

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK Mendukung Merdeka Belajar di Taman Kanak- Kanak Nurul Iman Banda Aceh

¹Hamli Darni, ²Lili Kasmini, ³Mardhatillah.

¹²³Pasca Sarjana, Universitas Bina Bangsa Getsempena
hamlidarnisaat@gmail.com

Abstrak: Pada abad ke-21, proses pembelajaran harus terus mengikuti kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan untuk menciptakan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Namun, sampai saat ini, proses pembelajaran masih jarang menggunakan teknologi dalam pembelajaran terutama ditingkat taman kanak-kanak, sehingga siswa hanya belajar dengan cara konvensional dan mendapatkan hasil belajar yang buruk. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan video pembelajaran berkearifan local Aceh, (2) menguji validitas video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter, (3) mengetahui efektivitas pengembangan video pembelajaran berkearifan local Aceh. Hasil penelitian ini, yaitu: (1) rancang bangun video pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*, (2) Pengembangan video pembelajaran ini valid berdasarkan penilaian ahli aspek kelayakan isi meraih rata-rata 4,8 (kategori sangat layak). Aspek kebahasaan meraih rata-rata 4,6 (kategori sangat layak). Aspek sajian meraih rata-rata 4,7 (kategori sangat layak). Aspek kegrafisan meraih rata-rata 4,8 (kategori sangat layak). Secara keseluruhan rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi adalah 4,6 (kategori sangat layak)

Abstract: In the 21st century, the learning process must continue to follow technological and scientific advances to create a classroom atmosphere that suits the needs of the times. However, until now, the learning process still rarely uses technology in learning, especially at the kindergarten level, so students only learn in conventional ways and get poor learning outcomes. This study aims to (1) describe Aceh local wisdom learning videos, (2) test the validity of character education-oriented learning videos, (3) determine the effectiveness of developing Aceh local wisdom learning videos. The results of this study, namely: (1) design learning videos using the ADDIE development model, namely *analysis, design, development, implementation, evaluation*, (2) The development of this learning video is valid based on expert assessment of content feasibility aspects reaching an average of 4.8 (very feasible category). The linguistic aspect achieved an average of 4.6 (very decent category). The serving aspect achieved an average of 4.7 (very decent category). The graphic aspect achieved an average of 4.8 (very decent category). Overall, the average obtained from the results of material expert validation is 4.6 (very decent category)

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai kontribusi yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan masyarakat. Pendidikan memungkinkan seseorang untuk mencapai potensi penuh mereka sehingga mereka dapat menjalani kehidupan yang lebih baik. Pendidikan memberikan seseorang keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk berhasil dalam hidup (Alpian et al., 2019). Pendidikan juga memberikan pengetahuan tentang dunia di sekitar kita dan mengubahnya menjadi lebih baik (Siregar, 2013). Pendidikan juga berkontribusi dalam pembangunan ekonomi suatu negara dengan meningkatkan kedapatan produktivitas dan inovasi masyarakat (Sulthani & Thoifah, 2022). Melalui pendidikan, seseorang dapat meraih keterampilan yang dibutuhkan untuk berkontribusi dalam sektor ekonomi, menciptakan lapangan kerja baru, dan meningkatkan taraf hidup secara keseluruhan. Oleh sebab itu, penting bagi kita semua untuk memperhatikan dan mendukung pendidikan di Indonesia.

Seiring perkembangan zaman maka perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga berkembang dengan pesat, sehingga menuntut manusia secara sengaja maupun tidak akan terus berinteraksi dengan teknologi. Fenomena ini memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Oleh sebab itu, penting untuk



memahami pentingnya pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi memungkinkan aksesibilitas yang lebih luas bagi siswa dari berbagai latar belakang dan lokasi (Mandinach & Cline, 2013; Loderer et al., 2020). Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja, asalkan mereka mempunyai akses internet. Hal ini dapat meningkatkan aksesibilitas pendidikan bagi siswa yang tinggal di daerah terpencil atau yang tidak dapat menghadiri kelas secara fisik. Teknologi dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran (Loderer et al., 2020). Bishop dan Verleger (2013) juga menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat memudahkan untuk memfasilitasi kebutuhan belajar siswa yang beragam.

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK/ICT) dalam pembelajaran terus mengalami perkembangan. Penggunaan bahan ajar menjadi unsur krusial dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk keperluan pembelajaran. Oleh sebab itu, keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar mempunyai kontribusi yang sangat penting. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah visualisasi, yang membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah kedalam siswa. Hasil observasi di TK Nurul Iman menunjukkan bahwa terdapat keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di kelas, yang disebabkan oleh beberapa faktor, seperti rendahnya kedisiplinan dan keterampilan guru dalam merancang serta memanfaatkan media pembelajaran, keterbatasan waktu guru untuk menyiapkan materi pembelajaran, dan kurangnya dana atau biaya untuk memproduksi media pembelajaran tertentu. Dengan adanya permasalahan tersebut, menjadi sulit bagi guru untuk mengimplementasikan media pembelajaran di kelas, meskipun media tersebut mempunyai kontribusi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pentingnya kontribusi media pembelajaran disebabkan oleh kedisiplinannya untuk menjelaskan isi atau materi pelajaran dengan lebih jelas, yang dalam gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam perkembangan kedisiplinan kognitif anak usia Taman Kanak-Kanak (TK).

