

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEMATIK
BERBASIS KEARIFAN LOKAL SAMAWA
DALAM MENDORONG MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV
SD NEGERI KELANIR SUMBAWA BARAT**



Oleh:

**NANANG ANGGA PUTRA
NIM. 190102158**

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S, Pd)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI
2023**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil dari observasi di lapangan SD Negeri Kelanir Kecamatan Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat (KSB) bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak siswa kurang fokus dalam menerima materi pembelajaran serta belum dapat menarik minat belajar siswa contohnya seperti: siswa kurang fokus dalam menerima materi, pemberian contoh yang kurang jelas dalam penyampain materi, pembelajaran yang tidak kontekstual dengan lingkungan siswa, jarang nya guru dalam mengkaitkan materi pelajaran dengan budaya atau kebiasaan yang ada di sekitar lingkungan siswa, minimnya guru yang memanfaatkan teknologi yang tersedia, pembelaran yang kurang menarik serta kurangnya bahan ajar yang bervariasi. Dimana hal ini terjadi karena buku paket menjadi media utama dalam melakukan proser pembelajaran dan pemberian contoh yang tidak sesuai dengan lingkungan sekitar siswa pada proses pembelajaran serta penggunaan metode ceramah yang kurang efektif dalam penyampain materi sehingga cenderung kurang melibatkan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran.

Teknologi adalah salah satu sarana yang perlu diterapkan dalam dunia Pendidikan pada saat ini. Dengan menggunakan teknologi penyampain materi lebih mudah serta menjadi pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam

pemanfaatan teknologi dapat memberikan variasi dalam proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa sehingga mampu menarik minat belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar (Dina, et al, 2020).

Pentingnya Pendidikan dalam kehidupan menjadi alasan utama dalam melaksanakan sebuah proses pembelajaran di era globalisasi saat ini, yang dimana perkembangan ilmu teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat seiring dengan zamannya. Hal ini akan berdampak langsung pada berbagai bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Indonesia memiliki sistem pendidikan yang bersumber dari kebudayaan bangsa, Pancasila serta Undang-Undang Dasar 1945.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan pengetahuan, nilai-nilai, tradisi, dan praktik lokal dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menghubungkan siswa dengan budaya, lingkungan, dan masyarakat di sekitar mereka, sambil juga membantu mereka memahami konsep yang diajarkan dalam konteks yang lebih nyata dan bermakna.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal Samawa merujuk pada pendekatan pendidikan yang menggunakan pengetahuan, nilai-nilai, tradisi, dan praktik yang khas untuk daerah atau budaya Samawa. Samawa adalah sebutan untuk wilayah atau komunitas tertentu yang memiliki ciri khas budaya, sejarah, dan lingkungan. Pendekatan ini bertujuan untuk menghubungkan siswa dengan

warisan budaya dan lingkungan di wilayah Samawa, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang lebih relevan, bermakna, dan autentik.

Hasil dari observasi di lapangan SD Negeri Kelanir Kecamatan Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat (KSB) bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak siswa kurang fokus dalam menerima materi pembelajaran serta belum dapat menarik minat belajar siswa contohnya seperti: siswa kurang fokus dalam menerima materi, pemberian contoh yang kurang jelas dalam penyampain materi, pembelajaran yang tidak kontekstual dengan lingkungan siswa, jarang nya guru dalam mengkaitkan materi pelajaran dengan budaya atau kebiasaan yang ada di sekitar lingkungan siswa, minim nya guru yang memanfaatkan teknologi yang tersedia, pembelaran yang kurang menarik serta kurangnya bahan ajar yang bervariasi. Dimana hal ini terjadi karena buku paket menjadi media utama dalam melakukan proser pembelajaran dan pemberian contoh yang tidak sesuai dengan lingkungan sekitar siswa pada proses pembelajaran serta penggunaan metode ceramah yang kurang efektif dalam penyampain materi sehingga cenderung kurang melibatkan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran.

Permasalahan- permasalahan yang ada di SD Negeri Kelanir Kecamatan Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat (KSB) maka peneliti tertarik melakukan penelitian R&D dengan judul “Pengembangan Vidio Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Samawa Dalam Mendorong Minat Bealajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kelanir Sumbawa Barat ”Tema 8 Dearah Tempat Tinggalku, Sub Tema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, Pembelajaran 1.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Banyaknya siswa masih kurang fokus dalam menerima pembelajaran serta guru belum dapat menarik minat belajar pada siswa sehingga menyebabkan minat belajar siswa berkurang.
2. Minimnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh lingkungan belajar yang tidak mendukung, materi pembelajaran yang tidak menarik, ketidakcocokan gaya belajar, serta bahan ajar yang kurang bervariasi.
3. Kurangnya keterampilan guru dalam penggunaan teknologi untuk Pengembangan dan penggunaan video pembelajaran disebabkan oleh kurangnya fasilitas yang ada disekolah serta kurangnya dukungan dan pelatihan yang memadai dari pihak sekolah atau pemerintah.
4. Kurangnya guru dalam mengkaitkan materi pelajaran dengan budaya atau kebiasaan yang ada lingkungan sekitar sehingga cenderung kurang melibatkan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran.
5. Penyampain materi masih menggunakan metode ceramah yang kurang efektif serta kurang menarik sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik dan cepat bosan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan

C. Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini terfokuskan pada “pengembangan video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal samawa dalam mendorong minat belajar siswa kelas IV SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “bagaimana pengembangan video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal Samawa dalam mendorong minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Kelanir Kecamatan Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat (KSB).

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah "Mengembangkan Video Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Samawa Dalam Mendorong Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kelanir Kecamatan Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat (KSB).

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti lain, yakni sebagai salah satu refrensi pengembangan video pembelajaran tematik

berbasis kearifan lokal, bagi peneliti lanjutan dan penelitian ini dapat dijadikan alternatif masalah.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini kiranya dapat dimanfaatkan guru dengan baik serta dijadikan referensi dan referensi pilihan untuk mengajar.

2) Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong minat belajar, motivasi dan keterampilan siswa dalam belajar, menumbuhkan karakter siswa yang bermutu dan berkualitas serta dapat memperoleh hasil belajar siswa yang diharapkan.

3) Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan pemikiran, ide dan gagasan dalam perbaikan kualitas pembelajaran disekolah dan menciptakan sekolah sebagai tempat kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan bagi pendidik maupun peserta didik.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal samawa untuk kelas IV SD N Kelanir pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Konten: Video pembelajaran harus berisi materi yang relevan dan sesuai dengan kurikulum serta nilai-nilai kearifan lokal Samawa.

2. Durasi: Durasi video pembelajaran harus disesuaikan agar tidak terlalu panjang atau terlalu pendek sehingga dapat menjaga konsentrasi siswa.
3. Gaya visual: Video pembelajaran harus memiliki gaya visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Bahasa: Video pembelajaran harus disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, dan bila perlu dapat disediakan terjemahan atau subtitle.
5. Kualitas produksi: Video pembelajaran harus memiliki kualitas produksi yang baik, termasuk suara, pencahayaan, dan editing agar mudah dipahami dan menarik perhatian siswa.
6. Interaktif: Video pembelajaran harus interaktif, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
7. Penilaian: Video pembelajaran harus menyediakan penilaian untuk memastikan siswa memahami materi yang diajarkan dan dapat memperkuat minat belajar mereka.
8. Aksesibilitas: Video pembelajaran harus mudah diakses oleh siswa, baik melalui perangkat komputer atau smartphone, maupun melalui media lain seperti CD atau flashdisk.

H. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan dalam penelitian ini yaitu:

1. Asumsi bahwa penggunaan video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal Samawa dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran yang berkaitan.
2. Asumsi bahwa materi yang disajikan dalam video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal Samawa dapat memotivasi siswa untuk mempelajari lebih dalam tentang kearifan lokal Samawa.
3. Asumsi bahwa video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal Samawa dapat menjadi alternatif yang efektif bagi metode pembelajaran konvensional.
4. Asumsi bahwa kendala-kendala teknis dan logistik dapat diatasi dengan menggunakan teknologi dan sumber daya yang tersedia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya disebut Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:407). R&D dalam dunia pendidikan dan pembelajaran menghususkan pada pengembangan bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain atau desain bahan ajar produk.

Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2012:164). Secara sederhana R&D didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode, strategi, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna (Putra, 2015:67).

