

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA PELAJARAN TIK DI KELAS VII SEKOLAH MTS AR-RAHMAN WAMPU

DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEOS BASED ON LOCAL WISDOM IN ICT LESSONS IN CLASS VII MTS AR-RAHMAN WAMPU SCHOOL

Muhammad Fajar Salim Suriyono¹, Syaiful Bahri², Ade Evi Fatimah³

^{1,2,3}STKIP Al Maksum Langkat, Sumatera Utara, Indonesia

¹Salimsuriyono@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop and assess the effectiveness of locally wisdom-based instructional videos on computer hardware topics for seventh-grade students at MTs Ar Rahman Wampu, Langkat Regency, North Sumatra. The research method employed is developmental research, utilizing the 4-D model proposed by Thiagarajan, encompassing the stages of defining, designing, developing, and disseminating. The study is conducted at MTs Ar Rahman Wampu over a two-month period, with seventh-grade students randomly selected as research subjects. The object of the study is the instructional video based on local wisdom concerning computer hardware. Research instruments include a video validation sheet, student activity observation sheet, and questionnaires measuring student responses and learning interests. Data analysis involves evaluating the validity, practicality, and effectiveness of the instructional video, utilizing percentages and predefined criteria. The subsequent practicality analysis incorporates expert assessments and field observations. The effectiveness of the learning process is assessed through student tests, percentage of activity time, and positive responses to the instructional video. The enhancement of learning interest is measured through normalized gain calculations. The expected outcome of this research is to contribute to the development of innovative and high-quality instructional videos within the context of local wisdom, especially in the field of ICT education at the MTs level.

Keywords: Instructional Video, Local Wisdom, Instructional Development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi perangkat keras komputer untuk kelas VII di MTs Ar Rahman Wampu, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menerapkan model pengembangan 4-D oleh Thiagarajan, yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan diseminasi. Tempat penelitian adalah MTs Ar Rahman Wampu dengan durasi penelitian selama dua bulan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII yang dipilih secara acak, sementara objeknya adalah video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi perangkat keras komputer. Instrumen penelitian melibatkan lembar validasi video, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan angket respon serta minat belajar peserta didik. Analisis data melibatkan evaluasi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan video pembelajaran. Data dianalisis menggunakan persentase dan kriteria kelayakan. Tahap selanjutnya adalah analisis kepraktisan, yang melibatkan penilaian ahli dan observasi lapangan. Keefektifan pembelajaran dievaluasi berdasarkan tes peserta didik, persentase waktu aktivitas, dan respon positif terhadap video pembelajaran. Peningkatan minat belajar diukur dengan perhitungan gain ternormalisasi. Hasil penelitian dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan video pembelajaran yang inovatif dan bermutu pada konteks kearifan lokal, khususnya dalam pembelajaran TIK di tingkat MTs.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Kearifan Lokal, Pengembangan Perangkat

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia tengah mengalami transformasi signifikan, mencakup peningkatan akses, peningkatan kualitas, dan peningkatan literasi digital. Banyak sekolah menerapkan metode pembelajaran inovatif dan kreatif,

sementara siswa semakin menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Perubahan ini diharapkan meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mempersiapkan generasi muda menghadapi era globalisasi. Dalam konteks teknologi informasi dan komunikasi (TIK),

penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran semakin berkembang. Teknologi dianggap sarana untuk meningkatkan interaktivitas dan ketertarikan dalam pembelajaran (Ana Maritsa et al., 2021). Pembelajaran TIK membahas teknologi terkait pengambilan, pengolahan, dan penyajian informasi. Fokusnya pada meningkatkan kemampuan peserta didik di bidang teknologi, terutama komputer (Fathoni et al., 2018). Meski demikian, hasil belajar dan motivasi pembelajaran TIK masih rendah (Fathoni et al., 2018). Keterbatasan minat belajar bisa disebabkan oleh kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan, mendorong penelitian ini untuk mengembangkan video pembelajaran.

