

Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Tentang Keberagaman Budaya Aceh Singkil

1. Asfiana

UIN Ar-Raniry

190209010@student.ar-raniry.ac.id

2. Silvia Sandi Wisuda Lubis

UIN Ar-Raniry

190209010@student.ar-raniry.ac.id

ABSTRAK

Sudah sepantasnya di zaman sekarang, bukan lagi pada tahap penyesuaian antara pendidikan yang bersanding dengan teknologi namun sudah pada tahap mahir baik dari penggunaan maupun pembuatannya. Namun fakta lapangan membuktikan bahwa semua itu belum terealisasi dengan semestinya, banyak dijumpai pada proses pembelajaran di kelas tidak menggunakan media yang mendukung proses pembelajaran, apalagi pada penggunaan media yang berbasis teknologi, masih belum banyak digunakan saat pembelajaran. Dari hal tersebut, pembenahan harus segera dilakukan dalam rangka peningkatan peran aktif siswa membentuk pengetahuan yang nantinya berfungsi untuk peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa terhadap pemecahan masalah. Komponen yang berperan dalam proses pembelajaran saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya, tidak terkecuali dengan penggunaan media pembelajaran. Jenis metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (Research and Development). Instrumen yang dipakai untuk pengumpulan data diantaranya hasil angket, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk pengumpulan data tanggapan dan saran dari subjek validator ahli selanjutnya digunakan untuk revisi. Angket yang dibutuhkan penelitian pengembangan ini diantaranya angket penilaian ahli materi dan angket penilaian ahli media. Hasil penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar tentang Keberagaman Budaya Aceh Singkil” video pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Aceh Singkil menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan ini membuahkan hasil produk perangkat pembelajaran yang dikemas dan disajikan dengan bentuk video pembelajaran yang “valid” dalam pembelajaran kebudayaan di kelas IV MIN 27 Aceh Besar. Penelitian dan pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal masih membutuhkan tindak lanjut guna memperoleh perangkat pembelajaran yang layak.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Kearifan Lokal, Keberagaman budaya Aceh Singkil.

Informasi Artikel

Naskah Diterima:
8 Februari 2023

Naskah Direvisi
20 Februari 2023

Naskah Diterbitkan:
23 Maret 2023

A. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan saat ini seperti tidak terbendung lagi, layaknya pesawat jet yang meluncur begitu cepat, dengan berbagai ragam pembaharuan yang terkandung di dalamnya hanya semata-mata untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Gebrakan dan terobosan baru sangat diperlukan dalam peningkatan kualitas pendidikan seperti pengembangan kurikulum, pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan serta inovasi-inovasi baru yang akan mewarnai pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan juga mendorong siswa untuk belajar optimal.

Sebagai seseorang yang bertanggung jawab untuk mewujudkannya seorang guru harus mampu mengambil langkah yang tepat salah satunya dengan menggunakan media-media yang kreatif dan inovatif yang mengikuti perkembangan zaman seperti media video. Namun itu semua tidak sesuai ekspektasi karena banyak dijumpai guru yang nyaman dengan penggunaan media konvensional dan masih rendahnya kemampuan guru dalam membuat media video pembelajaran yang kreatif dan inovatif mengakibatkan kurangnya motivasi belajar anak.

Sudah sepantasnya di zaman sekarang, bukan lagi pada tahap penyesuaian antara pendidikan yang bersanding dengan teknologi namun sudah pada tahap mahir baik dari penggunaan maupun pembuatannya. Namun fakta lapangan membuktikan bahwa semua itu belum terealisasi dengan semestinya, banyak dijumpai pada proses belajar mengajar di kelas tidak menggunakan media yang cukup mendukung proses pembelajaran, apalagi pada penggunaan media yang berbau teknologi, masih belum banyak digunakan pada saat pembelajaran. Maka dari hal tersebut, pembenahan harus segera