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan usaha untuk menciptakan lingkungan yang mendukung proses belajar, sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak dapat mencapai potensi maksimal. Watini (2019) menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses yang memberikan rangsangan awal untuk memastikan bahwa potensi yang dimiliki oleh anak dapat berkembang secara optimal. Apriansyah (2018) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup semua upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam merawat, mendidik, dan mengasuh anak. Proses ini melibatkan penciptaan lingkungan yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi pengalaman belajar dengan bebas. Anak diberi kesempatan untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar melalui pengamatan, peniruan, dan eksperimen yang berulang-ulang, sehingga melibatkan potensi dan kecerdasan anak secara menyeluruh. Hal ini juga sesuai dengan Pasal 1 dalam Kurikulum 2013 tentang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), PAUD diartikan sebagai suatu usaha pembinaan yang ditargetkan kedalam anak sejak lahir hingga usia 6 (enam) tahun. Usaha ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan dengan tujuan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak. Dengan demikian, pendekatan PAUD bertujuan agar anak siap menghadapi pendidikan lebih lanjut.

Menurut Santos et al. (2019), penggunaan media audio-visual, khususnya pengembangan video pembelajaran yang berbasis kearifan lokal, dapat meningkatkan minat belajar anak dan meningkatkan pemahaman mereka, sehingga mendukung konsep merdeka belajar. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh

Pujiastuti (2019), yang menunjukkan bahwa media audio visual berupa cerita wayang dapat berkontribusi dalam pengembangan kedapatan bahasa anak, termasuk kedapatan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Di samping media audio visual, penelitian lain juga membahas penerapan metode bercerita dengan dukungan media audio visual yang dapat melatih kedapatan berbahasa lisan anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Nurul Iman Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh, sebagian besar guru belum menerapkan video dalam kegiatan pembelajaran sehingga desain pembelajaran yang ditampilkan masih belum dapat menarik perhatian anak dan guru juga belum melakukan pembelajaran secara inovatif. Dilihat dari keadaan yang terjadi, penulis mencoba mengembangkan media visualisasi yang dirancang menjadi video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Jadi video adalah merupakan sekombinasi komponen atau media yang dapat menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Selain itu, video juga diartikan sebagai teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan, dan menata ulang gambar bergerak. Menurut Sadiman, dkk (2006) “video sebagai media audio visual yang cukup populer dalam masyarakat. Dalam video, pesan yang disajikan dapat berupa fakta maupun fiktif, dapat bersifat informatif, edukatif, maupun instruksional”.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik adalah pembelajaran melalui video pembelajaran. Dengan menerapkan video proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Nurul Iman Banda Aceh tidak sedikit peserta didik yang kurang tertarik dengan proses pembelajaran. Hal ini disebabkan sebab pengajarannya yang masih konvensional dengan berbantuan media papan tulis, sehingga menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Media pembelajaran sangat penting kontribusinya dalam proses pembelajaran, maka dari itu perlu dibuatkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, media yang dikembangkan juga harus sesuai dengan karakteristik, minat dan gaya belajar peserta didik.

Dari beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan, dan menata ulang gambar hidup (bergerak) sehingga dapat dilihat dan didengar dalam waktu bersamaan. Menurut Riyana (2014) “media video pembelajaran adalah media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran”. Mahadewi, dkk (2012) mengartikan “video pembelajaran sebagai media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual”. Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dengan unsur audio visual.

Media pembelajaran berbasis kearifan lokal mempunyai banyak nilai positif bermanfaat antara lain: (a) melahirkan generasi-generasi yang kompeten dan bermartabat; (b) merefleksikan nilai-nilai budaya; (c) berkontribusi serta dalam membentuk karakter bangsa; (d) ikut berkontribusi demi terciptanya identitas bangsa; dan (e) ikut andil dalam melestarikan budaya. Media pembelajaran berbasis kearifan lokal tersebut sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Pembelajaran berbasis kearifan lokal berkontribusi penting dalam membentuk karakter bangsa (Rosala, 2016).

Media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang peneliti maksudkan disini adalah video yang memuat tentang kearifan lokal daerah Aceh. Menurut Mardhatillah et al. (2019) Program pendidikan/pembelajaran berbasis budaya Aceh merupakan pendidikan muatan lokal sebagai dasar pembentukan karakter bangsa. Melalui video pembelajaran berbasis budaya aceh dapat melatih penanaman karakter dan pengenalan budaya sejak usia dini. Pengenalan pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat perlu dilakukan dalam anak usia dini khususnya budaya Aceh sebab budaya aceh identik dengan ajaran Islam. Hal ini untuk memperbaiki krisis moral yang sedang melanda kaum muda serta untuk menjaga dan melestarikan budaya Aceh agar tidak musnah oleh pesatnya perkembangan teknologi dan pengaruh budaya asing.

Salah satu nilai kearifan lokal Aceh yang didapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini yaitu tari ranup lampuan. Tarian “Ranup Lampuan” merupakan tarian persembahan untuk menyambut kedatangan tamu (Pemulia Jamee). Nilai yang dapat dipetik dari tarian ini yaitu memberi penghormatan saat penyambutan tamu yang mana anak memahami bagaimana memuliakan tamu atau orang yang baru datang.