Video pembelajaran, sebagai sumber visual yang menarik, diharapkan dapat memotivasi peserta didik dan memudahkan pemahaman materi (Wisada et al., 2019). Pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal menjadi fokus untuk melestarikan budaya setempat dan meningkatkan minat belajar (Suryana et al., 2022). Model pembelajaran *Flipped Classroom*, dengan siswa mempelajari materi di rumah melalui video, dapat diterapkan untuk meningkatkan interaktivitas dan hasil belajar siswa (Ilsa et al., 2021). Penelitian ini menggali potensi pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam konteks *Flipped Classroom* untuk meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik dalam pembelajaran TIK.

Selanjutnya dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran TIK di MTs Ar Rahman Wampu, peserta didik merasa jenuh, bosan, dan kurang tekun dalam belajar, kemudian jika diberikan tugas kadang dikerjakan kadang tidak, tidak disiplin ketika belajar, dan masih banyak yang tidak peduli terhadap pelajaran TIK, yang menandakan bahwa minat belajar pada pembelajaran TIK di sekolah tersebut masih sangat rendah. Rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran

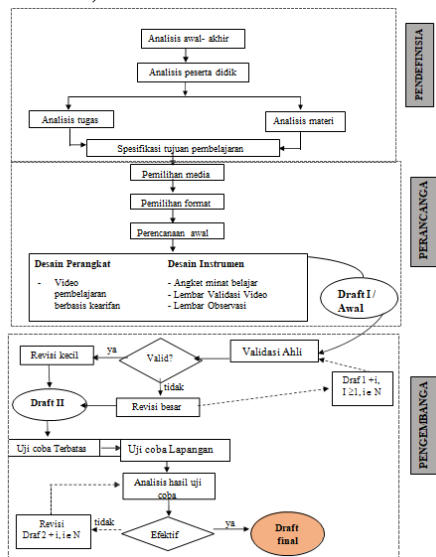
TIK bisa terjadi salah satunya karena kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga penyampaian materi sulit diterima oleh peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media berupa video pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan suatu penelitian pengembangan (*Developmental Research*). Proses pengembangan perangkat ini mengikuti Langkah-langkah dari model pengembangan yang diajukan oleh Thiagarajan, yakni model 4-D. Model 4-D yang dimaksud melibatkan empat tahap pengembangan, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan diseminasi (*disseminate*) (Putro, 2021). Fokus penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang memiliki kualitas unggul, serta menguji keefektifannya. Oleh karena itu, penelitian ini mempertimbangkan aspek kualitas dari video pembelajaran.

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah MTs Ar-Rahman Wampu, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara, dengan durasi penelitian selama dua bulan. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas VII di MTs Ar-Rahman Wampu, yang akan dipilih secara acak melalui metode *Random Sampling*. Objek penelitian ini adalah video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi perangkat keras (*Hardware*) dalam mata pelajaran TIK. Pengembangan perangkat pembelajaran mengikuti model pengembangan 4-D (*Four-D Model*) yang dijelaskan oleh Thiagarajan, mencakup empat tahap, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) (Putro, 2021). Penelitian tidak melibatkan tahap *Disseminate* (penyebaran) pada tahap keempat karena keterbatasan waktu.

Instrumen penelitian dirancang untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Instrumen tersebut mencakup lembar validasi video pembelajaran, lembar observasi aktivitas peserta didik, angket respon peserta didik, dan angket minat belajar peserta didik. Para validator, yang terdiri dari ahli dan praktisi, menilai instrumen-instrumen yang dikembangkan (Satori & Komariah, 2013). Instrumen tersebut digunakan untuk mendapatkan data mengenai pendapat para ahli (validator) terhadap video pembelajaran pada *draft-I*, yang kemudian menjadi acuan atau pedoman dalam merevisi video pembelajaran. Data yang terkumpul dianalisis untuk menentukan sejauh mana video pembelajaran berbasis kearifan lokal mengikuti kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.