Berdasarkan beberapa konsep yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau disebut juga dengan Research and Development (R&D) adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran,

memperbaiki metode pembelajaran, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

2. Pengembangan Video Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pengembangan Video Pembelajaran Tematik

Pengembangan video pembelajaran tematik adalah proses pembuatan video yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran dalam konteks Pendidikan tematik. Dimana video pembelajaran tematik ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami dan mengingat konsep-konsep yang diajarkan dalam kurikulum yang terkait dengan suatu tema tertentu.

Video pembelajaran tematik ini dapat dibuat untuk berbagai macam tingkat Pendidikan, mulai dari tingkat SD, SMP, hingga SMA. Dalam pembuatan video pembelajaran tematik, biasanya dilakukan dengan mengikuti kurikulum dan standar kompetensi yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Dalam pengembangan video pembelajaran tematik, perlu diperhatikan beberapa hal seperti konten video yang relevan dengan tema pembelajaran, penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh target audience, penggunaan gambar dan animasi yang menarik, serta durasi video yang tidak terlalu Panjang sehingga tidak membosankan bagi siswa.

Proses pengembangan video pembelajaran dapat melibatkan beberapa tahapan, antara lain: 1. Analisis kebutuhan, dimana tahap ini melibatkan analisis terhadap kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

melalui video pembelajaran. Pada tahap ini, perlu dipahami karakteristik target audience dan tema pembelajaran yang akan disampaikan. 2. Perencanaan, pada tahapan ini meliputi perencanaan isi konten video, pembuatan scenario atau script, pemilihan narator atau pengisi suara, serta pemilihan teknik visual seperti animasi atau gambar. 3. Produksi, Pada tahap ini, dilakukan proses pengambilan gambar dan rekaman suara, penyuntingan video, serta pengolahan efek visual seperti efek suara dan efek animasi. 4. Penyebaran dan evaluasi, pada tahap ini setelah video selesai diproduksi, tahap selanjutnya adalah penyuntingan video pembelajaran.

Setiap tahapan dalam pengembangan video pembelajaran, perlu memperhatikan kualitas konten dan teknik dari video tersebut agar dapat memberikan manfaat dan efektivitas konten dan teknik dari video tersebut agar dapat memberikan manfaat dan efektivitas dalam proses pembelajaran. Adapun tahapan-tahapan yang dapat dilakukan dalam pengembangan video pembelajaran tematik sebagai berikut:

- 1) Analisis kebutuhan, sebelum mengembangkan video pembelajaran guru dituntut harus mampu melakukan analisis terhadap kebutuhan siswa, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kurikulum yang berlaku.
- 2) Perencanaan, menentukan tema dan konsep video, membuat naskah atau skenario video, dan membuat daftar gambar atau animasi yang dibutuhkan dalam video, serta menentukan narator atau pengisi suara yang sesuai.

- 3) Pengambilan gambar atau animasi, mengambil gambar atau membuat animasi yang sesuai dengan konsep dan scenario video.
- 4) Produksi video, tahapan ini meliputi pengeditan gambar atau animasi, penyisipan suara atau musik, pengolahan efek visual, serta penambahan teks atau grafik yang diperlukan.
- 5) Uji coba dan evaluasi, Pada tahap ini video yang telah diproduksi diuji coba kepada sekelompok siswa dan guru, kemudian dilakukan evaluasi terhadap keefektifan video sebagai alat bantu pembelajaran.
- 6) Penyebaran, setelah video dianggap siap digunakan, maka video tersebut dapat disebarluaskan melalui platform online atau media offline seperti CD atau flashdisk.
- 7) Pemeliharaan, video pembelajaran tematik perlu dipelihara secara berkala agar tetap sesuai dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan siswa.

Pengembangan video pembelajaran tematik, perlu diperhatikan kualitas isi, teknis, dan estika video untuk mendapatkan hasil yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran berlangsung. Adapun karakteristik video pembelajaran tematik dapat dilihat sebagai berikut:

- a) Menarik dan interaktif dimana dalam video pembelajaran tematik harus menarik dan intraktif untuk membuat siswa tetap terlibat dan mempertahankan perhataan mereka selama pembelajaran berlangsung

- b) Relevan dengan topik dalam video pembelajaran tematik harus relevan dengan topik yang sedang dipelajari agar dapat membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih baik
- c) Durasi yang sesuai dimana di dalam video pembelajaran tematik harus memiliki durasi yang sesuai agar tidak terlalu lama atau terlalu singkat, sehingga siswa dapat mengikuti dan memahami materi dengan baik (Prastowo, 2017).
- d) Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, didalam video pembelajaran tematik harus menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa agar mereka dapat memahami materi dengan baik (Sugiyono, 2017).
- e) Menerapkan prinsip multimedia dalam pembelajaran tematik seperti penggunaan gambar, suara, dan teks, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa (Senjaya, 2017).
- f) Memberikan tantangan didalam video pembelajaran tematik harus memberikan tantangan kepada siswa agar mereka dapat berpikir kritis dan mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih tinggi.
- g) Mendorong kreativitas siswa dimana dalam video pembelajaran tematik haru mampu mendorong kreativitas siswa dengan memberikan kesempatan bagi mereka untuk membuat video pembelajaran sendiri atau mengembangkan ide-ide kreatif terikat dengan topik pembelajaran.

Berdasarkan urain diatas tentang pengembangan video pembelajaran tematik serta karakteristik dan proses pengemangan dapat disimpulkan

bahwa pengembangan video pembelajaran tematik adalah suatu upaya yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta menjadi media yang sangat efektif untuk memfasilitasi siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks, serta memperluas wawasan mereka mengenai topik yang sedang dipelajari. Sehingga siswa dapat belajar lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik adalah salah satu pendekatan atau model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa materi pelajaran yang menjadi satu kesatuan yang dekamas dalam bentuk tema sehingga mampu memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu dapat di definisikan sebagai pembelajaran yang mampu menghubungkan berbagai gagasan, konsep keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, dari satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi (Permendikbud, 2014).

Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu merupakan model pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa secara utuh dan menyeluruh sehingga dapat mengembangkan

aspek pengetahuan, sikap serta keterampilan oleh siswa (Trianto, 2011:147).

Penerapan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran mampu memberikan keterhubungan antara satu mata pelajaran serta mata pelajaran lainnya dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas peserta didik. Dalam penyajian materi pelajaran yang tidak didasarkan keterkaitan antar konsep pelajaran akan mengakibatkan pemahaman yang sukar, parsial, dan tidak mendasar dalam proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran tematik mampu membantu peserta didik dalam membangun kebermaknaan dari konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang baru dan lebih kuat. Hubungan dari satu mata pelajaran dan mata pelajaran lainnya bagi peserta didik merupakan hal yang sangat penting dalam belajar, sehingga apa yang akan dipelajari oleh peserta didik akan lebih bermakna, lebih mudah diingat dan lebih mudah dipahami, diolah serta digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupannya (Prastowo, 2014:39).

Berdasarkan paparan di atas tentang pengertian pembelajaran tematik dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik yang baik dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa serta membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dan abstrak dengan lebih mudah dan menyenangkan dan memperkuat motivasi belajar siswa.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Penggunaan pendekatan pembelajaran tematik di sekolah dasar merupakan suatu upaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan, terutama dalam rangka mengimbangi gejala penjejalan isi kurikulum yang sering terjadi dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar.

Penjejalan isi kurikulum dikhawatirkan akan mengganggu perkembangan anak, karena terlalu banyak menuntut anak untuk mengerjakan aktivitas atau tugas-tugas yang melebihi kapasitas dan kebutuhan mereka. Jika dalam proses pembelajaran, anak hanya merespon segalanya dari guru, mereka akan kehilangan pengalaman pembelajaran yang alamiah dan langsung (*direct experience*).

Pembentukan pengalaman sensorik yang membentuk dasar kemampuan pembelajaran abstrak siswa menjadi tidak tersentuh, padahal hal tersebut merupakan karakteristik utama perkembangan anak usia sekolah dasar. Disinilah dapat di lihat mengapa pembelajaran tematik sebagai pendekatan baru dianggap penting untuk dikembangkan disekolah dasar. Terdapat beberapa karakteristik yang perlu dipahami dari pembelajaran tematik ini, yaitu:

1. Berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tematik yang berpusat pada peserta didik (*student centered*), dimana hal sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran serta memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik mampu memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (*dikrect experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Dalam proses pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Dimana fokus pembelajaran diarahkan kepada tema-tema yang paling dekat serta berkaitan dengan kehidupan peserta didik.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik meruoakan pembelajaran yang bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mampu mengaitkan dengan kehidupan peserta didik serta keadaan lingkungan di mana sekolah peserta didik berada.
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

7. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Akhamd Sudrajat 2013).

