan. Pada tahap perencanaan peneliti menentukan ruang lingkup kajian materi, menentukan karakteristik peserta didik hingga mengumpulkan sumber-sumber pendukung, tahap selanjutnya yaitu *Design* (perancangan). Pada tahap perancangan ini dimulai dari pemilihan KD dan materi. Setelah semua dipilih dan dilengkapi, proses selanjutnya yaitu mendesain video tersebut dengan aplikasi *CapCut* dengan mengandalkan *fitur-fitur* di dalamnya hingga perancangan selesai. Setelah tahap perancangan selesai, tahap selanjutnya yaitu *Development* (pengembangan) yaitu tahap evaluasi atau pengujian video sumber belajar untuk menentukan apakah layak untuk dikembangkan atau tidak.
2. Hasil uji kelayakan yang telah dilakukan terhadap video pembelajaran berbasis kearifan lokal hasil kelayakan dari ahli materi yaitu 87,5% dengan kategori sangat layak, dan kelayakan dari ahli media yaitu 90,8% dengan kategori sangat layak.

3. Nilai kepraktisan tiga guru di MIN 29 Aceh Besar menunjukkan kriteria “Sangat Layak” terhadap video pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh peneliti dengan skor diperoleh dari angket yang telah diisi yaitu: dari guru kelas IV-A memperoleh skor 100% dan dari guru kelas IV-B memperoleh skor 100% dengan kategori “Sangat Layak”.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Desain pengembangan produk ini telah menghasilkan video sumber belajar yang interaktif, video sumber belajar ini sangat layak untuk digunakan berdasarkan hasil validasi ahli. Oleh sebab itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang sama pada materi yang lain.
2. Uji coba video pembelajaran hanya dilakukan pada 3 orang guru kelas, sehingga perlu penambahan guru agar hasil tanggapan lebih bervariasi dan lebih baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan video ini, maka perlu dilakukan pengujian keefektifan terhadap video, karena penelitian ini hanya fokus pada pengembangan video saja, namun tidak menilai hasil belajar peserta didik setelah melihat video pembelajaran yang sudah dikembangkan. Sehingga diharapkan perlu adanya tahap uji keefektifan video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Kurniawatisss, W. Isnaeni, N.R. Dewi, *“Implementasi Metode Penugasan Analisis Video Pada Materi Perkembangan Kognitif, Sosial, Dan Moral”* (JPII 2 (2), tahun 2013)
- A.D. Kurniawan, *“Metode Inkuiri Terbimbing Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa SMP”* (JPLL Vol.2, No. 1, tahun 2013)
- Alessi dan Trollip, *Multimedia for Learning: Methods and development. Massachusetts*, 2001.
- Arcadius Benawa, *“Peran Media Komunikasi Dalam Pembentukan Karakter Intelektual Di Dunia Pendidikan”* (Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 11, No. 1, Juni 2010)
- Ardian Asyhari dan Helda Silvia, *“Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pelajaran IPA Terpadu”* (Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika ‘Al-BiRuNi’ 05 (1), (2016)
- Aria Pramudito, *“Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Standa Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut Di SMK Muhammadiyah 1 Playen”* (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, Tahun 2013)
- Branch Robert Maribe, *Instructional Design : The ADDIE Approach* (London: Spriger)
- Budi Purwanti, *“Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure”* (Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Vol. 3 No. 1, Januari 2015)
- Dahliani, Soemarno, I., & Setijanti, *“Local Wisdom in Built Environment in Globalization Era”*. (International Journal of Education and Research, Vol.3, No.6 tahun 2015)
- Daryanto, *Media Pembelajaran*.(Yogyakarta: Gava Media, 2016)

Eko Setiawan, Marzuki dan Siti Halidzah, *“Pengembangan Pembelajaran Menyenak Berbasis Multimedia Interaktif Di Kelas Va Sekolah Dasar”* (2014)

Elsa Puji Juwita, Dasim Budimansyah, Siti Nurbayani. *“Peran Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Siswa SMA Negeri 5 Bandung”* (Jurnal Sosietas, Vol. 5, No. 1)

Ilham Prisgunanto, *“Pengaruh Sosial Media Terhadap Tingkat Kepercayaan Bergaul Siswa”* (Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik Vol. 19 No. 2, Agustus 2015)

Juniarta, H., Edi, S., & Mimit, P. *“Kajian Profil Kearifan Lokal Masyarakat Pesisir Pulau Gili Kecamatan Sumberasih Kabupaten Probolinggo Jawa Timur”*. (ECOSOFIM Economic and Social of Fisheries and Marine ,Vol.1, No.1, tahun 2013)

M. Taufiq, N. R. Dewi, A. Widiyatmoko, *“Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema “Konservasi” Berpendekatan Science-Edutainment”* (JPII 3 (2), tahun 2014)

Meyta Pritandhari, Triani Ratnawuri, *“Evaluasi Penggunaan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Semester IV Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro”* (Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro Vol.3. No.2, tahun 2015)

Muhardini, S., *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.*(Mataram: Budi Utama, 2018)

Nanang Khoirudin, Daru wahyuningsih, Dwi Teguh R, *“Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Mindjet Mindmanager 9 Untuk Siswa SMA Pada Pokok Bahasan Alat Optik”* (Jurnal Pendidikan Fisika Vol 1 tahun 2013)

Nozi Opra Agustian, Asrizal, dan Zuhendri Kamus, *“Pembuatan Bahan Ajar Fisika berbasis WEB Pada Konsep Termodinamika Untuk Pembelajaran*

