



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 57-69

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Aspek
Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini
di TK Aisyiyah Busnatul Athfal IV Kota Jambi

Putri Sabrina Artamevia^{1✉}, Hendra Sofyan², Nyimas Muazzomi³

Universitas Jambi

Email: putriartamevia0911@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan, mengetahui kelayakan, dan mengetahui respon guru terhadap Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dalam Aspek Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini di TK ABA IV Kota Jambi. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini ialah model ADDIE. Jenis data yang diambil dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Dalam penelitian pengembangan ini, instrumen yang digunakan adalah angket terbuka dan angket tertutup. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu media dinyatakan dalam kategori layak untuk diuji cobakan pada tahap implementasi dikarenakan pada validasi materi diperoleh presentase 88,8%, maka ini menunjukkan kriteria yang sangat baik. Begitu pula dengan validasi desain media yang memperoleh presentase 97,5%, maka ini menunjukkan kriteria yang sangat baik. Selanjutnya validasi oleh responden yang memperoleh persentase 94,5 %, maka ini menunjukkan keriteria sangat baik. Dengan demikian hasil dari validasi video pebelajaran telah dikatakan layak.

Kata Kunci: *Sosial Emosional, Kearifan Lokal, Video Pembelajaran*

Abstract

This research aims to produce, determine the feasibility, and determine the teacher's response to Local Wisdom-Based Learning Videos in Aspects of Social Emotional Development in Early Childhood in Kindergarten ABA IV, Jambi City. The approach used in this research is the ADDIE model. The types of data taken in this research are quantitative data and qualitative data. The results of this research are that the media was declared in the category suitable for testing at the implementation stage because the material validation obtained a percentage of 88.8%, so this shows very good criteria. Likewise, media design validation obtained a percentage of 97.5%, so this shows very good criteria. Furthermore, validation by respondents obtained a percentage of 94.5%, so this shows very good criteria. Thus the results of the validation of the learning video have been said to be feasible.

Keywords: Learning Videos, Local Wisdom, Social Emotional

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia delapan tahun dan dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sehingga mereka siap untuk memasuki usia lebih lanjut (Tsauri 2015). Pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah pendidikan yang menekankan pengembangan semua aspek kepribadian anak atau memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan (Suyadi dan Maulidya Ulfa 2014).

Dalam perkembangan anak usia dini, ada enam fase yang harus diperhatikan yaitu perkembangan norma agama dan moral (NAM), perkembangan kognitif, bahasa, perkembangan fisik motorik (motorik halus dan motorik kasar), perkembangan sosial emosional (SOSEM), dan seni. Menurut American Academy of Pediatrics (2012) dan Nurmalitasari (2015), perkembangan sosial emosional adalah kemampuan anak untuk mengelola dan mengekspresikan emosi positif dan negatif secara bebas, mampu berinteraksi dengan anak lain atau orang dewasa dan aktif belajar dari lingkungannya. Proses pembelajaran harus direncanakan dengan cermat dan teliti, tahap demi tahap, dan proses demi proses. Selain itu, peran guru sangat strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Model pembelajaran mengatakan bahwa ada tiga variabel penting yang terlibat dalam pembelajaran: karakteristik siswa, hasil belajar, dan pembelajaran atau pengajaran.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam mendukung proses pembelajaran. Mereka dapat berhasil dengan melibatkan guru dalam proses pembelajaran (Nasution dkk 2019). Selain memberikan stimulasi, informasi, dan sikap,

fungsi media dalam kegiatan tersebut juga dapat membantu mengatur penerimaan informasi dengan lebih baik (Suryana, 2016). Karena pendidikan tidak lagi bergantung pada pendekatan tradisional di mana guru hanya menggunakan metode tutur atau diskusi, yang sering kali membuat anak jenuh dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif. Media saat ini dapat digunakan dalam proses pengajaran, yang berarti pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang inovatif, kreatif, dan merangsang, yang dapat memberikan semangat kepada anak (Hapsari, 2020). Oleh karena itu, pendidik harus kreatif dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini, terutama dalam hal pendidikan anak usia dini.