Berdasarkan pembahasan diatas tentang beberapa karakteristik pembelajaran tematik dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan karakteristik ini dalam merancang pembelajaran tematik yang efektif dan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa.

c. Tujuan Dan Manfaat Pembelajaran Tematik

1) Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan siswa juga dapat: 1. Meningkatkan pemahaman terhadap konsep yang dipelajari secara bermakna, 2. Mengembangkan keterampilan dalam menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi, 3. Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan, 4. Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain, 5. Meningkatkan gairah dalam belajar, 6. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya (Mohamad muklis, 2012).

2) Manfaat Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa manfaat, antaranya:1. Meningkatkan keterkaitan antara materi di mana di dalam pembelajaran tematik, ada beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan dalam satu tema. Hal ini mampu membantu siswa memahami keterkaitan antar materi dan memberikan pemahaman yang lebih utuh tentang suatu topik, 2. Mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam pembelajaran tematik, siswa sering diminta mengkaitkan konsep-konsep dan menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi dunia nyata. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, 3. Memberikan pengalaman belajar yang bermakna dalam proses pembelajaran tematik, siswa belajar tentang topik yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Di mana hal ini dapat membantu mereka dalam memahami betapa pentingnya belajar dan memberikan pengalaman belajar serta mengembangkan minat pada topik tertentu, 4. Meningkatkan motivasi siswa di mana di dalam pembelajaran tematik sering kali melibatkan proyek dan kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Hal ini dapat membantu mereka memperluas wawasan mereka tentang dunia dan memahami kompleksitasnya.

Berdasarkan tujuan dan manfaat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki tujuan dan manfaat yang penting bagi siswa, dan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4. Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan suatu hal timbal balik antara pendidikan dengan kultur sosial budaya atau kearifan yang ada pada suatu tempat atau daerah dilaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hal ini karena dalam proses pada kegiatan pendidikan itu tidak akan lepas dari kearifan lokal yang dimiliki oleh suatu tempat atau daerah tersebut. Hubungan pendidikan dengan kearifan lokal ini pun sudah dijelaskan dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 pada pasal 2 tentang sistem pendidikan nasional, yaitu; pendidikan nasional berlandaskan Pancasila dan undang-undang Negara Republik Indonesia pada tahun 1945, bahwa dijelaskan pada pasal tersebut menggambarkan kaitan atau hubungan antara nilai-nilai budaya dengan sistem pendidikan nasional, hal ini karena Pancasila merupakan wujud dari nilai-nilai kehidupan bangsa yang didapatkan dari berbagai karakteristik kearifan yang dimiliki oleh masyarakat pada tiap-tiap daerah di wilayah NKRI. Pada pasal tersebut juga terkandung nilai-nilai kearifan lokal bahkan sampai nilai-nilai universal. Bahwa melalui pendidikan, nilai-nilai luhur kebudayaan hendaknya dapat diperkenalkan kepada peserta didik serta dapat dikembangkan sehingga peserta didik mampu menjadi pewaris yang bangga serta mampu mengembangkan budaya bangsa (Daryanto, 2014:1).

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal bukan hanya tepat diterapkan dalam pembelajaran yang bermanfaat

untuk meningkatkan pengetahuan siswa serta sebagai penanaman karakter dan membekali siswa untuk menghadapi segala permasalahan diluar sekolah. Dikarenakan penyelenggaraan pendidikan memiliki peran strategis dalam pengenalan serta pewarisan budaya maka pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat tepat diterapkan disekolah. Khususnya sekolah dasar karena sekolah dasar adalah adalah tahap awal peserta didik memperoleh pengetahuan dan sebagai dasar sebelum melangkah menuju pengetahuan seterusnya dalam tingkatan yang lebih tinggi (Naela Khusna Faela Shufa, 2018).

Guru sebagai ujung tombak keberhasilan Pendidikan diharapkan mampu merancang atau mengembangkan suatu pembelajaran yang berbasis kearifan lokal. Dimana dalam pengintegrasian ini tentunya harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, perkembangan peserta didik, dan juga metode yang digunakan. Langkah yang dapat dilakukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah sebagai berikut;

1) Mengidentifikasi keadaan dan potensi daerah

Mengidentifikasi potensi daerah dipandang sangat penting untuk mengetahui potensi atau keberagaman seperti apa saja yang berkembang dalam daerah tersebut kemudian nantinya dapatkah diintegrasikan dalam materi pelajaran yang dilaksanakan. Dimana kearifan lokal dapat ditinjau dari potensi alam daerah tersebut, kepercayaan, potensi budaya, dan lain sebagainya.

2) Menentukan fungsi dan tujuan

Untuk merancang serta mengembangkan pembelajaran guru harus menentukan fungsi dan tujuan apa yang hendak di capai dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal sebagai Batasan dan panduan. Fungsi dan tujuan ini harus dapat di kembangkan pengetahuan, sikap keterampilan peserta didik.

3) Menentukan kreteria dan bahan kajian

Kreteria dan bahan ajar dapat meliputi kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa, dimana dengan adanya kesediaan sarana dan prasarana yang mendukung, serta tidak bertentangan dengan nilai luhur kearifan lokal yang ada serta kelayakan apabila diterapkan.

4) Menyusun rencana pembelajaran

Langkah yang tepat dilakukan dalam menyusun pembelajaran dengan menentukan topik keunggulan lokal yang dipilih sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang dikembangkan. Menelaah kompetensi dasar, kompetensi inti dan indikator untuk memastikan bahwa inovasi penyajian konsep sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan. Pengorganisasian materi atau kompetensi muatan keunggulan lokal ke pembelajaran dan menentukan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui kelayakan pembelajaran.

Langkah tersebut merupakan salah satu cara mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah dasar. Melalui integrasi kearifan lokal ini diharapkan siswa akan memiliki pemahaman tentang kearifan lokalnya sendiri, sehingga mampu menimbulkan rasa

kecintaan terhadap budayanya sendiri dan meningkatnya rasa nilai nasionalisme siswa terhadap budaya lokalnya bahkan dapat ditumbuhkan, serta ditingkatkan. Wagiran (2011) menjelaskan jika pelaksanaan pembelajaran bersifat terpadu (integrated) dengan pola tersembunyi (hidden), maka guru dapat memilih pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal tersebut dalam satu atau beberapa komponen pembelajaran seperti metode pembelajaran, materi pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, atau evaluasi pembelajaran.

b. Kerifan Lokal

Kearifan lokal adalah suatu budaya masa lalu yang harus selalu dijadikan sebagai pengangan atau pedoman hidup terus menerus walaupun bernilai lokal tetapi nilai yang terkandung didalamnya dianggap sangat universal. Kearifan lokal berasal dari dua suku kata, yakni *kearifan* (*wisdom*) dan *lokal* (*local*). Secara umum dapat diartikan maka *local wisdom* (kearifan setempat) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat (*local*) yang dimana bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakat. Kearifan lokal terbentuk sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat maupun kondisi geografi dalam arti luas (Purnama, 2012).

Kearifan lokal merupakan suatu fenomena yang cukup luas serta komprehensif. Cakupan dari kearifan lokal cukup banyak dan luas serta beragam sehingga sulit untuk dibatasi oleh ruang. Kearifan tradisional dan

kearifan kini berbeda dengan kearifan lokal. Dimana kearifan lokal lebih menekankan pada tempat dan lokalitas dari kearifan tersebut sehingga tidak harus merupakan sebuah kearifan lokal yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Kearifan lokal bisa merupakan kearifan yang belum lama muncul dalam suatu komunitas sebagai hasil dari intraksi dengan lingkungan alam dan intraksinya dengan masyarakat serta budaya lainnya (Njatrijani, 2018).

Kearifan lokal terbentuk sebagai keunggulan kebudayaan budaya daerah setempat maupun letak geografis dari suatu daerah. Kearifan lokal merupakan produk budaya masa lalu yang patut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup. Meskipun bernilai lokal tetapi nilai yang terkandung di dalamnya dianggap sangat universal. Kearifan lokal merupakan pandangan hidup, ilmu pengetahuan, serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat setempat untuk menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka (Wagiran, 2011:1).