- Menurut Standar Proses Siswa Kelas XI SMA” (Pillar Of Physics Education, Vol.2. Oktober 2013)*
- Nunu Mahnun, “*Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*” (Jurnal Pemikiran Islam; Vol.37, No. 1 Januari-Juni 2012)
- Nurul Hidayati, “*Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akutansi Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo*” (Jurnal Universitas Negeri Surabaya, 2013)
- Rahma Diani, Yuberti, Shella Syafitri, “*Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat*” (Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi Vol.5. No.2, tahun 2016)
- Rahyono, F. X, *Kearifan budaya dalam kata*. (Jakarta: Wedatama Widyastra, 2009)
- Rasyid Hardi Wirasmita, Yupi Kuspani Putra, “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash*”, (Jurnal Educatio Vol. 10 No. 2, Desember 2015)
- Rozie, F. 2013. “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Daur Air untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bintoro 02 Jember*”.(Jurnal Pendidikan Sains Universitas Negeri Malang Vol 3 No.2 tahun 2013)
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syajali, “*Pengembangan Media Pelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*” (Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2, 2017)
- S. Priatmoko, Saptorini, H.H. Diniy, “*Penggunaan Media Sirkuit Cerdik Berbasis Chemo-Edutainment Dalam Pembelajaran Larutan Asam Basa*” (JPII 1 (1), tahun 2012)

S.Rufaida, E.H Sujiono, “*Pengaruh Model Pembelajaran dan Pengetahuan Awal terhadap Kemampuan memecahkan Masalah Fisika peserta Didik kelas Xi Ipa Man 2 Model Makasar*” (2013)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2012)

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta: Cetakan ke-23: 2016)

Suhartono, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Malang: Elang Mas, 2014)

Tafonao, T. “*Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*”.(Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol 2 No. 2 tahun 2018)

Tito Siswanto , “ *Optimalisasi Sosial Media Sebagai Media Usaha Pemasaran Usaha Kecil Menengah*” (Jurnal Liquidity, Vol. 2 NO. 1, Januari-Juni 2013)

Wati, E R.*Ragam Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Kata Pena, 2016)

Yuanta, F. “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar*”. (Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol.1, No.2, 2020)

Zainiyati, H. Salamah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Jakarta: Kencana, 2017).

LAMPIRAN 1

SURAT KEPUTUSAN SKRIPSI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423, Fax. 0651- 7553020. Situs: ftk.uin-ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-2900/Un.08/FTK/KP.07.6/02/2023

**TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY**

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
: b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
- Mengingat : 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 12 Oktober 2022

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
PERTAMA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-13940/Un.08/FTK/KP.07.6/10/2022
KEDUA : Menunjuk Saudara:

1. Dr. Saifullah, S.Ag., M.Ag sebagai pembimbing pertama
2. Wati Oviانا, S.Pd.I., M.Pd sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

- Nama : Asfiana
NIM : 190209010
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar

- KEEMPAT : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh
KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023
KEDUA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 06 Februari 2023

An. Rektor
Dekan,

Saifullah Muluk

tujuan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan

LAMPIRAN 2

SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-4709/Un.08/FTK.1/TL.00/03/2023
 Lamp : -
 Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
 Kepala MIN 29 Aceh Besar
 Assalamu'alaikum Wr.Wb.
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **ASFIANA / 190209010**
 Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat sekarang : Gampoeng Rukoh, Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 15 Maret 2023
 an. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan
 Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 15 April
 2023*

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

LAMPIRAN 3

SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
 MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 29 ACEH BESAR
 Alamat: Jalan Banda Aceh – Meulaboh, Km 13,5 Lamkruet Lhoknga, Kode Pos 23353
 Email : minhoknga@yahoo.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : B- 122/MI/PP.00.1/03/2023

Sehubungan dengan surat Penelitian Ilmiah Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Nomor : B-4709/Un.08/FTK.1/TL.00/03/2023 Tanggal 15 Maret 2023, tentang izin untuk melakukan penelitian. Dengan ini Kepala MIN 29 Aceh Besar Kab. Aceh Besar menerangkan bahwa :

Nama	: Asfiana
NIM	: 190209010
Jurusan/ Program studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: Gampong Rukoh, Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Benar yang tersebut diatas telah selesai melaksanakan penelitian pada MIN 29 Aceh Besar Kab. Aceh Besar pada tanggal 16 s/d 18 Maret 2023 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul :
"Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar".

Demikian surat keterangan penelitian ini kami keluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Aceh Besar, 18 Maret 2023
 Kepala MIN 29 Aceh Besar,



Zaidin, S.Pd.I
Zaidin, S.Pd.I

NIP. 197610132000031002

ANGKET HASIL VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Peneliti : Asfiana
 Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar
 Validator : *Irla Meutawati*
 Hari/Tanggal : *Selasa/14.3.2022*

Petunjuk :

1. Lembar penilaian validasi ahli materi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap kevalidan materi yang disampaikan pada video pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia. Masing-masing kolom memiliki kriteria sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Layak
 - 4 = Layak
 - 3 = Cukup Layak
 - 2 = Kurang Layak
 - 1 = Sangat Tidak Layak
3. Apabila terdapat kritik maupun saran terhadap materi yang akan disampaikan pada video pembelajaran ini, mohon dituliskan pada isian yang tersedia. Semua masukan akan bermanfaat terhadap produk yang peneliti buat.
4. Pada bagian kesimpulan dimohon untuk melingkari kesimpulan penilaian yang telah diberikan.
5. Atas ketersediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pencapaian dengan materi.				✓	
2.	Kelengkapan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang disusun.				✓	
3.	Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan kebudayaan lokal.				✓	
4.	Kelengkapan materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik				✓	
5.	Keakuratan runtutan penyampaian materi sesuai pembelajaran PPKn.				✓	
6.	Keakuratan contoh yang disajikan dalam materi dengan lingkungan peserta didik.				✓	
7.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik			✓		
8.	Kesesuaian materi dengan perkembangan jaman.				✓	
9.	Kesesuaian gambar terhadap materi yang disajikan.			✓		
10.	Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh.				✓	
11.	Kesesuaian contoh terhadap kearifan lokal di lingkungan sekitar.				✓	
12.	Menggunakan penulisan sesuai EYD.				✓	

Kesimpulan, Media Pembelajaran ini dinyatakan :

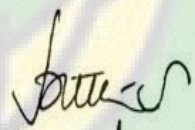
1.	Layak digunakan tanpa revisi.
②	Layak digunakan setelah revisi sesuai saran.
3.	Tidak layak digunakan.

