



Penerapan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Sosiologi di SMA Negeri 1 Seram Bagian Barat

The Implementation of Local Wisdom-Based Learning Videos in Enhancing the Competence of Sociology Teachers at SMA Negeri 1 Seram Bagian Barat

Merti Seska Rosely^{1*}, Yandri Tuarissa², Nurwati Tamrin³

¹⁻³ Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Pattimura, Indonesia

*Penulis Korespondensi: roselymertiseska@gmail.com

Article History:

Naskah Masuk: 16 Oktober 2025;

Revisi: 31 Oktober 2025;

Diterima: 15 November 2025;

Tersedia: 17 November 2025;

Keywords: Independent Curriculum; Local Wisdom; Multicultural Society; Sociology Learning; Sociology Teacher Management

Abstract: *This study aims to examine the meaning contained in the Cakalele dance ritual as a local wisdom of the Maluku tribe that can be used as a source for sociology learning at the high school level or equivalent. Sociology, as a social science, can utilize this local wisdom to enrich understanding and help students understand sociology learning themes. This study used descriptive qualitative research. Data collection was conducted through non-participant observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis used interactive techniques. The results of the study can be conveyed that learning management in the local wisdom of the "Cakalele dance" can be used as a source of sociology learning because it is relevant to one of the sociology learning themes in grade X in the independent curriculum, namely social phenomena in a multicultural society. In addition, utilizing the Cakalele dance ritual as a learning resource is a contextual approach that can help students understand one of the sociology learning topics because they can observe events directly in real life. By utilizing the local wisdom of the Cakalele dance as a learning resource, it can create creative, innovative, and enjoyable sociology learning.*

Abstrak

Kegiatan Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji makna yang terkandung dalam ritual tarian cakalele sebagai kearifan lokal suku maluku yang dapat digunakan sebagai sumber belajar sosiologi di tingkat SMA atau sederajat. Sosiologi sebagai rumpun Ilmu Sosial dapat memanfaatkan kearifan lokal tersebut untuk memperkaya pemahaman sekaligus membantu peserta didik memahami tema pembelajaran sosiologi. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif Deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi non-partisipan, wawancara mendalam dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan teknik interaktif. Hasil penelitian dapat di sampaikan bahwa manajemen pembelajaran dalam kearifan lokal "tarian cakalele" dapat dijadikan sebagai sumber belajar sosiologi karena relevan dengan salah satu tema pembelajaran sosiologi di kelas X dalam kurikulum merdeka yaitu gejala sosial dalam masyarakat multikultural. Disamping itu memanfaatkan ritual tarian cakalele sebagai sumber belajar merupakan salah satu pendekatan kontekstual yang dapat membantu peserta didik memahami salah satu topik pembelajaran sosiologi karena dapat mengamati peristiwa secara langsung dalam kehidupan nyata. Dengan memanfaatkan kearifan lokal tarian cakalele sebagai sumber belajar dapat menciptakan pembelajaran sosiologi yang kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Kearifan Lokal; Kurikulum Merdeka; Manajemen Guru Sosiologi; Masyarakat Multikultural; Pembelajaran Sosiologi

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran menjadi hal yang penting dalam mendukung proses pembelajaran dikarenakan media merupakan alat bantu antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Berupa teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran terus berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan sosial budaya. Media pembelajaran juga, akan mengalami pengembangan tuntutan hal ini di karenakan pembelajaran yang berbasis teknologi dewasa ini. Media pembelajaran dapat berbentuk cetak maupun digital yang termasuk teknologi perangkat keras. Hernadito Medika Putra dan Sebastianus Widanarto Prijowuntato , 2021.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian peserta didik, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Guru juga sudah seharusnya memahami bahwa tanpa adanya media pembelajaran. Pembelajaran akan monoton dan juga proses pembelajaran tidak akan belajar secara efektif dan peserta didik mudah jenuh. Amelia Putri Wulandari, dkk,2023

Upaya untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi guru dalam pengintegrasian media pembelajaran yaitu melalui memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan teknologi dapat membantu guru dalam pembuatan media pembelajaran dan konten pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, serta membantu peserta didik untuk belajar dengan cara berbeda dan meningkatkan hasil belajar. Teknologi dalam media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Dengan mengembangkan media pembelajaran, pemanfaatan teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik dan mendorong pembelajaran mandiri. Sheila Lucky Octaviani and Ardiana Yuli Puspitasari, 2022.