dilakukan dalam rangka peningkatan peran aktif siswa agar membentuk pengetahuan yang nantinya berfungsi untuk peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa terhadap pemecahan masalah. Selayaknya peran guru di dalam pembelajaran yang mengatur kegiatan awal hingga akhir pembelajaran, katalisator serta peran lainnya yang semua itu menjadi tuntunan guru agar pembelajaran di dalam kelas berakhir efektif. Komponen yang berperan dalam proses pembelajaran saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya, tidak terkecuali dengan penggunaan media pembelajaran. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima, media pembelajaran teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar sangat berperan penting untuk perkembangannya, media membantu siswa memahami, mengetahui dan mengenali sesuatu lebih baik, oleh karena itu media sangat bermanfaat mencapai tujuan pembelajaran.

Pendidikan pada usia sekolah dasar di era digital 4.0 sangat dekat dengan teknologi. Siswa terlibat dengan teknologi lebih dari 50%, Guru mengatakan siswa menggunakan teknologi 5 hari dalam seminggu di kelas mereka dan kurang dari 10% dari mereka mengatakan anak-anak menggunakan teknologi kurang dari sekali seminggu. Hal tersebut membuktikan bahwa teknologi memiliki daya tarik bagi siswa sehingga pendidik dapat mengikuti pembaharuan dengan memanfaatkan teknologi dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif tanpa menghilangkan nilai dan budaya terdahulu. Tujuan penggabungan ini ialah agar pembelajaran pada siswa sekolah dasar pada abad 21 ini dapat berkembang dan memperoleh keseimbangan pengetahuan dan sikap.

Namun terkadang Guru mengabaikan dalam penggunaan media, padahal dengan menggunakan media pembelajaran khususnya media audio visual membuat siswa termotivasi dalam belajar dan mudah penangkapan isinya oleh anak. Hasil pengamatan awal yang dilakukan di lapangan memperlihatkan adanya potensi kearifan lokal dapat menstimulasi perkembangan siswa dan dapat dijadikan sebagai intervensi generasi kehilangan warisan budaya yang kaya nilai-nilai kebaikan. Dunia boleh saja berkembang dengan pesatnya melalui kecanggihan-kecanggihan yang ditawarkan, namun sebagai negara yang kaya akan nilai dan budaya tidak boleh berpaling dari itu semua yang sudah ada sejak dulu dan diwariskan turun-menurun.

Kearifan lokal merupakan nilai-nilai yang ada dan berlaku dalam suatu masyarakat, nilai-nilai yang dalam jangka waktu lama diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertingkah-laku sehari-hari masyarakat setempat. Pembelajaran berbasis kearifan lokal pada anak usia dini merupakan salah satu cara melestarikan budaya kearifan lokal masyarakat setempat sejak usia dini.

Di Indonesia sendiri memiliki banyak warisan budaya yang beragam di setiap daerahnya salah satunya di Kabupaten Aceh Singkil. Kearifan lokal itu adalah nilai-nilai yang ada serta berlaku dalam suatu masyarakat, nilai-nilai yang dalam jangka waktu lama diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertingkah-laku sehari-hari masyarakat setempat. Upaya pelestarian budaya lokal rakyat Aceh Singkil adalah dengan mengangkatnya sebagai media yang menjadi sebuah video pembelajaran berisikan tentang Kearifan rakyat Aceh Singkil. Dikarena tidak semua masyarakat Aceh Singkil mengetahui makna

kearifan lokal di sekitarnya terutama siswa SD, oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah media berupa video pembelajaran yang berisi kearifan lokal Aceh Singkil, dengan video pembelajaran ini siswa akan paham dengan kearifan lokal sendiri, bahwa banyak kebudayaan lokal seperti, tarian, makanan, adat istiadat, dan sebagainya.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Video Pembelajaran

Video pembelajaran 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.

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. 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.

