JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya
Vol. 3, No. 3 September 2024
e-ISSN: 2962-1143; p-ISSN: 2962-0864, Hal 129-142
DOI: https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i3.3869

Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Kearifan Lokal Jenjang SD Kelas IV SDN No.228/VII Mandiangin Kabupaten Sarolangun

Tri Susanti
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
trisusanty68428@gmail.com

Shalahuddin
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
shalahudinjambi@gmail.com

Ika Aryastuti Nurhasanah
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
ikaaryastuti.hasanah13@gmail.com

Alamat: Jl. Arif Rahman Hakim No.111, Simpang IV Sipin, Kec. Telanaipura, Kota Jambi, Jambi 36361
Korespondensi penulis: trisusanty68428@gmail.com

Abstract **:** *This research is motivated by the development of electronic teaching materials based on local wisdom using the Canva and Cap Cut applications to assess, design teaching materials based on local wisdom, improve the learning process in a more interesting way, so that students do not feel bored in class. There is also the aim of knowing the steps for making fairy tale teaching materials based on local wisdom. Theme 8, the area where I live, sub-theme 1, the environment where I live, knowing the quality, effectiveness of the product, student responses before using the product, after using the product. The research methodology uses (research and development/R&D) the ADDIE model (Analysis of the initial stages of product manufacturing planning, Design product planning, Develop product development, Implement use of products that have been validated, Evaluation assess the resulting product which has been tested to see whether the final result is more productive). Data collection techniques include interviews, observation, validation, trials, questionnaires, documentation. The results of the research show that, teachers' assessment of local wisdom-based electronic teaching materials for 95% of students 91.25% of the criteria is very feasible. Based on student learning outcomes, an average score is obtained. 805 So electronic teaching materials based on local wisdom for classes. IV SDN NO 228 VII Mandiangi Sarolangun Regency received very good criteria*
Keywords: *electronic teaching materials based on local wisdom for elementary school level*

Abstrak : Penelitian ini dilatar belakangi oleh pengembangan bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal dengan menggunakan aplikasi *canva dan cap cut* untuk menilai, mendesain bahan ajar berbasis kearifan lokal, meningkatkan proses pembelajaran yang lebih menarik, agar siswa tidak merasa bosan saat didalam kelas. Ada pun tujuan mengetahui langkah-langkah pembuatan bahan ajar dongen berbasis kearifan lokal Tema 8 daerah tempat tinggal ku subtema 1 lingkungan tempat tinggal ku, mengetahui Kualitas, keefektifan produk, respon siswa sebelum menggunakan produk, sesudah menggunakan produk. Metodologi penelitian menggunakan *(research and development/R&D)* Model *ADDIE (Analiysis* tahap awal perencanaan pembuatan produk, *Design* perencanaan produk, *Develop* pengembangan terhadap produk, *Implement* penggunaan produk yang telah divalidasi, *Evaluation* menilai produk yang dihasilkan yang telah di ujicobakan apakah hasil akhir lebih produktif*).* Teknik pengumpulan data berupa wawancara, obsevasi, validasi, uji coba, angket, dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penilaian guru terhadap bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal 95% siswa 91,25% kritaria sangat layak. Berdasarkan hasil belajar siswa di dapatkan nilai rata-rata 80.5. Maka bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal untuk kelas IV SDN NO.228/VII Mandiangi Kabupaten Sarolangun mendapatkan kriteria sangat layak.
Kata kunci : *bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal jenjang SD*

Received: Juni 04, 2024; Accepted: Juli 04, 2024; Published: September 30, 2024
* Tri Susanti, *trisusanty68428@gmail.com*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk dapat menguasai teknologi yang selalu berkembang. Seperti yang tertuang dalam pembukaan Undang Undang Dasar 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidik sangat bergantung pada bahan ajar, tetapi masih banyak pendidik yang kurang memperhatikan bagaimana kebutuhan siswa dalam mengembangkan bahan ajar agar lebih sesuai dengan lingkungan peserta didik. Pendidik hanya menggunakan bahan ajar yang sudah ada.

