

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

¹**Asfiana**

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta
Email: 23204081022@student.uin-suka.ac.id

²**Zulkipli Lessy**

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta
Email: zulkipli.lessy@uin-suka.ac.id

Abstract

This research was conducted due to the lack of instructional media in the learning process, which currently relies solely on printed books as learning resources. An analysis of the printed books revealed that the presented material is general and not connected to the local wisdom in the students region. Therefore, the objectives of this research are (1) to describe the design of developing video learning resources based on local wisdom, (2) to explain the feasibility of the video learning resources, and (3) to elucidate the practicality of developing video learning resources based on local wisdom. The research method employed was Research and Development (R&D), utilizing the Alessi and Trollip model. The results indicate that the video learning resources based on local wisdom at MIN 29 Aceh Besar have met the criteria of being highly feasible, with a validation score of 87.5% for the content and 90.8% for the media, categorized as “very feasible.” Furthermore, practicality data from three class teachers showed high scores, with the 4A class teacher scoring 100%, the 4B class teacher scoring 100%, and the 4C class teacher scoring 100%, all categorized as “very feasible.” Based on these research findings, it can be concluded that the video learning resources based on local wisdom at MIN 29 Aceh Besar are highly suitable for further development. Subsequent steps may involve integrating these videos into daily learning processes to enhance the quality and relevance of the material delivered to students.

Keywords: Development, Learning Videos, Local Wisdom.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena kekurangan media dalam proses pembelajaran, yang saat ini hanya mengandalkan buku cetak sebagai sumber belajar. Analisis terhadap buku cetak menunjukkan bahwa materi yang disajikan bersifat umum dan tidak terhubung dengan kearifan lokal di daerah siswa. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan desain pengembangan video sumber belajar berbasis kearifan lokal, (2) menjelaskan kelayakan video sumber belajar tersebut, dan (3) menjelaskan kepraktisan 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 telah memenuhi kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi terhadap materi, dengan skor 87,5%, dan hasil validasi media, dengan skor 90,8%, kriteria “sangat layak”. Selain itu, data kepraktisan dari tiga orang guru kelas menunjukkan skor yang tinggi, yaitu guru kelas 4A dengan skor 100%, guru kelas 4B dengan skor 100%, dan guru kelas 4C dengan skor 100%, dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa video sumber belajar berbasis kearifan lokal di MIN 29 Aceh Besar sangat layak untuk dikembangkan lebih lanjut. Langkah-langkah selanjutnya dapat melibatkan integrasi video ini ke dalam proses pembelajaran sehari-hari untuk meningkatkan kualitas dan relevansi materi yang disampaikan kepada siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Kearifan Lokal

PENDAHULUAN

Dalam pembangunan suatu bangsa pendidikan nasional merupakan elemen krusial dan berperan penting didalamnya. Tujuan utama pendidikan nasional adalah mempersiapkan generasi muda untuk membawa perubahan positif bagi masa depan suatu bangsa dan negara. Lingkup tujuan pendidikan nasional melibatkan sejumlah tujuan termasuk persiapan siswa untuk menjadi warga yang produktif dalam masyarakat, mengajarkan dasar bagi ilmu pengetahuan, memajukan teknologi, meningkatkan kemampuan berpikir analitis, mengembangkan moralitas, dan membangun karakter yang unggul. Tujuan dasar pendidikan nasional adalah mempersiapkan siswa untuk menjalani kehidupan sebagai warga yang produktif dan bertanggung jawab di dalam masyarakat. Hal ini dicapai melalui pelajaran khusus untuk membangun keterampilan teknis dan budaya seperti kerjasama, berkomunikasi, dan pemecahan masalah (Akmal, 2020).

Oleh karena itu, pendidikan nasional bertujuan untuk menyiapkan generasi muda agar menjadi anggota masyarakat yang produktif, memiliki kualitas yang baik, dan tangguh. (Kebudayaan, 2018)

Upaya pemerintah dalam mencapai tujuan pendidikan nasional melibatkan pengembangan kurikulum. Kurikulum Merdeka yang merupakan kurikulum terbaru yang sedang berlaku di Indonesia. Kurikulum ini merupakan hasil revisi dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013 dan menekankan pembelajaran peraktis dengan menggunakan model inkuiri dan proyek. Tujuannya yaitu agar siswa memiliki kemampuan berfikir kritis dan mandiri sebagai bagian dari warga masyarakat (Gronlund, 2003).