Dengan masuknya teknologi ke dunia pendidikan, terutama dalam hal pembelajaran, terjadi perubahan dalam pendekatan pembelajaran. Pembelajaran tradisional telah digabungkan dengan pendekatan pembelajaran yang lebih efisien dan efektif. Media sebagai pendukung pembelajaran adalah salah satu jenis pembelajaran yang banyak digunakan saat ini. Media video adalah salah satu contoh media berbasis komputerisasi yang dihasilkan oleh teknologi. Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran audiovisual, yang diartikan sebagai bentukan media, baik software maupun hardware yang mengandung dan mampu menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara auditif dan visual (Kustiono dalam Ardianto, 2015). Media pembelajaran video yang digunakan di jenjang pendidikan anak usia dini haruslah sesuai dengan karakteristik anak.

Namun, di taman kanak-kanak tidak semua model pembelajaran bisa diterapkan. Penggunaan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi sekolah, termasuk fasilitas yang ada, materi pembelajaran, dan kondisi siswa. Menurut Sofyan (2019), model pembelajaran harus selalu terhubung dengan lingkungan sekitar, seperti budaya, keunggulan regional, potensi regional, dan lain-lain yang terkait dengan kearifan lokal. Kearifan lokal dianggap penting untuk selalu diintegrasikan dalam proses pembelajaran karena pada dasarnya kearifan lokal adalah kebudayaan atau ciri khas suatu daerah yang sangat penting untuk terus dilestarikan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 31 september 2023 di TK Aisyiyah Busnatul Athfal IV Kota Jambi, didapatkan hasil bahwa dalam pembelajaran disekolah saat ini masih kurang dalam penggunaan media video pembelajaran menggunakan laptop atau *infocus*, adapun video pembelajaran bertujuan untuk mengajarkan konsep dasar yang bersifat umum, tanpa fokus pada nilai-nilai lokal. Selain itu pentingnya melestarikan kearifan lokal karena penggunaan video pembelajaran

berbasis kearifan lokal agar dapat menjadi inovasi yang baik. Video tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran bagi guru, tetapi juga sebagai sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh anak-anak. Dengan demikian, video pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar anak, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, dan membantu mereka mengembangkan keterampilan aspek perkembangan yang penting.

Selain itu, beberapa anak masih kesulitan dalam mengenali dan mengelola emosi mereka, membangun hubungan positif dengan orang lain, dan mengembangkan keterampilan sosial seperti empati kerja sama dan komunikasi. Pendekatan pembelajaran diduga kurang berhasil karena dalam proses kegiatan pembelajaran belum optimal. Dengan menggunakan video pembelajaran diharapkan anak-anak tidak hanya belajar tentang mengembangkan aspek perkembangan anak, tetapi juga dapat mengajarkan kepada anak budaya mereka sendiri.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Aspek Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini TK Aisyiyah Busnatul Athfal IV Kota Jambi".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ini dipilih karena menawarkan pendekatan yang sistematis dan fleksibel dalam pengembangan media pembelajaran.

Analisis

Tahap analisis dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kota Jambi. Melalui observasi, wawancara dengan guru, dan studi pustaka, ditemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal diperlukan untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak usia dini.

Perancangan

Pada tahap perancangan, konsep video pembelajaran dikembangkan. Proses ini melibatkan pembuatan storyboard, skenario, dan pemilihan materi yang relevan. Penggunaan aplikasi Canva dan CapCut dipilih untuk memudahkan pembuatan dan

pengeditan video. Desain ini mencakup elemen visual dan audio yang menarik serta informatif untuk anak-anak.

Pengembangan

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan video pembelajaran berdasarkan desain yang telah dirancang. Video yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa video tersebut sangat baik dengan persentase validasi materi sebesar 88,8% dan validasi desain media sebesar 97,5%.

Implementasi

Pada tahap implementasi, video pembelajaran diuji coba di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kota Jambi. Guru-guru berperan sebagai subjek uji coba dengan jumlah 15 orang. Mereka menggunakan video tersebut dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Observasi terhadap respons anak-anak dan guru dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas video.

Evaluasi

Tahap evaluasi melibatkan analisis data yang dikumpulkan selama implementasi. Angket diberikan kepada guru untuk mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif mengenai efektivitas dan kelayakan video pembelajaran. Analisis data menunjukkan bahwa video pembelajaran tersebut sangat efektif dengan skor persentase responden sebesar 94,5%.

Desain dan Subjek Uji Coba

Desain uji coba dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan satu kelompok subjek, yaitu guru-guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kota Jambi yang berjumlah 15 orang. Mereka berpartisipasi dalam penggunaan dan penilaian video pembelajaran.