Ketika pembelajaran hanya bersumber dari buku paket yang muncul berbagai masalah yang memengaruhi efektivitas proses belajar-mengajar. Salah satu masalah utama adalah keterbatasan variasi metode pembelajaran. Penggunaan buku sebagai satu-satunya media belajar membuat pembelajaran lebih bersifat konvensional, cenderung didominasi oleh metode ceramah, dan minim interaktivitas. Akibatnya, peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar, yang dapat mengurangi tingkat pemahaman mereka terhadap

materi. Kesenjangan dalam penggunaan teknologi juga menjadi salah satu dampak besar ketika media selain buku tidak tersedia. Yesi Gusmania dan Tri Wulandari ,2018. Di era di mana teknologi menjadi bagian integral dari kehidupan, peserta didik yang hanya bergantung pada buku berisiko tertinggal dalam hal keterampilan teknologi yang digunakan. Pada akhirnya, tidak tersedianya media yang lebih dinamis seperti video pembelajaran membuat proses pembelajaran tidak mampu menjawab kebutuhan peserta didik. Kurikulum yang terus berkembang mengharuskan penggunaan media yang lebih beragam untuk mendukung keberhasilan peserta didik dalam memahami materi secara menyeluruh. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti di kelas XI SMA serta analisis kebutuhan media pembelajaran dari guru Sosiologi, diperoleh data bahwa materi elastisitas merupakan salah satu materi Sosiologi yang dianggap sulit oleh peserta didik. Secara umum, peserta didik merasa bahwa konsep elastisitas terkadang rumit dan sulit dipahami dengan persentase 28,57% dari 20 peserta didik yang mengisi angket analisis kebutuhan. karena guru kurang memanfaatkan lingkungan sekitar atau budaya setempat sebagai media pembelajaran. Guru cenderung hanya menggunakan buku cetak sebagai bahan ajar utama, padahal dalam kehidupan sehari-hari masyarakat setempat, banyak konsep Sosiologi yang diterapkan dan mudah dipahami.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Sosiologi di SMA Negeri 2 Seram Bagian Barat, ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam belajar Sosiologi. Media bahan ajar yang digunakan belum bervariasi, contohnya seperti penggunaan media video pembelajaran. Peserta didik yang kurang memahami materi dan memiliki minat belajar yang rendah disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu masalah utamanya adalah media pembelajaran yang masih monoton, karena guru hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran Sosiologi, tanpa adanya media tambahan seperti video animasi, presentasi *PowerPoint*, alat peraga, atau media lainnya yang dapat ditunjukkan kepada peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan adanya media berupa video pembelajaran sebagai alat bantu untuk meningkatkan rangsangan dan minat belajar.

Video pembelajaran adalah sesuatu media audio dan visual yang digunakan untuk memahami materi pembelajaran. Video pembelajaran sangat berpengaruh dalam belajar karena dapat menarik perhatian, meningkatkan retensi dan memungkinkan visualisasi konsep imajinasi, objek dan hubungan- hubungannya, An Nuur Defi dan Delsina Faiza, 2021 ⁵. Video pembelajaran yang dapat dikembangkan harus sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik dilapangan, dikarenakan disekolah masih tidak tersedia media video sehingga menyebabkan peserta didik kurang memahami konsep Sosiologi maka dikembangkan video