Keberadaan masyarakat sebagai sumber nilai-nilai lokal tradisoanal dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar atau materi ajar. Nilai, norma, kebiasaan adat/tradisi, dan budaya tertentu telah menjadi keseharian masyarakat merupakan hal yang perlu diketahui dan dipelajari oleh siswa. Implikasinya, kurikulum tidak boleh bersifat formal semata, tetapi terbuka terhadap berbagai permasalahan yang terjadi dalam masyarakat. Budaya di lingkungan unit Pendidikan adalah sumber belajar dan objek studi yang

harus dijadikan bagian dari kegiatan belajar siswa, kurikulum berperan sebagai suatu media dalam mengembangkan kebudayaan daerah dan kebudayaan nasional.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal memiliki nilai dan manfaat yang penting bagi masyarakat, dan perlu dijaga, dilestarikan, dan dikembangkan melalui Pendidikan dan pembelajaran yang berbasis kearifan lokal.

c. Kearifan Lokal Samawa

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budayanya. Di mana salah satu kekayaan budaya Indonesia memiliki budaya yang berbeda-beda contohnya memiliki berbagai macam bahasa. Antara bahasa dan kebudayaan seperti dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan karena bahasa merupakan salah satu fenomena budaya. Bahasa dikatakan sebagai ruh dari suatu kebudayaan karena dengan bahasa dapat mengenal dan mempelajari budaya yang ada. Setiap kebudayaan pada suatu daerah mempunyai tradisi tersendiri sehingga tidak dapat disamakan dengan kebudayaan di daerah yang lainnya.

Kearifan lokal merupakan budaya yang diperoleh oleh masyarakat setempat melalui pengalaman dan warisan turun-temurun dari generasi ke generasi. Kearifan lokal di Indonesia, khususnya di Sumbawa, memiliki ciri-ciri yang khas seperti terkait dengan kehidupan sehari-hari masyarakat setempat, diwariskan secara turun-temurun, berisi nilai-nilai dan norma

yang berhubungan dengan kearifan lokal tersebut, dan mempengaruhi kehidupan dan budaya masyarakat setempat. Setiap kebudayaan pada suatu daerah mempunyai tradisi tersendiri sehingga tidak dapat disamakan dengan kebudayaan di daerah lain. Sebagai contoh, di Nusa Tenggara Barat (NTB) terdapat banyak suku, di antaranya suku sasak di Lombok, suku samawa di Sumbawa, dan suku Mbojo di Bima.

Di Indonesia, kearifan lokal dapat ditemukan di berbagai wilayah, termasuk di Sumbawa. Kearifan lokal di Sumbawa biasanya terkait dengan adat istiadat, kearifan lingkungan, dan kearifan spiritual. Beberapa contoh kearifan lokal di Sumbawa antara lain penggunaan bahasa daerah, upacara adat, penggunaan pakaian adat, cara masyarakat dalam mengelola sumber daya alam, dan praktik keagamaan dan kepercayaan lokal.

Keberadaan kearifan lokal di Indonesia dan di Sumbawa tepatnya di Nusa Tenggara Barat (NTB) masih terjaga dengan baik dan dilestarikan oleh masyarakat setempat meskipun terjadi modernisasi dan globalisasi yang berdampak pada budaya lokal. Hal ini dapat dilihat dari upaya masyarakat untuk melestarikan kearifan lokal melalui pengejaran dan praktik sehari-hari, serta mengadakan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan kearifan lokal.

Berdasarkan uraian diatas tentang kearifan lokal Samawa dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal Samawa memiliki nilai dan manfaat yang mencakup nilai pengetahuan, keterampilan dan praktik yang berkaitan dengan budaya lokal atau daerah Sumbawa, Nusa Tenggara Barat (NTB).

Kearifan lokal samawa merupakan warisan budaya yang harus dijaga, dilestarikan, dan dikembangkan agar dapat menjadi sumber inspirasi dan inovasi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat Sumbawa.

5. Minat Belajar Siswa

a. Pengertian Minat Belajar Siswa

Minat merupakan sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan adanya minat orang akan berusaha untuk mencapai tujuannya, oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Ada dua aspek yang terkandung dalam minat antara lain aspek kognitif dan aspek efektif. Aspek kognitif mengandung pengertian bahwa minat selalu didahului oleh aspek pengetahuan, pemahaman dan konsep yang diperoleh serta dikembangkan dan pengalaman atau hasil intraksi dengan lingkungannya. Aspek efektif menunjukkan pada derajat emosional yang dinyatakan dalam bentuk proses menilai untuk menentukan kegiatan yang disenangi. Jadi, suatu aktivitas bila disertai dengan minat individu yang kuat, maka ia akan mencurahkan perhatiannya dengan baik terhadap aktivitas tersebut sehingga mampu menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, yang dapat memenuhi keinginan siswa untuk belajar disertai perhatian yang besar (Achru P, et al, 2019).

Istilah minat banyak digunakan dalam berbagai bidang serta situasi, tetapi dalam uraian ini akan lebih diarahkan kepada bidang Pendidikan khususnya dalam bidang pembelajaran (Depdiknas, 2013:756). Minat

merupakan suatu proses perkembangan dan pengarahan perilaku atau kelompok, supaya individu atau kelompok itu menghasilkan keluaran yang diharapkan, sesuai sasaran yang ingin dicapai organisasi (sumanto, 2014:168).

Minat belajar merupakan suatu daya penggerak dari dalam individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan serta keterampilan dan pengalaman. Dimana minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu yang mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajar (Iskandar, 2012:181).

Minat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan seseorang, namun juga bergantung pada apakah seseorang memiliki tujuan penguasaan serta (tujuan mempelajari), yang dimana fokusnya adalah mempelajari sesuatu kemampuan baru dengan baik, atau tujuan kinerja, yang fokusnya adalah mendemonstrasikan atau memperlihatkan suatu kemampuan kita pada orang lain. Dengan demikian orang yang memiliki kebutuhan prestasi yang tinggi berbeda dari orang lain dalam cara berikut ini:

1. Mereka mencari tanggung jawab pribadi, dari mana mereka menemukan solusi dimana mereka secara aktif mencari hasil, Terkadang bahkan itu bukan masalah mereka.

2. Mereka menginginkan umpan balik yang cepat tentang kinerja mereka. mereka Seringkali sangat frustrasi ketika tidak ada umpan balik yang diterima, dan jauh lebih cepat lebih baik.
3. Mereka menentukan tujuan yang menantang dan tepat. mereka bersemangat Orang jangkung ingin mengontrol kesuksesan mereka, mereka tidak ingin mencapainya kebetulan sesuatu atau apa pun secara kebutuhannya.
4. Mereka ingin mengembangkan diri, begitulah tujuan yang mereka tetapkan Menantang, tetapi mereka melihat setidaknya 50% peluang untuk dicapai (Intan, 2014:40-41).

Berdasarkan urain diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan faktor yang sangat penting dalam keberhasilan belajar seseorang. Ketika seseorang memiliki minat yang kuat dalam suatu subjek atau topik, ia cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang subjek tersebut.

b. Faktor-Faktor Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar peserta didik sangat penting dalam menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Dimana dapat dilihat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar, antara lain sebagai berikut ini:

1. Faktor dalam Siswa (internal)

Faktor dalam diri siswa (internal) merupakan faktor yang sangat mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari peserta didik sendiri. Dimana faktor dari dalam diri siswa terdiri dari:

a. Aspek Jasmaniah

Aspek jasmaniah mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu siswa. Dimana kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan dalam belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar. Namun apabila terjadi suatu gangguan kesehatan pada fisik terutama indera penglihatan dan pendengaran, otomatis dapat menyebabkan kekurangan minat belajar pada dirinya.

b. Aspek Psikologis (kejiwaan)

Aspek psikologis (kejiwaan) merupakan faktor yang meliputi perhatian, berfikir, bakat, dan motif, pada pembahasan berikut tidak semua faktor psikologis yang dibahas, tetapi hanya Sebagian saja yang sangat berhubungan dengan minat belajar.

