

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTU
WONDESHARE FILMORA BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATERI GETARAN, GELOMBANG, DAN BUNYI
KELAS VIII SMP/MTS**

SKRIPSI



Oleh:

Alif Mardiana

NIM. T201810031

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2022**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTU
WONDESHARE FILMORA BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATERI GETARAN, GELOMBANG, DAN BUNYI
KELAS VIII SMP/MTS**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Oleh:
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Alif Mardiana
NIM. T201810031
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2022**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTU
WONDESHARE FILMORA BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATERI GETARAN, GELOMBANG, DAN BUNYI
KELAS VIII SMP/MTS**

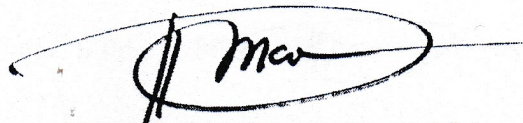
SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Oleh:

Alif Mardiana
NIM. T201810031

Disetujui Pembimbing



Dinar Maftukh Fajar, S.Pd, M.Pfis
NIP. 199109282018011001

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTU
WONDESHARE FILMORA BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PADA MATERI GETARAN, GELOMBANG, DAN BUNYI
KELAS VIII SMP/MTS**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Hari : Selasa
Tanggal : 14 Juni 2022

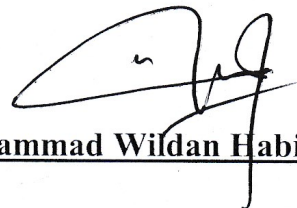
Tim Penguji

Ketua



Dr. Ubaidillah, M.Pd.I
NIP. 198512042015031002

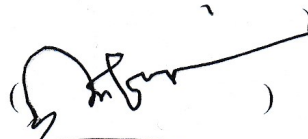
Sekretaris



Mohammad Wildan Habibi, M.Pd
NIP.

Anggota :

1. Abdul Rahim, S.Si., M.Si



2. Dinar Maftukh Fajar, S.Pd., M.Pd



Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.

NIP. 196405111999032001

MOTTO

وَنُفِخَ فِي الصُّورِ فَصَعِقَ مَنْ فِي السَّمَاوَاتِ وَمَنْ فِي الْأَرْضِ إِلَّا مَنْ شَاءَ اللَّهُ ۗ ثُمَّ نُفِخَ فِيهِ أُخْرَىٰ فَإِذَا

هُم قِيَامٌ يَنْظُرُونَ

Artinya: "Dan ditiuplah sangkakala, Maka matilah siapa yang di langit dan di bumi kecuali siapa yang dikehendaki Allah. kemudian ditiup sangkakala itu sekali lagi Maka tiba-tiba mereka berdiri menunggu (putusannya masing-masing)." (QS. az-Zumar [39]: 68) (Terjemahan Kemenag)¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Depatemen Agama RI, *Al Qur'an Dan Terjemahannya*.

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat, dan hidayah. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW. Alhamdulillah dengan kemurahan dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ”Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Wondeshare Filmora Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi Kelas VIII SMP/MTs”

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua penulis, Akhmad Zainuri dan In Noviyanti yang tidak pernah henti selalu mendukung, mendoakan, memberikan semangat, dan motivasi sehingga sampai pada tahap ini
2. Adik-adik penulis, Muhammad Alfian dan Muhammad Irfan Zidni serta seluruh keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan semangat
3. Teman-teman penulis IPA 1 angkatan 2018 yang telah memberikan masukan, dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat limpah rahmat, karunia, dan inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik dan lancar, sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM., selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni`ah, M. Pd. I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
3. Ibu Dr. Indah Wahyuni, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
4. Bapak Dinar Maftukh Fajar, S.Pd, M.P.Fis sebagai Koordinator Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember serta sebagai Dosen Pembimbing Skripsi yang telah sabar meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Tadris IPA Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan doa selama penulis menempuh

pendidikan di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

6. Segenap dewan guru SMP Negeri 2 Lumajang khususnya Ibu Lulik Widowati, S.Pd yang telah membimbing penulis selama proses penelitian.
7. Teman-teman yang tergabung dalam grup gamelan di sanggar Sabda Aji Lumajang yang telah membantu dalam pengambilan foto dan video gamelan.
8. Nirna Aprilia Kurnia Esa dari Universitas Sriwijaya yang telah memberikan izin untuk mengadaptasi instrumen validasi ahli dan angket respons siswa.
9. Sahabat saya Mela Mahardika, Choiriya Tri M, Indah Silvia Ningrum, Amalia Safitri, dan Siti Anisatul yang saling memberikan semangat dan dukungan.
10. Teman saya Ainun Ilmi Wahidah yang telah berjuang bersama menyelesaikan skripsi ini.
11. Dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala amal baik yang telah Bapak/ Ibu berikan kepada penulis tercatat sebagai amal baik. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, maka dari itu segala kritik serta saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini serta semoga dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Jember, 12 Mei 2022

Penulis

ABSTRAK

Alif Mardiana, 2022 : *Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Wondeshare Filmora Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Getaran, Gelombang, Dan Bunyi Kelas VIII SMP/MTs*

Kata kunci : Wondeshare Filmora, Kearifan Lokal, Getaran, Gelombang, dan Bunyi

Salah satu kearifan lokal di Lumajang, yaitu musik gamelan yang digunakan untuk mengiringi kesenian khas Lumajang seperti jaran kencak, jaran slining, dan sebagainya, dapat dianalisis melalui kajian materi getaran, gelombang, dan bunyi pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP. Oleh karena itu, dikembangkanlah suatu video pembelajaran materi getaran, gelombang, dan bunyi berbasis kearifan lokal Lumajang untuk mengenalkan budaya Lumajang kepada peserta didik. Video pembelajaran tersebut dikembangkan menggunakan aplikasi Wondershare Filmora.

Tujuan penelitian ini yaitu, (1) Mendeskripsikan validitas video pembelajaran berbantu Wondershare Filmora berbasis kearifan lokal pada materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi Kelas VIII SMP/MTS; (2) Mendeskripsikan respons siswa terhadap pengembangan video pembelajaran berbantu Wondershare Filmora berbasis kearifan lokal pada materi getaran, gelombang, dan bunyi Kelas VIII SMP/MTS.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) namun penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop*. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari dua dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sebagai validator ahli materi dan validator ahli media, satu guru IPA sebagai validator praktis, serta uji respons yang dilakukan oleh 31 peserta didik.

Hasil validasi dari ahli media diperoleh presentase sebesar 95%, presentase ahli materi diperoleh sebesar 95%, dan hasil presentase yang diperoleh dari guru IPA sebesar 91%. Dari ketiga hasil validasi tersebut diperoleh rata-rata presentase nilai sebesar 94%. Berdasarkan hasil validasi, video pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat dinyatakan sangat valid. Hasil uji respons siswa diperoleh presentase nilai sebesar 92%. Deskripsi respons siswa terhadap video pembelajaran berbasis kearifan lokal telah dijelaskan dalam bentuk Wordcloud dengan komentar terbanyak antara lain video menarik, mempermudah dalam belajar, menambah wawasan tentang kearifan lokal Lumajang.

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	8
G. Definisi Istilah	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu.....	12
B. Kajian teori	17

1. Pembelajaran IPA	17
2. Getaran, Gelombang, dan Bunyi	18
3. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	22
4. Video Pembelajaran.....	23
5. Wondershare Filmora	25
6. Kearifan Lokal.....	27
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	30
A. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	30
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	31
C. Uji Coba Produk	37
D. Desain Uji Coba.....	37
1. Subjek Uji Coba	37
2. Jenis Data	38
3. Instrumen Pengumpul Data.....	38
4. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	44
A. Penyajian Data Uji Coba	44
B. Analisis Data.....	56
C. Revisi Produk	68
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	72
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	72
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	73
DAFTAR PUSTAKA	75

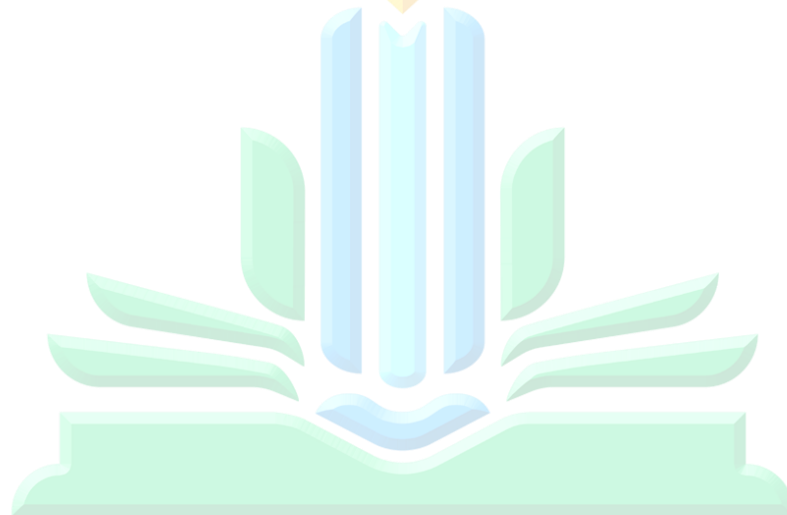
DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
Tabel 2. 1	Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu	15
Tabel 3. 1	Desain rancangan media berbasis Wondershare Filmora	34
Tabel 3. 2	Kriteria Skala Penilaian	39
Tabel 3. 3	Kriteria Validasi	42
Tabel 3. 4	Kriteria Respons Siswa	43
Tabel 4. 1	Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	47
Tabel 4. 2	Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator	48
Tabel 4. 3	Rancangan awal video pembelajaran berbasis kearifan lokal	52
Tabel 4. 4	Hasil Validasi Ahli Materi	57
Tabel 4. 5	Hasil Validasi Ahli Media	59
Tabel 4. 6	Hasil Validasi Guru IPA	61
Tabel 4. 7	Hasil Uji Coba Skala Kecil	64
Tabel 4. 8	Hasil Uji Coba Skala Besar	65
Tabel 4. 9	Revisi Berdasarkan Saran Ahli Materi	69
Tabel 4. 10	Revisi Berdasarkan Saran Ahli Media	70
Tabel 4. 11	Revisi Berdasarkan Saran Guru IPA	71