Kurikulum Merdeka adalah metode pembelajaran yang fokus pada kemampuan praktis untuk menyelesaikan aktivitas sehari-hari dan mempersiapkan siswa untuk bekerja sama, menemukan informasi, menyelesaikan masalah, serta siap menggunakan teknologi dalam proses belajar. Dengan hal ini, teknologi dapat mendukung guru dalam membentuk lingkungan belajar yang memungkinkan kurikulum yang fleksibel, memberikan peluang lebih besar untuk kolaborasi dan interaksi dengan materi. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat mengawasi perkembangan siswa, memberikan tanggapan yang lebih cepat dan akurat, serta

Selanjutnya dalam menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan terkait dengan kearifan lokal di daerah tempat tinggal siswa, peneliti merekomendasikan pemanfaatan video sebagai alat pembelajaran. Disarankan agar Guru dapat menciptakan video pembelajaran yang berfokus pada kearifan lokal, menyoroti keunikan lingkungan siswa, video ini sebaiknya disesuaikan dengan materi pelajaran dan peristiwa yang terkait dengan lingkungan siswa. Oleh karena itu, tujuan utama dari proses pembelajaran diharapkan dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

Peneliti telah merancang video sumber belajar yang berfokus pada pembelajaran kearifan lokal di Aceh Besar. Video ini menyajikan serangkaian materi pembelajaran dengan gambar dan penyelesaian yang menggabungkan keunikan lingkungan peserta didik sesuai dengan konten pembelajaran.

Peserta didik di tingkat sekolah dasar masih bergantung pada hal-hal yang nyata, yang dapat dilihat dan dirasakan secara langsung, sebagai sarana pembelajaran. Peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena media memiliki kemampuan untuk mengubah materi ajar yang abstrak menjadi lebih konkrit saat disampaikan. Pemanfaatan media video dalam konteks pembelajaran memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi dan menciptakan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Rozie, 2013).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aprizal Lukman, yang membahas Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar, menghasilkan temuan yang sangat meyakinkan, dengan tingkat kevalidan mencapai 4,6 dalam proses validasi, sementara tingkat kevalidan media mencapai 4,1. Respon positif dari guru dan peserta didik dengan tingkat kepraktisan sebesar 4,6, dan kemenarikan sebesar 4,65. Maka, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran ini tidak hanya valid tetapi juga menarik untuk digunakan dalam konteks pembelajaran (Lukman, Hayati, & Hakim, 2019). Perbedaan utama antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penekanannya pada pengembangannya fitur animasi dan penggunaan aplikasi *powtoon* di dalam pembuatannya, penelitian sebelumnya melibatkan peneliti sebagai presenter langsung di dalam video dan menggunakan aplikasi *capcut*. Sedangkan menurut Hafizatul Khaira juga mengemukakan bahwa penggunaan video pembelajaran memiliki potensi untuk mengasimilasi materi secara efektif, mempercepat proses pemahaman, dan meningkatkan retensi informasi. Keunggulan ini disebabkan oleh kombinasi audio, visual, dan elemen gambar pendukung dalam presensi materi, serta pendekatan penyampain yang menghibur untuk mencegah kebosanan (Khaira, 2021).

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Luvita Fariska Deriyani mengenai Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi *Capcut* di Kelas V SD menyimpulkan bahwa hasil yang diperoleh dari tes sangat baik dan memenuhi kriteria sebesar 97% (Deriyani, 2022). Penelitian ini mengembangkan video pelajaran IPA dengan persamaan menggunakan aplikasi *capcut* dalam pembuatannya akan tetapi penelitian ini tidak melibatkan aspek kearifan lokal dalam pengembangannya, berbeda dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan selanjutnya terletak pada lokasi studi, dimana penelitian ini

