

Pengembangan Media Video Pembelajaran Pendidikan Karakter Bertema Budaya *Sipakatau*' Berbasis Luring Di SD Negeri 48 Lappae

Sani Annisah^{1*}, Abdul Hakim², Citra Rosalyn Anwar³

¹ Program studi teknologi pendidikan Universitas negeri makassar

Email: saniannisa98@gmail.com

² Program studi teknologi pendidikan universitas negeri makassar

Email: abdul.hakim7308@unm.ac.id

³ Program studi pendidikan universitas negeri makassar

Email : Citra.rosalyn.anwar@unm.ac.id



©2020 – JETCLC Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

The focus of the research in this research is (1) knowing the picture of the needs of video development of character education learning media themed sipakatau culture (2) knowing the validity of the development of video media learning character education themed sipakatau culture and (3) practicality of products developed that are integrated in local content subjects at SD Negeri 48 Lappae, Sinjai district. The research method used is research and development. This research step includes the initial observation stage, KI mapping, KD, then script writing, narrative writing, image taking, sound recording, and product creation. The results of the analysis of the needs of video development of character education learning themed culture sipakatau is needed, because in addition to being used as a learning media in the classroom, this learning video media can also help teachers in terms of building the character of students in order to live humanizing each other. Validation results show that the learning media products developed are declared in the valid category. The results of teacher responses as media users stated that video media learning character education is very practical to use.

Keywords: *Video media, character education, Sipakatau culture, Lokal content*

ABSTRAK

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah (1) mengetahui gambaran kebutuhan pengembangan media video pembelajaran pendidikan karakter bertema budaya sipakatau (2) mengetahui tingkat validitas pengembangan media video pembelajaran pendidikan karakter bertema budaya sipakatau dan (3) kepraktisan produk yang dikembangkan yang diintegrasikan dalam mata pelajaran Muatan Lokal di SD Negeri 48 Lappae, kabupaten Sinjai. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Langkah penelitian ini meliputi tahap observasi awal, pemetaan KI, KD, selanjutnya penulisan naskah, penulisan narasi, take gambar, rekaman suara, dan pembuatan produk. Hasil analisis kebutuhan pengembangan media video pembelajaran pendidikan karakter bertema budaya sipakatau sangat dibutuhkan, sebab selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kelas, media video pembelajaran ini juga dapat membantu guru dalam hal pembinaan karakter siswa agar bisa hidup saling memanusiakan manusia. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan dalam kategori valid. Hasil Tanggapan guru sebagai pengguna media menyatakan media video pembelajaran pendidikan karakter sangat praktis untuk digunakan.

Kata Kunci: *Media video, pendidikan karakter, budaya Sipakatau, Muatan lokal*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Permendikbud pasal 2 nomor 20 tahun 2018, pendidikan karakter dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, berkeadilan, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan bertanggung jawab. pendidikan karakter sangat berperang penting dalam menciptakan generasi penerus bangsa yang memiliki karakter yang baik.

Menurut Arifin (Aharis : 2018) Pelaksanaan pendidikan karakter kontekstual sangat diperlukan dalam mata pelajaran Muatan Lokal karena muatan lokal merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah masing-masing. menurut Wicaksono (2016) dalam mata pelajaran muatan lokal, tidak sedikit siswa hanya mengetahui dan mempelajari materi dari sekolahan yaitu geguritan dan cerita rakyat yang diharuskan oleh pemerintah setempat. Padahal masih banyak materi-materi atau kebudayaan yang harus mereka ketahui khususnya daerah dimana mereka tinggal, maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menghubungkan siswa untuk dapat belajar mandiri agar tujuan pembelajaran tercapai dan membuat siswa sadar untuk melestarikan budaya yang ada di daerah.