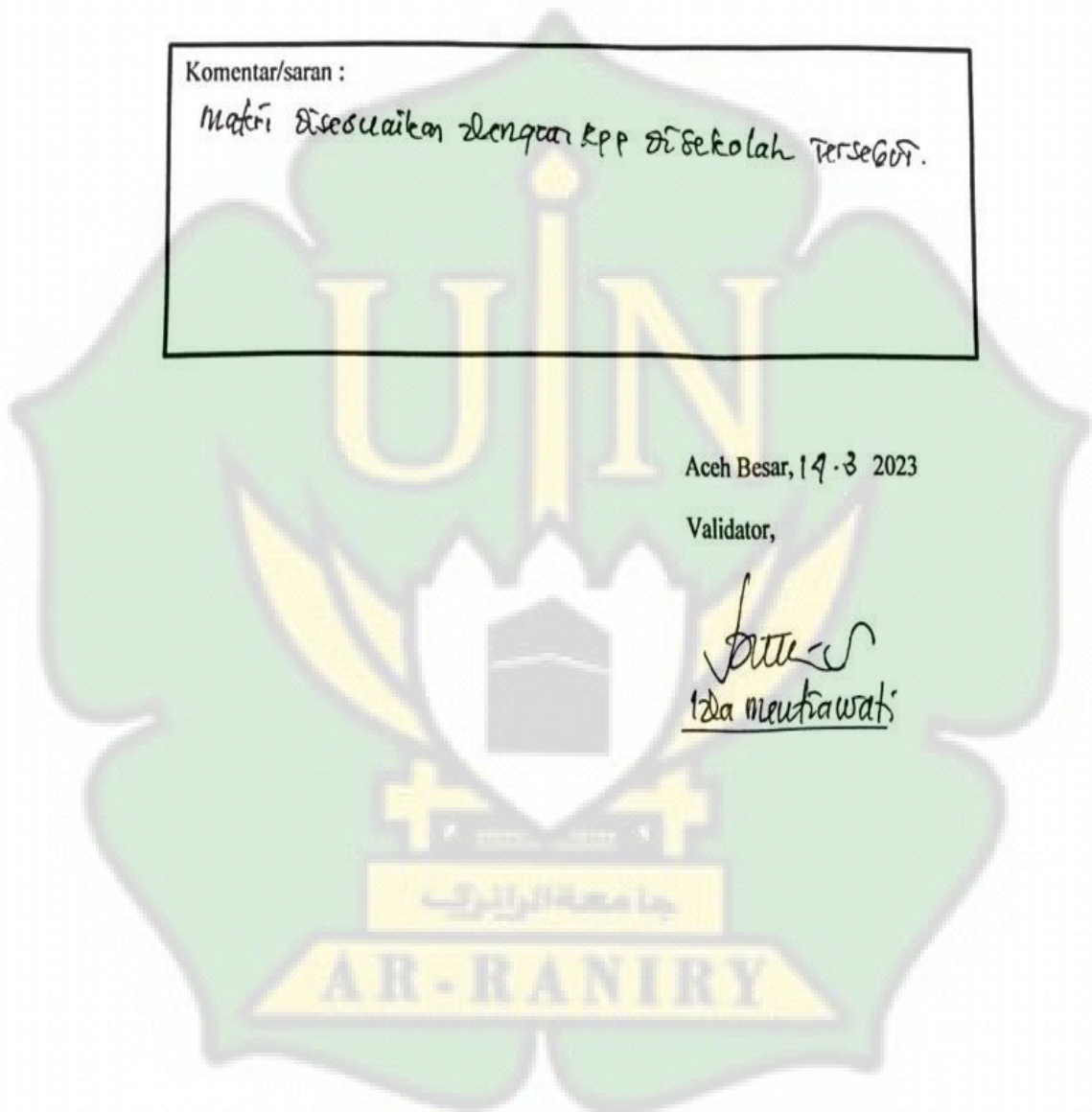
Komentar/saran :

Materi disesuaikan dengan kpp di sekolah tersebut.

Aceh Besar, 14-3-2023

Validator,


Tia Meutawati



LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Peneliti : Asfiana
Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar
Validator : *Ridhwan M. Saod*
Hari/Tanggal : *Senin/20-3-2023*

Petunjuk :

1. Lembar penilaian validasi ahli materi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap kevalidan materi yang disampaikan pada video pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia. Masing-masing kolom memiliki kriteria sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Layak
 - 4 = Layak
 - 3 = Cukup Layak
 - 2 = Kurang Layak
 - 1 = Sangat Tidak Layak
3. Apabila terdapat kritik maupun saran terhadap materi yang akan disampaikan pada video pembelajaran ini, mohon dituliskan pada isian yang tersedia. Semua masukan akan bermanfaat terhadap produk yang peneliti buat.
4. Pada bagian kesimpulan dimohon untuk melingkari kesimpulan penilaian yang telah diberikan.
5. Atas ketersediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pencapaian dengan materi.					✓
2.	Kelengkapan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang disusun.					✓
3.	Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan kebudayaan lokal.					✓
4.	Kelengkapan materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik					✓
5.	Keakuratan runtutan penyampaian materi sesuai pembelajaran PPKn.					✓
6.	Keakuratan contoh yang disajikan dalam materi dengan lingkungan peserta didik.					✓
7.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik					✓
8.	Kesesuaian materi dengan perkembangan jaman.					✓
9.	Kesesuaian gambar terhadap materi yang disajikan.					✓
10.	Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh.					✓
11.	Kesesuaian contoh terhadap kearifan lokal di lingkungan sekitar.					✓
12.	Menggunakan penulisan sesuai EYD.					✓