Beberapa penelitian sebelumnya terkait pembelajaran berbasis kearifan lokal. Pengembangan video yang dikembangkan oleh Suryana & Hijriani (2022). Pengembangan video untuk meningkatkan kedapatan anak pendidik melalui pengenalan kearifan lokal. Hasil penelitiannya menunjukkan pemahaman pembelajaran menggunakan video dalam kategori sangat efektif. Dari hastining, Aini, Maisaroh, & Mayasari (2020), menggunakan media audio visual yang memadukan kearifan budaya lokal, anak lebih tertarik dalam video dongeng atau dongeng yang diceritakan pendidik di kelas. Hasil penelitian ini adalah anak-anak yang berani maju ke depan kelas menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam dongeng. Selain itu anak juga sudah cukup bagus mengetahui pesan moral dan dapat menerapkan pesan moral dalam aktivitas mereka di sekolah.

Nur Desianti (2020) mengembangkan media pembelajaran media audio visual sangat dibutuhkan sebagai pendukung dalam pembelajaran terutama dalam tema budaya berbasis tema budaya lokal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video cerita anak tema budaya lokal layak digunakan dalam pembelajaran terutama mengenai budaya lokal di Palembang. Namun hingga saat ini, pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan local di Aceh belum dilakukan sehingga peneliti menganggap bahwa pengembangan media pembelajaran ini perlu dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan juga sekaligus untuk mendukung merdeka belajar dengan cara mengembangkan video pembelajaran berbasis kearifan lokal Tari ranup lampuan yang menjadi sebuah kebaruan atau novelty dalam penelitian ini, adanya penelitian yang relevan tersebut dapat dilihat bahwasannya penggunaan video pembelajaran merupakan media yang dapat mengembangkan dan memudahkan pemahaman anak. Sejalan dengan hal tersebut bertujuan untuk mendukung merdeka belajar melalui pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Nurul Iman Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh.

Penggunaan video pembelajaran berbasis kearifan lokal sebagai alat bantu pembelajaran diharapkan dapat mengatasi berbagai kendala dalam proses belajar mengajar. Keberadaan video berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah penyampaian materi, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Pembelajaran melalui video berbasis kearifan lokal menciptakan strategi mengajar di mana guru dapat menyampaikan materi secara rinci dan sistematis. Video

yang disajikan dengan cara yang menarik membuka peluang peserta didik untuk lebih tertarik dan memudahkan proses pembelajaran serta pemahaman terhadap materi yang disampaikan.. Berdasarkan batasan masalah diatas , maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Bagaimana kelayakan produk video pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk mendukung merdeka belajar di TK Nurul Iman Banda Aceh?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan, yang juga dikenal sebagai Research and Development (R & D). Penelitian dan pengembangan (R & D) merujuk dalam serangkaian proses atau langkah-langkah yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Proses R & D fokus dalam pengembangan, di mana penelitian berkontribusi dalam merinci proses tersebut, tanpa menghasilkan objek fisik, sementara pengembangan menghasilkan produk yang dapat diobservasi dan diraba. Pengembangan, seperti yang dijelaskan oleh Anik Gufron (2007:17), adalah suatu proses rekayasa yang melibatkan serangkaian unsur yang disusun bersama-sama untuk membentuk suatu produk. Borg dan Gall (1989:127) mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Dalam konteks penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang layak untuk mendukung merdeka belajar di TK Nurul Iman Banda Aceh.

Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Depelovment, Implementasi, Evaluasi). Tahap-tahap penelitian pengembangan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1) Tahap 1: analisis (Analysis)

Dalam tahap ini, langkah analisis yang dilakukan yaitu tahap pengumpulan informasi terkait permasalahan dalam pembelajaran dengan cara melakukan wawancara kedalam guru TK Nurul Iman. Kemudian peneliti akan mengidentifikasi permasalahan yang ada dan mengembangkan video pembelajaran berbasis kearifan lokal sebagai pemecahan masalahnya. Dalam tahap ini peneliti menentukan KI, KD, materi pembelajaran, serta tujuan pembelajaran.

2) Tahap 2: Desain (Design)

Desain merupakan tahap kontribusicangan dari tampilan video pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini, desain video pembelajaran di sesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Selanjutnya memilih dan menentukan bahan/ yang akan digunakan.

3) Tahap 3: Pengembangan (Development)

Development Pengembangan merupakan tahap pembuatan media pembelajaran sesuai dengan rancangan media pembelajaran dalam tahap desain. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap produksi media pembelajaran berbasis video animasi. Tahapan ini terdiri dari :

- a Menyiapkan aplikasi yang digunakan yaitu kine master.
- b Menyiapkan desain gambar dan musik yang dibutuhkan sesuai dengan materi.
- c Menyiapkan rekaman suara untuk pengisian suara dalam video yang dikembangkan.
- d Membuka aplikasi dan membuat halaman pertama.

- e Menambahkan materi pembelajaran dalam tiap tayangan video.
- f Menempatkan gambar animasi dalam setiap tayangan sesuai dengan materi.

Dalam tahap development ini media yang telah di buat akan di validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa agar mengetahui kekurangan dari media video animasi yang telah di rancang dan dilakukan revisi.