dilaksanakan di Aceh Besar dengan pendorong utama pada penggunaan kearifan local guna mendukung keterlibatan siswa dalam interaksi dengan lingkungan.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) adalah metode yang diterapkan pada penelitian yang memiliki tujuan utama menciptakan produk baru dan menguji apakah produk itu layak dan efektif (Sugiyono, 2012). Sejalan dengan pandangan Syaodih, penelitian dan pengembangan merupakan tahapan dalam meningkatkan dan menyempurnakan produk yang sebelumnya sudah ada. Proses ini melibatkan pemahaman terhadap hasil temuan atau masalah yang menjadi fokus penelitian, pengembangan produk berdasarkan masalah yang diidentifikasi, pengujian produk, dan revisi produk untuk menanggulangi kekurangan yang muncul selama pengujian. Lokasi penelitian ini dilakukan di MIN 29 Aceh Besar. Metode ini mengikuti model yang diusungkan oleh Alessi dan Trollip, yang memiliki tahapan-tahapan utama. (1) Tahap perancangan mencakup penetapan ruang lingkup kajian, identifikasi karakteristik peserta didik, penyusunan dokumen perencanaan, dan pedoman gaya, serta penentuan dan pengumpulan sumber daya pendukung. (2) Tahap desain melibatkan pengembangan ide, analisis konsep dan tugas, serta pembuatan *storyboard*. (3) Sedangkan tahap pengembangan melibatkan penyusunan teks, penulisan kode program, pembuatan grafis, produksi audio dan video, penyatuan bagian-bagian, uji alpha, revisi, dan uji beta. Keseluruhan proses penelitian dan pengembangan ini diulang hingga produk mencapai tingkat kelayakan dan kegunaan yang diinginkan.

LANDASAN TEORITIS

1. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan jenis media pembelajaran yang menggunakan format/tampilan visual dalam bentuk rekaman gambar yang bergerak untuk menyampaikan informasi, konsep, atau keterampilan kepada para pelajar. Media ini memanfaatkan teknologi video untuk menyajikan materi pembelajaran dengan lebih dinamis dan menarik. Video pembelajaran dapat mencakup berbagai topik dan disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum atau pembelajaran tertentu. Media merujuk pada perangkat fisik yang dimanfaatkan dalam menyampaikan pesan kepada orang yang menerimanya (Sukmadinata, 2005). Media juga berarti sebagai alat bantu penengah diantara sipengirim pesan dan sipenerima pesan untuk menyampaikan pesan tersebut (Siswanto, 2013). Media digunakan untuk menyampaikan pesan inti atau sari dari materi kepada penerima (Prisgunanto, 2015). Sebuah media yang digunakan sebagai alat komunikasi memiliki peran yang sangat vital dalam konteks pendidikan, terutama di Indonesia (Benawa, 2010). Keberhasilan suatu media dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar dalam pembelajaran bergantung pada konten atau pesan, cara menyampaikan pesan, serta adaptasi terhadap karakteristik penerima pesan (Hidayati, 2013). Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada bentuk cetak atau konvensional saja. Kemajuan teknologi dalam media pembelajaran

telah menciptakan format audiovisual, memungkinkan penggunaan media yang dapat disimak, dibaca, dan didengar (Pramudito, 2013).

Dalam artikel jurnal yang ditulis oleh Budi Purwanti, Lesle J. Briggess mengungkapkan bahwa media digunakan sebagai sarana untuk mengajar siswa dengan tujuan memicu ketertarikan siswa selama pembelajaran. Sementara itu, Rossi dan Breidle menyampaikan bahwa media pembelajaran meliputi segala jenis peralatan dan materi yang mendukung proses belajar, termasuk media yang dicetak maupun yang tidak dicetak (Purwanti, 2015). Media pembelajaran adalah segala macam alat yang mendukung keberhasilan proses belajar-mengajar di dalam ruang kelas (Diani, Yuberti, & Syafitri, 2016). Dalam upaya meningkatkan pencapaian belajar siswa, peran media pembelajaran menjadi krusial untuk mendorong keterlibatan aktif, komunikatif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran. Kustiono (Pritandhari & Ratnawuri, 2015) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat, baik dalam bentuk perangkat keras maupun lunak, yang digunakan sebagai sarana komunikasi untuk menjelaskan dengan lebih jelas pesan yang ingin disampaikan. Yusuf Hadi Miarso juga mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala hal yang memberikan rangsangan untuk memicu pemikiran, perhatian, emosi, serta mendorong keinginan siswa untuk belajar (Mahnun, 2012).

2. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merujuk pada pengetahuan dan kebijaksanaan yang dimiliki oleh sekelompok orang, yang diperoleh dari pengalaman kolektif masyarakat. Ini menggambarkan suatu pengetahuan yang tumbuh dan diwariskan berdasarkan pengalaman dan temuan yang spesifik dari komunitas tertentu, bukan semua komunitas mengalaminya. Nilai-nilai ini secara kuat tertanam dan melebur dalam kehidupan masyarakat tersebut selama periode waktu yang panjang, setelah melewati berbagai proses dan pengalaman. (Rahyono, 2009).

Kearifan lokal merujuk pada praktik yang rutin dilakukan oleh suatu kelompok masyarakat sebagai bagian dari kebiasaan yang memperkuat keterikatan antarindividu, lingkungan, dan alam. Kearifan lokal memiliki ciri khas yang hanya terjadi dan berkembang di wilayah tertentu, sebagai hasil dari hubungan yang harmonis antara manusia, lingkungan, dan alam di komunitas tersebut. Sifat unik dari kearifan lokal menunjukkan bahwa kebiasaan atau pandangan masyarakat hanya berkembang di daerah khusus itu (Chaer, Yuliani Rochmah, & Sukatin, 2021).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Penelitian ini melibatkan proses penilaian oleh sekelompok ahli materi untuk mengevaluasi materi yang telah dibuat, terutama yang terkait dengan budaya atau kearifan lokal di Kabupaten Aceh Besar. Terdapat empat orang validator dalam tim ahli materi yang memberikan penilaian terhadap 12 pernyataan tentang materi yang telah dibuat. Selanjutnya validator melakukan

penilaian menggunakan skala 1 hingga 5 untuk setiap pernyataan, di mana 5 merupakan nilai tertinggi yang dapat diberikan.

Hasil validasi ahli materi mencantumkan skor penilaian untuk masing-masing indikator. Rata-rata skor dari keempat validator adalah 52,5 dari skor maksimum 60, menghasilkan presentase sebesar 87,5%. Berdasarkan kriteria, materi ini dinilai "Sangat Layak" berdasarkan hasil validasi. Indikator penilaian mencakup sejumlah aspek penting, seperti kesesuaian kompetensi dasar, kelengkapan materi, kesesuaian dengan kebudayaan lokal, dan aspek-aspek lainnya yang relevan dengan pembelajaran kearifan lokal. Skor tinggi ini mencerminkan kualitas materi yang telah dikembangkan dan keterlibatan ahli materi dalam memastikan keakuratan dan kebermaknaan konten.

Namun, proses validasi tidak hanya mencakup angka dan skor. Tim ahli materi memberikan saran dan komentar yang konstruktif untuk memperbaiki dan meningkatkan materi tersebut. Salah satu saran adalah menambahkan informasi tentang "kue-kue tradisional di Aceh Besar", yang dapat memberikan dimensi tambahan pada kekayaan budaya daerah. Selain itu, terdapat dorongan untuk merevisi penulisan bahasa lokal agar di awal kata menggunakan huruf kapital, terutama pada kata-kata seperti "Peusijek" dan sejenisnya. Meskipun materi ini telah dinilai "Sangat Layak", pemahaman yang lebih mendalam dari komentar dan saran validator mengungkapkan beberapa area perbaikan yang dapat diterapkan. Proses validasi oleh empat ahli materi menjadi langkah penting dalam mengukur kualitas materi pembelajaran, dan saran-saran ini memberikan panduan berharga untuk meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan materi tersebut.