Manfaat atau kegunaan adanya bahan ajar dalam perolehannya bagi pendidik dan siswa. Pendidik memiliki manfaat dalam pengembangan bahan ajar sebagai berikut: (1) peserta didik memperoleh kebutuhan sesuai tuntutan yang telah ditentukan kurikulum; (2) berkurangnya ketergantungan terhadap buku teks, yang tidak tentu perolehannya; (3) peserta didik memperoleh pengetahuan yang didapat dari berbagai sumber referensi yang terdapat di bahan ajar; (4) guru memperoleh tambahan ilmu dan pengalaman serta pengetahuan setelah membuat bahan ajar; (5) guru bersama peserta didik lebih mengembangkan komunikasi dan membangun keefektifan pembelajaran; (6) pelaksanaan pembelajaran yang dibantu oleh bahan ajar menjadi lebih efisien.

Berdasarkan pra observasi dan wawancara dengan guru kelas dan siswa kelas IV di SDN No.228 Mandiangin Kabupaten Sarolangun pada 5 januari 2024 ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut yaitu (1) terdapat beberapa Siswa kurang memahami materi pada Buku Siswa dikarenakan pada buku siswa terdapat materi yang didalamnya terdapat banyak tulisan dari pada gambar (2) siswa masih kurang memahami tentang adanya kearifan-kearifan lokal yang ada pada daerah masingnya, (3) guru masih jarang menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran dikelas yang mana berdasarkan wawancara guru menyebutkan hanya menggunakan video dari youtube (4) saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang mengantuk karena pembelajaran hanya terfokus pada buku dan siswa merasa bosan sehingga menimbulkan ribut di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, karena tidak adanya ketertarikan siswa dalam pembelajaran dikelas karena hanya terfokus dengan buku saja. permasalahan ini, seharusnya guru dapat mengembangkan bahan ajar sesuai dengan materi yang disampaikan, sesuai dengan contoh-contoh yang berhubungan dengan lingkungan siswa sehingga tujuan yang diharapkan dalam proses pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu bahan ajar yang menarik serta mudah digunakan agar dapat menumbuhkan minat belajar, menjadikan pembelajaran lebih bermakna, meningkatkan pemahaman siswa, serta dapat digunakan oleh siswa secara

mandiri. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian *(R&D) Research and Development* dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Pada Jenjang SD/MI Kelas IV Tema 8 Daerah tempat tinggalku subtema 1 Lingkungan tempat tinggalku mata pelajaran bahasa Indonesia, ilmu pengetahuan alam, dan seni budaya dengan menggunakan media atau bahan ajar video pembelajaran animasi dengan menggunakan tiga dimensi didalam video pembelajaran ini terdapat cerita,tarian, dan sejaran kearifan lokal yang ada di mandiangin kabupaten sarolangun yang membedakan dari media pembelajaran yang sebelumnya yaitu buku guru dan buku siswa sedangkan yang peneliti kembangkan berupa video pembelajaran digital yang berisikan animasi yang dapat bergerak dan berbicara sehingga tampilan video lebih menarik perhatian siswa.

LANDASAN TEORI

A. KONSEP PENGEMBANGAN MODEL

Menurut Sugiyono (2009:297), penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna *(needs assessment)*, kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan *(development)* untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu *research* (penelitian) dan *development* (pengembangan). Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas.

B. KAJIAN TEORITIK

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang akan digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran agar pembelajaran lebih berkualitas dan bermakna. Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran dalam (Andrasari, 2022).

Pembelajaran yang menarik minat siswa untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai fungsinya untuk kebutuhan pembelajaran dikelas media pembelajaran berupa video digital yang menarik yang mana didalamnya terdapat berbagai

animasi gambar yang menarik sehingga anak tidak merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.