Penelitian ini menggambarkan mengenai media pembelajaran yang digunakan untuk pembinaan karakter siswa sekaligus untuk

digunakan pada mata pelajaran muatan lokal. Berdasarkan hasil observasi awal, media video pembelajaran pada Mata Pelajaran Muatan Lokal berbasis kebudayaan akan membantu guru dalam hal proses pembelajaran maupun pembinaan karakter siswa karena materi pelajaran ini menggabungkan antara budaya lokal dengan nilai-nilai karakter pendidikan, dan video pembelajaran ini pun dapat menarik minat belajar siswa. Beberapa penelitian yang sama mengenai pengembangan media video pembelajaran yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sriwahyuni (2018) yang berjudul *pengembangan media audio visual berbasis budaya lokal sipakatau dalam pembelajaran ips pada peserta didik sd se gugus sdn 57 campaga kabupaten bantaeng* yang hasil penelitiannya menjelaskan bahwa Media pembelajaran audio visual berbasis budaya lokal sipakatau memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran IPS. Serta penelitian yang dilakukan oleh penelitian lainnya yang dilakukan oleh M. Syirojudin A'malina Wijaya (2017) yang berjudul *Media Video Emotif Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Puisi* yang hasil penelitiannya menyatakan bahwa salah satu sarana pendidikan karakter pada diri siswa dapat disampaikan melalui sebuah media pembelajaran.

Penelitian-penelitian yang sebelumnya dilakukan berfokus pada bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran yang hanya digunakan untuk menarik perhatian siswa, selain itu fokus penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media elektronik, video emotif, dan hanya dapat digunakan dalam proses pembelajaran di ruang kelas. sedangkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti berfokus pada pengembangan media video pembelajaran pendidikan karakter, yang selain dapat digunakan sebagai media

pembelajaran dalam suatu mata pelajaran juga dapat digunakan guru sebagai media pembinaan karakter siswa serta penggunaan media video yang dikembangkan oleh peneliti sangat praktis, selain dapat digunakan dalam proses pembelajaran di ruang kelas, juga dapat dioperasikan oleh guru dan siswa diluar sekolah karena media video yang dikembangkan peneliti memiliki kapasitas yang menjangkau untuk ditonton melalui *smartphone*.

Lokasi penelitian ini yakni SD Negeri 48 Lappae, Kabupaten Sinjai. Sekolah tersebut adalah salah satu sekolah dasar yang mengajarkan tentang mata pelajaran Muatan Lokal yang berbasis kebudayaan daerah, dan proses pembelajarannya masih tradisional sehingga menarik perhatian peneliti untuk mengangkat tentang “Pengembangan media video pembelajaran pendidikan karakter bertema budaya *sipakatau* berbasis luring di SD Negeri 48 Lappae”. Penelitian ini berlangsung bukan dikelas wajib melainkan dilaksanakan diluar sekolah atau dalam keadaan luring.

Berdasarkan pada lingkungan peserta didik, maka memasukkan nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran merupakan salah satu kriteria pengembangan media pembelajaran. *Sipakatau* merupakan salah satu nilai budaya lokal Sulawesi Selatan. *Sipakatau* berasal dari kata Bugis yang berarti memanusiaikan manusia. *Sipakatau* sama halnya dengan sikap *tabe'* yaitu mengajarkan untuk senantiasa memperlakukan orang lain dengan baik dan memandang orang dengan segala kelebihannya. *sipakatau* menjunjung tinggi nilai saling menghargai antar sesama, tidak mengenal tindakan semena-mena terhadap sesama, dan bahkan persoalan individu menjadi persoalan bersama (Syarif , 2016).

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*) yang dilakukan di SD Negeri 48 Lappae, Kabupaten Sinjai.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi langkah-langkah pada model pengembangan ADDIE dalam Husni (2018) yakni melalui langkah-langkah analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Subjek dalam penelitian ini adalah 20 orang peserta didik kelas V, 1 orang guru mata pelajaran, 1 orang dosen ahli media pembelajaran, 1 orang dosen ahli isi materi pendidikan karakter dengan teknik penarikan sampel menggunakan *random simple sampling*. Data dikumpulkan dengan melalui teknik observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yang analisis data kombinasi kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif digunakan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket para ahli media dan desain serta ahli isi materi pembelajaran, uji coba perorangan, dan tanggapan guru.