Kesimpulan, Media Pembelajaran ini dinyatakan :

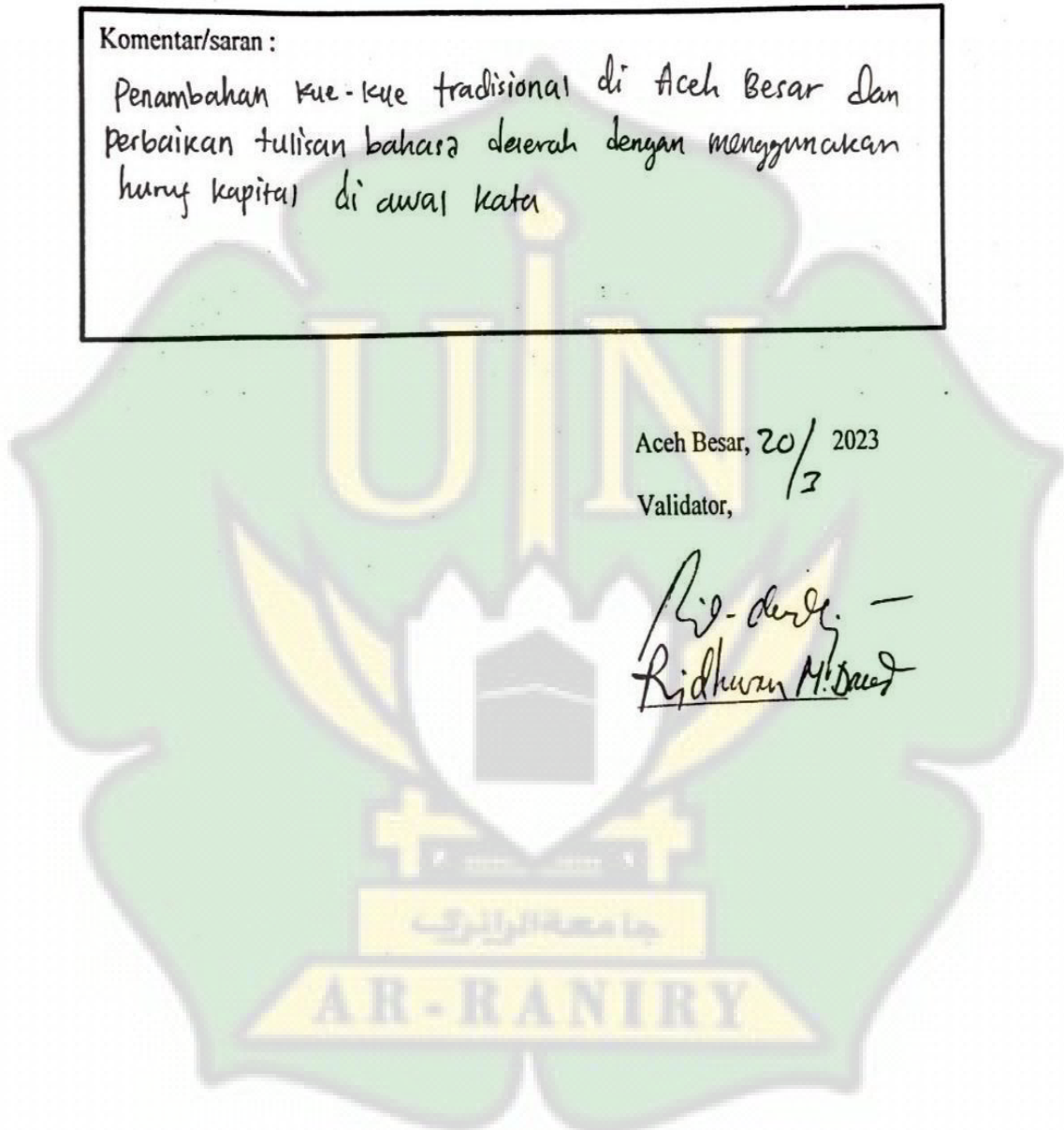
1.	Layak digunakan tanpa revisi.
2.	Layak digunakan setelah revisi sesuai saran.
3.	Tidak layak digunakan.

Komentar/saran :

Penambahan kue-kue tradisional di Aceh Besar dan perbaikan tulisan bahasa daerah dengan menggunakan huruf kapital di awal kata