Bahan ajar elektronik adalah bahan ajar yang isi materinya dimuat dalam bentuk elektronik yaitu bisa berupa audio, audio visual, ataupun berupa multimedia interaktif. Beberapa bahan ajar yang termasuk ke dalam bahan ajar elektronik adalah meliputi buku seperti e-book, majalah elektronik atau disebut sebagai e-magazine, CD/DVD multimedia interaktif, model flash atau slide interaktif, dan lain-lain.

Video animasi ialah sebuah tayangan video menyerupai film yang terdiri dari gambar dan suara kemudian gambar dan suara tersebut dapat didesain sedemikian rupa agar dapat menjadi lebih menarik. Video animasi meruapakan pergerakan suatu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara percakapan atau dialog-dialog (Husni, 2021).

a. Manfaat media pembelajaran dan fungsi media pembelajaran, Adapun manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, yaitu:

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

3) Metode mengajaran lebih bervariasi,tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak monoton.

4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan,mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

b. Fungsi media pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terdapat dua unsure penunjang yang sangat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran harus diiringi dengan pemilihan media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media.

c. Macam-macam media pembelajaran

1. Media visual, salah satu sarana komunikasi dengan menggunakan panca indra penglihatan dengan komposisi warna, gambar, dan grafik, dengan begitu informasi yang disampaikan dikemas dengan aktif untuk menarik perhatian mata (penglihatan). Media visual menggunakan salah satu panca indra kita yaitu mata. Karenanya saat berkomunikasi atau menyampaikan informasi dibutuhkan komposisi yang dapat menimbulkan perhatian saat kita melihatnya. Contoh dari sumber informasi media visual seperti foto, gambar, lukisan-lukisan dan lain sebagainya yang dapat kita lihat sendiri oleh indra penglihatan kita.
2. Media Audio, media mengandung pesan dalam bentuk audiotif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik untuk mempelajari isi tema.
3. Media Audiovisual, kombinasi media audio dan visual yang dapat didengar dan dilihat. Media audiovisual akan menjadi penyaji bahan ajar kepada peserta didik semakin lengkap dan optimal. Media audiovisual dapat berupa video, tayangan televisi dan program slide suara.

2. **Aplikasi *Canva dan Capcut***

a) Pengertian Aplikasi *Canva*

Salah satu aplikasi yang digunakan adalah Canva. Canva didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012. Canva merupakan *tools* aplikasi desain grafis yang dapat membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain bagi pemula secara *online*. Desain tersebut dapat berupa desain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, bahkan presentasi. *Canva* dapat digunakan dalam beberapa versi yaitu web, iPhone, dan android. Ada beberapa kelebihan canva seperti memiliki beragam desain grafis yang menarik, bermanfaat untuk mengasah krativitas, lebih menghemat waktu dalam desain, praktis, memiliki kualitas gambar dengan resolusi yang baik, dapat mendukung kolaborasi, bisa mendesain dengan PC atau Android, dan hasil dapat diunduh dalam bentuk jpg dan pdf (Tanjung & Faiza, 2019).

a) Langkah-langkah pembuatan media dari *canva*

1) Pertama siapkan terlebih dahulu hanpone/laptop yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran
2) Selanjutnya instal aplikasi canva di *playstore* yang ada dihp jika di laptop bias menggunakan *google/chrome*

3) Setelah di download masuk ke aplikasi canva tersebut disana banyak menampilkan *tamplate*, setelah memilih *tamplate* langkah selanjutnya kita edit dan masukkan bahan ajar yang sesuia dengan pelajaran yang akan digunakan nantinya

4) Jika ingin menbuat lkpd dengan cara yang sama yaitu pilih tamlate yang sesuai, setelah itu kita dapat mengedit dan menambahkan teks, animasi atau yang lainnnya.

5) Setelah kita mengedit media tersebut, setelah itu kita download media tersebut dalam bentuk video nantinya akan terkirim di galeri.