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal
Gambar 2. 2	Bandul Sederhana.....	19
Gambar 2. 3	Rapatan dan Renggangan pada Gelombang Longitudinal	20
Gambar 2. 1	Tampilan Menu Wondershare Filmora	25
Gambar 3. 1	Alur Model 4D Thiagarajan	31
Gambar 4. 1	Grafik Hasil Validasi Ahli.....	64
Gambar 4. 2	Grafik Hasil Uji Respons Siswa	67
Gambar 4. 3	Respons Siswa Terhadap Produk	68



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Uraian	Hal
Lampiran 1	Pernyataan Keaslian Tulisan	79
Lampiran 2	Matriks Penelitian Dan Pengembangan.....	80
Lampiran 3	Surat Izin Penelitian.....	82
Lampiran 4	Angket Wawancara Dengan Guru IPA	83
Lampiran 5	Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	86
Lampiran 6	Angket Analisis Kebutuhan Siswa	88
Lampiran 7	Angket Validasi Ahli Materi	97
Lampiran 8	Angket Validasi Ahli Media.....	99
Lampiran 9	Angket Validasi Guru IPA	101
Lampiran 10	Angket Respons Siswa Skala Kecil.....	104
Lampiran 11	Angket Respons Siswa Skala Besar	106
Lampiran 12	Dokumentasi Penelitian.....	108
Lampiran 13	Jurnal Kegiatan Penelitian	109
Lampiran 14	Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	110
Lampiran 15	Riwayat Hidup	111

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari tentang fenomena alam beserta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA dilaksanakan bersumber dari pemenuhan hakikat IPA, yakni produk ilmiah, proses ilmiah serta sikap ilmiah². Fatmawati, dkk menyatakan bahwa pembelajaran IPA akan lebih efektif dan mudah apabila dikaitkan dengan lingkungan sekitar³. Pada saat ini yang harus diperhatikan dalam lingkungan sekitar adalah pelestarian kearifan lokal. Hal tersebut selaras dengan yang dikatakan oleh Safitri, dkk bahwa pembelajaran IPA dilokaborasikan dengan kearifan lokal akan lebih efektif serta siswa menjadi lebih mudah dalam memahami⁴. Dengan kolaborasi dua hal tersebut akan berdampak baik bagi peningkatan pembelajaran siswa dan peserta didik sudah membantu dalam melestarikan budaya lokal.

Kearifan lokal merupakan nilai yang ada sejak zaman dahulu terdapat pada berbagai macam budaya daerah, semboyan hidup, tradisi. Pada masyarakat Indonesia, kearifan-kearifan lokal terdapat dalam tari-tarian, alat musik, semboyan, tradisi yang menjadi kebiasaan dalam perilaku sehari-hari. Kearifan lokal harus terus digali, dikaji, dan dipelajari untuk menjaga nilai-

² Abdul Muiz, Insih Wilujeng, Jumadi, "Implementasi Model Susan Loucks-Horsley Terhadap Communication and Collaboration Peserta Didik Smp."

³ Intan Fatmawati, Jeffry Handika, and Erawan Kurniadi, "Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Setrada (Seni Tari Dan Drama) Materi Getaran Gelombang Dan Bunyi."

⁴ Safitri, Subiki, and Wahyuni, "Pengembangan Modul IPA Berbasis Kearifan Lokal Kopi Pada Pokok Bahasan Usaha Dan Energi Di SMP."

nilai dari budaya yang biasa dilakukan sejak zaman dahulu atau adat istiadat pada suatu daerah, salah satunya dengan cara mengaitkan kearifan lokal tersebut dengan materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran perlu dimulai dari hal yang dekat melalui peserta didik maupun yang sering ditemui peserta didik, oleh karena itu kearifan lokal sangat penting dalam proses pembelajaran. Nilai-nilai kearifan lokal dapat membantu siswa agar lebih mudah mempelajari konsep dalam materi jadi siswa tidak hanya memperoleh pengetahuannya saja tetapi juga dapat mengimplementasikan pada kehidupan sehari-hari⁵.

Salah satu kearifan lokal di Lumajang yaitu musik gamelan yang digunakan untuk mengiringi kesenian khas Lumajang seperti, jaran kencak, jaran slining. Kedua tarian tersebut merupakan salah satu budaya yang menggabungkan unsur seni seperti alat musik dikarenakan tarian menggunakan musik gamelan⁶. Oleh karena itu sampai saat ini musik gamelan tetap dilestarikan oleh masyarakat Lumajang.

Kearifan lokal sangat perlu dikaitkan dalam pembelajaran IPA karena banyak konsep IPA yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Faktanya, sangat jarang dilakukan pengintegrasian kearifan lokal saat pembelajaran khususnya IPA. Menurut Prasetyo dalam Safitri, dkk⁷, nilai-nilai kearifan lokal diabaikan dalam berbagai mata pelajaran termasuk mata

⁵ Sudirgayasa et al., "Potensi Ekowisata Lembu Putih Taro Sebagai Konten Dan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Kearifan Lokal Hindu Bali."

⁶ Nugroho, "Perkembangan Tari Jaran Slining Di Kecamatan Klakah Kabupaten Lumajang Tahun 1983-2016."

⁷ Safitri, Subiki, and Wahyuni, "Pengembangan Modul IPA Berbasis Kearifan Lokal Kopi Pada Pokok Bahasan Usaha Dan Energi Di SMP."

pelajaran IPA. Hal tersebut diperkuat dengan wawancara dengan guru IPA SMPN 2 Lumajang, pada semester ganjil tahun akademik 2021/2022 tepatnya mulai bulan September, guru mengaku juga tidak pernah membelajarkan materi-materi IPA dihubungkan dengan pengenalan budaya / kearifan lokal, proses pembelajaran dilaksanakan secara luring dan daring. Dalam proses pembelajaran IPA secara luring maupun daring guru menggunakan metode ceramah, pengaplikasian media powerpoint maupun youtube jarang digunakan.

Dalam wawancara dengan siswa kelas VIII A, hanya 5 siswa dari 20 siswa yang mengenal kearifan lokal daerah Lumajang yaitu musik gamelan. Peneliti juga menanyakan pandangan mereka mengenai pembelajaran IPA, siswa tersebut berpendapat bahwa pembelajaran IPA membosankan dan sulit terutama pada fisika karena terdapat rumus-rumus dan ada beberapa materi yang sulit dipahami jika tidak dikaitkan secara langsung dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengharapkan pembelajaran disajikan semenarik mungkin agar pembelajaran lebih menyenangkan seperti menambahkan video, gambar, animasi atau mengaitkan materi tersebut dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu materi IPA yang dapat mengangkat khazanah keilmuan dari kearifan lokal Lumajang adalah getaran, gelombang, dan bunyi, materi tersebut erat kaitannya dengan alat musik salah satunya gamelan sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran kepada siswa untuk mengaitkan materi getaran, gelombang, dan bunyi dengan

kearifan lokal Lumajang serta untuk mengenalkan peserta didik terhadap budaya Lumajang.

Sesuai dengan permasalahan tersebut, maka solusi yang dapat ditawarkan adalah menghadirkan suatu media pembelajaran yang berkolaborasi dengan kearifan lokal. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat yang membantu guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran, menumbuhkan motivasi, serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membuat siswa lebih banyak memaksimalkan untuk menyerap penjelasan dari guru⁸. Siswa akan lebih mudah menyerap materi yang dipelajari jika menggunakan media yang berkesan menarik, menyenangkan, serta dapat bermanfaat jika terus digunakan⁹. Media pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu memberi pencerahan kepada siswa pada materi yang dipelajari dan meningkatkan semangat belajar siswa¹⁰. Terdapat beberapa macam media pembelajaran antara lain media visual (penglihatan), media audio (pendengaran). Media audio visual yang merupakan gabungan dari media pendengaran dan penglihatan.

Media yang digunakan untuk mengkolaborasikan media pembelajaran dengan kearifan lokal yaitu video. Video merupakan salah satu media yang terdiri dari sekumpulan objek yang bergerak dengan memiliki audio yang sesuai. Video mempunyai kemampuan seperti mampu mengilustrasikan

⁸ Habsari and Huda, "Graphic Recorder Indis Sebagai Inovasi Media."

⁹ Rosalina et al., "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Android Pada Materi IPA SMP/MTs."

¹⁰ Habsari and Huda, "Graphic Recorder Indis Sebagai Inovasi Media."

gambar hidup, menyajikan suatu informasi, memaparkan proses terjadi suatu fenomena atau kejadian, serta menjelaskan konsep-konsep yang rumit kepada pengguna yang disertai dengan suara yang memberikan daya tarik tersendiri¹¹.

Terdapat beberapa macam aplikasi yang digunakan untuk membuat video pembelajaran salah satunya yaitu Wondershare Filmora. Wondershare Filmora merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mengedit, membuat, memangkas, dan mengonversi segala jenis video. Sampai saat ini Wondershare Filmora dirilis hingga versi 9.0. Alasan peneliti memilih menggunakan aplikasi Wondershare Filmora yaitu aplikasi ini ringan, mendukung kinerja laptop/pc yang memiliki spesifikasi rendah, pengoperasiannya sangat mudah, dilengkapi efek yang menarik dan fitur yang mudah digunakan. Kekurangan Filmora hanya ukuran penyimpanan besar dan template yang tersedia hanya sebagian sisanya harus didownload¹².

Penelitian yang relevan pernah diterapkan oleh Mustofa, Gunawan, dan Kosim¹³, penggunaan video sangat bermanfaat bagi peserta didik yaitu memudahkan dalam memahami isi materi karena dapat memfungsikan dua indera sekaligus yaitu telinga dan penglihatan. Lukman, Hayati, dan Hakim¹⁴ mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna jika materi diintegrasikan dengan kearifan lokal yang bertujuan memudahkan siswa

¹¹ Luhulima, Degeg, and Ulfa, "Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu."

¹² Eddy, Usman, and Dafitri, "Peluang Industri Kreatif Melalui Pelatihan Pembuatan Video Kreatif Bagi Mahasiswa Akademi Dakwah Indonesia Sumatera Utara."

¹³ Mustofa, Gunawan, and Kosim, "Validity of Documentary Video Learning Media Based on Local Content Traditional Musical Instruments on Sound Waves."