Adapun kelebihan maupun kekurangan dari media berbasis video diantaranya yaitu:

- Objek yang ditampilkan terlihat realistic dan konkret.
- Dapat memacu motivasi siswa dalam belajar.
- Dapat menanggulangi kebosanan siswa saat belajar.
- Mempunyai daya tarik tersendiri.
- Dapat meningkatkan daya ingat siswa tentang objek ataupun materi yang sedang dipelajari.
- Tujuan belajar psikomotorik mudah tercapai.
- Bersifat portabel
- 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.

2. Kearifan Lokal

Kearifan lokal memiliki arti sebagai kepandaian manusia yang dimiliki oleh sekelompok orang yang dimana diperoleh dari pengalaman masyarakat. Maksudnya, 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.

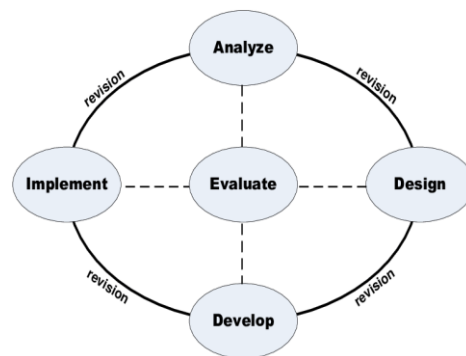
Kearifan lokal adalah sebuah rutinitas yang biasa dilakukan sekelompok masyarakat yang menjadikan sebuah kebiasaan untuk mempererat hubungan antar

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.

C. METODE

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.

Tahap Pengembangan



Gambar 3.1

Tahap pengembangan ADDIE

Instrumen yang dipakai untuk pengumpulan data diantaranya berupa hasil angket, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk pengumpulan data terkait tanggapan dan saran dari subjek validator ahli selanjutnya digunakan untuk revisi. Angket

yang dibutuhkan dalam penelitian pengembangan ini diantara lain:

- Angket penilaian atau tanggapan ahli materi video pembelajaran.
- Angket penilaian atau tanggapan ahli media.

Instumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu berupa angket skala likert dengan empat alternatif jawaban. Dalam penelitian ini menggunakan alternatif jawaban sebagai berikut:

- Apabila tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi dan tidak dapat mengukur kemampuan. (Skor 1)
- Apabila kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi dan kurang dapat mengukur kemampuan. (Skor 2)
- Apabila sudah jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi dan dapat mengukur kemampuan. (Skor 3)
- Apabila sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi dan sangat dapat mengukur kemampuan. (Skor 4)

Pengklasifikasian dalam teknik menganalisis data dibagi menjadi dua yaitu kualitatif dan kuantitatif. Adapun kualitatif berupa analisis media yang dibutuhkan di dalam pembelajaran, data ini didapatkan dari hasil observasi dan wawancara. Dan untuk kuantitatif didapatkan berupa jawaban angket ahli materi, dan ahli media dari dosen yang mumpuni dibidangnya. Angket tersebut menjelaskan respon dari masing-masing ahli yang telah memberikan tanggapan mengenai produk yang dikembangkan dengan rincian jawaban sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Sedangkan data kuantitatif didapat serta dianalisis menghitung skor total rata-rata dari setiap butir instrumen angket

dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata perindikator

$\sum xi$ = Jumlah total nilai jawaban dari responden

N = Banyaknya responden

Dengan:

$$\bar{x} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2
Kriteria Validasi

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

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Produk pengembangan yang dihasilkan yaitu video pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Aceh Singkil.

Berawal dari permasalahan yang peneliti temukan di lapangan, peneliti memiliki inisiatif untuk mengembangkan sebuah media berupa video pembelajaran yang berbasis kearifan lokal. Peneliti melalui pengumpulan data dan pengamatan serta telah melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan teori tentang video pembelajaran berbasis kearifan lokal kabupaten Aceh Singkil. Hal ini dikarenakan pada buku siswa hanya terdapat dan memperlihatkan kebudayaan Indonesia secara luas atau umum. Materi tidak menyajikan secara spesifik terhadap

provinsi ataupun kabupaten terutama kabupaten Aceh Singkil. Pembuatan video pembelajaran ini dilakoni, dibuat dan didesain langsung oleh peneliti.