4) Tahap 4: Implementasi (implementation)

Tahap implementasi merupakan kegiatan yang merupakan pengaplikasian produk atau video pembelajaran tari Ranub Lampuan yang telah dikembangkan. Produk akan diaplikasikan di TK Nurul Iman Kopelma Darussalam Banda Aceh. Tahap ini disesuaikan dengan bahan ajar, dan materi.ajar

5) Tahap 5: Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi yaitu tahap menilai kualitas proses dan hasil produk video pembelajaran tari Ranub Lampuan. Evaluasi digunakan untuk mengetahui pendapat/respon mengenai produk yang telah dibuat.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD TK Nurul Iman, Jalan Putroe Phang No 4 Kopelma Darussalam Banda Aceh dalam semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Penelitian tersebut dilakukan selama 3 kali uji coba, hal tersebut disebabkan peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan pengintegrasian aspek perkembangan seni sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama.

Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Dalam bidang pendidikan, desain produk dapat langsung diuji coba setelah divalidasi dan revisi. Adapun tahap uji coba yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Validasi Produk

Dalam fase awal setelah produk dirancang, dilakukan validasi produk untuk memberikan penilaian terhadap hasil pengembangan tersebut. Proses validasi produk melibatkan kehadiran beberapa pakar atau ahli berpengalaman yang diminta untuk mengevaluasi produk yang telah dibuat. Setiap ahli diberikan tanggung jawab untuk menilai desain produk, sehingga dapat diidentifikasi keunggulan dan kelemahan yang dimiliki oleh produk yang telah dirancang. Validasi desain dapat diadakan melalui forum diskusi, di mana peneliti memaparkan proses penelitian hingga sampai dalam pengembangan desain yang dihasilkan, dengan beberapa keunggulannya (Sugiyono, 2010:414).

b) Uji lapangan

Langkah berikutnya adalah melakukan uji lapangan. Uji coba tahap awal dapat dilakukan dalam kelompok terbatas, yang kemudian diikuti oleh proses evaluasi dan revisi. Setelah itu, produk dapat diujicobakan dalam kelas atau kelompok yang lebih luas. Uji lapangan bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana produk yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, uji lapangan juga berguna untuk mengumpulkan informasi yang dapat digunakan dalam melakukan penyempurnaan dalam produk tersebut.

2. Subjek Uji Coba

Dalam Penelitian ini ada 3 subjek uji coba, yaitu: ahli materi, ahli media, dan siswa.

a) Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen seni tari. Ahli materi memberikan penilaian terhadap materi dalam produk yang telah dibuat. Ahli materi juga menilai dan memberi pendapat supaya produk yang dihasilkan lebih baik.

b) Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah dosen ilmu komputer. Ahli media memberikan penilaian produk dari segi penyajian video pembelajaran berdasarkan instrumen yang telah dibuat oleh peneliti. Ahli media juga menilai dan memberi pendapat supaya produk yang dihasilkan lebih baik

c) Siswa

Subjek uji coba produk ini adalah siswa peserta didik PAUD TK Nurul Iman Kopelma Banda Aceh yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe ADDIE. Dalam uji coba produk, siswa diminta menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dan setelah menggunakannya siswa diminta untuk mengisi angket, serta masukan atas pengalamannya dalam menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan pendekatan yang digunakan oleh peneliti untuk menghimpun informasi dalam suatu penelitian. Terdapat berbagai cara atau teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data. Sugiyono (2010:193-194) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dapat dilakukan melalui wawancara, angket, pengamatan, atau kombinasi dari ketiganya.

a) Observasi

Observasi atau pengamatan adalah salah satu teknik pengumpulan data yang melibatkan peneliti secara langsung mengamati kegiatan yang sedang berlangsung. Sebelum melaksanakan observasi, peneliti perlu menyusun pedoman observasi sebagai panduan dalam mencatat informasi yang relevan. Metode pengumpulan data ini dilakukan secara bertahap untuk memastikan akurasi dan keberhasilan dalam meraih data yang dibutuhkan.

b) Wawancara

Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka. Tujuan diadakannya wawancara untuk meraih data dari seseorang atau kelompok.

c) Angket

Angket merupakan suatu metode pengumpulan data yang melibatkan penyediaan sekontribusigkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kedalam responden untuk dijawab atau direspon (Sugiyono; 142). Keefektifan angket tergantung dalam pengetahuan peneliti mengenai variabel yang akan diukur dan harapan yang dimiliki terhadap respons dari responden. Dalam penyusunan angket, beberapa aspek perlu diperhatikan, antara lain: Sebelum pertanyaan atau pernyataan, disertakan pengantar dan petunjuk pengisian. 1) Petunjuk pengisian menjelaskan cara menjawab pertanyaan atau merespon pernyataan yang diberikan. 2) Butir-butir pertanyaan dirumuskan dengan jelas dan menggunakan kata-kata yang umum atau populer. 3) Setiap pertanyaan atau pernyataan, baik yang bersifat terbuka maupun berstruktur, disertakan dengan kolom untuk menuliskan jawaban atau respons dari responden sesuai kebutuhan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Menurut (Sukardi 2016: 86) Analisis data merupakan proses pengolahan data dari responden yang berupa angka kedalam bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh orang lain. Analisis deskriptif juga berfungsi untuk menunjukkan atau menggambarkan tingkat eksplansi suatu objek yang diteliti berupa variable mandiri, seperti tingkat kelayakan suatu alat, tingkat kedisiplinan pegawai, dan lain-lain,

(Sugiyono 2015: 187). Nilai tingkat kelayakan media pembelajaran ini dilihat dari hasil analisis data angket yang telah diisi dalam bentuk skala likert. Menurut (Sukardi 2016: 146), data dalam bentuk skala likert dapat dikategorikan dengan kata-kata seperti dalam Tabel 5.