¹⁴ Lukman, Hayati, and Hakim, "Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di Sekolah Dasar."

memahami materi dan melatih siswa dengan dirinya sendiri. Disamping itu, Larlen, Salim, dan Wilyanti¹⁵ menyatakan bahwa bahan ajar video pembelajaran berbasis kearifan lokal terbukti memudahkan siswa dalam memahami materi, hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata oleh tiga validator sebesar 4,3, dan berdasarkan hasil uji praktikalitas memperoleh rata-rata nilai sebesar 4,3.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik mengangkat penelitian skripsi yang berjudul **"Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Wondeshare Filmora Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Getaran, Gelombang, Dan Bunyi Kelas VIII SMP/MTS"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana validitas video pembelajaran berbantu Wondershare Filmora berbasis kearifan lokal pada materi getaran, gelombang, dan bunyi kelas VIII SMP/MTS ?
2. Bagaimana hasil uji respons siswa terhadap pengembangan video pembelajaran berbantu Wondershare Filmora berbasis kearifan lokal pada materi getaran, gelombang, dan bunyi kelas VIII SMP/MTS?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

¹⁵ Larlen, Salim, and Wilyanti, "Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Kuliah Drama Di FKIP Universitas Jambi."

1. Mendeskripsikan validitas video pembelajaran berbantu Wondershare Filmora berbasis kearifan lokal pada materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi Kelas VIII SMP/MTS.
2. Mendeskripsikan respons siswa terhadap pengembangan video pembelajaran berbantu Wondershare Filmora berbasis kearifan lokal pada materi getaran, gelombang, dan bunyi Kelas VIII SMP/MTS.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media yang dihasilkan berupa video pembelajaran berbantu Wondershare Filmora berbasis kearifan lokal diperuntukkan bagi siswa kelas VIII SMP/MTS.
2. Video pembelajaran yang dihasilkan berisi kearifan lokal Lumajang yaitu gamelan khas Lumajang serta kaitannya dengan materi getaran, gelombang, dan bunyi.
3. Materi pada produk video pembelajaran berbantu Wondershare Filmora berbasis kearifan lokal berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) kurikulum 2013 edisi revisi 2017 yang digunakan di kelas VIII SMP/MTS.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi siswa, produk yang dikembangkan diharapkan bisa memudahkan siswa dalam memahami materi getaran, gelombang, dan bunyi.
2. Bagi guru, dapat dijadikan penunjang belajar mengajar khususnya materi getaran, gelombang, dan bunyi serta dapat menjadi referensi media pembelajaran untuk proses pembelajaran IPA.

3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan saran dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan kedepannya.
4. Bagi peneliti, dengan pembuatan media pembelajaran berupa video berbantu Wondershare Filmora berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pengetahuan, wawasan.
5. Bagi peneliti lain, dapat menambah pengetahuan, wawasan sebagai bahan perbandingan penelitian yang akan dilakukan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Menghasilkan produk media berupa video pembelajaran yang dibuat menggunakan software Wondershare Filmora berbasis kearifan lokal yang bisa dimanfaatkan oleh siswa sebagai sumber belajar serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- b. Menghasilkan produk media berupa video pembelajaran yang dibuat menggunakan software Wondershare Filmora yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai bahan ajar proses pembelajaran.
- c. Siswa tidak menggunakan media lain yang serupa dengan penelitian ini.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Penelitian di fokuskan pada pengembangan video pembelajaran berbantu Wondershare Filmora berbasis kearifan lokal kelas VIII SMP/MTS berdasarkan kurikulum 2013 revisi 2017.

- b. Materi yang dikembangkan yakni K.D 3.11 Menganalisis konsep getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari termasuk sistem pendengaran manusia dan sistem sonar pada hewan.
- c. Jenis pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan.

G. Definisi Istilah

1. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan salah satu media audio visual yang berisi gabungan objek yang bergerak disertai dengan audio yang sesuai. Video mempunyai kemampuan seperti mampu mengilustrasikan gambar hidup, menyajikan suatu informasi, memaparkan proses terjadi suatu fenomena atau kejadian, serta menjelaskan konsep-konsep yang rumit kepada pengguna yang disertai dengan suara yang memberikan daya tarik tersendiri.

2. Wondershare Filmora

Wondershare Filmora merupakan perangkat lunak digunakan untuk mengedit, memangkas, serta mengonversi segala jenis video yang dilengkapi dengan efek yang menarik serta fitur yang mudah digunakan.

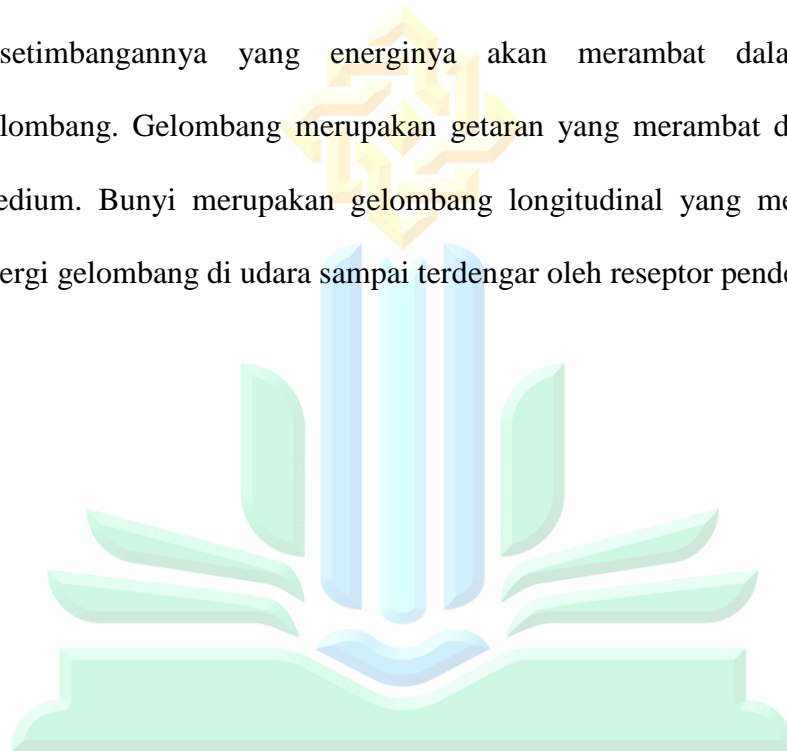
3. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan nilai yang ada sejak zaman dahulu yang terdapat pada berbagai macam budaya daerah, semboyan hidup, tradisi, alat musik, tari-tarian yang harus terus digali, dikaji, dan dipelajari supaya

menjaga nilai dari budaya yang biasa dilakukan sejak zaman dahulu atau adat istiadat pada suatu daerah.

4. Getaran, Gelombang, dan Bunyi

Salah satu materi dalam mata pelajaran IPA yaitu getaran, gelombang, dan bunyi. Getaran merupakan gerak bolak-balik melalui titik kesetimbangannya yang energinya akan merambat dalam bentuk gelombang. Gelombang merupakan getaran yang merambat dalam suatu medium. Bunyi merupakan gelombang longitudinal yang merambatkan energi gelombang di udara sampai terdengar oleh reseptor pendengar.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Peneliti mencantumkan berbagai hasil dari penelitian terdahulu dengan tujuan sebagai bahan perbandingan serta acuan dalam pengembangan produk ini. Berikut beberapa penelitian sebelumnya yang mempunyai kaitan dengan penelitian yang akan dilakukan :

- a. Hisbulloh Als Mustofa, Gunawan, dan Kosim. 2021. "Validity Of Documentary Video Learning Media Based On Local Content Of Traditional Musical Instruments On The Material Of Sound Waves". Jurnal Pijar MIPA, 16(5)¹⁶.

Pada penelitian tersebut menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, and Disseminate) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Penelitian tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui validitas media pembelajaran video dokumenter berbasis muatan lokal alat musik tradisional pada materi gelombang bunyi. Pengembangan produk dalam penelitian tersebut diuji validitasnya oleh 3 orang dosen ahli pendidikan fisika dan 3 orang praktisi guru fisika.

Penilaian dari para ahli mendapatkan presentase nilai sebesar 93% , hal tersebut menunjukkan media pembelajaran sangat baik sedangkan penilaian beberapa siswa melalui uji coba terbatas terhadap media video dokumenter diperoleh presentase nilai rata-rata 89%, nilai tersebut

¹⁶ Mustofa, Gunawan, and Kosim, "Validity of Documentary Video Learning Media Based on Local Content Traditional Musical Instruments on Sound Waves."

termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan presentase tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan dapat diimplementasikan menjadi salah satu media pembelajaran mata pelajaran fisika.

- b. Aprizal Lukman, Dwi Kurnia Hayati, Nasrul Hakim.2019. "Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar". *Elementary : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2)¹⁷.

Dalam penelitian tersebut model pengembangan yang digunakan adalah model DDD-E. Model pengembangan DDD-E terdiri dari empat tahap yaitu decide (menetapkan tujuan dan materi pembelajaran), design (desain), develop (mengembangkan), evaluate (evaluasi). Penelitian bertujuan untuk mengembangkan video animasi pembelajaran IPA pada materi daur air dan peristiwa alam.

Validasi yang dilaksanakan terdiri dari validasi media dan validasi materi. Skor yang diperoleh dari validasi terakhir yaitu 4,6 dengan keterangan media sangat valid dan layak diuji cobakan. Hasil penilaian dari guru sebesar 4,6 (sangat praktis). Respons siswa menyukai produk yang dikembangkan dengan memberikan respons yang positif.

¹⁷ Lukman, Hayati, and Hakim, "Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di Sekolah Dasar."

- c. Larlen, Agus Salim, Liza Septa Wilyanti.2018. "Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Kearifan lokal pada Mata Kuliah Drama di FKIP Universitas Jambi". Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sains, 7(2)¹⁸.

Dalam penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk produk bahan ajar, mendeskripsikan validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Penelitian di atas menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian tersebut menggunakan observasi, kuesioner, dan tes yang kemudian di analisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penilaian dari tiga validator diperoleh rata-rata nilai sebesar 4,3 dengan kategori layak dan valid digunakan. Berdasarkan hasil penilaian membuktikan jika produk bisa dipakai dalam proses pembelajaran sedangkan 8 orang mahasiswa memberikan penilaian sebagai praktisi yang memperoleh rata-rata nilai sebesar 4,3. Berdasarkan analisis data yang dilakukan memperoleh nilai sebesar 81,9. Hasil yang diperoleh menunjukkan implementasi bahan ajar video berbasis kearifan lokal termasuk efektif.

¹⁸ Larlen, Salim, and Wilyanti, "Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Kuliah Drama Di FKIP Universitas Jambi."