Validasi produk ini dilakukan dengan validasi materi/isi dan validasi produk itu sendiri yang berupa video pembelajaran.

1. Validasi Ahli Materi

Pada awal produk yang telah rampung kemudian divalidasi, untuk substansi/materi divalidasi oleh satu ahli materi yaitu Ibu Darmiah, M.A.

Adapun penilaian dari validasi oleh ahli materi terdiri dari 5 aspek dan 9 indikator diantaranya tujuan pembelajaran (kejelasan tujuan pembelajaran, kesesuaian tujuan dengan materi), materi pembelajaran (kejelasan penyampaian materi, alur pembelajaran), metode pembelajaran (ketetapan pemilihan metode), sumber pembelajaran (manfaat), dan kegiatan pembelajaran (pendahuluan, isi dan penutup). Dari keseluruhan indikator sudah mencapai titik layak.



2. Validasi Oleh Ahli Media

Pada awal produk yang telah rampung kemudian divalidasi oleh ahli media pembelajaran, berdasarkan produk yang telah

dibuat yaitu video pembelajaran divalidasi oleh satu ahli media yaitu Ibu Nida Jarmita, M.Pd.

Adapun penilaian dari validasi oleh ahli media terdiri dari 3 aspek yang seluruhnya memiliki 15 indikator diantaranya rekayasa perangkat lunak (penggunaan media efisien dan efektif, penggunaannya mudah, reliable, ketetapan pemilihan perangkat lunak dalam pengembangan), desain pembelajaran (penyajian tujuan pembelajaran, keterkaitan tujuan pembelajaran dengan kurikulum, isi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, pemilihan strategi pembelajaran, kontekstual dan aktual serta motivasi belajar), komunikasi visual (kreatif, komunikatif, menarik, kualitas audio dan kualitas visual). Dari keseluruhan indikator sudah mencapai titik layak.



E. SIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar tentang Keberagaman Budaya Aceh Singkil” video pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Aceh Singkil menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan ini membuahkan hasil produk perangkat pembelajaran yang dikemas dan disajikan dengan bentuk video pembelajaran yang “valid” dalam pembelajaran kebudayaan di kelas IV MIN 27 Aceh Besar. Penelitian dan pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal masih membutuhkan tindak

lanjut guna memperoleh perangkat pembelajaran yang layak. Peneliti memberi beberapa saran diantaranya:

1. Pengembangan video pembelajaran yang berbasis kearifan lokal guna meningkatkan pemahaman siswa tentang kebudayaan kabupaten Aceh Singkil kelas IV MIN 27 Aceh Besar hingga ketahap pengembangan yang telah valid penggunaannya.
2. Pendidik atau guru mampu menjadikan video pembelajaran ini sebagai tolak ukur dalam memilih dan mengembangkan sebuah media pembelajaran.
3. Penulis dapat mengembangkan video pembelajaran yang berbasis kearifan lokal dengan materi dan topik yang bervariasi guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Pembaca dapat mengembangkan lebih lanjut mengenai video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang lebih baik dan menarik lagi.
5. Penggunaan video pembelajaran berbasis kearifan lokal ini mampu diintegrasikan pada topik dan materi yang lain.

Rahyono, F. X, *Kearifan budaya dalam kata*. (Jakarta: Wedatama Widyastra, 2009).

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

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

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

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

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).

G. DAFTAR PUSTAKA

- Rakimahwati, R., & Roza, D. (2020). *Developing of Interactive Game Based on Role Play Game to Improve the Reading Abilities*. Journal of Nonformal Education, 6(2), 193-201.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15294/jne.v6i2.25574>
- Astuti, S. D. (2016). “*Transmisi Budaya dan Kearifan Lokal pada Pendidikan Islam Anak Usia Dini*”.(Jurnal Penelitian, 13(1), h 1-14.
<https://doi.org/10.28918/jupe.v13i1.1190>