2. Faktor dari Luar Siswa (eksternal). Faktor luar dari siswa dapat dilihat berikut ini:

a. Keluarga

Keluarga memiliki peran penting dalam menciptakan minat belajar bagi anak. Karena keluarga merupakan Lembaga Pendidikan yang pertama bagi anak. Dimana cara mengajar anak dapat

mempengaruhi minat belajar anak. Orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan terlebih dahulu terhadap materi pelajaran yang sulit ditangkap oleh anak. Serta pralatan belajar yang dibutuhkan anak, juga perlu diperhatikan oleh orang tua. Dengan kata lain, orang tua harus terus mengetahui perkembangan belajar anak pada setiap hari. Hal ini bertujuan agar anak merasa nyaman dan mudah membentuk konsentrasinya terhadap materi yang dihadapi.

b. Sekolah

Sekolah adalah faktor yang meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana, prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan temannya, guru-gurunya dan staf sekolah serta berbagai kegiatan kokulikuler. Dimana pengetahuan dan pengalaman yang diberikan melalui sekolah harus dilakukan dengan proses mengajar yang baik. Seorang pendidik menyelenggarakan Pendidikan dengan tetap memperhatikan kondisi anak didiknya. Dengan demikian, anak akan tercipta situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran.

c. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat adalah faktor yang meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal. Dimana kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah. Karena banyak sekali kegiatan di dalam masyarakat yang dapat menumbuhkan minat

belajar anak. Seperti kegiatan karang taruna, di mana anak dapat belajar berorganisasi di dalamnya. Tetapi orang tua perlu memperhatikan kegiatan anaknya di luar rumah dan sekolah, sebab kegiatan berlebihan akan cenderung menurunkan semangatnya dalam mengikuti pelajaran (Zaki at al, 2016).

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar bahwa guru harus mampu menciptakan lingkungan yang mendukung dan memotivasi, memberikan pengalaman belajar yang positif, memperhatikan karakteristik individu, menyajikan materi pelajaran yang menarik dan relevan, serta mengatasi faktor emosional yang dapat mempengaruhi minat belajar.

c. Metode-Metode yang Mendorong Minat Belajar

Minat belajar atau dorongan untuk belajar bisa didapat dari suasana pembelajaran yang sedang dilakukan di mana akan memberikan motivasi serta kebebasan dalam mengeksplorasi atau menganalisis pengalaman belajar. Adapun metode-metode untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa:

1. Memberikan siswa untuk mengambil keputusan serta control

Ketika sebuah intruksi dari guru menjadi sesuatu yang sangat penting dalam menjaga motivasi dan belajar siswa, guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih beberapa pilihan dan kontrol terhadap apa yang sedang terjadi di kelas sebenarnya adalah salah satu cara

terbaik yang bisa guru lakukan agar siswa lebih terlibat dalam pembelajaran (Picauly & Toy, 2013).

2. Berikan sebuah intruksi yang jelas

Murid akan sangat frustrasi ketika diberikan sebuah tugas yang tidak ada kejelasan akan tugas yang diberikan kepada mereka tersebut, mereka akan merasa semakin surut minat serta motivasi dalam belajarnya dikarenakan ketidakpahaman terhadap tugas yang diberikan (Et al, 2014).

3. Ciptakan lingkungan kelas bebas ancaman

Guru harus bisa membuat sebuah lingkungan yang aman dan lebih mementingkan keyakinan terhadap apa yang dilakukan siswa daripada meletakkan konsekuensi terhadap siswa yang melanggar, supaya akan lebih mudah memungkinkan siswa untuk tetap termotivasi serta meningkatkan minat belajar siswa dalam melakukan pekerjaan mereka (Kusdiaana, 2010).

4. Ubah suasana belajar

Kelas merupakan salah satu tempat yang sangat bagus untuk belajar, tetapi jika dilakukan selalu erring akan menimbulkan prasaan bosan dari diri siswa. Untuk menghindari hal tersebut guru bisa melakukan suatu kunjungan lapangan, mendatangkan pembicara atau bahkan berkunjung ke suatu lokasi yang baru untuk melakukan suatu penelitian. Hal bisa menjadikan otak siswa lebih fresh dan hal-hal baru yang didapatkan akan

menjadikan siswa termotivasi serta mendorong minat belajar serta (Hayatus, at al, 2014).

5. Tawarkan model dan metode pembelajaran yang beranekaragam

Siswa akan merasa bosan jika metode atau model pembelajaran yang diterapkan guru itu-itu saja, seperti metode ceramah, dan presentasi yang di ulang terus menerus. Oleh karena itu guru sebisa mungkin dalam menerapkan model atau metode pembelajaran yang lebih bervariasi, diaman akan mengurangi kejenuhan siswa saat pembelajaran sehingga mampu mendorong minat serta motivasi belajar peserta didik (Neina, at al 2015).

6. Tingkatan kompetisi yang positif

Guru harus mampu menciptakan sesuatu hal yang positif seperti persaingan didalam kelas yang dilakukan dengan permainan kelompok yang terkait dengan materi atau suatu kesempatan yang bisa memamerkan pengetahuan mereka. Diaman persaingan kelas tidak selalu menjadi hal yang buruk, bahkan bisa menjadi sesuatu yang positif jika diterapkan untuk sesuatu yang positif. Sehingga mampu menumbuhkan motivasi serta mendorong minat belajar pada siswa (Picauly, at al 2013).

7. Tawarkan hadiah

Siapun yang diberikan hadiah atau apresiasi akan senang dan bahagia, begitupun siswa dengan menawarkan hadiah kepada siswa jika mereka berhasil melakukan sesuatu hal yang positif merupakan salah satu cara jitu dalam meningkatkan motivasi serta mendorong minat belajar siswa (Mulyati, 2016).

8. Mengatahui minat siswa

Mengatahui minat siswa merupakan keuntungan lain bagi para guru dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan sesuatu yang menjadi minat minat siwa. Sehingga mampu memberikan motivasi serta mendorong minat belajar pada siswa (Zulfiati, 2014).

9. Mengenal siswa

Guru harus mampu mengenal siswa bukan hanya mengenal namanya saja. Dimana siswa pun ingin gurunya memiliki hati yang tulus dan peduli terhadap mereka berkaitan dengan keberhasilan mereka. Karena mereka ingin mendapatkan pujian dan umpan balik yang baik dari seseorang yang sudah meraka anggap berharga dan menghormati mereka sebagai individu (Haryanto, 2013).

10. Dorong mereka untuk merefleksikan diri

Kebanyakan anak-anak ingin sukses, meraka hanya perlu dibantu untuk mencari tahu apa yang harus merka lakukan dalam rangka untuk mencapai tujuan mereka. Salah satu cara dalam mendorong minat serta motivasi belajar siswa adalah dengan mengarahkan dan membiarkan mereka bekerja keras untuk melihat potensi di dalam diri mereka sendiri dan menentukan kekuatan dan kelemahan yang mereka punya.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa dalam proses pembelajaran didalam kelas harus diperhatikan metode-metode yang digunakan dalam mendorong

minat belajar siswa, karna minat belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena tanpa minat belajar dari siswa maka siswa tidak akan fokus dalam menerima materi pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru dan pengajar untuk memperhatikan preferensi dan kebutuhan siswa untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang berjudul pengembangan video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal samawa dalam mendorong minat belajar siswa kelas IV SDN Kelanir Sumbawa Barat memiliki kerelavan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

Prananda, et al, (2020) penelitian ini tentang “Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk siswa kelas SD Negeri Pasar Masurai 1” dalam penelitian ini masalah yang di angkat dari penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan media video pembelajaran untuk Tema 6 Subtema 2 yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas SD Negeri Pasar Masurai 1 serta sejauh mana efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media video pembelajaran untuk Tema 6 Subtema 2 yang dapat membantu siswa kelas SD Negeri Pasar Masurai 1 dalam memahami materi secara lebih efektif. Serta metode yang digunakan *Research and Development* (R&D) yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan

produk, uji coba produk, dan revisi produk. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri Pasar Masurai 1. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan tes. Dan Hasil dari penelitian ini adalah berhasil dikembangkan media video pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas SD Negeri Pasar Masurai 1 dan dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Tema 6 Subtema 2. Hasil uji coba menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merespons positif terhadap penggunaan media video ini dan terjadi peningkatan pemahaman siswa yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu mengangkat tentang pengembangan video berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan minat belajar siswa serta metode yang digunakan metode R&D.

Penelitian ini memiliki perbedaan yang terletak pada model serta instrument pengumpulan data yang berbeda.