Tabel 2. 1 Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan yang akan peneliti lakukan

No.	Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Judul	Persamaan	Perbedaan	
1.	Hisbulloh Als Mustofa, Gunawan, dan Kosim (2021)	Validity Of Documentary Video Learning Media Based On Local Content Of Traditional Musical Instruments On The Material Of Sound Waves	Persamaan dengan penelitian ini yaitu video yang dikembangkan berbasis kearifan lokal, model penelitian yang digunakan yaitu model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang diambil pada penelitian terdahulu adalah gelombang bunyi • Subjek penelitian terdahulu yaitu mahasiswa Jurusan Pendidikan Fisika Universitas Mataram 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah getaran, gelombang, dan bunyi • Subjek penelitian yang akan dilakukan adalah siswa kelas VIII SMP
2.	Aprizal Lukman, Dwi Kurnia Hayati, Nasrul Hakim (2019)	Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar	Persamaan dengan penelitian ini yaitu video yang dikembangkan berbasis kearifan lokal	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang diambil pada penelitian terdahulu adalah daur air dan peristiwa alam • Pada penelitian terdahulu mengguna 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah getaran, gelombang, dan bunyi • Penelitian yang akan dilakukan

				<p>-kan model penelitian DDD-E</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian pada penelitian terdahulu yaitu siswa kelas V SD 	<p>menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian yang akan dilakukan adalah siswa kelas VIII SMP
3.	Larlen, Agus Salim, Liza Septa Wilyanti (2018)	Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Kearifan lokal pada Mata Kuliah Drama di FKIP Universitas Jambi	Persamaan dengan penelitian ini yaitu video yang dikembangkan berbasis kearifan lokal	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang diambil pada penelitian terdahulu adalah unsur instrintik drama • Pada penelitian terdahulu menggunakan model penelitian ADDIE • Subjek penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang akan dikembangan oleh peneliti adalah getaran, gelombang, dan bunyi • Penelitian yang akan dilakukan menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan • Subjek penelitian

				terdahulu yaitu mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia FKIP Unja	yang akan dilakukan adalah siswa kelas VIII SMP
--	--	--	--	--	---

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilaksanakan memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu video yang dikembangkan berbasis kearifan lokal. Subjek penelitian, materi, model penelitian yang digunakan merupakan perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan.

B. Kajian teori

1. Pembelajaran IPA

IPA adalah salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh pada jenjang sekolah dasar sampai menengah atas. Pembelajaran IPA memberikan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman langsung tentang alam beserta proses yang ada di dalamnya.

Purbosari menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari fenomena alam¹⁹, sedangkan menurut H.W. Fowler et-al IPA merupakan ilmu yang runtut dan dirumuskan, di mana berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan

¹⁹ Purbosari, "Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Untuk Meningkatkan Academic Skill Pada Mahasiswa."

didasarkan terutama atas pengamatan dan induksi²⁰. Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu cabang ilmu yang mempelajari tentang kondisi alam dan peristiwa- peristiwa yang terjadi di dalamnya yang berdasarkan proses-proses ilmiah.

Tujuan pembelajaran IPA yaitu untuk menumbuhkan minat serta motivasi siswa, efektivitas pembelajaran dan penguasaan kompetensi pembelajaran IPA bagi peserta didik, mengembangkan dan memperluas substansi materi IPA seperti biologi, fisika, kimia dalam pembelajaran dan penguasaan keterampilan IPA²¹.

2. Getaran, Gelombang, dan Bunyi

a. Getaran

Merupakan gerak bolak-balik yang teratur melewati titik kesetimbangan dengan ciri-ciri antara lain terdapat amplitudo atau simpangan terbesar. Terdapat bandul, pertama terletak di kedudukan B

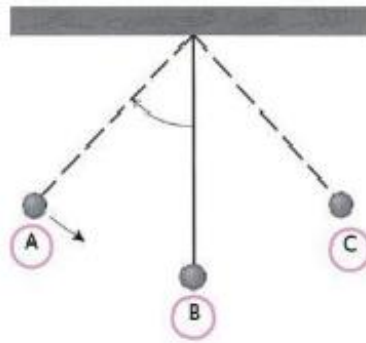
(kedudukan keseimbangan) kemudian ditarik ke posisi A (diberisimpangan kecil). Jika bandul bergerak ke sebelah kiri dan

kembali lagi ke sebelah kiri lagi itu artinya bandul telah melakukan satu getaran. Satu getaran jika dimulai dari kiri yaitu A-B-C-B- A²².

²⁰ Haswan and Al-hafiz, "Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam."

²¹ Sulthon, "Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa MI."

²² Kebudayaan, *Ilmu Pengetahuan Alam Edisi Revisi 2017*.



Gambar 2. 1 Bandul Sederhana
Sumber : Putra, Nasution, 2015

b. Gelombang

Merupakan getaran yang merambat dalam suatu medium. Gelombang berdasarkan energinya dibedakan menjadi dua jenis yaitu gelombang mekanis dan gelombang elektromagnetik. Gelombang mekanis yang merambat membutuhkan medium (perantara), seperti gelombang tali, gelombang air, serta gelombang bunyi. Perambatan gelombang elektromagnetik tidak membutuhkan medium seperti gelombang cahaya.

Gelombang dibagi menjadi dua menurut arah rambat serta arah getarannya yaitu gelombang transversal dan gelombang longitudinal²³.

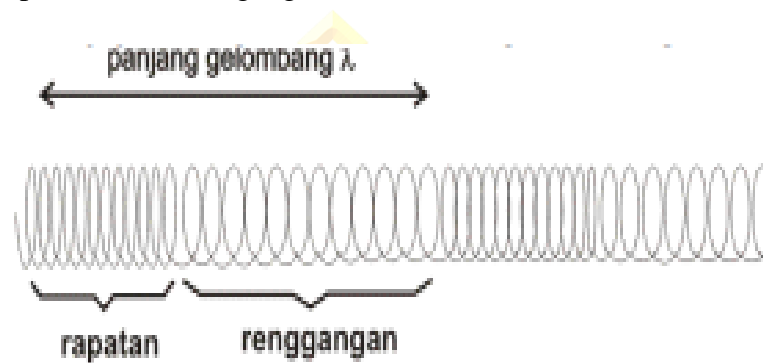
a. Gelombang transversal

Merupakan gelombang yang merambat tegak lurus terhadap arah getarnya seperti gelombang tali. Terdapat beberapa macam istilah dalam gelombang transversal yaitu bukit, berupa lengkungan ke atas dan lembah berupa lengkungan ke bawah, amplitudo merupakan simpangan terjauh dari titik setimbang.

²³ Kebudayaan.

b. Gelombang Longitudinal

Gelombang longitudinal mempunyai arah rambat yang sejajar dengan arah getarnya. Contoh gelombang longitudinal adalah gelombang bunyi. Satu gelombang longitudinal terdiri atas satu rapatan dan satu regangan.



Gambar 2. 2 Rapatan dan Renggangan pada Gelombang Longitudinal
Sumber : Yudanto, dkk, 2016

Besaran pada gelombang terdiri dari frekuensi, periode, cepat rambat gelombang. Hubungan antara frekuensi, cepat rambat, dan panjang gelombang

$$f = \frac{n}{t} \quad T = \frac{t}{n} \quad v = \lambda f \quad v = \frac{\lambda}{T}$$

Keterangan :

T = Periode (sekon atau detik)

f = Frekuensi (Hertz)

λ = Panjang gelombang (m)

c. Bunyi

Merupakan gelombang longitudinal yang merambatkan energi gelombang di udara sampai terdengar oleh reseptor pendengar. Bunyi merambat karena adanya medium atau zat perantara. Bunyi dapat

terdengar apabila ada sumber bunyi, medium/zat perantara, dan alat penerima/ pendengar. Kecepatan bunyi tergantung pada temperatur atau suhu, dan jenis medium.

Berdasarkan frekuensinya, bunyi terdiri dari infrasonik, audiosonik, dan ultrasonik. Bunyi infrasonik mempunyai frekuensi kurang dari 20 Hz, bunyi ini mampu didengar oleh hewan seperti jangkrik serta anjing. Frekuensi bunyi audiosonik yaitu 20-20.000 Hz, bunyi pada kisaran ini bisa didengar oleh manusia saja. Bunyi dengan frekuensi di atas 20.000 Hz disebut ultrasonik yang mampu didengar oleh kelelawar, lumba-lumba, serta anjing²⁴.

Terdapat empat karakteristik bunyi, diantaranya :

a. Tinggi Rendah dan Kuat Lemah Bunyi

Tinggi rendahnya nada ini ditentukan oleh frekuensi bunyi tersebut. Semakin besar frekuensi bunyi, maka akan semakin tinggi nadanya. Sebaliknya, jika frekuensi bunyi kecil, maka nada akan semakin rendah.

b. Nada

Bunyi musik akan lebih enak didengarkan karena bunyi musik memiliki frekuensi getaran teratur yang disebut nada, sebaliknya bunyi yang memiliki frekuensi yang tidak teratur disebut desah.

²⁴ Kebudayaan.

c. Warna atau Kualitas Bunyi

Setiap alat musik akan mengeluarkan suara yang khas. Suara yang khas ini disebut kualitas bunyi atau yang sering disebut timbre. Begitu pula pada manusia, juga memiliki kualitas bunyi yang berbeda-beda, ada yang memiliki suara merdu atau serak.

d. Resonansi

Merupakan ikut bergetarnya suatu benda karena terdapat benda lain yang bergetar serta memiliki frekuensi yang sama. Resonansi berlangsung di kolom udara. Resonansi kolom udara biasa digunakan oleh manusia pada seruling, kentongan, slenthem, demung, saron, gender, dan gitar.

3. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu selanjutnya produk tersebut diuji keefektifannya. Salah satu model dalam penelitian R&D adalah model 4D. Metode R&D dengan model 4D merupakan model pengembangan yang disusun dengan urutan kegiatan yang sistematis.²⁵ Model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) memiliki empat tahap yaitu:²⁶

²⁵ Syahrir, "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Siswa SMP."

²⁶ Thiagarajan, Semmel, and Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*.

1) Tahap pendefenisian (*define*)

Pada tahapan *define* dilakukan kegiatan analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan.

2) Tahap perancangan (*design*)

Dalam tahapan ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini yaitu penyusunan materi pembelajaran, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal.

3) Tahap pengembangan (*development*)

Tahapan ini dilakukan untuk menciptakan suatu produk media pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini yaitu validasi ahli, uji pengembangan.

4) Tahap penyebaran (*dissemination*)

Tahapan terakhir dari model 4D yaitu *dissemination*. Tujuan dari tahapan ini yaitu menyebarluaskan suatu produk media pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini yaitu uji validasi, pengemasan, penyebaran dan pengadopsian.