Jenis Data dan Sumber Data

Penelitian ini mengumpulkan dua jenis data: kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari saran dan komentar tim ahli mengenai kelayakan media, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket yang diisi oleh para guru. Sumber data utama adalah guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kota Jambi dan hasil validasi dari tim ahli.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk menginterpretasikan data kualitatif dan kuantitatif. Persentase respon positif dari angket dihitung menggunakan rumus:

$$Rs = \frac{f}{n} \times 100\%$$

dimana Rs adalah persentase respon positif, f adalah jumlah nilai tiap sub variabel, dan n adalah jumlah skor maksimum. Hasil persentase kemudian dikategorikan berdasarkan skala penilaian kelayakan untuk menentukan kualitas video pembelajaran.

Dengan melalui tahapan-tahapan ini, penelitian berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang efektif untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kota Jambi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video berbasis kearifan lokal yang dapat meningkatkan aspek sosial emosional anak usia dini di TK ABA IV Kota Jambi. Pengembangan ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, dan pengembangan.

Hasil Validasi

Validasi Ahli Materi: Validasi dilakukan dalam dua tahap. Pada validasi tahap pertama, skor yang diperoleh adalah 29 dengan persentase 80,5%, yang dikategorikan layak digunakan dengan beberapa revisi. Setelah perbaikan, validasi tahap kedua menunjukkan peningkatan dengan skor 32 dan persentase 88,8%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Perbaikan yang dilakukan terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas materi video.

Validasi Ahli Media: Proses validasi media dilakukan oleh seorang ahli media, menghasilkan skor 78 dari 80, atau persentase 97,5%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Validasi ini mencakup penilaian terhadap aspek kesederhanaan, penekanan, keseimbangan bentuk, dan warna dari video. Ahli media menyatakan bahwa video ini layak digunakan tanpa perlu revisi lebih lanjut.

Hasil Uji Coba Guru

Uji coba dilakukan dengan melibatkan 15 guru dari TK ABA IV Kota Jambi. Berdasarkan penilaian guru, video pembelajaran ini mendapatkan skor total 1607 dengan persentase 94,5%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Guru-guru memberikan

tanggapan positif, menyatakan bahwa video ini sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran dan mampu menambah variasi media pembelajaran di TK ABA IV Kota Jambi

Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran: Pengembangan media pembelajaran dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, dan pengembangan.

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan di lapangan. Kegiatan dimulai dengan observasi langsung di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kota Jambi, di mana peneliti mengamati kegiatan pembelajaran sehari-hari. Selain itu, wawancara dengan guru dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai kebutuhan media pembelajaran yang mendukung perkembangan sosial emosional anak. Studi pustaka juga dilakukan untuk mengkaji literatur dan penelitian terdahulu yang relevan. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis kearifan lokal.

2. Design (Perancangan)

Tahap perancangan melibatkan pengembangan konsep dan rencana untuk media pembelajaran yang akan dibuat. Peneliti mulai dengan membuat storyboard yang menggambarkan alur cerita dan skenario video pembelajaran. Skenario ini kemudian diuraikan secara detail, mencakup semua elemen penting dari isi dan penyajian video. Pemilihan materi yang relevan dengan kearifan lokal menjadi fokus utama dalam tahap ini. Selain itu, alat dan teknik yang akan digunakan dalam pembuatan dan pengeditan video, seperti aplikasi Canva dan CapCut, juga dipilih untuk memastikan proses produksi yang efisien dan hasil yang optimal. Proses pembuatan produk ini sebagai berikut :

Tabel 1. Storyboard video pembelajaran

No.	Visual	Storyline
-----	--------	-----------

1.



Tampilan halaman utama

1. Musik pengantar awal
2. Tampilan teks judul
3. Tulisan "Dosen Pembimbing 1, Pembimbing 2, Validator Media dan Validator Materi"
4. Logo Universitas dan prodi
5. Foto dan NIM peneliti

2.



Scene ke2 berisi tentang :

1. Muncul karakter Bernama " Kak Putri" dan Dubbing
2. Muncul Teks tulisan "Apa saja ya permainan tradisional jambi?"

3.



Scene ke3 berisi tentang :

1. Karakter "Kak Putri" dengan suara dubbing
2. Munculnya teks "Egrang Bambu" dan gambar permainan egrang bamboo
3. Munculnya teks "congklak" dan gambar permainan congklak
4. Munculnya teks "Engklek" dan gambar bermain engklek



4.