6) Selanjutnya untuk membuat bahan ajar agar lebih menarik membutuhkan suatu aplikasi yang dapat membuat suara dan menampilkan gambar dengan menggunakan aplikasi cap cut.

7) Langkah selanjutnya masukkan tampilan yang telah di buat di canva lalu kita bisa menyesuaikan bentuk dan bisa merekam suara kita sendiri agar video lebih menmarik kita juga dapat menambahkan klip video, animasi,musik yang akan kita butuhkan pada saat membuat bahan ajar tersebut.

8) Setelah kita mengedit video jangan lupa untuk menyimpan bahan ajar yang telah dibuat yang namtinya akan tersimpan di galeri.

b) Langkah-langkah penggunaan media *canva* sebagai berikut

1) Mulailah penyajian dengan bercerita terlebih dahulu memancing siswa untuk bertanya dan menampilkan video pembelajaran dengan materi yang sesuai dengan pembelajaran tema 8 daerah tempat tinggalku 1 lingkungan tempat tinggalku kearifan lokal yang ada mandingain kabupaten sarolangun.

2) Libatkan siswa dalam dalam penyajian, mintalah siswa untuk menceritakan kearifan lokal yang ada di tempat tinggalnya, kemudian dilanjutkan dengan mengisi soal yang sudah ada didalam video dalam bentuk lkpd.

3) Menilai alat dan penyajian apakah video yang ditampilkan terlihat jelas, apakah tampilan terlihat menarik, dan apakah materi dapat dipahami dengan baik.

c) Kelebihan dan kekurangan aplikasi

1) Kelebihan aplikasi, memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis,template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva.*

Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.

Mudah dijangkau, aplikasi *Canva* mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun laptop, hanya Dengan mendowloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai *handpone.* Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka *chrome* atau *web Canva* dan masuk pada aplikasi *Canva* tanpa harus mendownload. Menurut (Monoarfa & Haling, 2021)

2) Kekurangan aplikasi *Canva*

Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun leptop yang akan menjangkau aplikasi *Canva, Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain. Dalam aplikasi *Canva* ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatenya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda menurut (Monoarfa & Haling, 2021).

b) Pengertian *CapCut*

Cap Cut merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh ByteDance yang merupakan perusahaan dan developer teknologi di China. CapCut adalah penggunaan tamlate yang dapat memudahkan pengeditan video dan termasuk salah satu aplikasi editing video yang paling sempurna. Hal ini dikarenakan menawarkan berbagai vitur esensialediting video, bahkan tanpa memerlukan software tambahan yang rumit, aktifitas editing secara menyenangkan ,banyaknya tamplate dan fasilitas unggulan yang ditawarkan oleh CapCut. Aplikasi *CapCut* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa inggris (Khotimah, D. K., 2020).

a) Langkah-langkah pembuatan bahan ajar dari *CapCut*

1. Setelah selesai membuat bahan ajar dari *canva* selanjutnya menggunakan aplikasi CapCut untuk menyelesaikan bahan ajar yang akan dibuat.
2. Download aplikasi CapCut di *playstore.* Setelah aplikasi terinstal di hp, tahap selanjutnya masuk kedalam aplikasi CapCut tekan proyek baru lalu, memasukkan bahan ajar yang telah dibuat sebelumnya.
3. Setelah itu kita bisa merekam suara sesuai yang dibutuhkan, dengan menekan audio lalu mulai merekam kita juga bisa menggunakan efek suara ataupun suara asli.

4. Selanjutnya edit kembali dengan menambahkan animasi tambahan agar tampilan menarik gambar bisa di download dari google dan di masukkan ke dalam video.