4. Video Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti 'perantara' atau 'pengantar'. Menurut Azhar (1996), media merupakan sarana yang menyampaikan atau mengantarkan informasi sementara menurut Yusuf Hadi Miarso, media merupakan suatu sarana pembelajaran digunakan sebagai pendistribusian pesan, dapat mempengaruhi perhatian, motivasi siswa sehingga proses

pembelajaran sesuai dengan target yang diinginkan²⁷. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan siswa untuk belajar. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga antara lain media visual, media audio, dan media audio visual, salah satu contoh dari media audio visual yaitu video.

Video pembelajaran merupakan media yang terdiri dari sekumpulan objek yang bergerak dengan memiliki audio yang sesuai. Video mempunyai kemampuan seperti mampu mengilustrasikan gambar hidup, menyajikan suatu informasi, memaparkan proses terjadi suatu fenomena atau kejadian, serta menjelaskan konsep-konsep yang rumit kepada pengguna yang disertai dengan suara yang memberikan daya tarik tersendiri²⁸. Penerapan media video pembelajaran dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar karena ada rasa ingin tahu siswa mengenai video yang ditampilkan sehingga dapat menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Video pembelajaran tersedia untuk hampir seluruh jenis topik pembelajaran juga di seluruh ranah pengajaran yaitu kognitif, afektif serta psikomotorik.²⁹

²⁷ Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

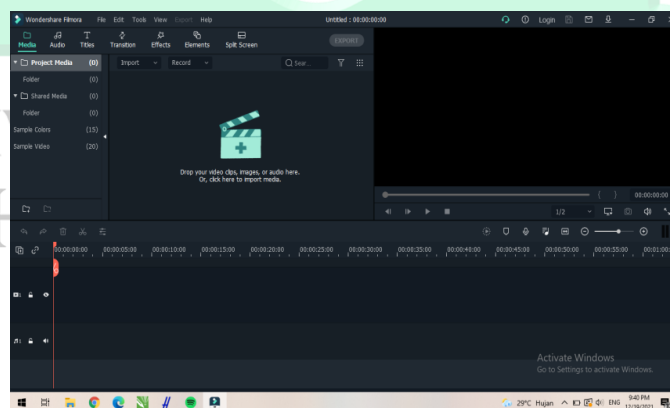
²⁸ Luhulima, Degeg, and Ulfa, "Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu."

²⁹ Ridha, Firman, and Desyandri, "Efektifitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19."

Menurut Isminiati, karakteristik video pembelajaran yaitu terdapat rumusan pembelajaran yang jelas, terdapat materi pembelajaran yang diringkas pada kegiatan yang spesifik, tersedia contoh serta ilustrasi sebagai penunjang saat penjelasan materi serta menggunakan suara dengan bahasa yang jelas serta mudah untuk dipahami³⁰.

5. Wondershare Filmora

Wondershare Filmora merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh perusahaan Wondershare Technology yang digunakan untuk pengeditan video dengan mudah dan sederhana namun tetap memiliki kualitas yang bagus. Wondershare Filmora cukup mudah digunakan bagi para pemula pengguna editor video karena program atau aplikasinya ringan jika daripada program editor video yang lainnya, tampilan kerja Filmora sangat sederhana dan mudah untuk dipelajari namun kualitas video yang dihasilkan bagus³¹.



Gambar 2. 3 Tampilan Menu Wondershare Filmora
Sumber : Dokumen Pribadi

³⁰ Luhulima, Degeg, and Ulfa, “Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu.”

³¹ Eddy, Usman, and Dafitri, “Peluang Industri Kreatif Melalui Pelatihan Pembuatan Video Kreatif Bagi Mahasiswa Akademi Dakwah Indonesia Sumatera Utara.”

Produk yang dihasilkan dengan menggunakan software Wondershare Filmora berupa video dengan berbagai macam format antara lain MP4, WMV, HEVC, AVI, MOV, F4V, MP3, MKV, TS, 3GP, WEBM, dan GIF. Saat proses pengeditan video selesai tahap selanjutnya yaitu export video, dalam proses export video di Wondershare Filmora terdapat berbagai macam pilihan, kita bisa menjadikannya dalam format video lalu disimpan di laptop atau bisa langsung ekspor dan langsung bisa kirim ke akun medsos seperti Youtube, dan Facebook³².

Manfaat penggunaan Wondershare Filmora yaitu pendidik dapat membuat serta menyajikan materi pembelajaran berupa video. Pendidik dapat dengan mudah menggunakan program ini karena tampilan sederhana, tool mudah dipahami, ringan, fitur-fitur yang terdapat di aplikasi juga gratis, hasil kualitas video, format video dapat ditentukan sesuai kebutuhan³³. Penggunaan video dalam pembelajaran akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, menumbuhkan minat serta motivasi siswa untuk mempelajari materi. Selain itu siswa dapat memutar kembali media video sesuai dengan keperluan dan kebutuhannya³⁴.

Kelebihan dari Wondershare Filmora yaitu aplikasi ini ringan, mendukung kinerja laptop/pc yang memiliki spesifikasi rendah,

³² Praheto and Nartani, *Multimedia Pembelajaran*.

³³ Anggraeni et al., "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora Pada Pelajaran Matematika Materi Nilai Mutlak Kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Masa Covid-19."

³⁴ Yuanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar."

pengoperasiannya sangat mudah, dilengkapi efek yang menarik dan fitur yang mudah digunakan. Kekurangan Filmora hanya ukuran penyimpanan besar dan template yang tersedia hanya sebagian sisanya harus mengunduh terlebih dahulu agar bisa digunakan³⁵.

6. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan nilai yang ada sejak zaman dahulu terdapat pada berbagai macam budaya daerah, semboyan hidup, tradisi. Pada masyarakat Indonesia, kearifan-kearifan lokal terdapat dalam tari-tarian, alat musik, semboyan, tradisi yang menjadi kebiasaan dalam perilaku sehari-hari. Kearifan lokal harus terus digali, dikaji, dan dipelajari untuk menjaga nilai-nilai dari budaya yang biasa dilakukan sejak zaman dahulu atau adat istiadat pada suatu daerah. Bagi warga negara Indonesia, kearifan lokal merupakan pedoman dalam hidup. Kearifan lokal dikaitkan dengan materi pembelajaran merupakan salah satu cara melestarikan budaya daerah. Pendidikan berbasis kearifan lokal yaitu pendidikan yang dapat memperluas wawasan siswa agar senantiasa dekat dengan situasi nyata yang sedang mereka hadapi. Perkembangan teknologi modern semakin berkembang dengan pesat yang bisa berpengaruh terhadap perkembangan kebudayaan, hal tersebut disebabkan karena kehidupan ini bersifat dinamis³⁶.

Menurut I Gde Wijda, kearifan lokal dapat berasal dari kebudayaan masyarakat dalam suatu lokalitas tertentu. Dalam perspektif historiografi,

³⁵ Eddy, Usman, and Dafitri, "Peluang Industri Kreatif Melalui Pelatihan Pembuatan Video Kreatif Bagi Mahasiswa Akademi Dakwah Indonesia Sumatera Utara."

³⁶ Priyatna, "Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal." *Edukasi Islami* 05, no.1 (2016)

kearifan lokal mampu membangun suatu sejarah lokal, sebab kajian sejarah lokal yaitu studi tentang kehidupan masyarakat atau khususnya komunitas dari suatu lingkungan sekitar (*neighbourhood*) tertentu dalam dinamika perkembangannya dalam berbagai aspek kehidupan³⁷. Kearifan lokal bisa diperoleh dari beberapa bentuk antara lain sikap patriotisme terhadap daerah asal, sikap, sifat, adat masyarakat yang tetap menyatu dalam jiwa, adab, tata krama yang sudah menjadi kebiasaan serta telah menyatu dalam jiwa, serta kemauan yang kuat dalam meneruskan adat serta tradisi yang sudah dilaksanakan sejak zaman dahulu³⁸.

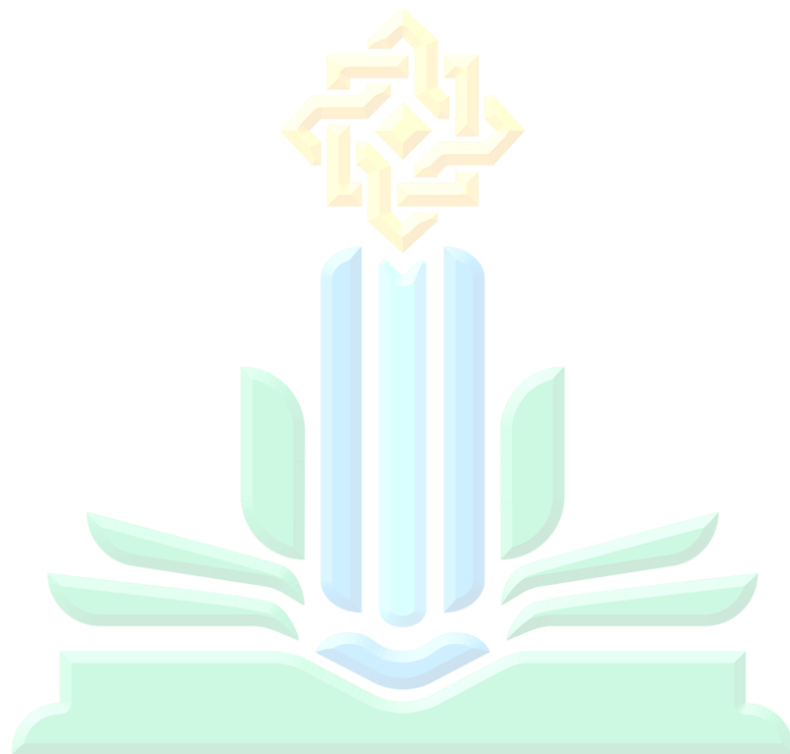
Salah satu kearifan lokal khas Lumajang yaitu musik gamelan yang digunakan untuk mengiringi kesenian khas Lumajang seperti, jaran kencak, jaran slining. Kedua tarian tersebut merupakan salah satu budaya yang menggabungkan unsur seni seperti alat musik dikarenakan tarian menggunakan musik gamelan³⁹. Oleh karena itu sampai saat ini musik gamelan tetap dilestarikan oleh masyarakat Lumajang. Saat mengiringi kesenian khas Lumajang, alat musik gamelan yang digunakan berbeda-beda, seperti saat mengiringi jaran kencak alat musik yang digunakan yaitu kendang, kenong, gong, dan terompet, sedangkan alat musik yang digunakan untuk mengiringi tarian topeng kaliwungu yaitu gong, kendang, kenong, dan terompet. Alat musik gamelan Lumajang memiliki perbedaan

³⁷ Romadi and Kurniawan, "Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Folklore Untuk Menanamkan Nilai Kearifan Lokal Kepada Siswa."