Fadilah, et al, (2020), dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal Samawa Berbentuk Multimedia Interaktif”. Permasalahan pada penelitian ini membahas tentang tujuan untuk mengembangkan bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal Samawa berbentuk multimedia interaktif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development) yang terdiri dari 10 tahapan, yaitu studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk, uji coba terbatas, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji coba lapangan terbatas, revisi produk, dan uji coba

lapangan lebih luas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar siswa. Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial (uji beda t-test). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar tematik sekolah dasar yang berkualitas, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pengembangan bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal Samawa berbentuk multimedia interaktif pada penelitian ini didasarkan pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Model ADDIE digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, guru, dan dosen. Dalam model ADDIE, tahapan analisis digunakan untuk menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, serta kondisi lingkungan sekitar. Tahap desain digunakan untuk merencanakan pengembangan bahan ajar, seperti menentukan tujuan, materi, media, dan teknologi yang digunakan. Tahap pengembangan digunakan untuk mengembangkan produk, sedangkan tahap implementasi digunakan untuk melaksanakan uji coba bahan ajar di lapangan. Tahap evaluasi digunakan untuk mengevaluasi efektivitas dan efisiensi bahan ajar yang telah dikembangkan.

Penelitian ini memiliki persamaan dan tujuan dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam penelitian ini peneliti sama-sama menggunakan metode dan model yang sama.

Penelitian ini memiliki perbedaan yang terletak pada media yang dikembangkan dimana pada penelitian yang dilakukan peneliti ini mengembangkan media video pembelajaran sedangkan pada penelitian ini mengembangkan bahan ajar yang tentu berbeda.

Lukman, et al, (2019), penelitian ini tentang “Pengembangan Vidio Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar” masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah Kurangnya minat dan motivasi siswa serta ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif serta pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran ipa disekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video animasi berbasis kearifan lokal yang dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (research and development) dengan tahapan-tahapan yang meliputi studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk, uji coba terbatas, revisi produk, uji coba lapangan, dan revisi produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket, observasi, dan tes hasil belajar siswa. Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik inferensial (uji beda t-test). Model pengembangan bahan ajar tematik sekolah dasar berbasis kearifan lokal Samawa berbentuk multimedia interaktif pada penelitian ini didasarkan pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan

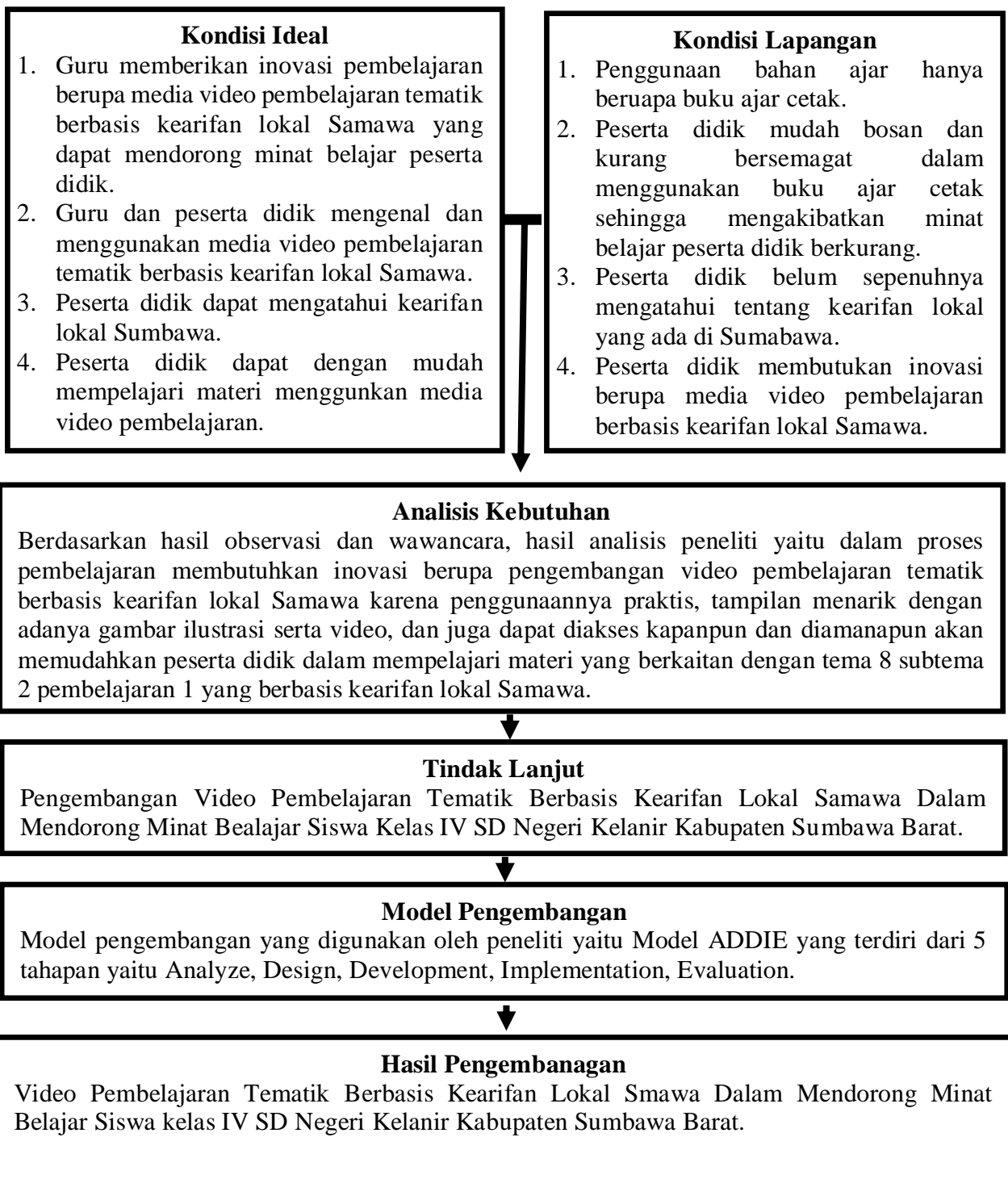
siswa, guru, dan dosen. Dalam model ADDIE, tahapan analisis digunakan untuk menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, serta kondisi lingkungan sekitar. Tahap desain digunakan untuk merencanakan pengembangan bahan ajar, seperti menentukan tujuan, materi, media, dan teknologi yang digunakan. Tahap pengembangan digunakan untuk mengembangkan produk, sedangkan tahap implementasi digunakan untuk melaksanakan uji coba bahan ajar di lapangan. Tahap evaluasi digunakan untuk mengevaluasi efektivitas dan efisiensi bahan ajar yang telah dikembangkan.

Persamaan pada penelitian ini terletak pada permasalahan serta tujuan yang sama-sama ingin memperoleh hasil dalam meningkatkan minat belajar siswa serta metode dan model yang digunakan sama dalam mengembangkan media ajar.

Perbedaan dari penelitian ini yaitu terletak pada teknik serta instrument dan analisis data pada penelitian di mana penelitian ini menggunakan teknik serta instrument pre test dan post test dan kuesioner serta analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian pengembangan video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal Samawa dalam mendorong minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Kelanir Kabupaten Sumabawa Barat yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Alur Pikir

Penggunaan video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal Samawa merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mendorong minat belajar siswa khususnya pada materi tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 muatan Bahasa Indonesia dan IPA. Hal tersebut dikarenakan guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media yang disiapkan oleh pemerintah sehingga mengakibatkan peserta didik cepat bosan dan minat belajar menjadi berkurang. Guru sebagai fasilitator diharuskan dapat menciptakan pembelajaran yang variatif dan inovatif serta harus mampu mengembangkan video pembelajaran sehingga mampu mengarahkan siswa kepada kompetensi capaian yang diharapkan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan video pembelajaran, yang mengintegrasikan langsung dengan materi Pelajaran pada tema 8 sub tema 2 pembelajaran 1, untuk mengenalkan dan mengingatkan Kembali pentingnya video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal Samawa pada materi tema 8 subtema 2 pembelajaran 1.

Hal tersebut tidak terlepas dari media bantu mengajar yang digunakan oleh guru dalam mencapai tujuan belajar mengajar. Oleh karena itu peneliti akan membuat “Pengembangan Video Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Samawa Dalam Mendorong Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kelanir Kecamatan Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat (NTB).

Berdasarkan alu pikir pada penelitian ini maka munculnya ide untuk mengembangkan media video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal.