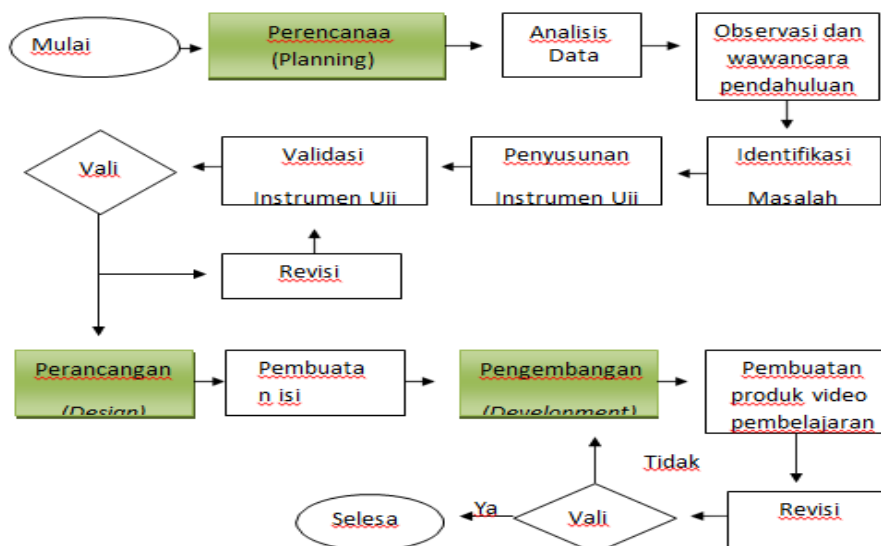
pembelajaran berbasis kearifan lokal karena materi Sosiologi yang dikaitkan dengan kearifan lokal mampu memberikan contoh konkret yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan melihat fenomena Sosiologi yang terjadi di sekitar lingkungan mereka, peserta didik dapat lebih mudah mengaitkan konsep abstrak (tidak nyata) dengan realitas sehari-hari, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep Sosiologi menjadi lebih mendalam. Selain itu, penggunaan kearifan lokal juga mampu meningkatkan rasa keterhubungan peserta didik dengan materi, karena mereka belajar dari sesuatu yang dekat dengan budaya dan tradisi mereka sendiri. Kearifan lokal merupakan suatu tindakan yang mencakup dari cipta, rasa, dan karya masyarakat dalam mengatasi permasalahan setempat. Kearifan lokal merupakan identitas yang harus dikenalkan kepada generasi muda melalui pendidikan, Mumaiyizah, 2016. Melalui video pembelajaran sosiologi berbasis kearifan lokal diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang kearifan lokal yang berhubungan dengan materi Sosiologi. Kearifan lokal memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya penting dalam proses pembelajaran Sosiologi. Salah satu kelebihannya adalah kemampuannya untuk menjaga identitas budaya dan tradisi, sehingga nilai-nilai yang diwariskan secara turun-temurun tetap terpelihara. Kearifan lokal juga bersifat kontekstual, artinya ia lahir dari pengalaman dan pengetahuan yang relevan dengan lingkungan sekitar, sehingga solusi yang ditawarkan biasanya lebih cocok dan efektif dalam menyelesaikan masalah lokal. Hal ini dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran.

2. METODE KEGIATAN

Kegiatan penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yaitu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan atau kelayakan produk, agar dapat berfungsi dimasyarakat luas, Sugiyono, 2008. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sosiologi berupa media video pembelajaran melalui dari segi materi dan media serta kemenarikannya bagi peserta didik. Sugiyono, 2012. Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model Alessi dan Trollip. Model Alessi dan Trollip merupakan pengembangan yang terdiri dari tiga tahapan utama yang dijalankan yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap perancangan (*design*) dan terakhir tahap pengembangan (*development*), Alessi, S. M.. Alasan peneliti memilih model pengembangan Alessi dan Trollip dikarenakan pada model pengembangan ini lebih cocok untuk mengembangkan multimedia pembelajaran, dan model ini juga mudah untuk dipahami dengan jelas sehingga dapat diterapkan dibanyak mata pelajaran serta dapat digunakan oleh pengembangan pemula. Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam

tahapan ini dapat dilihat pada gambar 3. pembuatan rencana umum yang akan dilakukan secara teratur dan pembuatan produk yang layak digunakan dan mampu membantu menunjang pembelajaran. Adapun Langkah-langkah model pengembangan Alessi dan Trollip sebagai berikut:

Gambar 1 Diagram Alir Penelitian Alessi Dan Trollip



3. HASIL



Gambar 2 Halaman Apersepsi

4. PEMBAHASAN

Desain Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah video pembelajaran berbasis kearifan lokal, khususnya pada materi Elastisitas untuk tingkat SMA Negeri 2 Seram Bagian Barat. Oleh karena itu, video pembelajaran berbasis kearifan lokal ini dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang dianggap rumit, sekaligus mendukung minat belajar mandiri melalui video pembelajaran tersebut. Pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal ini diadopsi dari model pengembangan multimedia yang diperkenalkan oleh Alessi dan Trollip, yang mencakup tiga tahap utama yaitu:

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan ini peneliti melakukan lima langkah dari tahap perencanaan Alessi dan Trollip, yaitu:

1) Menentukan ruang lingkup

Penentuan ruang lingkup yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan cara melakukan observasi awal ke sekolah SMA Negeri Unggul Darussalam Labuhanhaji proses observasi awal dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan guru mata pelajaran fisika terkait kegiatan belajar mengajar dan kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran serta penyebaran angket analisis kebutuhan kesulitan materi kepada peserta didik kelas XI.

2) Mengidentifikasi karakteristik peserta didik

Identifikasi peserta didik dapat diketahui dengan cara melakukan wawancara terhadap peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan peserta didik didapatkan informasi bahwa selama proses pembelajaran fisika, peserta didik hanya belajar dari buku paket yang disediakan sekolah. Dari buku paket peserta didik membuat rangkuman sendiri materi yang akan dipelajari, selanjutnya guru yang menjelaskannya. Dalam proses pembelajaran atau penyampaian konsep fisika, guru jarang menggunakan media pembelajaran yang mendukung agar peserta didik lebih mudah memahami konsep fisika (penggunaan media pembelajaran yang tidak variatif). Guru lebih dominan menjelaskan materi dengan hanya menggunakan buku paket.

3) Memproduksi dokumen perencanaan

Pembuatan dokumen perencanaan sangat dibutuhkan dalam proses pengembangan video pembelajaran. Dokumen perencanaan ini akan membantu peneliti memberikan gambaran media yang akan dikembangkan. Langkah yang dilakukan dalam tahap memproduksi atau membuat dokumen perencanaan yaitu:

a) Menyiapkan materi tentang elastistas

b) Menentukan sumber pelengkap seperti buku cetak, modul, internet, dan video dari

youtube yang mendukung tampilan dan isi atau konten dalam video pembelajaran yang dikembangkan.

c) Memilih materi yang sudah terkumpul sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik.

d) Menyiapkan instrumen, animasi, narasi, dan aplikasi yang akan digunakan dalam proses pembuatan video pembelajaran.

4) Menentukan dan mengumpulkan sumber

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pengumpulan semua sumber yang berhubungan dengan materi dan bahan yang diperlukan selama proses pengembangan. Sumber dan bahan yang dikumpulkan meliputi buku-buku yang berhubungan dengan materi pembelajaran, hp, perangkat komputer atau laptop, dan LCD proyektor.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

1) Mengembangkan ide

Melakukan pengembangan ide merupakan tahap paling awal dalam tahapan design. Pada tahap ini peneliti mulai melakukan proses pembuatan video dengan menyiapkan beberapa komponen pendukung untuk menghasilkan video pembelajaran yang berkualitas. Proses produksi video pembelajaran ini berisi pembuatan tampilan awal video, cuplikan video yang direkam di hp, mengunduh animasi pegas, serta animasi pendukung lainnya yang berhubungan dengan materi elastisitas berbasis kearifan lokal di internet.