³⁸ Susiati et al., "Kearifan Lokal Dalam Perilaku Sosial Remaja Di Desa Waimiting Kabupaten Buru."

³⁹ Nugroho, "Perkembangan Tari Jaran Slining Di Kecamatan Klakah Kabupaten Lumajang Tahun 1983-2016."

dengan alat musik gamelan Sunda dan Bali. Nada yang dihasilkan alat musik gamelan Lumajang lebih lembut dibandingkan dengan gamelan Sunda yang mendayu-dayu⁴⁰.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁴⁰ Widhyatama, "Pola Imbal Gamelan Bali Dalam Kelompok Musik Perkusi Cooperland Di Kota Semarang."

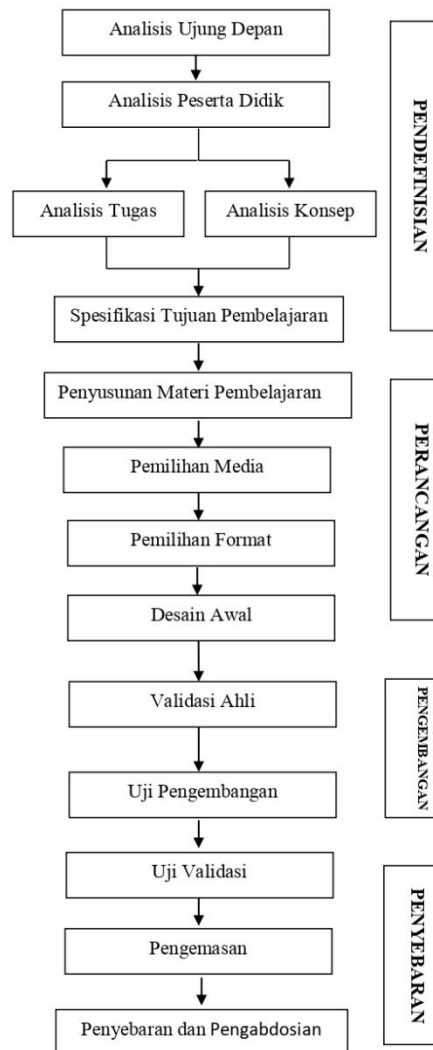
BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (Research and Development (R&D)). Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development (R&D)) merupakan metode yang bertujuan menciptakan, menguji keefektifan suatu produk. Tujuan dari penelitian yaitu menghasilkan video berbantu Wondeshare Filmora berbasis kearifan lokal yang diperuntukkan siswa SMP/ MTs khususnya siswa SMPN 2 Lumajang kelas VIII pada materi getaran, gelombang, dan bunyi.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Dalam model 4D terdapat 4 yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*). Namun pada penelitian ini, peneliti hanya melaksanakan sampai tahap *development* karena keterbatasan waktu dan biaya. Hal tersebut juga sesuai dengan tujuan peneliti untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang berupa video pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas VIII SMPN 2 Lumajang, maka peneliti hanya melakukan penelitian sampai pada uji validitas dan respons siswa terhadap produk tersebut. Alur pengembangan digambarkan pada gambar berikut :



Gambar 3. 1 Alur Model 4D Thiagarajan
 Sumber : S.Thiagarajan, Dorothy S.Semmel, Melvyn I, 1974

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan dilakukan peneliti untuk mengembangkan media Wondeshare Filmora untuk siswa kelas VIII SMPN 2 Lumajang pada materi getaran, gelombang, dan bunyi dengan menggunakan model 4D. Adapun berikut tahapan-tahapannya :

a. Tahap pendefinisian (*define*)

Dalam tahap pendefinisian dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan. Tahapan ini dilakukan untuk menetapkan serta mendefinisikan syarat-syarat dalam pengembangan produk. Tahap *define* dalam penelitian ini yaitu :

1. Analisis Ujung Depan

Dalam ujung depan, peneliti melakukan wawancara dengan guru IPA kelas VIII SMPN 2 Lumajang untuk mengetahui terkait kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta sumber belajar yang digunakan guru saat proses belajar mengajar pada semester ganjil tahun akademik 2021/2022.

2. Analisis peserta didik

Tahap ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan ketika proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta

didik. Tahap ini dilakukan dengan analisis kebutuhan siswa untuk mengetahui gaya belajar siswa, kesulitan yang dialami saat belajar, serta media pembelajaran yang diinginkan peserta didik.

3. Analisis tugas

Analisis tugas bertujuan untuk merinci isi materi yang akan disampaikan dalam suatu media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menganalisis tugas-tugas utama yang akan dilakukan peserta didik. Analisis tugas terdiri dari analisis yang sesuai dengan Kompetensi Inti

(KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan dikembangkan melalui media video pembelajaran berbasis kearifan lokal.

4. Analisis Konsep

Tahap ini bertujuan mengidentifikasi konsep dari materi getaran, gelombang, dan bunyi. Konsep materi disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi getaran, gelombang, dan bunyi.

5. Spesifikasi Tujuan

Perumusan tujuan pembelajaran merupakan hasil dari analisis tugas dan analisis konsep. Perumusan tujuan digunakan sebagai dasar perancangan pengembangan media pembelajaran.

b. Tahap perancangan (*design*)

Tahap kedua ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran menggunakan software Wondeshare Filmora untuk siswa kelas VIII SMPN 2 Lumajang. Berikut langkah-langkah membuat rancangan media dari software Wondeshare Filmora :

a. Penyusunan Materi Pembelajaran

Dalam tahap ini dilaksanakan penyusunan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi yang akan disajikan dalam penelitian ini yaitu getaran, gelombang, dan bunyi yang terdiri dari beberapa pokok bahasan yaitu pengertian getaran, ciri-ciri getaran, pengertian frekuensi dan periode, pengertian gelombang, jenis

gelombang berdasarkan arah rambat dan arah getarnya, pengertian bunyi, zat perantara bunyi, karakteristik bunyi.

b. Pemilihan Media

Proses pemilihan media berdasarkan atas analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, dan analisis konsep. Media yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis kearifan lokal masyarakat Lumajang sehingga dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi getaran, gelombang, dan bunyi.

c. Pemilihan Format

Dalam tahap ini dilaksanakan kegiatan merancang komponen-komponen yang terdapat dalam media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi Wondeshare Filmora.

d. Perancangan Awal

Dalam tahap ini peneliti membuat desain produk awal atau rancangan produk yang akan dikembangkan. Media yang akan dikembangkan adalah video pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Berikut terdapat *storyboard* rancangan media pembelajaran menggunakan software Wondershare Filmora:

Tabel 3. 1 Desain rancangan media pembelajaran berbasis Wondershare Filmora

Bagian	Judul	Keterangan
Awalan	Pembukaan	Muncul gambar karakter kartun peneliti : <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam • Memperkenalkan diri
	Tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran ditampilkan dengan animasi

		yang menarik
	Pertanyaan Interaktif	Ditampilkan video orang memainkan alat musik gamelan ”Pernahkah kalian memainkan alat musik seperti ini? Lalu apa keterkaitan alat musik gamelan dengan materi getaran, gelombang, dan bunyi ?”
Isi	Penjelasan Materi	Penjelasan tentang : <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian getaran • Menampilkan alat musik gamelan serta menjelaskan sumber getaran dari alat musik gamelan • Hubungan antar frekuensi dan getaran • Pengertian gelombang • Karakteristik gelombang transversal dan gelombang longitudinal • Contoh gelombang dalam kehidupan sehari-hari • Hubungan antara panjang gelombang, frekuensi, cepat rambat, dan periode gelombang • Pengertian bunyi • Cepat rambat bunyi pada gamelan • Karakteristik bunyi pada gamelan
Contoh Soal	Contoh soal materi getaran, gelombang, dan bunyi	Contoh soal materi getaran, gelombang, dan bunyi
Penutup	Penutup dari penyusun media pembelajaran	Muncul gambar penutup karakter kartun peneliti

c. Tahap pengembangan (*development*)

Tahap ketiga dilaksanakan dengan tujuan menciptakan suatu produk media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Pada tahap ini dilakukan kegiatan validasi kelayakan produk oleh para ahli dalam bidang materi serta bidang media. Berikut beberapa langkah dalam tahapan ini yaitu :

1. Validasi Ahli

Tahap ini dilakukan bertujuan untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Produk divalidasi oleh tiga validator yaitu ahli materi, ahli media, dan satu orang guru mata pelajaran IPA pada SMPN 2 Lumajang untuk menilai apakah media tersebut dapat dan layak digunakan dalam kelas untuk peserta didik.

2. Uji Coba Pengembangan

Uji coba pengembangan dilakukan dengan uji coba video pembelajaran berbasis kearifan lokal kepada siswa kelas VIII SMPN 2 Lumajang untuk mengetahui hal-hal serta bagian yang akan direvisi, berdasarkan respons, reaksi, dan komentar dari siswa. Uji coba terbatas terdiri hanya 6 orang, dan uji coba lapangan terdiri dari 31 siswa kelas VIII A⁴¹.

⁴¹ Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*.

C. Uji Coba Produk

Dalam tahap uji coba produk ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat keefektifan suatu media pembelajaran.

D. Desain Uji Coba

Produk berupa media video pembelajaran dilakukan pengujian untuk mengetahui validitas dan respons peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Produk divalidasi oleh tiga validator yaitu ahli materi, ahli media, dan satu orang guru mata pelajaran IPA pada SMPN 2 Lumajang. Produk yang telah divalidasi selanjutnya akan direvisi sampai media yang dikembangkan menghasilkan media yang efisien dan efektif. Selanjutnya produk diuji cobakan kepada siswa kelas VIII SMPN 2 Lumajang, dengan hal tersebut peneliti bisa memahami respons peserta didik terhadap produk tersebut. Berikut beberapa aspek pada desain uji coba :

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari validator ahli dan peserta didik.

a. Dosen

Kriteria dosen sebagai validator ahli yaitu dosen dengan minimal pendidikan S2 IPA. Kriteria sebagai validator ahli materi yaitu dosen yang menguasai materi IPA khususnya pada materi getaran, gelombang, dan bunyi. Kriteria sebagai validator media yaitu dosen yang paham atau menguasai tentang pengembangan media

pembelajaran khususnya video pembelajaran berbantu Wondeshare Filmora berbasis kearifan lokal.

b. Guru

Kriteria pendidik sebagai validator yaitu guru IPA SMPN 2 Lumajang yang berstatus aktif mengajar di SMP tersebut. Selain hal tersebut, guru minimal minimal telah menyelesaikan pendidikan S1 dan menguasai materi yang dikembangkan dalam bentuk video pembelajaran berbasis kearifan lokal.

c. Peserta Didik

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII SMPN 2 Lumajang. Subjek uji coba kelas terbatas skala kecil sebanyak 6 peserta didik sedangkan subjek uji coba skala besar sebanyak 31 peserta didik.