Table 5. Kategori Skala

No	Kategori	Skala	Skor
1	Sangat Setuju	SS	4
2	Setuju	S	3
3	Tidak Setuju	TS	2
4	Sangat Tidak Setuju	STS	1

Setelah menentukan skor berdasarkan skala penilaian, selanjutnya menentukan rentang skor penilaian dan menyajikannya ke dalam bentuk pernyataan kategori kelayakan. Sudjana (2016: 171) menyatakan, konversi skor mentah yang didapat dapat disajikan kedalam bentuk standar huruf (A-B-C-D) maupun angka (4-3-2-1). dalam standar ini huru A setara dengan 4, artinya Sangat Setuju; huruf B setara 3, artinya Setuju; huruf C setara 2, artinya Tidak Setuju; huruf D setara 1, artinya Sangat Tidak Setuju.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam TK Nurul Iman Banda Aceh. Produk video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar di TK Nurul Iman Banda Aceh dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, yaitu analisis, design, develop, implementation, and evaluation. Hasil pengembangan berdasarkan model yang digunakan kemudian diuji kelayakan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Setelah produk yang dikembangkan dinyatakan layak sesuai kriteria yang ditentukan, selanjutnya dilakukan uji efektifitas terhadap prestasi belajar mahasiswa. Hasil pengembangan produk dapat dilihat melalui link berikut

1. Uji Kelayakan

Hasil uji kelayakan dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu dalam *uji alfa* dan *uji beta* (Allesi & Trollip, 2001). Selama proses pengembangan tahap awal, selalu dilakukan *ongoing evaluation* untuk meminimalisir kemungkinan error dalam program, dan selanjutnya untuk meraih respon penilai dari aspek media, materi, dan *user testing* maka dibutuhkan uji coba produk.

Dalam penelitian ini, *Uji alfa* dilakukan untuk menilai kelayakan produk berdasarkan penilaian 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. *Uji alfa* dilakukan menggunakan angket penilaian yang sudah di validasi oleh validator instrumen. Berikut ini disajikan hasil validasi dari masing-masing validator secara rinci.

a) Penilaian Ahli Materi

Angket penilaian ahli materi terdiri dari komponen penilaian kelayakan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafisan. Validasi produk video pembelajaran berbasis kearifan lokal oleh ahli materi dilakukan oleh **Cut Intan Yulita, S.Pd.** Tabel 4.1 menyajikan ringkasan hasil penilaian kedua ahli materi.

Tabel 4.1. ringkasan Hasil Penilaian Oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Total Skor	Nilai
1	Kelayakan Isi	18	4,8

2	Kebahasaan	47	4,6
3	Sajian	30	4,7
4	Kegrafisan	10	4,8
Jumlah		95	4,6

Berdasarkan rerata skor hasil validasi ahli materi (Lihat Tabel 4.1), diketahui bahwa aspek kelayakan isi meraih rata-rata 4,8 (kategori sangat layak). Aspek kebahasaan meraih rata-rata 4,6 (kategori sangat layak). Aspek sajian meraih rata-rata 4,7 (kategori sangat layak). Aspek kegrafisan meraih rata-rata 4,8 (kategori sangat layak). Secara keseluruhan rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi adalah 4,6 (kategori sangat layak). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi tari yang akan digunakan sebagai pendukung video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar di TK Nurul Iman Banda Aceh dinyatakan layak digunakan dengan revisi sesuai saran serta memberikan koreksi untuk lebih mengembangkan cakupan materi yang sudah dibuat. Dari segi cakupan materi tidak ada perubahan yang signifikan yang harus direvisi.

1) **Penilaian Ahli Media**

Angket penilaian ahli media terdiri dari komponen penilaian kelayakan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafisan. Validasi produk video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar di TK Nurul Iman Banda Aceh dilakukan oleh ahli di bidang media pembelajaran yaitu bapak Mukhroji, SST, MT.. Tabel 4.2 menyajikan ringkasan hasil penilaian ahli media.

Tabel 4.2. Ringkasan Hasil Penilaian Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Total Skor	Nilai
1	Kelayakan Isi	20	4,5
2	Kebahasaan	71	4,0
3	Sajian	15	4,5
4	Kegrafisan	24	3,5
Jumlah		231	4,13

Berdasarkan rerata skor hasil validasi ahli media (Lihat Tabel 4.2), diketahui bahwa aspek kelayakan isi meraih rata-rata 4,5 (kategori sangat layak). Aspek kebahasaan meraih rata-rata 4,0 (kategori sangat layak). Aspek sajian meraih rata-rata 4,5 (kategori sangat layak). Aspek kegrafisan meraih rata-rata 4,5 (kategori layak). Secara keseluruhan rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi ahli media adalah 4,13 (kategori sangat layak). Ahli media menyatakan bahwa produk video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar di TK Nurul Iman Banda Aceh layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Adapun koreksi dan masukan dari ahli media untuk perbaikan produk dalam pembelajaran tari adalah sebagai berikut :

- 1) Video pembelajaran yang dibuat menampilkan nilai budaya dan memperkenalkan tarian aceh, namun alangkah baiknya jika anak-anak dalam video tersebut menggunakan baju adat Aceh, agar menunjukkan kedalam yang melihat video ini keindahan budaya Aceh secara menyeluruh.
- 2) Lebih bagus lagi jika ditambahkan video intro dan outro untuk pembuka dan penutup video agar terlihat lebih menarik.
- 3) Ditambahkan efek transisi dalam beberapa sesi video, boleh 2 atau 3 kali di 1/3 permulaan awal, di 1/2 video, dan 1/3 akhir video.