Gambar 1. Modifikasi Pengembangan Video Pembelajaran 4-D

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada pelajaran TIK di tingkat MTs melalui beberapa tahapan yaitu :

1. Pendefinisian

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi pengguna yaitu guru dan siswa di MTs Ar-Rahman Wampu dalam pelaksanaan

pembelajaran. Proses pembelajaran di MTs Ar-Rahman Wampu dari hasil observasi penulis guru kurang memanfaatkan teknologi dimana belum adanya rancangan suatu sistem pembelajaran yang menggunakan media video pembelajaran. Pada saat penyampaian materi pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, dimana guru lebih aktif dari pada siswa. Hal itulah yang membuat peserta didik merasa jenuh, bosan, dan kurang tekun dalam belajar, kemudian jika diberikan tugas kadang dikerjakan kadang tidak, tidak disiplin ketika belajar, dan masih banyak yang tidak peduli terhadap pelajaran TIK, yang menandakan bahwa minat belajar pada pembelajaran TIK di sekolah tersebut masih sangat rendah. Rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran TIK bisa terjadi salah satunya karena kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga penyampaian materi sulit diterima oleh peserta didik (Hendika et al., 2019). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media berupa video pembelajaran. Dalam tahap ini, terdapat beberapa analisis sebelum menghasilkan sebuah media. Beberapa analisis tersebut yaitu:

a. Analisis ujung depan

Analisis ujung depan merupakan proses identifikasi masalah-masalah yang dihadapi saat melaksanakan proses pembelajaran. proses pembelajaran yang masih terpaku pada guru, kurangnya pemahaman siswa terhadap setiap langkah kerja yang dilakukan dalam pembelajaran, siswa tidak dapat belajar secara mandiri karena tidak adanya bahan ajar yang memadai. Pada tahap ini juga dilakukan analisis terhadap silabus mata pelajaran TIK agar dapat menentukan materi-materi yang akan dimuat dalam media yang akan dirancang.

b. Analisis siswa

Pada dasarnya sistem pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran TIK di sekolah MTS Ar Rahman Wampu masih terpaku pada penjelasan guru. Hingga saat ini masih belum terdapat media pembelajaran berupa video pembelajaran yang digunakan. pembelajaran berlangsung.

c. Analisis tugas

Perumusan tugas dilakukan dengan cara memetakan materi pembelajaran berdasarkan dari analisis siswa. Hasil analisis ini menjadi beberapa materi pokok, sehingga materi yang ditampilkan pada media pembelajaran disusun menjadi beberapa bagian. Pada tiap materi pokok diberikan beberapa tugas agar dapat menguasai media pembelajaran secara mendalam. Tugas yang diberikan berupa pencarian literatur yang harus diselesaikan pada tiap materi pokok.

d. Analisis Konsep

Perumusan konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan, dengan mengacu pada silabus mata pelajaran TIK yang diterapkan MTs Ar-Rahman Wampu Silabus yang ada terdiri dari 8 kompetensi inti, tetapi yang dikembangkan pada media pembelajaran hanya 1 kompetensi inti yaitu mengenal hard ware. Selain itu, pembuatan media video pembelajaran ini menggunakan *Adobe Premier Pro* sebagai *Software* utama, dan didukung oleh *Software-software* lain seperti *Adobe Photoshop* dan *CorelDraw*.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran atau indikator pencapaian hasil belajar dibuat berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum pada silabus. Kompetensi dasar dapat diuraikan menjadi beberapa materi. Materi yang disajikan pada media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (Sugiyono, 2015).