2. Jenis Data

Penelitian menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif.

Data kualitatif berupa komentar, saran, masukan yang diberikan oleh validator ahli dan siswa secara tertulis maupun tidak tertulis. Data kuantitatif diperoleh dari instrumen validasi ahli dan angket respons siswa.

Data kuantitatif digunakan untuk menentukan kelayakan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal.

3. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa angket validasi ahli dan angket respons siswa.

Angket tersebut dianalisis untuk menentukan kelayakan dan sebagai pertimbangan untuk merevisi media pembelajaran agar layak digunakan. Angket tersebut berbentuk checklist dengan penilaian skor pada setiap aspek menggunakan skala likert⁴². Berikut kriteria skala penilaian yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 3. 2 Kriteria Skala Penilaian

Kriteria	Skala
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini :

a. Instrumen Validasi Ahli

Instrumen yang dibuat adaptasi dari Nirna Aprilia Kurnia Esa⁴³. Angket validasi materi terdiri dari empat aspek yaitu kelayakan isi, kemudahan uraian materi untuk dipahami, keterkaitan materi dengan kearifan lokal, dan kebahasaan yang digunakan sedangkan angket validasi materi terdiri dari enam aspek yaitu aspek secara visual menarik minat siswa, animasi yang ditampilkan, kejelasan teks yang ditampilkan, kearifan lokal yang ditampilkan, kesesuaian audio pada tampilan media, dan kebakuan bahasa yang digunakan.

Peneliti memberikan lembar validasi kepada validator bersamaan dengan produk video pembelajaran berbasis kearifan lokal

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. (Bandung : Alfabeta,2016)

⁴³ Esa, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten OKI Materi Hukum Archimedes Untuk Sekolah Menengah Atas."

untuk diberikan penilaian. Validator memberikan saran, komentar tanda checklist pada tiap kolom yang tersedia dalam lembar instrument validasi. Lembar validasi bertujuan untuk memperbaiki video pembelajaran berbasis kearifan lokal.

b. Instrumen Validasi Guru IPA

Instrumen yang dibuat adaptasi dari Nirna Aprilia Kurnia Esa⁴⁴. Aspek yang dinilai mencakup semua aspek dari segi materi dan media. Angket validasi materi terdiri dari empat aspek yaitu aspek kelayakan isi, tampilan visual dan audio, keterkaitan materi dengan kearifan lokal, dan kebakuan bahasa yang digunakan.

Angket instrument diberikan kepada guru IPA SMP sebagai validator praktis. Lembar validasi diberikan kepada guru bertujuan untuk mengetahui perbaikan media berupa video pembelajaran berbasis kearifan lokal sebelum uji penggunaan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal oleh siswa.

c. Instrumen Respons Peserta Didik

Instrumen yang dibuat adaptasi dari Nirna Aprilia Kurnia Esa⁴⁵. Angket uji respons siswa terdiri dari aspek kelayakan isi, tampilan visual dan audio, kearifan lokal, dan manfaat.

Pada tahap ini siswa disajikan atau diberikan produk media berupa video pembelajaran berbasis kearifan lokal selanjutnya siswa diberikan angket. Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui

⁴⁴ Esa.

⁴⁵ Esa.

saran, respons, dan komentar siswa terhadap produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis kearifan lokal.

4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian yang dilakukan, teknik analisa data meliputi analisis data hasil validasi, dan analisis respons siswa. Data dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari produk.

a. Analisis Data Hasil Validasi

Analisis data hasil validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk media yang dikembangkan berupa video pembelajaran. Menentukan nilai % kriteria validasi menggunakan rumus sebagai berikut:⁴⁶

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V_{ah} : Validasi Ahli (Nilai Persentase)

T_{se} : Total skor empirik (nilai maksimal yang diharapkan)

T_{sh} : Total skor yang diharapkan

Kriteria validasi media pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut :⁴⁷

⁴⁶ Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*.

⁴⁷ Akbar.

Tabel 3. 3 Kriteria Validasi

Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
85,01-100,00%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01-85,00%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01-70,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
01,00-50,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

b. Analisis Data Hasil Respons Siswa

Analisis data dan hasil respons siswa bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media berupa video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dikembangkan. Data dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar siswa kemudian dianalisis menggunakan Word Cloud. Word Cloud berfungsi memvisualisasikan kumpulan kata menjadi sebuah tampilan yang lebih menarik⁴⁸.

Analisis data kuantitatif bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk.

Menentukan nilai (%) kriteria kevalidan menggunakan rumus sebagai

berikut:⁴⁹

$$V_{au} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V_{au} : Validasi audience (Nilai Persentase)

T_{se} : Total skor empirik (nilai maksimal yang diharapkan)

⁴⁸ Pradana, "Penggunaan Fitur Wordcloud Dan Document Term MMtrix Dalam Text Mining."

⁴⁹ Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*.

T_{sh} : Total skor maksimal yang diharapkan

Kriteria respons siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut :⁵⁰

Tabel 3. 4 Kriteria Respons Siswa

Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
81,00-100,00%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00-80,00%	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41,01-60,00%	Kurang valid, kurang efektif atau kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak digunakan
21,00-40,00%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan
00,00-20,00 %	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁵⁰ Akbar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan berupa video pembelajaran berbantuan Wondeshare Filmora berbasis kearifan lokal pada materi getaran, gelombang, dan bunyi. Penelitian dilakukan di SMPN 02 Lumajang pada tanggal 20 April 2022 secara offline untuk melihat hasil respons siswa terhadap video pembelajaran berbantuan Wondeshare Filmora berbasis kearifan lokal pada materi getaran, gelombang, dan bunyi yang sudah melalui tahap validasi ahli yakni validator ahli media, validator ahli materi, dan guru IPA.

Penelitian ini menggunakan model 4-D yang dikembangkan Thiagarajan yang terdiri empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Berikut penjelasan secara terperinci tiap-tiap tahapan :

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pertama dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan.

Tahap *define* dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Analisis Ujung Depan

Pada tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menentukan inti permasalahan saat proses pembelajaran yang menjadi syarat dalam pengembangan. Dalam analisis ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru IPA di SMPN 2 Lumajang.

Adapun hasil yang diperoleh saat wawancara yaitu guru dalam proses penyampaian materi menggunakan metode ceramah, pengaplikasian media seperti powerpoint maupun youtube jarang digunakan. Guru juga tidak pernah mengaitkan kearifan lokal dengan pembelajaran IPA. Hal tersebut membuat siswa tidak antusias, dan pasif karena kurang memahami dan merasa kesulitan dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari salah satunya kearifan lokal Lumajang untuk mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga diperlukan media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran atau belajar siswa yaitu pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan dengan analisis kebutuhan siswa.

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik masing-masing peserta didik yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran ini digunakan oleh siswa kelas VIII

SMP/MTs.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa, sebagian besar (84% dari 31 siswa) lebih termotivasi atau semangat belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Menurut siswa dengan media pembelajaran yang menarik membuat siswa lebih

antusias dalam proses pembelajaran IPA dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah hal tersebut karena materi IPA dianggap cukup sulit terutama pada fisika karena terdapat rumus-rumus dan ada beberapa materi yang sulit dipahami jika tidak dikaitkan secara langsung dengan kehidupan sehari-hari maupun kearifan lokal. Salah satu materi yang berhubungan dengan rumus-rumus dan dapat dikaitkan dengan kearifan lokal Lumajang yaitu getaran, gelombang, dan bunyi. Sebagian besar (87% dari 31 siswa) menganggap materi getaran, gelombang, dan bunyi sulit dipahami sehingga perlunya pemanfaatan pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran getaran, gelombang, dan bunyi di kelas dan dapat dilakukan dengan pengembangan video pembelajaran berbantuan Wondeshare Filmora berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran.

c. Analisis Tugas

Tahapan ini bertujuan untuk merinci isi materi yang akan disampaikan dalam suatu media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menganalisis tugas-tugas utama yang akan dilakukan peserta didik supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil analisis yang diperoleh berupa gambaran garis besar mengenai isi materi yang diperlukan dalam pembelajaran yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan

digunakan sebagai acuan dalam mendesain media pembelajaran berupa video berbasis kearifan lokal.

d. Analisis Konsep

Tahapan ini dilaksanakan dengan tujuan mengidentifikasi konsep dari materi getaran, gelombang, dan bunyi. Analisis ini berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada materi getaran, gelombang, dan bunyi kurikulum 2013.

Tabel 4. 1 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.11. Menganalisis konsep getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari termasuk sistem pendengaran manusia dan sistem sonar pada hewan
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	4.11. Menyajikan hasil percobaan tentang getaran, gelombang, dan bunyi

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Perumusan tujuan pembelajaran digunakan sebagai dasar dalam merancang media pembelajaran berupa video yang disesuaikan dengan indikator yang telah dibuat berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Berikut Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pada materi getaran, gelombang, dan bunyi.