5. Selain menambahkan gambar juga bisa menambahkan video kedalam bahan ajar tersebut.

6. Setelah selesai mengedit video kita bisa menyimpan video ynag nanti akan tersimpan di galeri.

b) Langkah langkah penggunaan bahan ajar dari *CapCut*

1. Mulailah penyajian dengan bercerita terlebih dahulu memancing siswa untuk bertanya dan menampilkan video pembelajaran dengan materi yang sesuai dengan pembelajaran tema 8 daerah tempat tinggalku 1 lingkungan tempat tinggalku kearifan lokal yang ada mandingain kabupaten sarolangun.

2. Libatkan siswa dalam dalam penyajian, mintalah siswa untuk menceritakan kearifan lokal yang ada di tempat tinggalnya, kemudian dilanjutkan dengan mengisi soal yang sudah ada didalam video dalam bentuk lkpd.

3. Menilai alat dan penyajian apakah video yang ditampilkan terlihat jelas, apakah tampilan terlihat menarik, dan apakah materi dapat dipahami dengan baik.

c) Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *CapCut*

1) Kelebihan aplikasi CapCut, Fitur tampilan aplikasi mudah dipahami oleh pengguna, fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi CapCut tersedia secara gratis dan bisa digunakan oleh semua pengguna. Aplikasi CapCut, tersedia efek filter, dan transisi terbaru dan banyak pilihan, dapat menambahkan klip video ,memotong klip, mengatur posisi klip, kumpulan musuk dan lagu telah memiliki hak cipta. Menyediakan lebih dari 20 bahasa, mudah dibagikan ke aplikasi Tik Tok tanpa *watermark.*

2) Kekurangan aplikasi CapCut, Terdapat gangguan dan bug yang pross pengeditan terkadang tidak stabil, fps tidak dapat disesuaikan lebih dari 60, tidak mendukung mode landcape,cocok untuk pengeditan video dasar hingga rata-rata, bukan untuk pengeditan professional, jumlah lagu dan music yang ditambahkan relative terbatas, kurangya *color grading* canggih yang menjaga konsistensi semua *klip,* gangguan akurasi pada beberapa fitur, seperti menghilangkan latar belakang dan *body effect.*

3. Tematik

Menurut Divan (2018:102) pembelajaran adalah guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang dekat dengan lingkungan siswa. Di dalam pembelajaran guru menjadi fasilitator dan motivator yang memiliki arti guru dapat membimbing siswa untuk belajar tentang pengetahuan-pengetahuan baru.

4. Kearifan Lokal

Kearifan lokal berasal dari dua kata,yaitu "kearifan" yang mengandung makna bijaksana, dan "lokal" yang merujuk pada sesuatu yang terkait dengan suatu tempat tertentu. Dengan demikian, kearifan lokal dapat diartikan sebagai konsep atau pandangan yang tumbuh dari suatu wilayah tertentu, di mana terdapat kebijaksanaan yang mendalam dan luhur. Kearifan lokal atau *"local genius"* merupakan istilah yang diperkenalkan oleh Ayatrohaedi yaitu *"the sum of the cultural characteristics which the vast majority of apeople have in common as a result of their experiences in early life".*

a. Ciri-Ciri Kearifan Lokal, Kearifan lokal tidak hanya terbatas pada aspek budaya seperti seni tari, seni rupa, dan warisan sejarah saja. Ruang lingkup kearifan lokal juga melibatkan nilai-nilai yang lebih luas, seperti kepedulian terhadap alam dan sesama manusia. Keaifan lokal memiliki ciri-ciri khas yang dapat diidentifikasi, diantaranya: Memiliki kemampuan untuk bertahan dari pengaruh budaya luar dan mengendalikannya. Terdapat benteng pertahanan dari ancaman pengaruh budaya luar.