Tabel 1. Tujuan Pembelajaran

No	Tujuan Pembelajaran
1	Mampu mengidentifikasi perangkat keras berdasarkan bentuk dan cirinya
2	Mengetahui spesifikasi perangkat keras
3	Mampu mengidentifikasi komponen penyusun perangkat keras
4	Menjelaskan Permasalahan yang ada pada perangkat keras

Sumber: Terampil Menggunakan Informatika (Kurikulum 2013 edisi revisi terbaru)

2. Perancangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan awal dalam pembuatan media pembelajaran:

a. Pemilihan Format

Pemilihan format yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

- 1) Jenis huruf yang digunakan disusun secara proporsional antara judul, sub bab, dan isi materi pembelajaran.
- 2) Penyajian tanda (*icon*) dibuat untuk memudahkan mengetahui halaman yang dianggap penting atau khusus serta dapat memperjelas isi materi.
- 3) Penyusunan materi diorganisasikan secara sistematis dan berurutan.
- 4) Daya tarik dibagian animasi dibuat dengan kombinasi warna, gambar, bentuk, dan ukuran huruf yang menarik.

b. Perancangan Awal

Perancangan awal merupakan bagaimana seorang guru merancang sebuah proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta dapat

mencapai tujuan pembelajaran. Guru TIK di MTs Ar-Rahman Wampu menggunakan pendekatan saintifik dimana proses pembelajarannya dirancang sedemikian rupa agar peserta didik lebih aktif. Guru Guru TIK di MTs Ar-Rahman Wampu sebelumnya hanya menggunakan metode ceramah dimana metode ceramah adalah cara penyampaian materi pembelajaran dengan melalui lisan/penjelasan langsung kepada siswa, jadi dengan adanya perancangan media video pembelajaran berbasis kearifan ini guru dapat menggunakan media agar pembelajaran lebih menarik.

3. Pengembangan

Peneliti melakukan pembuatan produk media video pembelajaran menggunakan *Adobe premier pro 2022*, langkah-langkah yang dilakukan membuat *story board*, dengan tujuan mempermudah dalam pembuatan media dan untuk menentukan tahap pengembangan selanjutnya, agar bagian-bagian dari media pembelajaran dapat tersusun dengan baik.

a. Penilaian ahli

Tahap penilaian media dilakukan agar media video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dapat diketahui kelayakannya berdasarkan ahli media dan ahli materi.

1) Hasil Validator

Untuk Ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Ryan Dhika Priyatna, S.Kom., M.Kom., selaku dosen Multimedia di STKIP al maksum, untuk ahli bahasa dalam penelitian ini adalah Ibu Elfi Lailan Syamito, M.Pd., selaku dosen Bahasa Indonesia di STKIP Al Maksum dan untuk ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Ahmad Indra Harahap, M.Kom., selaku dosen Pendidikan Teknik Informatika di

STKIP Al Maksum. Setelah mereka melihat video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang peneliti kembangkan maka diperoleh hasil rata-rata sebagai berikut.

Berikut adalah hasil penilaian angket validasi oleh ahli Media, Bahasa, dan Materi:

Tabel 2. Hasil Nilai Validasi oleh Validator

No	Validator	Skor	Skor Max	% Skor	Kriteria
1	Ahli Media	45	48	93,75%	SB
2	Ahli Bahasa	22	28	78,57%	B
3	Ahli Materi	33	36	91,66%	SB
Rata-Rata				87,99%	SB

2) Hasil Revisi Produk

Produk media yang sudah divalidasi selanjutnya direvisi sesuai dengan saran dan masukan ahli saat proses validasi hasil revisi yang didapatkan antara lain:

a) Saran ahli media

- Penambahan beberapa alat dan gambar.
- Penempatan image posesioning

b) Saran ahli materi

- Suara dan kualitas video harus di tingkatkan.

b. Uji coba Perangkat Pembelajaran

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk tersebut sebelum digunakan dilapangan. Peneliti mengujikan media ini kepada 5 orang siswa kelas VII di MTs Ar-Rahman Wampu, agar media video pembelajaran berbasis Kearifan lokal yang dikembangkan dapat mengetahui respon dari peserta didik.