Aceh Besar, 20/3/2023
Validator,

Ridwan M. Daud



LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Peneliti : Asfiana
 Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar
 Validator : ARWITA
 Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar penilaian validasi ahli materi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap kevalidan materi yang disampaikan pada video pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia. Masing-masing kolom memiliki kriteria sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Layak
 - 4 = Layak
 - 3 = Cukup Layak
 - 2 = Kurang Layak
 - 1 = Sangat Tidak Layak
3. Apabila terdapat kritik maupun saran terhadap materi yang akan disampaikan pada video pembelajaran ini, mohon dituliskan pada isian yang tersedia. Semua masukan akan bermanfaat terhadap produk yang peneliti buat.
4. Pada bagian kesimpulan dimohon untuk melingkari kesimpulan penilaian yang telah diberikan.
5. Atas ketersediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kelengkapan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang dirancang.				✓	
2.	Kelengkapan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang disusun.					✓
3.	Kedalaman materi yang disajikan sesuai jabaran yang mendukung pencapaian Kompetensi Dasar (KD).				✓	
4.	Kelengkapan materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik				✓	
5.	Keakuratan runtutan penyampaian materi sesuai pembelajaran PPKn.					✓
6.	Keakuratan contoh sesuai dengan lingkungan peserta didik.					✓
7.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik				✓	
8.	Kesesuaian materi dengan perkembangan jaman.					✓
9.	Kesesuaian gambar terhadap materi yang disajikan.					✓
10.	Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh.				✓	
11.	Kesesuaian contoh terhadap kearifan lokal di lingkungan sekitar.				✓	
12.	Menggunakan penulisan sesuai EYD.			✓		

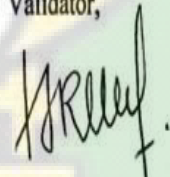
Kesimpulan, Media Pembelajaran ini dinyatakan :

1.	Layak digunakan tanpa revisi.	✓
2.	Layak digunakan setelah revisi sesuai saran.	
3.	Tidak layak digunakan.	

Komentar/saran: Materi yang disajikan cukup bagus, sesuai dgn KD Pembelajaran PKN. Mudah dipahami oleh anak didik karena mereka bisa melihat langsung dgn media yang tersedia berupa gambar yang disajikan sesuai dgn tempat tinggal masing2 sbt: upacara Adat, Rumah Adat, pakaian Adat, Alat musik daerah, Lagu daerah, kerajinan daerah, serta makanan khas daerah. dan mrk bisa mengetahui bahwa Indonesia memang sangat kaya akan suku suku bangsa dan budayanya.

Aceh Besar, 2023

Validator,



ARWITA, S.pd.1

AR-RANIRY

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Peneliti : Asfiana
 Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar
 Validator : *EVIANA*
 Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar penilaian validasi ahli materi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap kevalidan materi yang disampaikan pada video pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia. Masing-masing kolom memiliki kriteria sebagai berikut:

5	= Sangat Layak
4	= Layak
3	= Cukup Layak
2	= Kurang Layak
1	= Sangat Tidak Layak
3. Apabila terdapat kritik maupun saran terhadap materi yang akan disampaikan pada video pembelajaran ini, mohon dituliskan pada isian yang tersedia. Semua masukan akan bermanfaat terhadap produk yang peneliti buat.
4. Pada bagian kesimpulan dimohon untuk melingkari kesimpulan penilaian yang telah diberikan.
5. Atas ketersediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kelengkapan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang dirancang.				✓	
2.	Kelengkapan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang disusun.				✓	
3.	Kedalaman materi yang disajikan sesuai jabaran yang mendukung pencapaian Kompetensi Dasar (KD).				✓	
4.	Kelengkapan materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik					✓
5.	Keakuratan runtutan penyampaian materi sesuai pembelajaran PPKn.				✓	
6.	Keakuratan contoh sesuai dengan lingkungan peserta didik.				✓	
7.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik				✓	
8.	Kesesuaian materi dengan perkembangan jaman.				✓	
9.	Kesesuaian gambar terhadap materi yang disajikan.					✓
10.	Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh.					✓
11.	Kesesuaian contoh terhadap kearifan lokal di lingkungan sekitar.				✓	
12.	Menggunakan penulisan sesuai EYD.					✓

Kesimpulan, Media Pembelajaran ini dinyatakan :

1.	Layak digunakan tanpa revisi.	✓
2.	Layak digunakan setelah revisi sesuai saran.	
3.	Tidak layak digunakan.	

Komentar/saran :

Media yang disajikan sangat mendukung sesuai dengan KD pembelajaran pblen, sehingga bisa menambah wawasan anak didik dengan gambar 2 yang tersedia.

Aceh Besar, 2023

Validator,

EVIANA, S.pd.

LAMPIRAN 5

ANGKET HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Peneliti : Asfiana
Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar
Validator : *Fathiah, M.tns*
Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar penilaian validasi ahli media ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap kevalidan produk media video pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia. Masing-masing kolom memiliki kriteria sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Layak
 - 4 = Layak
 - 3 = Cukup Layak
 - 2 = Kurang Layak
 - 1 = Sangat Tidak Layak
3. Apabila terdapat kritik maupun saran terhadap hasil pengembangan video pembelajaran ini, mohon dituliskan pada isian yang tersedia. Semua masukan akan bermanfaat terhadap produk yang peneliti buat.
4. Pada bagian kesimpulan dimohon untuk melingkari kesimpulan penilaian yang telah diberikan.
5. Atas ketersediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Penyajian video pembelajaran dilakukan secara runtut.				✓	
2.	Kesesuaian gestur tubuh dalam menjelaskan.					✓
3.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> , perpaduan warna yang dipilih sesuai dan menarik.				✓	
4.	Ketepatan dalam memilih jenis <i>font</i> dan <i>size font</i> .				✓	
5.	Kecepatan video dalam menjelaskan.				✓	
6.	Huruf/tulisan yang digunakan terlihat atau terbaca.				✓	
7.	Pemilihan efek suara/ <i>sound effect</i> sesuai.				✓	
8.	Volume efek suara/ <i>sound effect</i> sesuai.				✓	
9.	Suara penjelasan terdengar dengan jelas.				✓	
10.	Ketepatan dalam penyajian gambar-gambar pendukung.				✓	
11.	Kualitas video baik.				✓	
12.	Pemilihan hiasan/stiker pendukung.				✓	

Kesimpulan, Media Pembelajaran ini dinyatakan :

1.	Layak digunakan tanpa revisi.
2.	Layak digunakan setelah revisi sesuai saran.
3.	Tidak layak digunakan.

Komentar/saran :

- Tambahkan Mapel
- Sesuaikan dengan Story board.
- proses rendering
- Public Speaking asah & bisa jadi modal skill.