Berdasarkan masukan ahli media di atas kemudian peneliti memperbaiki sesuai saran ahli media.

b) Uji keefektifan

Uji keefektifan penerapan video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan terhadap hasil belajar dilakukan dengan Uji N-Gain. Sebelum dilakukan uji N-Gain, data prestasi belajar anak terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Normalitas data diuji menggunakan Kolmogorov Smirnov. Sementara uji homogenitas menggunakan uji Levene. Tahap analisis dimulai dengan mengelompokkan data hasil penilaian hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan. Tabel 4.3 menyajikan ringkasan hasil pretest dan posttest hasil belajar siswa.

Tabel 4.3. Ringkasan Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar siswa

Kelompok	N	Pretest		Posttest		N-Gain
		M	SD	M	SD	
Eksperimen	7	27,67	13.21	67.33	17.56	57,74%

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa, rata-rata rata-rata pretest kelompok eksperimen adalah (M = 27,67; SD = 13,21), dan rata-rata posttest kelompok eksperimen adalah (M = 67,33; SD = 17,56). Hasil ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan. Selanjutnya dilihat hasil uji N-Gain untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan. Hasil uji N-Gain (lihat tabel 4.3) menunjukkan bahwa persentase skor N-Gain siswa sebesar 57,74% (Cukup Efektif). Ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan yang dikembangkan efektif untuk mengembangkan hasil belajar Tarian siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan yang layak dan efektif untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar di TK Nurul Iman Banda Aceh. Permasalahan di di Sekolah saat ini adalah para Guru kurang memfasilitasi pembelajaran dengan melibatkan teknologi dalam mengembangkan minat belajar siswa untuk belajar sehingga akan berdampak dalam pencapaian hasil belajar siswa. Dalam abad 21 ini, teknologi mobile telah cukup matang dalam mendukung kegiatan pembelajaran lanjutan (Shin & Kang, 2015). Hal ini disebabkan siswa dikelilingi oleh teknologi mobile dalam kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, teknologi mobile menawarkan berbagai peluang untuk akuisisi pengetahuan yang tepat waktu dan aktif melalui pertukaran materi pembelajaran (Jones et al., 2013). Yang paling penting, teknologi mobile mempunyai potensi besar dalam menawarkan pengalaman yang kaya dan sumber daya yang bervariasi untuk memfasilitasi belajar siswa tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (Milrad et al., 2013). Oleh sebab itu, penelitian ini mencoba mengembangkan video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan yang layak dan efektif untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar di TK Nurul Iman Banda Aceh. Hal ini menjadi salah satu kebaruan penelitian dan pengembangan, serta sebagai alternatif solusi dalam pembelajaran Tarian di tingkat TK. Penulis memulai pembahasan dengan membahas kelayakan video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan menurut penilaian ahli materi dan media.

1. Kelayakan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tari Ranup Lampuan

Hasil analisis uji kelayakan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar di TK Nurul Iman Banda Aceh yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan penilaian ahli materi dan media berada dalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar di TK Nurul Iman Banda Aceh yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan dalam pembelajaran Tarian.

Penggunaan video pembelajaran berbasis kearifan lokal mempunyai kontribusi penting dalam mendukung Kurikulum Merdeka Belajar. Pertama, kearifan lokal mencakup nilai-nilai budaya, tradisi, dan keunikan setiap daerah. Dengan memanfaatkan kearifan lokal dalam video pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah mengaitkan pembelajaran dengan realitas sekitar mereka, menciptakan koneksi yang lebih dalam dengan materi pelajaran. Kurikulum Merdeka Belajar menekankan dalam personalisasi dan relevansi pembelajaran, dan video berbasis kearifan lokal dapat menciptakan konten yang memahami konteks lokal peserta didik, meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Selain itu, video pembelajaran berbasis kearifan lokal juga mendukung konsep Merdeka Belajar melalui pendekatan kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi. Melibatkan unsur-unsur kebudayaan lokal seperti tarian, lagu, atau cerita rakyat dalam video tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik tetapi juga merangsang kreativitas peserta didik. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka Belajar, di mana pembelajaran tidak terbatas dalam batasan kelas, video berbasis kearifan lokal dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan menyenangkan di luar ruang kelas, menciptakan suasana belajar yang dinamis dan merangsang minat peserta didik untuk terus belajar di luar jam pelajaran formal. Dengan demikian, video pembelajaran berbasis kearifan lokal bukan hanya alat bantu pembelajaran, tetapi juga pemain kunci dalam mewujudkan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka Belajar.