Tabel 3. Tanggapan/Respon Peserta Didik Terhadap Media Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No.	No. Butir pertanyaan							Jumlah Skor	
	1	2	3	4	5	6	7	8	%
R.1	4	3	4	5	4	4	4	5	80%
R.2	4	5	4	5	4	4	4	3	80%
R.3	3	5	5	5	4	3	4	4	83%
R.4	4	5	4	4	5	5	3	3	83%
R.5	4	5	4	4	5	4	4	4	85%
Rata-rata									81,60%

Pada uji coba kelompok kecil berdasarkan rata-rata jumlah skor keseluruhan sebesar 32 jika dipresentasikan menjadi 81,6% dengan artian bahwa media video pembelajaran dapat dikatakan “Baik”

4. Penyebaran

Peneliti melakukan pengujian setelah digunakan dilapangan/ruang kelas kepada 28 orang siswa/i kelas VII di sekolah MTs Ar-Rahman Wampu, agar media video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dapat mengetahui hasil belajar dari peserta didik berikut hasil dari pengujian yang didapatkan dengan menggunakan bantuan *software Microsoft Excel 2010*.

Tabel 4. Perhitungan Nilai N Gain

PEHITUNGAN NILAI N-GAIN							
NO	RESPONDEN	PRE-TEST	POST-TEST	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)	
1	R1	57	82	25	43	0.581395349	58.13953488
2	R2	52	82	30	48	0.625	62.5
3	R3	48	80	32	52	0.615384615	61.53846154
4	R4	50	82	32	50	0.64	64
5	R5	57	87	30	43	0.697674419	69.76744186
6	R6	50	79	29	50	0.58	58
7	R7	50	78	28	50	0.56	56
8	R8	52	80	28	48	0.583333333	58.33333333
9	R9	58	76	18	42	0.428571429	42.85714286
10	R10	55	75	20	45	0.444444444	44.44444444
11	R11	55	75	20	45	0.444444444	44.44444444
12	R12	56	83	27	44	0.613636364	61.36363636
13	R13	56	84	28	44	0.636363636	63.63636364
14	R14	60	92	32	40	0.8	80
15	R15	58	72	14	42	0.333333333	33.33333333
16	R16	57	90	33	43	0.76744186	76.74418605
17	R17	54	78	24	46	0.52173913	52.17391304
18	R18	52	78	26	48	0.541666667	54.16666667
19	R19	56	76	20	44	0.454545455	45.45454545
20	R20	54	85	31	46	0.673913043	67.39130435
21	R21	54	87	33	46	0.717391304	71.73913043
22	R22	55	85	30	45	0.666666667	66.66666667
23	R23	50	88	38	50	0.76	76
24	R24	48	78	30	52	0.579923077	57.99230769
25	R25	52	80	28	48	0.583333333	58.33333333
26	R26	53	79	26	47	0.553191489	55.31914894
27	R27	57	75	18	43	0.418604651	41.86046512
28	R28	45	75	30	55	0.545454545	54.54545455
MEAN		53,60714286	80,75	27,14285714	46,39285714	0,58444735	58,4447353

Rumus Mencari Nilai N Gain

$$N\ Gain = \frac{Score\ Posttest - Skor\ Pretest}{Score\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Tabel 5. Pembagian Nilai N Gain Score dan Kategori Tafsiran Efektivitas N Gain

KATEGORI TAFSIRAN EFEKTIVITAS N-GAIN	
PERSENTASE(%)	TAFSIRAN
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

PEMBAGIAN NILAI N-GAIN SCORE	
NILAI N-GAIN	KATEGORI
g>0,7	TINGGI
0,3<g<0,7	SEDANG
g<0,7	RENDAH

Berdasarkan tabel 2 dan 4, Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan memiliki nilai validitas dan reliabilitas yang tinggi. Nilai validitas diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Nilai reliabilitas diperoleh dari hasil uji coba kepada sekelompok siswa MTs Ar-Rahman Wampu. Nilai N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dari pre-test ke post-test. diketahui bahwa hasil belajar TIK menggunakan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal, menunjukkan bahwa video pembelajaran ini efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai N Gain sebesar 0,58 yang dimana nilai ini masuk kedalam kategori sedang dan pada uji lapangan menunjukkan hasil yang cukup efektif dengan nilai ke efektifannya yaitu 58,44 dimana hasil ini sudah cukup efektif, yang berarti terdapat perbedaan sebelum dan sesudah hasil dari belajar TIK menggunakan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal ini. Video pembelajaran ini juga dapat menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dan respon positif mereka terhadap video pembelajaran.