Selanjutnya, penelitian ini mencatat komentar dari guru kelas yang menunjukkan pandangan positif terhadap materi. Mereka mengakui bahwa materi ini tidak hanya bagus, tetapi juga sesuai dengan Kompetensi Dasar Pembelajaran PPKn. Kemampuan anak didik untuk melihat langsung gambar-gambar yang sesuai dengan lingkungan mereka, seperti rumah tradisional, alat musik tradisional, upacara adat, lagu daerah, pakaian tradisional, makanan khas, serta kerajinan daerah yang diproduksi, dapat memperkaya pemahaman mereka tentang keragaman budaya Indonesia. Sementara itu, penggunaan media visual, seperti gambar yang disajikan sesuai dengan lingkungan dan kearifan di setiap daerah anak didik, diakui sebagai pendekatan yang efektif dalam pembelajaran. Pemahaman bahwa Indonesia memiliki kekayaan suku bangsa dan budaya yang luar biasa menjadi salah satu poin positif yang diakui oleh guru kelas.

Namun, dalam upaya untuk terus meningkatkan kualitas materi, penelitian ini juga mencatat dua komentar dari guru kelas yang menyarankan penyesuaian materi dengan RPP di sekolah. Komentar ini menunjukkan keinginan untuk lebih mengintegrasikan materi dengan rencana pembelajaran yang ada di sekolah, sehingga memberikan dampak yang lebih positif pada proses pembelajaran. Dengan mendalamnya analisis dan respons dari ahli materi serta guru kelas, penelitian ini membangun dasar yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut dari materi pembelajaran kearifan lokal. Meskipun materi ini telah meraih penilaian "Sangat Layak", adanya saran dan komentar memperkuat tekad peneliti untuk terus meningkatkan kualitas materi agar lebih responsif terhadap kebutuhan peserta didik dan lebih terintegrasi dengan kurikulum sekolah. Langkah-langkah

selanjutnya melibatkan penyesuaian berdasarkan saran-saran yang diberikan, khususnya penambahan informasi tentang jajanan/kudapan khas di Aceh Besar dan perbaikan penulisan pada bahasa daerah. Sebagai hasilnya, materi yang telah dikembangkan dapat semakin memenuhi standar yang diharapkan dan memberikan kontribusi yang lebih baik terhadap pembelajaran kearifan lokal di Kabupaten Aceh Besar.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Dalam penelitian ini, evaluasi terhadap kualitas materi pembelajaran yang berfokus pada kearifan lokal di Kabupaten Aceh Besar dilakukan melalui validasi oleh sekelompok ahli media. Validasi ini melibatkan dua validator, yang secara cermat menilai 12 indikator yang mencakup berbagai aspek teknis dan desain dari video pembelajaran tersebut. Skala penilaian yang digunakan berkisar dari 1 hingga 5, dengan 5 sebagai skor tertinggi yang dapat diberikan oleh validator. Hasil validasi ahli media memberikan pandangan yang terperinci tentang penilaian setiap indikator. Aspek-aspek yang dievaluasi termasuk penyajian video, gestur tubuh, pemilihan *background*, perpaduan warna, jenis *font* dan *size font*, kecepatan penyampaian materi, kejelasan suara penjelasan, dan berbagai elemen teknis dan desain lainnya. Dengan skor rata-rata 54,5 dari skor maksimum 60, video pembelajaran ini mendapat presentase tinggi sebesar 90,8%, menandakan bahwa materi ini memenuhi kriteria “Sangat Layak” berdasarkan evaluasi ahli media.

Selain dari aspek kuantitatif, komentar maupun saran yang disampaikan oleh penguji memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang kualitas dan kebutuhan perbaikan dari segi media pembelajaran. Beberapa saran yang muncul mencakup penambahan penulisan nama pelajaran “PPKn” di video, pengurangan kata pada tulisan “Tawar Sedenge”, serta sejumlah catatan kritis lainnya terkait dengan *storyboard*, proses *rendering*, dan keterampilan *public speaking*. Proses revisi yang dilakukan setelah menerima *feedback* dari ahli media melibatkan perubahan signifikan pada materi dan video pembelajaran. Revisi materi melibatkan pengurangan lagu daerah “Tawar Sedenge”, pengembangan variasi kue-kue tradisional khas Aceh Besar dan peningkatan dalam penggunaan huruf capital di awal kata dalam penulisan. Sementara itu, perbaikan pada media melibatkan penambahan penulisan mata pelajaran “PPKn” pada video dan pengurangan video yang memuat konten mengenai lagu daerah “Tawar Sedenge”.