Banda Aceh, 2023

Validator,

Fathiah
Fathiah, M.Eng

Nip. 19860615201903 2011

AR-RANIRY

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Peneliti : Asfiana
Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di MIN 29 Aceh Besar
Validator : Baihaqi, M.T.
Hari/Tanggal : Kamis / 16 Maret 2023

Petunjuk :

1. Lembar penilaian validasi ahli media ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap kevalidan produk media video pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia. Masing-masing kolom memiliki kriteria sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Layak
 - 4 = Layak
 - 3 = Cukup Layak
 - 2 = Kurang Layak
 - 1 = Sangat Tidak Layak
3. Apabila terdapat kritik maupun saran terhadap hasil pengembangan video pembelajaran ini, mohon dituliskan pada isian yang tersedia. Semua masukan akan bermanfaat terhadap produk yang peneliti buat.
4. Pada bagian kesimpulan dimohon untuk melingkari kesimpulan penilaian yang telah diberikan.
5. Atas ketersediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Penyajian video pembelajaran dilakukan secara runtut.					✓
2.	Kesesuaian gestur tubuh dalam menjelaskan.					✓
3.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> , perpaduan warna yang dipilih sesuai dan menarik.					✓
4.	Ketepatan dalam memilih jenis <i>font</i> dan <i>size font</i> .					✓
5.	Kecepatan video dalam menjelaskan materi .					✓
6.	Huruf/tulisan yang digunakan terlihat atau terbaca.					✓
7.	Pemilihan efek suara/ <i>sound effect</i> sesuai.					✓
8.	Volume efek suara/ <i>sound effect</i> sesuai.					✓
9.	Suara penjelasan terdengar dengan jelas.					✓
10.	Ketepatan dalam penyajian gambar-gambar pendukung.					✓
11.	Kualitas video baik.					✓
12.	Pemilihan hiasan/stiker pendukung.					✓

Kesimpulan, Media Pembelajaran ini dinyatakan :

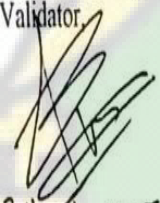
1.	Layak digunakan tanpa revisi.
2.	Layak digunakan setelah revisi sesuai saran.
3.	Tidak layak digunakan.

Komentar/saran :

Video sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran kepada siswa/siswi di sekolah.
Perbaiki penulisan pada angket.

Banda Aceh, 16/ - 2023
/03

Validator


Baihaqi, M.T.

AR-RANIRY

LAMPIRAN 6

HASIL ANGKET KEPRAKTISAN OLEH GURU

Angket Respon Guru

Sasaran Penelitian : Siswa kelas IV SD/MIN
 Nama Media : Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal
 Nama Guru : ARWITA, S. Pd. I

Petunjuk Pengisian:

1. Angket respon guru diisi oleh guru kelas IV SD/MIN
2. Angket digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dikembangkan peneliti.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang diberikan akan dijadikan evaluasi peneliti dalam pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dilakukan.
4. Mohon kiranya bapak/ibu bersedia mengisi angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai. Adapun kriteria pemilihan sebagai berikut.

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (ST)	4
Ragu-Ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

5. Atas kerjasama dan ketersediaan Bapak/Ibu saya ucapka terimakasih.

A. Penilaian

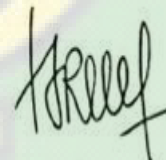
No	Aspek penilaian	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
Materi Pembelajaran							
1.	Keruntutan penyajian materi di video sudah sesuai.					✓	
2.	Kelengkapan materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.					✓	
3.	Uraian materi di video sudah jelas.					✓	
4.	Keakuratan contoh sesuai dengan lingkungan peserta didik.					✓	
5.	Contoh dan gambar dengan materi sudah sesuai.					✓	
Standar Penyajian							
6.	Tampilan video pembelajaran yang menarik.					✓	
7.	Penyajian dalam menjelaskan fokus sesuai dengan materi.					✓	
8.	Kecepatan dalam menjelaskan sudah sesuai.					✓	
9.	Waktu penyajian video sudah efektif.					✓	
10.	Teks/tulisan pada video dapat terbaca.					✓	
11.	Background dan komposisi warna yang digunakan menarik.					✓	
12.	Tata letak text pada video sudah sesuai.					✓	
13.	Jenis font dan size font sudah sesuai.					✓	
14.	Pemilihan efek suara/sound effect sudah sesuai.					✓	
15.	Suara dalam menjelaskan materi sudah jelas.					✓	
Standar Bahasa							
16.	Pengucapan bahasa Indonesia yang baik dan benar.					✓	
17.	Tulisan yang disajikan sesuai EYD.					✓	
18.	Pengucapan bahasa daerah sudah sesuai.					✓	
19.	Intonasi pengucapan bahasa sudah sesuai.					✓	
20.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓	