Sedangkan metode kuantitatif untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. data berupa saran, kritikan, dan masukan dirangkum kemudian dijadikan dasar dalam melakukan revisi produk hingga diperoleh produk akhir,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Kebutuhan Pengembangan

Peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal kepada siswa dan melakukan diskusi atau *brainstorming* dengan guru mata pelajaran

muatan lokal terlebih dahulu terkait dengan bagaimana proses pembelajaran muatan lokal dan media apa yang dibutuhkan guru saat ini untuk pembinaan karakter siswa dan dari hasil

Identifikasi kebutuhan menghasilkan data bahwa dalam proses pembelajaran muatan lokal dikategorikan kurang efektif untuk diterapkan namun perlu adanya kreativitas guru dalam menciptakan proses belajar yang lebih menyenangkan dan dalam pengembangan produk media video pembelajaran yang diusulkan peneliti itu berada pada kualifikasi sangat efektif..

Media pembelajaran ini merupakan media yang dapat digunakan sebagai upaya pembinaan karakter siswa agar bisa saling menghormati dan menghargai sesama manusia serta mendekatkan pembelajaran dengan budaya daerahnya yang wajib untuk dilestarikan.

Desain Pengembangan

Media video pembelajaran pendidikan karakter bertema budaya *Sipakatau* berbasis luring di SD Negeri 48 Lappae, kabupaten sinjai

Tabel Hasil Validasi isi/materi dan desain Media video pembelajaran

di desain dengan urutan yaitu melakukan pemetaan KI, KD, selanjutnya penulisan naskah, penulisan storyboard, shooting scrib, pengujian pembuatan produk. Selanjutnya dilakukan uji coba oleh ahli media dan ahli isi, Uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan tanggapan guru mata pelajaran.

Hasil uji kevalidan

Penelitian pengembangan ini melakukan uji kevalidan produk yang meliputi validitas isi dan validitas desain. Uji validitas desain dilakukan oleh seorang ahli media pembelajaran, hasil validasi media pembelajaran berada pada kualifikasi baik dan tidak memerlukan revisi sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran muatan lokal serta pembinaan karakter siswa kelas V SD Negeri 8 Lappae.

Sani Annisa. Pengembangan Media video pembelajaran Pendidikan Karakter bertema budaya sipakatau berbasis Luring di SD Negeri 48 Lappae

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kesesuaian antara tujuan dan KD	4
2.	Uraian materi disajikan dengan jelas	5
3.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakteristik peserta didik	4
4.	Kejelasan penyajian materi	3
5.	Kesesuaian simulasi dengan materi yang disajikan	4
6.	Ketepatan isi narasi dengan materi yang disajikan	4
7.	Kalimat yang digunakan dalam video mudah dipahami	4
8.	Keutuhan materi dari awal hingga akhir	4
9.	Penyajian materi yang sederhana dan kongkrit	4
Skor persentase		80 %
10.	Kualitas tampilan/desain	5
11.	Ketepatan jenis huruf	4
12.	Ketepatan ukuran huruf	4
13.	Kesesuaian antara warna latar dengan warna tulisan	5
14.	Kesesuaian penggunaan warna	4
15.	Daya tarik dan visualisasi desain	4
16.	Ketepatan animasi yang digunakan	4
17.	Kesesuaian kecepatan dan tempo tampilan video	4
18.	Ketepatan tata letak	4
19.	Kemudahan dalam pengoperasian	4
20.	Kejernian dan kejelasan suara yang terdapat dalam video	4
Skor persentase		85%

Hasil Uji Kepraktisan

Gambaran kepraktisan media video pembelajaran pendidikan karakter bertema budaya *sipakatau* berbasis luring di SD Negeri 48 Lappae dapat dilihat pada respon guru dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran pendidikan karakter bertema budaya *sipakatau* maka peneliti dapat menyimpulkan hasilnya dalam respon angket guru dan siswa tersebut. Ada beberapa aspek yang menjadi penilaian guru dan siswa sehingga peneliti dapat mengatakan bahwa media video pembelajaran tersebut dapat dikatakan praktis untuk digunakan,