Revisi/perubahan media mencatat perubahan sebelum dan setelahnya perubahan, menunjukkan evolusi dalam desain dan konten video pembelajaran. Revisi ini didasarkan pada upaya untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik materi pembelajaran, sehingga dapat lebih efektif dalam mendukung pembelajaran kearifan lokal di Kabupaten Aceh Besar. Dalam tahap selanjutnya, pada tanggal 18 Maret 2023, tiga orang guru kelas di MIN 29 Aceh Besar mengisi kuisisioner, yang sebelumnya peneliti memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan dan maksud penelitian, dan memperlihatkan video pembelajaran kepada para guru. Setelah menonton video tersebut, para guru diberikan kuisisioner untuk mengetahui tanggapan mereka, dibagikan untuk mendapatkan umpan balik mereka tentang

efektivitas dan kebermanfaatan video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang telah direvisi.

Melalui serangkaian proses ini, penelitian ini mencapai pendekatan yang holistik dan terpadu dalam mengembangkan, memvalidasi, dan merevisi materi pembelajaran. Pelibatan ahli media dalam proses ini memastikan bahwa aspek teknis dan desain video pembelajaran mencapai standar tinggi. Tanggapan dan masukan dari penguji menjadi dasar yang signifikan dalam penyempurnaan lebih lanjut, sehingga materi ini dapat menjadi alat yang lebih efektif dan relevan dalam mendukung pembelajaran.

3. Kepraktisan Video

Berlandaskan Hasil Kepraktisan oleh Guru ditemukan bahwa hasil angket kepraktisan guru kelas IV-A memperlihatkan video sumber belajar yang menggunakan kearifan lokal di MIN 29 Aceh Besar sangat cocok/layak. Semua aspek penilaian, termasuk materi pembelajaran, standar penyajian, dan standar bahasa, mendapatkan skor maksimum, yaitu 5, sehingga total skor mencapai 100%. Guru memberikan tanggapan positif bahwa video sangat bagus, lengkap, menarik, dan relevan dengan keseharian siswa. Wali kelas (guru) kelas 4B juga memberikan penilaian sangat layak terhadap video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Seperti guru kelas 4A, semua aspek penilaian mendapatkan skor maksimum 5, sehingga total skor mencapai 100%. Guru memberikan tanggapan bahwa video sangat bagus, bahasa dan suara jelas, dan mudah dipahami oleh siswa dan hasil angket kepraktisan wali kelas (guru) kelas 4C juga menunjukkan bahwa video pembelajaran sangat layak. Skor maksimum 5 diperoleh untuk semua aspek penilaian, dan total skor mencapai 100%. Guru memberikan tanggapan positif bahwa video sudah sangat baik, intonasi tepat, video menarik, suara jernih/jelas, serta mudah digunakan.

Setelah melalui evaluasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media, video sumber belajar yang mempertimbangkan kearifan lokal di Kabupaten Aceh Besar memperoleh penilaian yang sangat tinggi. Ahli Materi memberikan penilaian sebesar 87,5%, sedangkan Ahli Media memberikan penilaian sebesar 90,8%, dengan rata-rata keseluruhan mencapai 89,15%. Dari kesimpulan validator, video tersebut dinilai sangat cocok sebagai media pembelajaran. Menggabungkan hasil kepraktisan guru dan hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa video sumber belajar dengan pendekatan kearifan lokal di Kabupaten Aceh Besar sangat sesuai untuk digunakan pada pembelajaran. Rata-rata presentase total dari hasil kepraktisan guru adalah 100%, Sementara nilai rata-rata dari hasil evaluasi oleh pakar di bidang bahan dan media adalah 89,15%. Secara keseluruhan, video ini memenuhi standar sangat layak dengan baik.