B. Kritik dan Saran Secara Keseluruhan

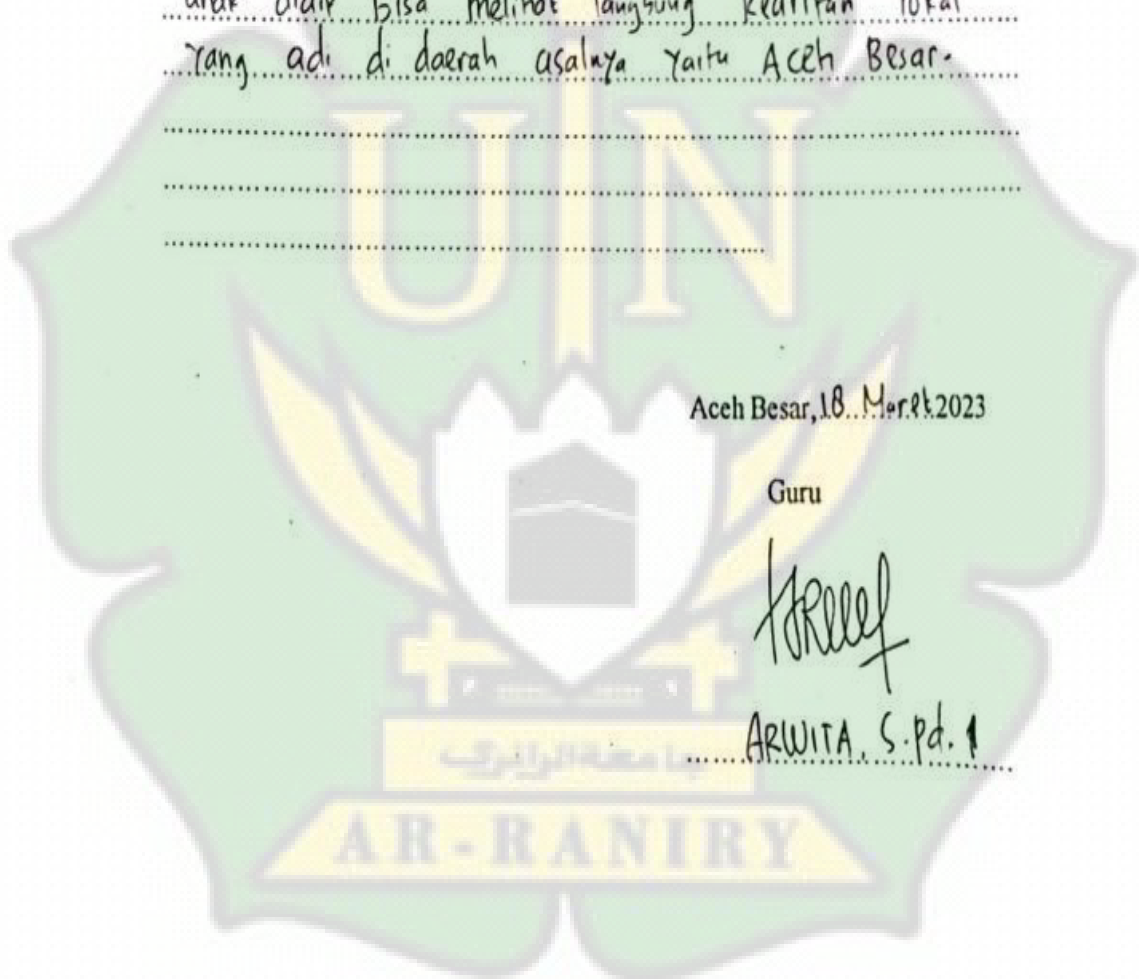
Video yang disajikan sudah sangat bagus, dan lengkap, juga sangat menarik minat anak-anak untuk menontonnya, dan sangat sesuai dengan tempat tinggal anak didik, sehingga anak didik bisa melihat langsung kearifan lokal yang ada di daerah asalnya yaitu Aceh Besar.

Aceh Besar, 18. Maret 2023

Guru



ARWITA, S.Pd. 1



Angket Respon Guru

Sasaran Penelitian : Siswa kelas IV SD/MIN

Nama Media : Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Nama Guru : FVIANA, S.pd.

Petunjuk Pengisian:

1. Angket respon guru diisi oleh guru kelas IV SD/MIN
2. Angket digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dikembangkan peneliti.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang diberikan akan dijadikan evaluasi peneliti dalam pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dilakukan.
4. Mohon kiranya bapak/ibu bersedia mengisi angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai. Adapun kriteria pemilihan sebagai berikut.

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (ST)	4
Ragu-Ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

5. Atas kerjasama dan ketersediaan Bapak/Ibu saya ucapka terimakasih.

A. Penilaian

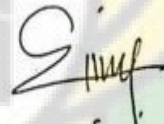
No	Aspek penilaian	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
Materi Pembelajaran							
1.	Keruntutan penyajian materi di video sudah sesuai.					✓	
2.	Kelengkapan materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.					✓	
3.	Uraian materi di video sudah jelas.					✓	
4.	Keakuratan contoh sesuai dengan lingkungan peserta didik.					✓	
5.	Contoh dan gambar dengan materi sudah sesuai.					✓	
Standar Penyajian							
6.	Tampilan video pembelajaran yang menarik.					✓	
7.	Penyajian dalam menjelaskan fokus sesuai dengan materi.					✓	
8.	Kecepatan dalam menjelaskan sudah sesuai.					✓	
9.	Waktu penyajian video sudah efektif.					✓	
10.	Teks/tulisan pada video dapat terbaca.					✓	
11.	Background dan komposisi warna yang digunakan menarik.					✓	
12.	Tata letak text pada video sudah sesuai.					✓	
13.	Jenis font dan size font sudah sesuai.					✓	
14.	Pemilihan efek suara/sound effect sudah sesuai.					✓	
15.	Suara dalam menjelaskan materi sudah jelas.					✓	
Standar Bahasa							
16.	Pengucapan bahasa Indonesia yang baik dan benar.					✓	
17.	Tulisan yang disajikan sesuai EYD.					✓	
18.	Pengucapan bahasa daerah sudah sesuai.					✓	
19.	Intonasi pengucapan bahasa sudah sesuai.					✓	
20.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓	