Scene ke4 berisi tentang :

1. Tampilan munculnya tesk "Permainan Egrang Bambu"
2. Tambilan gambar egrang bambu dan penjelasan
3. Karekter Perempuan berjalan menggunakan egrang bamboo

5.



Scene ke4 berisi tentang :

1. Tampilan munculnya tesk "Permainan papan congklak"
2. Tampilan papan congklak dan gambar biji congklak
3. Tampilan tangan yang bermain congklak



Scene ke 5 berisi tentang:

1. Tampilan teks "Permainan engklek" dengan gambar 4 orang karakter
2. Tampilan congklak dan penjelasan
3. Tampilan anak perempuan sedang melompat diatas congklak



6.



Scene ke 6 berisi tentang :

1. Tampilan "Manfaat bermain egrang bambu, congklak dan engklek"
2. Tampilan karakter "Kak Putri" menampilkan gambar di papan putih yang bertuliskan NO
3. Tampilan karakter "Kak Putri" menampilkan gambar di papan putih yang bertuliskan YES
4. Tampilan pentup

7.





3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai memproduksi video pembelajaran berdasarkan desain yang telah dirancang. Proses ini melibatkan pengumpulan bahan visual dan audio yang sesuai, kemudian mengolahnya menjadi video yang lengkap dan menarik. Setelah video selesai dibuat, validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi tahap pertama oleh ahli materi menunjukkan skor 80,5%, yang berarti video ini layak digunakan dengan beberapa revisi. Setelah revisi, skor meningkat menjadi 88,8%, yang masuk kategori sangat baik. Validasi ahli media menghasilkan skor 97,5%, menunjukkan bahwa video ini sangat layak digunakan tanpa perlu revisi lebih lanjut.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK ABA IV Kota Jambi menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation), namun pengembangannya hanya sampai tahap ADD (Analyze, Design, Development). Media yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi sebanyak dua kali, dengan skor pertama 29 (persentase 80,5%) yang masuk kategori "baik" dan memerlukan revisi, sedangkan skor kedua 32 (persentase 88,8%) yang masuk kategori "sangat baik". Validasi oleh ahli media dilakukan sekali dengan skor 78 (persentase 97,5%) yang masuk kategori "sangat baik". Setelah validasi, media diuji cobakan kepada 15 guru TK ABA IV Kota Jambi, yang menghasilkan skor total 1.607

dengan persentase 94,5%, menunjukkan bahwa media tersebut sangat baik dan layak digunakan.

Dengan hasil tersebut, media video pembelajaran berbasis kearifan lokal ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di TK ABA IV Kota Jambi, khususnya untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak usia dini. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dan Capcut dalam pengembangan media pembelajaran lebih fleksibel dan efisien, serta dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, media ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar dan sumber belajar baru bagi guru dan peserta didik, baik di kelas maupun secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Suhardi. (2020). "Improvement Students Capabilities in Writing Poetry by Using Audio Visual Media at Grade IV SD Negeri 25 Kota Ternate." *E-Journal Unkhair*, 6(1), halaman 44-57.
- Adkhar Ismail. (2016). "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam DISD Labschool Unnes." *Jurnal Unnes*, halaman 122-124.
- Aldoobie N. (2015). "ADDIE Model." *American International Journal of Contemporary Research*, 70-72.
- Ahmadi Farid dan Hamidulloh Ibda. (2018). *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*. Diedit oleh D. Marta Wijayanti. Jawa Tengah: CV. Pilar Nusantara.
- Ardianto I. (2015). "Efektivitas Media Video Pembelajaran "Rumahku" Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas B di TK RA Perwanida Boyolali." Universitas Negeri Semarang, halaman 23-24
- Arikunto S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Batubara H. H. & Ariani D. N. (2016). "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI." *Muallimuna*, 2(1), 47-66.
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. 1st ed. Yogyakarta: Gava Media.
- Fadillah Muhammad. (2016). *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Arus Media.
- Fajriati R. (2020). "Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal (Local Wisdom) Pada Usia

Kanak-Kanak Awal." *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 156-160.

Fitria Ayu. (2014). "*Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran.*" *Cakrawala Dini*, 5(2), 57-62.

Suyadi dan Maulidya Ulfah. (2014). *Konsep Dasar Paud*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tsauri, Sofyan. (2015). *Pendidikan Karakter Peluang Dalam Membangun Karakter Bangsa*.