Pengembangan ilmu pengetahuan dan kebudayaan, misalnya pada upacara adat atau tradisi keagamaan suatu daerah.Sebagai petuah, amanah, kepercayaan, sastra, dan pantangan.Bermakna sosial, misalnya upacara integrasi komunal/kerabat, upacara panen padi, atau upacara hasil laut. Dalam wujud etika dan moral, seperti upaupacara ngaben dan penyucian roh leluhur. Bermakna politik, misalnya upacara nangluk merana dan kekuasaan patron client.Bentuk Kearifan Lokal Bentuk-bentuk dari kearifan lokal menggambarkan harmoni dalam keragaman, yang perlu dihormati dan diterapkan melalui praktik sosial yang mengambil akar dari nilai-nilai budaya. Bentuk-bentuk ini dapat dikelompokkan ke dalam dua aspek, yaitu:

1) Kearifan lokal yang berwujud nyata (tangible)

Adapun yang termasuk yaitu : Tekstual Sistem nilai,tata cara, ketentuan khusus yang dituangkan ke dalam bentuk catatan tertulis, seperti yang ditemui dalam catatan tradisional, misalnya, prasasti atau budaya tulis di atas lembaran daun lontar. Bangunan atau arsitektur Candi dan bangunan-bangunan rumah tradisional, maupun bangunan-bangunan bersejarah lainnya. Benda cagar budaya atau tradisional: Keris dan batik.

2) Kearifan lokal yang tidak berwujud *(intangible)*

Kearifan lokal yang tidak berwujud atau abstrak. Misalnya adalah petuah yang disampaikan secara lisan dan diwariskan secara turun-temurun. Kearifan lokal yang tidak berwujud dapat berupa nyanyian atau kidung yang mengandung nilai-nilai ajaran tradisional. Melalui bentuk

kearifan lokal yang tidak berwujud ini, nilai-nilai sosial diwariskan secara lisan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

b. Kearifan Lokal Mandiangin

a. Tari kain/tari kromong, yang ditarikan dengan menggunakan kain tenun sebagai propertinya, tarian ini ditarikan pertama kali oleh gadis cantik cindo yang sering ditinggal bekerja lalu ia menenun kain setelah selesai dia menarikannya dengan mengumamkan suara musik dari mulutnya sampai selesai menari.

b. Musik Kromong, tumbuh dan berkembang dimandiangin tuo dan belum ada informasi yang pasti untuk menentukan awal keberadaan kesenian ini. Musik kromong dimainkan menggunakan tiga alat yang terdiri dari gendang panjang,kolintang, dan gong.musik ini difungsikan sebagai media komunikasi. Musik kromong berguna untuk mengumpulkan orang pada saat upacara-upacara adat.

c. Asal mandiangin, Pada zaman dahulu terdapat suku yang berpindah-pindah dari dusun musi rawas sumatera selatan, mereka pindah kepinggir sungai yang belum menjadi dusun tapi masih disebut pangabuan (membuka lahan) suku pertama dinamakan suku morot yang bertempat disana yang berumah dengan atap daun tidak berdinding karena anak cucu mereka mesara kedinginan siang dan malam oleh karena itu dari ketua suku morot dinamakan mandiangin.

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development*. Menurut Sugiyono *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan awal melakukan observasi berupa wawancara yang dilakukan pada bulan januari 2024 semester genap tahun ajaran 2023/2024 di sekolah dasar SDN No.228/VII Mandiangin. Alamat :Jl lingkar madina pura mandiangin pasar, Kecamatan Mandiangi Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi.

C. Rancangan Pengembangan

Rancangan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *ADDIE*. Model *ADDIE* merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.* Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk. seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran,media dan

bahan ajar. Pengembangan yang dimaksud adalah pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui vidio pembelajaran berbasis elektronik yang bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang valid, menarik dan dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran didalam kelas.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Dalam pengembangan bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal, mata pelajaran tematik tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku, Kelas IV SDN.NO.228/VII Mandiangin Kabupaten Sarolangun. Bahan ajar berupa elektronik berbasis kearifan lokal yang dikembangakan untuk menunjang proses pemebelajaran tematik menjadi lebih menyenangkan. dengan bantuan menggunakan aplikasi canva dan capcut adapun langkah-langkah pembuatan bahan ajar kearifan lokal Langkah-langkah pembuatan media dari canva dan cap cut.