Video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan yang dikembangkan layak digunakan, sebab video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan ini dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan yang benar yang meliputi komponen kelayakan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafisan. Perhatian terhadap keempat komponen ini sangat dibutuhkan sebab masing-masing mempunyai dampak signifikan terhadap efektivitas dan kualitas media video pembelajaran yang dikembangkan. Beberapa alasan mengapa setiap komponen tersebut perlu diperhatikan.

Pertama, berkaitan dengan kelayakan isi. Kelayakan isi menjamin bahwa konten yang disajikan dalam video pembelajaran benar-benar relevan dengan materi pembelajaran yang ingin disampaikan. Konten yang tepat akan meningkatkan pemahaman dan penerimaan informasi oleh peserta didik (Sadewo & Purnasari, 2021). Selain itu Isi yang tepat dan komprehensif memastikan bahwa video memberikan informasi yang dibutuhkan dan tidak membingungkan peserta didik. Kekurangan atau ketidakakuratan informasi dapat menghambat pemahaman konsep yang diajarkan (Fadhli, 2016).

Kedua, berkaitan dengan kebahasaan, kebahasaan yang baik memastikan bahwa pesan yang disampaikan dalam video dapat dengan mudah dibaca dan dipahami oleh target audiens. Menurut Cheppy Riyana (2007) bahasa yang jelas dan sesuai dengan pemahaman peserta didik akan meningkatkan efektivitas komunikasi. Selain itu aspek

kebahasaan seperti pemilihan kata dan ungkapan yang sesuai dengan tingkat pemahaman target audiens adalah kunci untuk mencapai komunikasi yang efektif. Hal ini akan membantu menghindari kebingungan dan kesalahpahaman (Arsyad, 2004).

Ketiga, berkaitan dengan sajian, sajian yang menarik dan kreatif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi peserta didik. Sajian kearifan lokal dalam video pembelajaran ini mempunyai potensi besar untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Ketika konten pembelajaran tercermin dari realitas sekitar mereka, peserta didik cenderung merasa lebih terhubung dan terlibat (Hapsari & Zulherman, 2021). Pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik membangun hubungan personal dengan materi tersebut. Hal ini dapat memotivasi mereka untuk lebih berpartisipasi dan berinvestasi dalam pembelajaran (Shufa, 2018). Visualisasi budaya lokal melalui video pembelajaran dapat menjadi pengalaman yang menarik dan memotivasi peserta didik untuk terlibat lebih aktif (Susanti et al., 2021). Sajian yang baik juga mencakup pengaturan waktu yang tepat dan ritme yang sesuai agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran tanpa merasa terburu-buru atau bosan.

Keempat, berkaitan dengan kegrafisan. Kegrafisan berkaitan dengan aspek visual dan audio dalam video. Kualitas visual yang baik, seperti gambar dan animasi yang jelas, serta audio yang bersih dan jelas, dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Arsyad, 2004). Kegrafisan juga mencakup konsistensi desain antar elemen-elemen visual dalam video. Desain yang konsisten akan membuat pengalaman belajar lebih menyatu dan mudah dipahami (Darihastining et al., 2022).

2. Keefektifann Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tari Ranup Lampuan

Hasil analisis uji keefektifan menunjukkan bahwa skor N-gain dalam kelompok eksperimen diperoleh hasil persentase sebesar 57,74%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar di TK Nurul Iman Banda Aceh yang dikembangkan dalam penelitian ini efektif digunakan dalam pembelajaran Tarian. Penelitian ini sejalan dengan temuan Suryana dan Hijriani (2022) yang juga menemukan bahwa video pembelajaran berbasis kearifan lokal efektif dalam pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun.

Kurikulum Merdeka Belajar menitikberatkan dalam pemberdayaan peserta didik untuk menentukan arah dan kebutuhan pembelajaran mereka sendiri, dan video berbasis kearifan lokal memberikan wadah yang ideal untuk mengeksplorasi kreativitas dan minat pribadi peserta didik. Selain itu, video pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat merangsang keingintahuan dan keterlibatan peserta didik di luar ruang kelas. Dengan menyajikan materi pembelajaran melalui konten visual dan audio yang menarik, video tersebut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Peserta didik dapat belajar sambil bersenang-senang, meningkatkan motivasi intrinsik mereka terhadap pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka Belajar yang mendorong pemberdayaan peserta didik untuk menjadi pembelajar yang mandiri dan aktif.

Video pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat efektif dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini. Video pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal secara langsung terkait dengan budaya dan konteks kehidupan anak-anak usia dini. Hal ini membuat pembelajaran lebih relevan dan memicu minat serta pemahaman mereka sebab berhubungan dengan lingkungan sekitar dan pengalaman hidup sehari-hari

(Suryana & Hijriani, 2022). Video pembelajaran dengan unsur kearifan lokal tarian tradisional dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak-anak usia dini, membantu perkembangan kemampuan berpikir kreatif dan kritis mereka (Darihastining et al., 2020).

Pembelajaran anak usia dini efektif ketika mencakup aspek-aspek holistik, seperti kognitif, emosional, fisik, dan sosial. Video pembelajaran berbasis kearifan lokal sering kali merangkul pendekatan holistik ini dengan menyajikan tarian yang melibatkan berbagai aspek pengembangan anak (Suryana & Hijriani, 2022). Selain itu Anak-anak usia dini lebih suka belajar melalui pengalaman langsung dan menyenangkan. Video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang layak dapat menciptakan pengalaman virtual yang mendekati pengalaman langsung, memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan positif (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022).