Membuat penjabaran materi elastisitas untuk dimasukkan dalam aplikasi kinemaster agar bisa dilakukan proses pengeditan penyesuaian tampilan materi dengan tokoh animasi guru yang diambil dari youtube. Proses perancangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal menggunakan bantuan dari aplikasi editing lainnya yaitu pinteras untuk mengambil template tampilan untuk video, dan Dolby on untuk audio editing agar suara dalam video lebih bagus dan jernih.

2) Analisis Tugas dan Analisis Konsep

Tahap analisis tugas ini bertujuan untuk menentukan urutan materi yang sistematis. Sehingga, isi dari video pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik. Sedangkan pada bagian analisis konsep lebih berfokus pada cara mengolah dan mengorganisasikan informasi yang terdapat dalam video pembelajaran agar lebih mudah dipahami.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan mengacu pada naskah dan komponen video yang telah diproduksi pada tahap sebelumnya. Dilanjutkan proses pengeditan dan penggabungan

semua komponen sehingga menghasilkan sebuah produk akhir. Adapun langkah yang dilakukan peneliti pada tahap pengembangan ini meliputi:

1) Mempersiapkan Teks

Teks materi yang sudah diproduksi dalam aplikasi kinemaster pada tahap design dimasukkan ke dalam video pembelajaran. Pada tahap ini materi langsung dimasukkan ke dalam video pembelajaran. Ketika dimasukkan dalam video pembelajaran yang terdapat pada aplikasi

2) Memproduksi audio dan video

Produksi audio hampir sama dengan produksi video yaitu recording dan editing. Audio narasi berupa penjelasan materi yang terdapat dalam video pembelajaran merupakan hasil dari rekaman suara peneliti yang direkam melalui ponsel android. Dalam penelitian ini, program aplikasi yang digunakan untuk mengolah video yaitu kinemaster. Dalam hal aspek suara atau audio, agar hasil rekaman suaranya bagus maka hasil rekaman suara diubah menggunakan program Dolby On. Kualitas suara yang jelas dan bagus dan menarik perhatian serta memudahkan pemahaman peserta didik.

3) Menggabungkan bagian

Tahap menyusun dan menggabungkan bagian atau komponen yang terdapat dalam produk meliputi unsur teks, animasi, audio, dan materi yang sudah diproduksi dalam kinemaster. Semua komponen tersebut digabungkan menjadi satu bagian utuh melalui aplikasi kinemaster sehingga menghasilkan sebuah program media berupa video pembelajaran. Sebelum ke tahap pengujian atau validasi produk, media berupa video pembelajaran yang sudah dikembangkan ditinjau dan diperiksa terlebih dahulu dari segi kualitas tampilan, isi, suara dan lainnya. Jika semua aspek sudah terpenuhi maka dilanjutkan ke tahap berikutnya. Adapun komponen-komponen yang terdapat dalam video pembelajaran antara lain:

a) Halaman Intro Video Openin

Pada halaman ini merupakan halaman awal didalam video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Halaman intro yang berikan judul materi dan identitas peneliti

b) Halaman Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, dan Tujuan Pembelajaran

Pada bagian ini berisikan halaman tentang kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Berikut tampilan halaman ini pada video pembelajaran:

c) Halaman Apersepsi

Halaman apersepsi ini merupakan salah satu bagian penting dalam kegiatan pembelajaran, apersepsi bertujuan untuk menghubungkan apa yang telah dipelajari peserta didik dengan apa yang telah mereka alami, rasakan dan lihat. Adapun tampilan halaman apersepsi ini dapat dilihat pada gambar

Halaman ini memuat materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran sosiologi berbasis kearifan local.