1.) Pertama siapkan terlebih dahulu hanpone yang akan digunakan untuk membuat bahan ajar.

2.) Selanjutnya instal aplikasi *canva* di *playstore* yang ada handpone namun jika tidak ingin download aplikasi juga bisa menggunakan *google*/*chrome* dengan mengetik canva, nanti akan muncul web canva kita masuk langsung dengan cara gratis.

3.) Setelah di download ataupun masuk menggunakan google tahap selanjutnya masuk ke aplikasi canva tersebut disana banyak menampilkan *tamplate*, yang sangat bagus dan unik, kita pilih tamplate yang akan digunakan untuk membuat bahan ajar, setelah memilih *tamplate* langkah selanjutnya kita memulai edit dan memasukkan bahan ajar yang sesuia dengan pelajaran yang akan digunakan nantinya, kita juga bisa menambahkan elemen/animasi yang telah tersedia.

4.) Jika ingin menbuat lkpd yakni dengan cara yang sama yaitu pilih tamlate yang sesuai, setelah itu kita dapat mengedit dan menambahkan teks, animasi atau yang lainnnya.

5.) Setelah kita mengedit media tersebut, setelah itu kita download media tersebut dalam bentuk video nantinya akan terkirim di galeri.

6.) Selanjutnya untuk membuat bahan ajar agar lebih menarik membutuhkan suatu aplikasi yang dapat membuat suara dan menampilkan gambar dengan menggunakan aplikasi *CapCut.*

7.) Langkah selanjutnya setelah selesai mendesain dengan menggunakan aplikasi *canva* kita bisa mendownload aplikasi *CapCut* di *playstore* yang tersedia di *handpone* . Setelah selesai masuk ke aplikasi *CapCut* lalu tekan edit dengan gambar gunting selanjutnya tekan proyek baru nantinya akan berada di galeri selanjutnya masukkan tampilan yang telah di buat di *canva* lalu kita bisa menyesuaikan bentuk dan bisa merekam suara kita sendiri bisa juga diedit menggunakan efek suara orang lain. agar video lebih menarik kita juga dapat menambahkan klip video, animasi, musik yang akan kita butuhkan pada saat membuat bahan ajar tersebut.

8.) Setelah kita mengedit video jangan lupa untuk menyimpan bahan ajar yang telah dibuat yang namtinya akan tersimpan di galeri. sehingga menjadi bahan ajar elektronik berbentuk video.

Diharapkan agar bahan ajar diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN No.228/VII Mandiangin Kabupaten Sarolangun. Dari data hasil yang diperoleh peneliti dari validator ahli media,validator ahli materi, dan validator ahli bahasa, setelah data validassi diperoleh, peneliti melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator media, validator materi dan validator bahasa Bahan ajar berupa video cerita rakyat yang di dalamnya terdapat suara gambar dan animasi yang menarik sehingga siswa merasa senang, tidak bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan telah dinyatakan sangat valid untuk diterapkan ke lokasi penelitian. Selanjutnya diketahui bahwa bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal dapat mempermudah siswa pada saat proses pembelajaran dikelas dapat menimbulkan perasaan senang pada siswa karena pada saat pembelajaran sebelumnya jarang menggunakan bahan ajan jika menggunakan hanya melihat dari youtube.

Dari hasi data validasi yang diperoleh peneliti dari validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Setelah data validasi diperoleh, peneliti melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan oleh validator media, validator bahasa, dan validator materi. Setelah peneliti melakukan revisi yang telah diberikan memperoleh persentase skor validitas yang diberikan oleh validator ahli media mendapatkan skor sebesar 90% dengan kriteria sangat valid, yang diberikan kepada validator bahasa mendapatkan persentase sebesar 91% dengan kriteria sangat valid, validitas yang diberikan oleh validator materi mendapatkan persentase sebesar 93% dengan kriteria sangat valid. Untuk mengetahui bahan ajar layak digunakan atau tidak di SDN NO. 228/VII Mandiangin Kabupaten Sarolangun. Respon siswa dan guru setelah menggunakan produk bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal mendapatkan persentase dari guru sebesar 95% dan siswa 91% dengan criteria sangat layak.