Pengenalan kearifan lokal sejak dini dapat menjadi salah satu upaya dalam melestarikan budaya bangsa dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan High Order Thinking Skills dan kreatifitas anak (Astuti et al., 2023). Namun, perlu diingat bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis kearifan lokal harus disesuaikan dengan karakteristik dan prinsip pembelajaran anak usia dini (Nurkhasyanah & Sri, 2021).

4.2. Keterbatasan Penelitian

Setiap penelitian mempunyai keterbatasan, dan penting untuk mengidentifikasi dan mengakui pembatasan tersebut. Salah satu keterbatasan utama dalam penelitian ini adalah terbatasnya generalisasi hasil penelitian. Penelitian ini difokuskan dalam satu TK spesifik, yaitu TK Nurul Iman Banda Aceh, sehingga hasil yang diperoleh mungkin tidak dapat langsung diterapkan dalam TK lain di wilayah yang berbeda. Variabilitas budaya, lingkungan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik dapat berbeda di setiap TK, sehingga hasil penelitian ini perlu diinterpretasikan dengan hati-hati ketika diterapkan dalam konteks pendidikan yang berbeda.

Keterbatasan lainnya berkaitan dengan evaluasi implementasi yang terbatas. Penelitian ini mungkin tidak mencakup analisis mendalam terkait dengan bagaimana guru mengintegrasikan video pembelajaran ke dalam kurikulum atau strategi penerapan yang efektif (Nasution dkk., 2023). Oleh sebab itu, pemahaman mengenai pengalaman guru dan peserta didik dalam mengimplementasikan video pembelajaran di kelas masih perlu dieksplorasi lebih lanjut untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap dan mendalam tentang dampaknya dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar di TK Nurul Iman Banda Aceh. Dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar di TK Nurul Iman Banda Aceh yang dikembangkan layak untuk digunakan; 2) Video pembelajaran berbasis kearifan lokal tari Ranup Lampuan untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar di TK Nurul Iman Banda Aceh efektif untuk mengembangkan hasil belajar siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video yang berkualitas, khususnya dalam konteks kearifan lokal tari Ranup Lampuan. Dengan menilai kelayakan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafisan, penelitian ini membantu memastikan bahwa media tersebut memenuhi standar tinggi untuk efektivitas pembelajaran. Penelitian ini merespon kebutuhan akan dukungan terhadap pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar

di tingkat TK. Dengan mengembangkan media pembelajaran yang berfokus dalam kearifan lokal, penelitian ini memberikan kontribusi nyata terhadap pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berpusat dalam peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1), 66-72.
- Arsyad, A. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, I., Darini, & Afandi. (2023). Video Pembelajaran Geografi SMA Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan High Order Thinking Skills (HOTS). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 49–57. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.55275>
- Baharuddin, M. R. (2021). Adaptasi kurikulum merdeka belajar kampus merdeka (Fokus: model MBKM program studi). *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 195-205.
- Bishop, J., & Verleger, M. A. (2013, June). The flipped classroom: A survey of the research. In 2013 ASEE Annual Conference & Exposition (pp. 23-1200).
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan media audio visual berbasis kearifan budaya lokal pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594-1602.
- Fadhli, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. *Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, 3(1), 24-33.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz media.
- Hae, Y., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177-1184.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*.
- Loderer, K., Pekrun, R., & Lester, J. C. (2020). *Beyond cold technology: A systemati*
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Lokakarya pengembangan media pembelajaran video berbasis kearifan lokal pada kurikulum merdeka. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1377-1384.
- Mandinach, E. B., & Cline, H. F. (2013). *Classroom dynamics: Implementing a technology-based learning environment*. Routledge.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- Nadlir, N. (2016). Urgensi pembelajaran berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 2(2), 299-330.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nasution, A. R., Ratnawati, R., Syarfuni, S., & Supriatin, A. (2023). Development of Social Literacy Skills of Elementary School Students Based On The Local Wisdom of Rejang Lebong. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 15(1), 165-182. <https://doi.org/10.14421/albidayah.v15i1.883>

- Nurkhasyanah, A., & Sri, A. (2021). Strategi Pembelajaran Paud Berbasis Kearifan Lokal Pada Era New Normal Di TK Omah Dolanan Ywka Yogyakarta. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 38-46.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313-6319.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174-7187.
- Sadewo, Y. D., & Purnasari, P. D. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berorientasi Kebudayaan Lokal pada Sekolah Dasar. *Sebatik*, 25(2), 590-597.
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar: Sebuah kerangka konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1).
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar: Sebuah kerangka konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1).
- Siregar, N. S. S. (2013). Persepsi orang tua terhadap pentingnya pendidikan bagi anak. *JPPUMA: Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik UMA (Journal of Governance and Political Social UMA)*, 1(1), 11-27.
- Sulthani, D. A., & Thoifah, I. (2022). Urgency of Stakeholders in Improving the Quality of Education. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 5(2), 443-451.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077-1094.
- Susanti, S. M., Henny, H., & Marwah, M. (2021). Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal melalui kegiatan Eco print di masa pandemic covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1987-1996.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(2), 187-200.
- Warsita, B. (2017). Peran dan tantangan profesi pengembang teknologi pembelajaran pada pembelajaran abad 21. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 77-90.