Terakhir peneliti menyimpulkan bahwa dalam konteks penggunaan video sumber belajar dengan pendekatan kearifan lokal di Kabupaten Aceh Besar, hasil kepraktisan oleh wali kelas 4A, 4B dan 4C menunjukkan video tersebut sangat layak digunakan. Aspek penilaian seperti materi pembelajaran, standar penyajian, dan standar bahasa, semuanya mendapatkan skor maksimal, yaitu 5, dengan total skor mencapai 100%. Tanggapan positif dari para guru menyatakan bahwa video sangat baik, lengkap, menarik, serta relevan dengan keseharian siswa di Aceh

Besar. Selain itu, hasil evaluasi oleh pakar media dan pakar materi juga menguatkan kesimpulan tersebut, melalui nilai rata-rata presentase total 89,15%. Grafik visualisasi data dari validator media pembelajaran dan kepraktisan guru menunjukkan konsistensi nilai sangat layak, mengindikasikan bahwa video pembelajaran ini memenuhi standar kualitas yang tinggi. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa video sumber belajar pendekatan kearifan lokal di MIN 29 Aceh Besar telah mencapai tingkat kelayakan yang sangat baik untuk mendukung proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan tahapan dan pengembangan dan hasil percobaan video sumber belajar pada kelas IV di MIN 29 Aceh Besar menyimpulkan bahwa penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan menggunakan model Alessi dan Trollip, yang terdiri dari tiga langkah utama: perancangan, desain, dan pengembangan. Landasan teoritis mencakup video pembelajaran sebagai media pembelajaran dinamis dan kearifan lokal sebagai kebiasaan unik yang berkembang di suatu daerah. Hasil penelitian mencakup evaluasi oleh pakar di bidang media dan materi, serta pengamatan mengenai kepraktisan dari guru kelas 4A, 4B dan 4C mengenai penggunaannya. Media yang berupa video sumber belajar ini mendapat penilaian "Sangat Layak" dari ahli materi dan media dengan presentase rata-rata total 89,15%. Kepraktisan guru menunjukkan skor maksimal 100%, dengan tanggapan positif terhadap materi yang dianggap baik, lengkap, menarik, dan relevan terhadap keseharian siswa di Aceh Besar. Secara umum, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video ini telah mencapai tingkat kelayakan yang sangat baik untuk mendukung proses pembelajaran di kelas tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, A. (2020). Tujuan dan Manfaat Pendidikan Nasional. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, 4(2), 22.
- Benawa, A. (2010). Peran Media Komunikasi Dalam Pembentukan Karakter Intelektual di Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1), 43.
- Chaer, M., Yuliani Rochmah, E., & Sukatin. (2021). Education Based on Local Wisdom. *Journal of Islamic Education*, 6(2), 147-157.
- Deriyani, L. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi Capcut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 7(1), 9.
- Diani, R., Yuberti, & Syafitri, S. (2016). 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*, 5(2), 27.

- Gronlund, N. (2003). *Kurikulum Merdeka: Program Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar*. Oxford: Oxford University Press.
- Hidayati, N. (2013). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akutansi Kelas IX IPS di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Unesa*, 4(1), 134.
- Kebudayaan, D. J. (2018). Tujuan Pendidikan Nasional. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia*.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)*, 3 FBS.
- Lukman, A., Hayati, D., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Pendidikan Sains Universitas Negeri Malang*, 5(2), 153-168.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran: Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27.
- Pramudito, A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen. *Skripsi, Jurusan Teknik Mesin Universitas Negeri Yogyakarta*, 3.
- Prisgunanto, I. (2015). Pengaruh Sosial Media Terhadap Tingkat Kepercayaan Bergaul Siswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, 19(2), 103.
- Pritandhari, M., & Ratnawuri, T. (2015). Evaluasi Penggunaan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Semester IV Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(2), 13.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 44.
- Rahyono, F. (2009). *Kearifan Budaya dalam Kata*. Jakarta: Wedatama Widyastra.
- 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*, 3(2), 28.

- Sharma, A. (2019). Pendidikan Kearifan Lokal: Konsep dan Metode. *Indian Journal of research and Development*, 3(1), 112.
- Shufa, N. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 50.
- Siswanto, T. (2013). Optimalisasi Sosial Media Sebagai Media Usaha Pemasaran Usaha Kecil Menengah. *Jurnal Liquidity*, 2(1), 82.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.