B. Kritik dan Saran Secara Keseluruhan

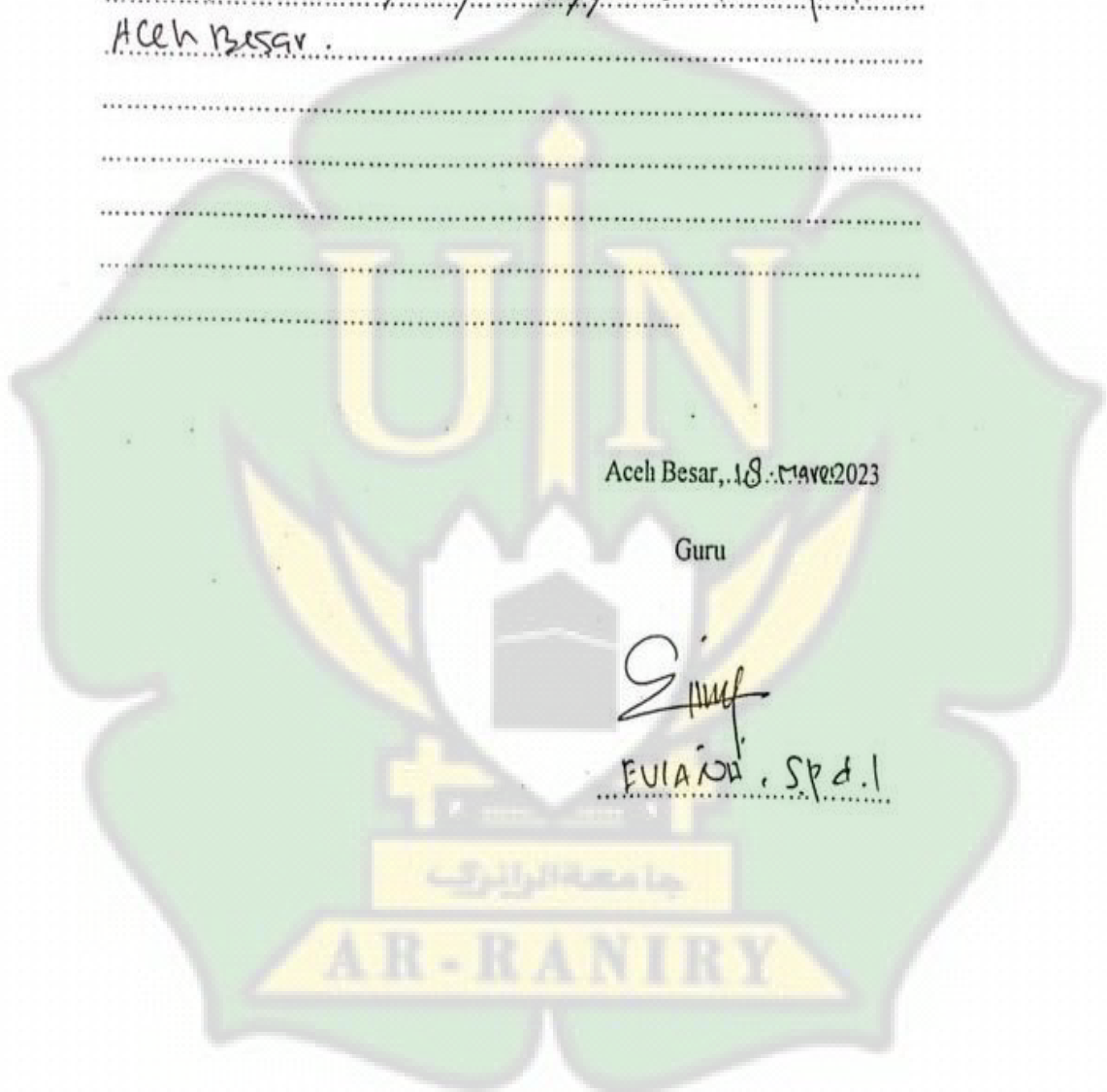
... Video yang dipaparkan sangat bagus, bahasa dan suaranya juga sangat jelas, siswa pun juga mudah memahami, sehingga ^{sangat} ~~sangat~~ cocok untuk siswa yang tinggal di Kabupaten Aceh Besar.

Aceh Besar, 18.11.2023

Guru



EUISIA DWI, SPd.1



LAMPIRAN 7

DOKUMENTASI PENELITIAN

Gambar saat melakukan validasi	
Ahli Materi	Ahli Media
 <p>Nama : Ida Meutiawati, M.Pd Jabatan : Dosen PGMI</p>	 <p>Nama : Fathiah, M.Eng Jabatan : Dosen PTE</p>
 <p>Nama : Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed Jabatan : Dosen PGMI</p>	 <p>Nama : Baihaqi, M.T. Jabatan : Dosen PTE</p>



Nama : Arwita, S.Pd.I

Jabatan : Guru di MIN 29 Aceh Besar



Nama : Eviana, S.Pd.I

Jabatan : Guru di MIN 29 Aceh Besar

جامعة الرانيري
AR-RANIRY

Gambar Saat Pengambilan Respon Guru



Nama : Arwita, S.Pd.I
Jabatan : Guru Kelas IV-A



Nama : Eviana, S.Pd.I
Jabatan : Guru Kelas IV-B

Gambar penyerahan surat telah melakukan penelitian



Nama : Zaidin, S.Pd.
Jabatan : Kepala MIN 29 Aceh Besar

Gambar Peneliti mewawancarai Guru Kelas



Nama : Arwita, S.Pd.I
Jabatan : Guru di MIN 29 Aceh Besar