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori yang telah dipaparkan sebelumnya, maka akan dilaksanakan penelitian tentang Pengembangan Vidio Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifa Lokal Samawa Dalam Mendorong Minat Bealajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kelanir. Pengembangan video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal samawa ini di buat menarik serta menggugah rasa ingin tahu pada peserta didik sehingga mampu mendorong minat belajar serta mampu memotivasi peserta didik agar dapat belajar lebih efektif.

D. Pertanyaan Penelitian

Di dalam penelitian yang dilakukan nantinya terdapat pertanyaan ysnq perlu diperhatikan terkait Pengembangan Vidio Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Samawa Dalam Mendorong Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kelanir. Berdasarkan kajian teori yang sudah dijabarkan terdapat beberapa pertanyaan penelitian yaitu:

1. Apakah pengembangan video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal samawa dapat mendorong minat belajar siswa?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dalam penggunaan pengembangan video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal samawa dalam meningkatkan minat belajar mereka?

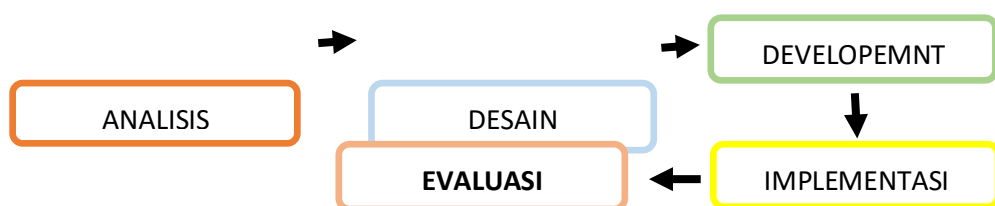
3. Bagaimana pengaruh pengembangan video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal samawa terhadap pencapaian hasil belajar siswa?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Model Pengembangan

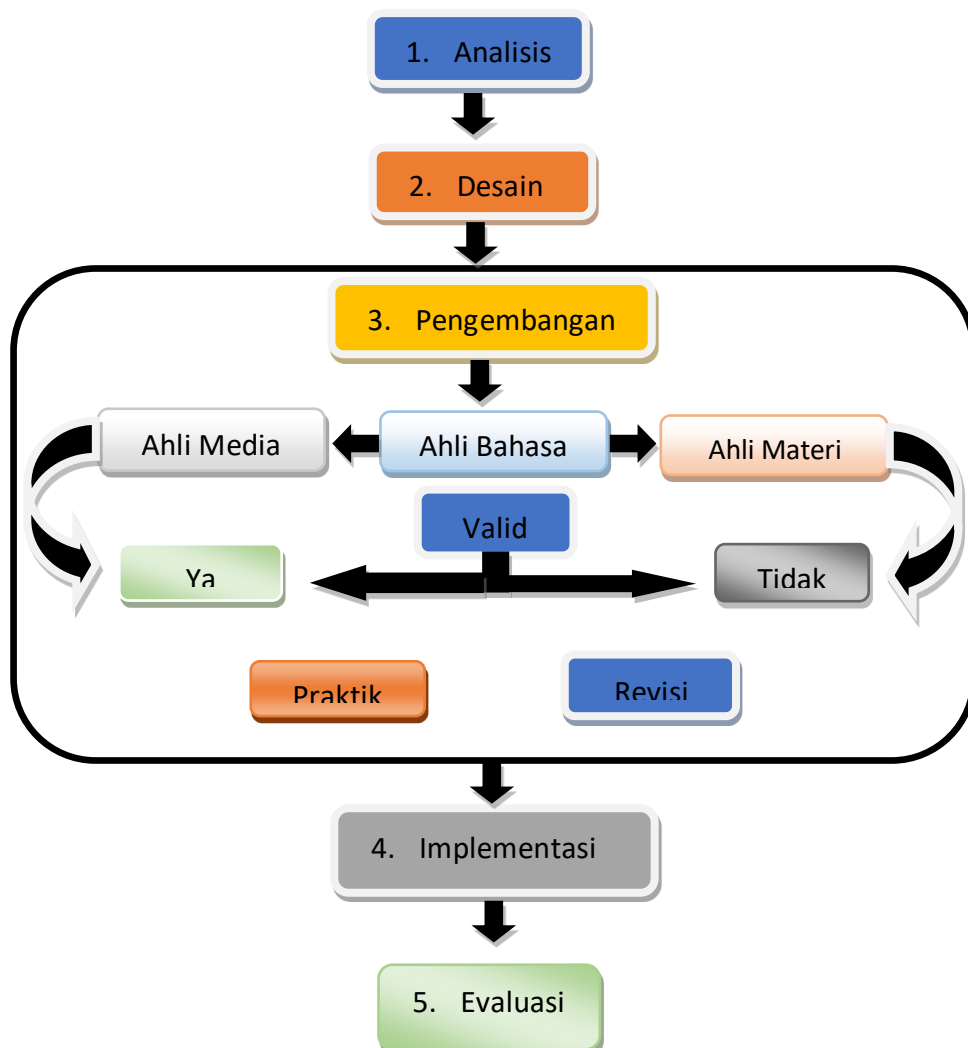
Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D atau dalam Bahasa Inggrisnya Research and Development merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:407). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE karena model ini akan mampu menghasilkan produk yang efektifitas dan efisien. Hal utama yang dilakukan pada model ADDIE ini yaitu memberikan suatu peluang untuk melakukan setiap evaluasi terhadap aktivitas pengembangan yang dilakukan pada setiap tahapan. Pada penelitian ini mengembangkan pengembangan video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal samawa dalam mendorong minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Kelanir. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu melalui 5 tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan (Development), Implementasi dan Evaluasi. Model ADDIE digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Model ADDIE Robert (dalam Hidayati dkk, 2020:11)

B. Prosedur Pengembangan

Produk yang akan dikembangkan dalam pengembangan ini adalah video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal samawa dalam mendorong minat belajar siswa kelas IV SD N Kelanir Sumbawa Barat pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Sub Tema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, Pembelajaran 1 dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu:



Gambar 3. Langkah-Langkah Pengembangan Model ADDIE

Untuk memperjelas Langkah-langkah pada tabel gambar diatas, berikut adalah penjelasannya:

1. Tahap analisis

Tahap analisis atau tahap awal melakukan observasi dan mengali masalah maupun kondisi yang terjadi dilapangan. Terdapat 2 tahap yang dilakukan yaitu:

- a. Analisis kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan analisis materi pembelajaran.
- b. Analisis guru, mencari tahu tentang kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran supaya bisa memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Tahap perancangan

Tahap perancangan yang digunakan untuk merancang penelitian yang akan dilakukan. Pada tahap ini, dilakukan perancangan tahap awal berupa rancangan media video pembelajaran mulai dari penentuan tampilan dan gambar. Dan pembuatan media disesuaikan dengan KD serta tujuan pembelajaran. Selain itu pada tahap ini juga merancang lembar validasi ahli media, bahasa, materu, dan hasil pretest dan posttest siswa.

3. Tahap pengembangan

Tahap pengembangan meliputi pengembangan media dari proses pembuatan disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP),

dalam mengembangkan media perlu menyiapkan lembar validasi karena harus melalui uji validasi media oleh ahli media, validasi ahli bahasa oleh ahli bahasa, validasi ahli materi oleh ahli materi untuk mengetahui validitas media yang telah dikembangkan. Produk diperbaiki berdasarkan saran dan masukan dilembar validasi sebelum media diujicobakan.

4. Tahap implementasi

Tahap implementasi yaitu media yang dikembangkan kemudian diujicobakan kepada siswa kelas IV SD Negeri Kelanir. Pada penelitian ini dilakukan uji coba skala kecil. Peneliti hanya menggunakan uji coba skala kecil karena jika diproduksi dengan jumlah besar maka peneliti membutuhkan waktu yang lama, tenaga yang cukup besar serta biaya yang besar. Karena itu peneliti ini hanya digunakan untuk penelitian pengembangan video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal Samawa dalam mendorong minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Kelanir guna menyelesaikan studi sarjana maka uji skala besar tidak perlu dilakukan.

5. Tahap evaluasi

Tahap evaluasi atau tahap akhir yang bertujuan untuk menilai proses maupun kelayakan berupa saran dan masukan dari lembar validasi, hasil validitas dari lembar validasi dan hasil pretest dan posttest siswa dalam mendorong minat belajar siswa.

C. Desain Uji Coba

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba untuk pengembangan video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal Samawa dalam mendorong minat belajar siswa kelas IV dapat dilakukan dengan metode one group *pre-test* dan *post-test*. Arikunto (2010:124) mengatakan, *pre-test* dan *post-test* adalah suatu kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*post-test*).