Gambar 3 foto dokumentasi kegiatan.

d) Halaman Intro Video Closing

Halaman ini adalah halaman penutup atau akhir pada video pembelajaran berbasis kearifan lokal tampilan halaman intro video closing ini ditunjukkan pada gambar. Uji alfa yang dilakukan peneliti bertujuan untuk memvalidasi kelayakan video pembelajaran yang sudah diproduksi.

Pembelajaran Sosiologi

Dalam pembelajaran sosiologi tidak hanya menekankan pada aspek kognitif semata tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut sangat ditekankan dalam Kurikulum Merdeka. Dalam tema pembelajaran sosiologi di kelas XI pada topik gejala sosial dalam masyarakat multikultural peserta didik tidak hanya belajar tentang masyarakat multikultural tetapi terlebih dahulu mempelajari gejala-gejala sosial dan perbedaan-perbedaan sosial yang terjadi di masyarakat. Topik ini tentunya sangat menarik untuk dipelajari karena relevan

dengan kondisi masyarakat Indonesia yang multikultural. Topik ini tentunya mengajak peserta didik untuk memahami arti pentingnya prinsip kesetaraan dalam menyikapi perbedaan sosial yang terjadi di masyarakat demi terwujudnya kehidupan sosial yang harmonis, damai dan demokratis.

Keterkaitan topik gejala sosial dalam masyarakat multicultural dengan tarian cakalele terletak pada keberagaman, toleransi dan adanya solidaritas sosial sehingga tercipta harmoni sosial. Melalui sikap toleransi peserta didik diajarkan untuk menghormati dan menghargai keragaman dalam kehidupan bermasyarakat baik dari segi sosial, ekonomi, agama maupun budaya. Peserta didik diharapkan mampu menerapkan sikap toleransi dari materi yang diajarkan. Sikap toleransi dan solidaritas sosial tersebut dapat peserta didik saksikan melalui ritual tarian cakalele yang dilakukan oleh umat Islam dan Hindu di Lingsar Lombok Barat. Melalui ritual tersebut peserta didik dapat belajar secara langsung bagaimana sikap toleransi yang ditunjukkan oleh masyarakat yang berbeda keyakinan, suku dan budaya.

Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Kearifan lokal didefinisikan sebagai berbagai aspek dan komponen yang melekat pada kebudayaan yang telah berkembang sejak dahulu dan berakar pada kehidupan masyarakat (Amini & Fitria, 2019). Kearifan lokal dapat berupa tradisi yang dilakukan oleh masyarakat sehari-hari (bertani, beternak, dll), tradisi spiritual, dan tradisi kebudayaan (Prabowo & Sudrajat, 2021). Kearifan lokal juga dapat didefinisikan sebagai tradisi yang dianut oleh masyarakat sekitar yang bersumber dari nilai-nilai luhur yang berasal dari kultur kehidupan masyarakat itu sendiri.

Selain itu, kearifan lokal juga merupakan suatu konstruk yang telah terorganisasi yang terdiri dari berbagai aturan dan perspektif hidup yang dianut oleh masyarakat (Yurika & Nugroho, 2022). Kearifan lokal menjadi suatu keunggulan yang diperoleh oleh masyarakat yang tinggal di lingkungan yang sama. Kearifan lokal juga bukan hanya mencakup budaya, etnik, suku tertentu, namun mencakup sebuah pengertian nasional yang luas (Suwardani, 2020). Dari beberapa konsep ini, dapat dimaknai kearifan lokal atau juga disebut dengan *local wisdom* adalah suatu komponen yang terorganisir yang berisikan aturan dan pandangan hidup yang anut sekelompok masyarakat di suatu wilayah tertentu.

Adapun nilai-nilai kearifan lokal yang dapat diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran yakni sebagai berikut.