Uji coba kelompok besar/ kelompok luas

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam video	85%
2.	Kesesuaian simulasi yang termuat dalam video	74%
3.	Kejelasan ukuran huruf yang termuat dalam video	78%
4.	Kejelasan uraian materi	76%
5.	Kemudahan memahami bahasa yang termuat dalam video pembelajaran	80%
6.	Kemudahan memahami nilai karakter dalam budaya sipakatau dengan media video pembelajaran	86%
7.	Kejernihan suara narrator yang termuat dalam video	80%
8.	Kemudahan memahami materi yang termuat dalam video	78%
9.	Daya tarik tampilan pada video	86%
Jumlah		80%

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran pendidikan karakter yang valid dan praktis pada mata pelajaran muatan lokal dengan pokok bahasan budaya sipakatau dan nilai-nilai karakter yang terdapat didalam budaya sipakatau dan layak untuk digunakan dengan hasil kualifikasi sangat baik.

Media video pembelajaran dikatakan valid dan layak berdasarkan hasil validasi dari dua ahli yaitu ahli isi/materi pembelajaran dan ahli desain dan media pembelajaran telah dinyatakan layak untuk digunakan dan telah melalui uji coba kelompok kecil berjumlah 5 orang dengan hasil kualifikasi sangat baik, uji coba kelompok besar berjumlah 15 orang dengan hasil kualifikasi baik,

serta penilaian guru dengan hasil kualifikasi sangat baik.

Uji Validasi Ahli Media Dan Desain Pembelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 83% berada pada kualifikasi baik, sehingga media ini tidak perlu direvisi.

Uji validasi isi/materi pelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 80% berada pada kualifikasi baik.

Uji coba kelompok kecil, yang diambil sebagai subjek dari uji coba kelompok kecil adalah siswa kelas V di SD Negeri 48 Lappae yang berjumlah lima orang, dipilih menggunakan *Simple random sampling*. Pada uji kelompok kecil didapat hasil rerata persentase 92% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media yang dikembangkan tidak memerlukan revisi.

Uji coba kelompok besar, Subjek uji coba kelompok besar terdiri dari 15 Orang siswa SD Negeri 48 Lappae. Pada uji coba kelompok besar didapatkan rerata persentase 80% berada pada kualifikasi baik, sehingga media yang dikembangkan tidak memerlukan revisi.

Uji validasi guru mata pelajaran muatan lokal setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan saran bahwa :

1. Guru yang bertindak sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk lebih mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran serta lebih kreatif dalam hal pembelajaran pendidikan karakter untuk siswa.
2. Bagi siswa, untuk lebih aktif dan semangat belajar dengan media pembelajaran baik disekolah maupun
3. dirumah, dan lebih aktif melestarikan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam suatu budaya.

Simpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran pendidikan karakter bertema budaya *sipakatau* di SD Negeri 48 Lappae mampu mendukung dalam proses pembelajaran muatan lokal serta pembinaan karakter siswa, serta media yang dikembangkan telah melalui Uji coba dan menghasilkan media video pembelajaran pendidikan karakter bertema budaya *sipakatau* yang valid dan praktis.

Daftar Rujukan

- Aharis. W.R, 2018. *Pelaksanaan pendidikan karakter*. Cetakan II. Bandung : Alfabeta.
- Batan wicaksono, I. G. (2016). *Pengembangan Karakter Bangsa Melalui Muatan*.
- Husni andi,2018 *model pengembangan ADDIE*
Jakarta : Grasindo.
- Sriwahyuni , A. 2018. *Phinisi Integration Review Sipakatau Dalam Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik SD Se Gugus. 1(2)*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, “tentang sistem pendidikan Nasional”
- Permendikbud Pasal 2 Nomor 20 Tahun 2018 tentang “nilai-nilai pendidikan karakter”
Jakarta.
- Permendikbud Pasal 2 Nomor 20 Tahun 2018 tentang “nilai-nilai pendidikan karakter”
Jakarta.
- Wijaya, M. S. A. (1996). *Media Video Emotif Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Puisi*. 735–742.

Pengelola Jurnal
Citra Rosalyn Anwar
Gedung Fakultas Kampus FIP UNM,
Jl. Tamalate I Tidung Makassar 90222
Email : jetclc@unm.ac.id