SIMPULAN

Pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi perangkat keras komputer di MTs Ar Rahman Wampu melibatkan serangkaian langkah yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar dan keefektifan pembelajaran TIK. Proses ini diarahkan oleh model pengembangan 4-D Thiagarajan yang mencakup tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan belajar yang sangat signifikan dari Pre-test ke Post-test yang memiliki nilai rata-rata 27,14. Dan pada saat pengukuran penilaian untuk mengetahui hasil belajar kognitif antara sebelum dan setelah pembelajaran mendapat nilai N-Gain sebesar 0,58 yang dimana nilai ini masuk ke dalam kategori sedang, dan untuk keefektifan dari video pembelajaran berbasis kearifan lokal ini sendiri cukup efektif dengan nilai N-Gain(%) sebesar 58,44 dimana hasil ini sudah cukup efektif, yang berarti dari hasil penelitian ini bisa dikatakan VALID karena terjadi peningkatan hasil belajar siswa MTs Ar-Rahman Wampu yang signifikan. Integrasi kearifan lokal dalam video pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Pembahasan hasil pengembangan memberikan gambaran mendalam tentang dampak positif dari setiap langkah terhadap proses pembelajaran. Respons peserta didik, evaluasi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya merupakan bagian integral dari pemahaman hasil. Secara keseluruhan, video pembelajaran berbasis kearifan lokal membuka peluang baru dalam merancang pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan konteks budaya setempat. Dengan demikian, kontribusi signifikan dari penelitian ini terletak pada pengembangan strategi

pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada kearifan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru P. A. 2019. Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*. 3(2): 205-215.
- Ali, F. A., Jehadus, E., Panteleon, V. K., & Gunur, B. 2021. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Matematika Bermuatan Kearifan Lokal Dalam Aplikasi Zoom Terhadap Prestasi Belajar Matematis Mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. 4(4): 965-974.
- Atsani, K. L. G. M. Z. 2020. Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*. 1 (1): 82-93.
- Ernawati, I. & Sukardiyono, T. 2017. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. 2(2): 204-210.
- Fathoni, M. I. & Marpanaji, E. 2018. Pengembangan E-Book Interaktif Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk SMK kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 5(1): 70-81.
- Fauziah, S. & Triyono, M. B. 2020. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Ditinjau dari Minat Belajar. *Jurnal Kependidikan*. 4(2): 256-268.
- Hendika, G. A., Gitakarma, M. S., & Santiyadnya, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Perakitan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/jjpte.v8i1.20211>
- Ilsa, A., Farida, F., & Harun, M. 2021. Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi

- Power Director* 18 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(1): 288-300.
- Putro, R. P. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Diklat Tenaga Perawatan Listrik Aliran Atas di BPTP Sofyan Hadi. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*. 4(1): 70-75. <https://doi.org/10.21009/JPI.041.09>.
- Satori, D., & Komariah, A. (2013). *Metode Penelitian*. Alfabeta.
- Sola, M. E., Oka, G. P. A., & Ngura, E. T. 2021. Pengembangan Media Video Pembelajaran Gerak dan Tari Kearifan Lokal Ngada untuk Melatih Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TKK ST. Skolastika Mataia. *Jurnal Citra Pendidikan*. 1(1): 99-114.
- Sugiyono. (2015). Model Pembelajaran.
- 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.
- Vidiasti, N. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas XI di SMAN 1 Pakel. *JOEICT (Journal of Education and Information Communication Technology)*. 3(1): 88-94.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*. 3(3): 140-146