- a. Nilai Religi. Nilai religi ini menjadi salah satu ciri khas masyarakat Indonesia mengenai sistem kepercayaannya yang kuat. Nilai ini intinya yakni mengakui, menyadari, menghayati dan percaya bahwa adanya Tuhan. Terdapat enam agama yang ada di Indonesia seperti Islam, Kristen Protestan, Katolik, Hindu, Budha, dan Kong Hu Chu. Beragamnya sistem kepercayaan ini juga melahirkan berbagai macam nilai-nilai religiusitas yang diwujudkan dalam konteks kehidupan masyarakat.
- b. Nilai Gotong Royong. Nilai gotong royong di setiap daerah di Indonesia mempunyai keunikan dan makna tersendiri. Istilah yang digunakan pun sangat beragam seperti *goro* (Minangkabau), *marimoi ngone future* (Ternate), *pela gandong* (Ambon), *gugur gunung* (Yogyakarta), *sagilik sagaluk sabayantakan* (Bali), *situlutulu* (Mandar), *hoyak tabuik* (Padang), *nyemplo* (Banjramasin), *paleo* (Samarinda) dan lain sebagainya.
- c. Nilai Seni dan Sastra. Nilai seni bisa berupa permainan lokal, seni pertunjukan dan lain sebagainya yang ada dalam masyarakat. Sedangkan nilai sastra dapat berupa sastra lisan maupun tertulis. Sastra yang berkembang dalam masyarakat mengandung makna petuah-petuah dan nasehat untuk manusia dalam menjalani kehidupannya. Sastra ini bisa berupa slogan dan ungkapan. Misalnya seperti: (a) *bhineka tunggal ika*; (b) *tut wuri handayani*; (c) *resopa temmanginngi malomo nalettei pammase dewata* yang merupakan ungkapan dari Bugis yang berarti hanya dengan bekerja keras kita akan mendapat rahmat Allah; (d) *Ingek di rantiang ka mancucuak, tahu didahan ka maimpok* yang merupakan ungkapan dari Minangkabau dengan makna perlunya sikap arif, bijaksana, dan berpandangan luas agar dapat selalu berhati-hati dalam berperilaku; dan (e) *Kele wawunia kele, ae, ao, baa. Niare waw-nia niare, ae, ao, haa*, ungkapan yang berasal dari Papua dengan makna bahwa manusia harus dapat menjaga dan melestarikan lingkungan agar tetap terjaga kelestariannya.
- d. Nilai Keterampilan Lokal. Nilai ini menyangkut terkait sumber daya alam, pertanian, kerajinan tangan, pengobatan herbal, seni budaya, agama dan budaya, makanan tradisional, pengelolaan sumber daya alam, *philosophi*, perdagangan dan bahasa daerah (Mahardika,2017; Suwardani, 2020).
- e. Nilai-nilai kearifan lokal tersebut dapat diintegrasikan dalam pembelajaran dan digunakan dalam membentuk karakter siswa (Dikta, 2020). Terdapat berbagai cara yang dapat digunakan, yakni menjadikan nilai budaya sebagai materi pembelajaran, menjadikan nilai budaya sebagai metode pembelajaran, dan mengintegrasikan ilmu

budaya ke dalam lingkungan pembelajaran. Ketiga cara tersebut dapat disesuaikan dan digunakan dengan mempertimbangkan budaya dan kondisi setiap sekolah.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Video Pembelajaran yang berbasis kearifan lokal dan menggunakan metode metode Research and Development (R&D) yaitu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan atau kelayakan produk, agar dapat berfungsi dimasyarakat luas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sosiologi berupa media video pembelajaran melalui dari segi materi dan media serta kemenarikannya bagi peserta didik. pendekatan pembelajaran yang membangun inisiatif dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan nilai kearifan lokal yang berkembang di masyarakat. Nilai budaya kearifan lokal dapat dimasukkan ke dalam pendidikan melalui tiga pendekatan: nilai budaya sebagai materi pembelajaran, nilai budaya sebagai pendekatan pembelajaran, dan nilai budaya sebagai lingkungan pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran sosiologi dapat membuat siswa bergairan dan termotivasi dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Dengan demikian maka kedepan Pengembangan Video Pembelajaran bagi siswa SMA Negeri 1 Kairatu harus diterapkan bukan saja pada mata pelajaran Sosiologi namun juga mata pelajaran lainnya. Karena pada mata pelajaran sosiologi siswa sangat antusias serta aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: Method and development*. Massachusetts: A Person Education.
- Amelia Putri Wulandari, dkk. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Andriana, dkk. (n.d.). Pengembangan multimedia pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 186-200. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2139>
- Aprizal Lukman. (2019). Pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPA kelas V di sekolah dasar. *Teknologi Dan Sosiologi*, 1(21). <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>
- Arsyad, A. (2009). *Media pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cheppy Riyana. (2007). *Pengembangan media video*. Jakarta: P3AI UPI.