Didalam bahan ajar elektronik ini memuat mata pelajaran tematik tema 8 daerah tempat tinggal ku subtema 1 lingkungan tempat tinggal ku didalam video terdapat kearifan-kearifan lokal seperti tari, cerita rakyak dan makanan khas yang ada didaerah, dan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan bahan ajar berbasis elektronik dengan mata pelajaran tematik dapat menarik minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik.

KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan kelayakan bahan ajar elektronik dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa dan membuat siswa tidak mudah jenuh berada didalam kelas. Berjutuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan bahan ajar, mengetahui kualitas, dan respon siswa.
2. Pada kegiatan observasi awal banyak ditemukan kendala yang muncul saat proses pembelajaran dikelas IV, siswa mudah mengantuk saat proses pembelajaran, menimbulkan keributan dikelas. Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan bahan ajar kurang menarik guru hanya sesekali menggunakan bahan ajar dengan mendownload dari youtube. Penggunaan bahan ajar elektronik di SDN No.228/VII Mandiangin Kabupaten Sarolangun, temuan peneliti bahwa banyak peningkatan saat proses pembelajaran sehingga, anak merasa senang dan aktif saat proses pembelajaran. Pada hasil respon penilaian guru 95% dan siswa 91,25%, hasil belajar siswa mendapatkan nilai 80,5 bahan ajar elektronik dinyatakan sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

Addie, M. (n.d.). *Pengembangan Model Pembelajaran Endang Mulyatiningsih*.

Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, *7*(1), 36–44.

Arviana, R. (2019). *Urgensi Bahan Ajar Tematik Berbasis*. 875–882.

Jeihan, S. & J. (2022). Journal Of Educational Research (JER) Kerjasama Guru dan Orang Tua dalam Menanamkan Akhlak Anak. *Journal of Educational Research (Jer)*, *I*(1), 41–60.

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* , 1–7.

Pahlawan, U., Tambusai, T., Firdaus, H., Laensadi, A. M., Matvayodha, G., Siagian, F. N., & Hasanah, A. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. *4*, 686–692.

Sriwahyuni, I., Risdianto, E., & Johan, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di Sma. *Jurnal Kumparan Fisika*, *2*(3), 145–152. https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.145-152

Wahyudi, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips. *JESS: Jurnal Education Social Science*, *2*(1), 51–61.

Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adhariyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(2), 91–102. https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813

Agustiningsih. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka

Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. Pancaran, 67.

Made Candiasa, d. (2014). Perngaruh Penggunaan Bahan Ajar Online Terhadap Prestasi

Belajar TIKOM Dengan Kovariabel Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP

Nining Setyowati, d. (2016). Penggunaan Alat Peraga untuk Meningatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa pada Materi Peluang. Jurnal Kreano, 30.Prastowo. (2012). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Jogjakarta: Diva Press.

Deriyan, L. F., & Nurmairina. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V SD. 1Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)Volume 07, Nomor 01, Juli 2022, (Halaman 1 -10) ISSN 2502-9614

Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut PadaMata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 6(1), 169–179.

Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi.

Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran, 2(2), 48–53.

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* , 1–7.

Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adhariyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(2), 91–102.

Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(2), 71–77.

Murjainah, Tanzimah, Marleni, Laksana, R. B., Hera, T., Surmilasari, N., & Novianti, S. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Quizizz Untuk Guru Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Rambutan Untuk Pembelajaran Tematik. Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan, 5(1), 2–8.

Nurhayaty, E., Pramularso, E. Y., Marginingsih, R., & Susilowati, I. H. (2022). Pelatihan Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(1), 69–77.

Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran, 2(2), 48–53.