2. Subjek Uji Coba

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kelanir Kecamatan Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat. Dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 14 siswa.

3. Jenis Data

Data merupakan sekumpulan informasi atau keterangan-keterangan dari suatu hal yang diperoleh dari pengamatan atau juga pencarian dari sumber-sumber tertentu. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan video pembelajaran ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari kritik, saran, masukan, dan komentar dari para ahli dan berdasarkan hasil wawancara dan dari guru kelas IV.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengisian angket oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dan hasil dari hasil tes *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV.

4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrument pengumpulan data angket dari lembar hasil validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dan hasil tes (*pretest* dan *posttest*) siswa.

- 1) Angket lembar validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan dan digunakan sebagai dasar untuk mengadakan perbaikan atau revisi agar dapat memperoleh produk yang berkualitas sebelum melakukan uji lapangan.
- 2) Tes tertulis (*pre-test* dan *post-test*). Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran

yang diajarkan pada video pembelajaran berbasis kearifan lokal Samawa dalam mendorong minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Kelanir Sumbawa Barat.

b. Instrumen Pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam penelitiannya untuk mengumpulkan data atau informasi. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data yang berupa angket lembar validasi ahli media, bahasa, dan materi, dan menggunakan angket *pretest* dan *posttest* dalam bentuk soal tes yang berjumlah 10 soal dalam mengetahui apakah dapat mendorong minat belajar peserta didik.

1) Lembar Validasi oleh Tim Ahli

Lembar validasi oleh tim ahli merupakan instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil pengecekan dari validator. Lembar validasi diberikan kepada validator untuk memberi penilaian atau skor terhadap alat evaluasi yang dikembangkan oleh peneliti apakah layak atau tidak, dengan cara memberikan tanda centang pada setiap aspek yang akan dinilai dilembar validasi ahli.

a) Validasi Ahli Media

Instrumen ahli media merupakan instrumen yang digunakan berupa lembar validasi untuk melakukan validasi

terhadap media video pembelajaran yang telah dibuat. Kisi-kisi instrumen validasi ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen untuk ahli media

Aspek Pertanyaan
A. Tampilan
1. Kesesuaian ukuran pada video pembelajaran
2. Kesesuaian dengan konten pada video pembelajaran
3. Komposisi unsur tata letak gambar pada video pembelajaran
4. Tata letak penulisan pada video pembelajaran
5. Unsur warna memiliki tata letak yang harmonis sehingga dapat memperjelas fungsi (materi isi) pada video pembelajaran
6. Transisi gambar pada video pembelajaran sangat menarik.
B. Isi
7. Tampilan video pembelajaran mampu mendorong minat siswa dalam belajar
8. Tampilan video pembelajaran yang menarik
9. Kualitas gambar pada video pembelajaran sangat menarik
C. Kualitas video
10. Unsur gambar dan tulisan pada video pembelajaran sangat jelas dan aman digunakan
11. Video pembelajaran ini aman digunakan pada proses pembelajaran
12. Tampilan pada video pembelajaran ini dapat dikembangkan
13. Penggunaan media video pembelajaran tidak mudah rusak
14. Penggunaan media video pembelajaran mudah digunakan
15. Aplikasi yang digunakan dalam media pembelajaran cepat di akses
16. Suara pada video pembelajaran sangat jelas

b) Validasi Ahli Bahasa

Pada lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi digunakan untuk memvalidasi bahasa yang dicantumkan peneliti didalam media video pembelajaran yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen ahli bahasa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Kisis-kisi untuk Ahli Bahasa

Aspek Pertanyaan
A. Tulisan Awal Pada Tampilan
1. Tulisan yang muncul pada awal video pembelajaran sesuai dengan EYD
2. Deskripsi Bahasa awal bagian depan dan belakang mudah dipahami
3. Kesesuaian bahasa yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran Tematik berbasis kearifan lokal Samawa, tema 8, sub tema 2, pembelajaran 1. Kelas 4
B. Isi Video
4. Bahasa yang digunakan sesuai EYD
5. Bahasa yang digunakan bersifat formal
6. Tidak menimbulkan pemikiran ganda
C. Kelayakan Video Bahasa
7. Bahasa yang digunakan komunikatif
8. Materi yang digunakan disampaikan sesuai dengan kebutuhan

c) Validasi Ahli Materi

Pada lembar validasi ahli materi, lembar validasi digunakan untuk memvalidasi isi soal dan materi yang dicantumkan peneliti didalam media video pembelajaran yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Aspek Pertanyaan
A. Kesesuaian materi dengan KI-KD
1. Kesesuaian materi dengan KI dan KD
2. Kesesuaian materi dan indikator
3. Kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran

4. Keseimbangan antara teks da ilustrasi pada video pembelajaran
5. Jenis dan ukuran huruf pada video pembelajaran
6. Kessesuan tampilan gambar pada video pembelajaran
7. Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar
B. Isi Materi
8. Materi pada video pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar
9. Materi disajikan secara lengkap
10. Kejelasan gambar pada video pembelajaran
C. Kelayakan Bahasa
11. Kejelasan petunjuk pengerjaan
12. Kejelasan isi materi yang ada dalam pengembangan produk video pembelajaran tematik, berbasis kearifan lokal samawa, tema 8, sub tema 2, pembelajaran 1.
13. Materi pembelajaran berbasis kearifan lokal samawa tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 mudah dipahami
14. Kesesuaian konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan.
15. Penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi mudah di pahami
16. Keterbacaan teks pada video pembelajaran
17. Kecocokan materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.
18. Kompetensi materi yang disajikan memuat unit kompetensi inti dan komptensi dasar.
19. Materi dalam video pembelajaran interaktif sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
20. Materi dalam video pembelajaran tema 8, sub tema 2, pembelajaran 1, berbasis kearifan lokal Samawa dapat di pelajari dimana saja dan kapan saja

a) Lembar angket Hasil Test *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Lembar angket hasil test *pretest* dan *posttest* siswa digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa dalam mendorong minat belajar siswa dengan memberikan 10 soal

yang sesuai dengan materi yang diajarkan pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1.

5. Analisis Data

a. Teknik Analisis Lembar Validasi Ahli Media, Ahli Bahasa, dan Ahli Materi

Analisis kevalidan diperoleh melalui lembar validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, data berupa skor validator yang diperoleh dalam bentuk kategori yang terdiri dari lima pilihan tanggapan tentang kualitas produk video pembelajaran matematika yang dikembangkan yaitu, sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang baik (2), sangat kurang baik (1). Adapun kriteria penskoran untuk memvalidasi pengembangan video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal Samawa dalam mendorong minat belajar siswa kelas IV dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Konversi data kuantitatif ke data kualitatif

Nilai	Interval Skor	Kategori
A.	$X > \bar{X}_i + 1,80S_{Bi}$	Sangat Baik
B.	$\bar{X}_i + 0,60S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$	Baik
C.	$\bar{X}_i + 0,60S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 S_{Bi}$	Cukup Baik
D.	$\bar{X}_i + 1,80S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,60 S_{Bi}$	Kurang Baik

E.	$X \leq \bar{X}_i - 1,80 S_{bi}$	Tidak Baik
----	----------------------------------	------------

Keterangan:

\bar{X}_i = Rerata skor ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal+ skor minimal ideal).

S_{bi} = Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal).

X = Skor Aktual (Eko P. W, 2017:237).

b. Teknik Analisis Data Dalam Mendorong Minat Belajar siswa

Teknik analisis data bertujuan untuk menyempitkan dan membatasi penemuan-penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur, tersusun serta lebih bearti. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Statistik. Susanti (2010-4) menyatakan bahwa Statistik deskriptif bearti data ringkasan berbentuk angka dan fakta atau data kuantitatif yang disajikan dalam bentuk-bentuk tabel, diagram, korelasi dan regresi linear, minsalnya adalah data atau keterangan berbentuk angka ringkasan mengenai penduduk (jumlah, rata-rata umur, presentase yang buta huruf), dan sebagainya. Analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan apakah dalam penggunaan video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal Samawa, materi pembelajaran tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 yang di kembangkan dapat mendorong minat belajar siswa. Sebaran skor

minat belajar siswa disajikan dalam bentuk mean, modus, range, nilai maximum, nilai minimum, dan standar deviasi serta menggunakan uji normalitas data dengan SPSS.