- Cut Dhien Nurwahidah. (2021). Media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa peserta didik. *Jurnal Rausyan Fikr*, 17(2). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Eko Putro Widoyoko. (2018). *Penilaian hasil pembelajaran di sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Febry Hidayanto, Sriyono, & Nur Ngazizah. (2016). Pengembangan modul sosiologi SMA berbasis kearifan lokal untuk mengoptimalkan karakter peserta didik. *Jurnal of Physics Education*, 9(1).
- Hamzah Pagarra, et al. (2022). *Media pembelajaran*. Makassar: UNM Gunungsari.
- Hardianti, & Wahyu Kurniati Asri. (2017). Keefektifan penggunaan media video dalam keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman peserta didik kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2). <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4408>
- Hernadito Medika Putra & Sebastianus Widanarto Prijowuntato. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian di SMK Negeri 1 Godean kelas X. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Akuntansi*, 15(1). <https://doi.org/10.24071/jpea.v15i1.4602>
- Ima Ayu Maesyarah. (2018). *Pengembangan media pembelajaran sosiologi berbasis Powtoon pada materi dinamika untuk SMA/MA kelas X*. Bandar Lampung: UIN Raden Intan.
- Ina Magdalena, Alif Fatakhatus Shodikoh, & Anis Rachma Pebrianti. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik SDN Meruya Selatan 06 Pagi.
- Inesa Tri, et al. (n.d.). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. *The Role of Learning Media in Increasing Students' Learning Achievement*, 3(2).
- Insania. (2021). Pengembangan video animasi Powtoon sebagai media pembelajaran bahasa Inggris usia sekolah dasar di masa pandemi. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1). <https://doi.org/10.24090/insania.v26i1.4834>
- Lili Kasmini. (2023). Pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi lingkungan pada pembelajaran IPA. *Journal Visipena*, 14(1). <https://doi.org/10.46244/visipena.v14i2.2340>
- Luvita Fariska Deriyan, & Nurmairina. (2002). Pengembangan media video pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi Capcut di kelas V SD. *Journal Pendidikan MIPA*, 7(1). <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v7i1.1332>
- Maffi, L. (2001). Linking linguistic and cultural diversity: Linguistic vitality and biocultural diversity. In *On biocultural diversity: Linking language, knowledge, and the environment* (pp. 26-56). London, UK: Smithsonian Institution Press.
- Mochamad Arsad Ibrahim, dkk. (2022). Jenis, klasifikasi, dan karakteristik media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2).
- Riduwan, & Kuncoro. (2011). *Cara menggunakan dan memaknai path analysis (analisis jalur)*. Bandung: Alfabeta.

- Rusman. (2012). Model-model pembelajaran. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sapryah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- Sheila Lucky Octaviani, & Ardiana Yuli Puspitasari. (2022). Studi literatur: Penataan dan pemberdayaan sektor informal: Pedagang kaki lima. *Jurnal Kajian Ruang*, 1(1). <https://doi.org/10.30659/jkr.v1i1.19991>
- Sudayono, Gaguk Margono, & Wardani Rahayu. (2013). Pengembangan instrumen penelitian pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2008). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Yesi Gusmania, & Tri Wulandari. (2018). Efektivitas penggunaan pembelajaran berbasis video terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik. *Pythagoras*, 7(1). <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v7i1.1196>