Tabel 4. 2 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.11. Menganalisis konsep getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari termasuk sistem pendengaran manusia dan sistem sonar pada hewan	3.11.1. Menjelaskan pengertian getaran 3.11.2. Mengidentifikasi hubungan antar frekuensi dan getaran 3.11.3. Menjelaskan pengertian gelombang 3.11.4. Menjelaskan karakteristik gelombang transversal dan gelombang longitudinal 3.11.5. Menjelaskan hubungan antara panjang gelombang, frekuensi, cepat rambat, dan periode gelombang 3.11.6. Menjelaskan pengertian bunyi 3.11.7. Menjelaskan karakteristik bunyi
4.11. Menyajikan hasil percobaan tentang getaran, gelombang, dan bunyi	4.11.1 Melakukan percobaan tentang resonansi bunyi

Berdasarkan Tabel 4.2, maka dapat dirumuskan tujuan pembelajaran sebagai berikut :

1. Berdasarkan penyajian video, siswa dapat menjelaskan pengertian getaran dengan benar.

2. Berdasarkan penyajian video, siswa dapat mengidentifikasi hubungan antar frekuensi dan getaran dengan benar.
3. Berdasarkan penyajian video, siswa dapat menjelaskan pengertian gelombang dengan benar.
4. Berdasarkan penyajian video, siswa dapat menjelaskan karakteristik gelombang transversal dan gelombang longitudinal dengan benar.
5. Berdasarkan penyajian video, siswa dapat menjelaskan hubungan antara panjang gelombang, frekuensi, cepat rambat dan periode gelombang dengan benar.
6. Berdasarkan penyajian video, siswa dapat menjelaskan pengertian bunyi dengan benar.
7. Berdasarkan penyajian video, siswa dapat menjelaskan karakteristik bunyi dengan benar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perencanaan (*design*) merupakan tahap yang bertujuan untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Dalam membuat rancangan media pembelajaran dilakukan beberapa langkah, antara lain :

a. Penyusunan Materi Pembelajaran

Dalam tahap ini dilakukan penyusunan materi pembelajaran berdasarkan analisis KI, KD, dan perumusan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Materi yang akan disajikan dalam

pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal yaitu getaran, gelombang, dan bunyi yang terdiri dari beberapa pokok bahasan yaitu pengertian getaran, ciri-ciri getaran, pengertian frekuensi dan periode, pengertian gelombang, jenis gelombang berdasarkan arah rambat dan arah getarnya, pengertian bunyi, zat perantara bunyi, karakteristik bunyi. Berikut materi yang disajikan dalam video pembelajaran antara lain :

- 1) Video berisi mengenai pengertian getaran, besaran dasar dari getaran, keterkaitan getaran dengan gamelan, contoh getaran dalam kegiatan sehari-hari.
- 2) Video berisi mengenai pengertian gelombang, jenis gelombang berdasarkan arah rambat dan arah getarnya, keterkaitan gelombang longitudinal dengan gamelan, dan besaran dasar dari gelombang.
- 3) Video berisi mengenai bunyi, syarat bunyi dapat terdengar, frekuensi bunyi, keterkaitan frekuensi bunyi dengan gamelan, cepat rambat bunyi, keterkaitan cepat rambat bunyi dengan gamelan, karakteristik bunyi, keterkaitan karakteristik bunyi dengan gamelan

b. Pemilihan Media

Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah pengembangan video pembelajaran berbantu Wondeshare Filmora berbasis kearifan lokal. Proses pemilihan media berdasarkan atas analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep serta tujuan pembelajaran. Media pembelajaran video berbasis kearifan lokal ini dibuat dengan

menggunakan aplikasi Wondeshare Filmora, aplikasi ini digunakan untuk mengedit video yang disertai dengan penjelasan materi dan gambar. Media pembelajaran yang dikembangkan ini disertai dengan penjelasan keterkaitan antara materi getaran, gelombang, dan bunyi dengan kearifan lokal Lumajang yaitu gamelan. Pemilihan media pembelajaran untuk membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi getaran, gelombang, dan bunyi serta dapat digunakan sebagai bahan belajar secara mandiri yang dapat diputar secara berulang dan dimanapun.

c. Pemilihan Format



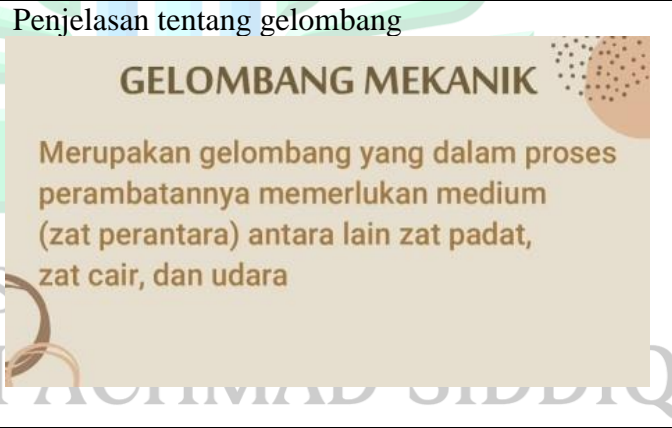

Tahap pemilihan format merupakan langkah kegiatan merancang komponen-komponen yang terdapat dalam media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi Wondeshare Filmora untuk mendesain animasi, audio, dan fitur-fitur lainnya, selain itu peneliti juga menggunakan bantuan aplikasi lain yaitu aplikasi canva untuk mendesain background setiap slide, aplikasi adobe after effects CC untuk menghapus background video orang bermain kendang.



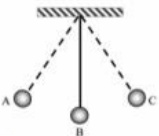

d. Rancangan awal

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui konsep design produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Berikut rancangan awal produk.

Tabel 4. 3 Rancangan awal video pembelajaran berbasis kearifan lokal

Bagian	Judul	Keterangan
Awalan	Pembukaan	<p>Muncul gambar perkenalan karakter kartun peneliti</p> 
	Tujuan Pembelajaran	<p>Tujuan pembelajaran ditampilkan dengan animasi yang menarik</p>  <p>TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menjelaskan pengertian getaran 2. Siswa dapat mengidentifikasi hubungan antar frekuensi dan getaran 3. Siswa dapat menjelaskan pengertian gelombang 4. Siswa dapat menjelaskan karakteristik gelombang transversal dan gelombang longitudinal 5. Siswa dapat menjelaskan hubungan antara panjang gelombang frekuensi, cepat rambat dan periode gelombang 6. Siswa dapat menjelaskan pengertian bunyi 7. Siswa dapat menjelaskan karakteristik bunyi
	Pertanyaan Interaktif	<p>Ditampilkan video orang memainkan alat musik gamelan</p> 

Isi	Penjelasan Materi	<p>Penjelasan tentang getaran</p> <div data-bbox="657 353 1331 734">  <p>GETARAN</p> <p>Gerakan bolak balik suatu benda secara periodik atau teratur melalui titik kesetimbangan</p> </div> <p>Keterkaitan getaran dengan gamelan</p> <div data-bbox="657 741 1331 1167">  <p>BONANG</p> </div> <p>Penjelasan tentang gelombang</p> <div data-bbox="657 1173 1331 1599">  <p>GELOMBANG MEKANIK</p> <p>Merupakan gelombang yang dalam proses perambatannya memerlukan medium (zat perantara) antara lain zat padat, zat cair, dan udara</p> </div> <p>Keterkaitan gelombang dengan gamelan</p> <div data-bbox="657 1606 1331 1957">  </div>
-----	-------------------	--

		<p>Penjelasan tentang bunyi</p>  <p>SYARAT BUNYI DAPAT TERDENGAR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat sumber bunyi 2. Terdapat medium/zat perantara seperti zat padat, cair, dan udara 3. Ada alat penerima/pendengar
Contoh Soal	Contoh soal materi getaran, gelombang, dan bunyi	<p>Keterkaitan bunyi dengan gamelan</p>  <p>Nada Pelog</p> <p>Nada pelog mempunyai 7 nada per oktaf yaitu 1,2,3,4,5,6,7</p> <p>1. Perhatikan gambar berikut ini</p>  <p>Sebuah bandul berayun membentuk suatu getaran dari A-B-C-B-A selama 4 sekon. Maka hitunglah:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Frekuensi getaran b. Periode getaran
Penutup	Penutup dari penyusun media pembelajaran	<p>Muncul gambar penutup karakter kartun peneliti</p> 

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian terhadap media pembelajaran video berbasis kearifan lokal untuk mengetahui tingkat validitas media tersebut sebelum di lakukan uji coba kepada siswa. Media pembelajaran akan dinilai oleh para ahli media, ahli materi, dan guru IPA sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik. Dalam tahap pengembangan ini dilakukan beberapa langkah sebagai berikut :

a. Validasi Ahli

Pada tahap ini, produk yang dihasilkan divalidasi oleh tiga orang validator ahli, antara lain :

1. Bapak Drs. Joko Suroso, M.Pd sebagai ahli materi
2. Ibu Laily Yunita Susanti, S.Pd., M.Si sebagai ahli media
3. Ibu Lulik Widowati, S.Pd sebagai guru IPA SMPN 2 Lumajang

Dalam memilih para validator ahli didasarkan pada kompetensi dari masing-masing validator sehingga dapat menilai produk yang

dihasilkan tersebut. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 7 April

2022, validasi media dilaksanakan pada tanggal 14 April 2022

selanjutnya validasi oleh guru IPA dilaksanakan pada tanggal 16 April

2022. Hasil data dari validator ahli berupa data kuantitatif dan data

kualitatif. Pengambilan data dilakukan dengan cara memberikan

instrumen validasi kepada setiap validator. Data kuantitatif berupa

kuesioner yang didapatkan dari instrumen validasi sedangkan data

kualitatif berupa saran dan komentar dari validator yang digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk.

b. Uji Coba Pengembangan

Uji coba pengembangan dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lumajang. Uji coba ini dilakukan dengan dua tahapan yaitu uji coba skala kecil sebanyak 6 siswa dan uji coba skala besar sebanyak 31 siswa yang dilakukan pada tanggal 19-20 April 2022. Tahap ini dilakukan dengan memberikan angket dan meminta siswa untuk mengisi angket tersebut yang terdiri dari empat aspek penilaian dengan kriteria yang sudah ditentukan. Instrumen angket uji respons siswa dibuat dari adaptasi skripsi Nirna Aprilia Kurnia Esa⁵¹. Angket uji respons siswa terdiri dari aspek kelayakan isi, tampilan visual dan audio, kearifan lokal, dan manfaat.

B. Analisis Data

Pada bagian ini disajikan data hasil penilaian dari validasi ahli media, ahli materi, guru IPA, angket uji respons siswa skala kecil dan angket respons siswa skala besar terhadap video pembelajaran berbasis kearifan lokal.

1. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menguji validitas dengan memberikan penilaian, saran, dan komentar dari segi materi yang terdapat dalam video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Validasi materi

⁵¹ Esa, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten OKI Materi Hukum Archimedes Untuk Sekolah Menengah Atas."

dilakukan dengan cara mengisi lembar angket penilaian serta memberikan saran dan komentar yang digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk.

Instrumen angket validasi materi dibuat dari adaptasi Nirna Aprilia Kurnia Esa⁵². Angket validasi materi terdiri dari empat aspek yaitu kelayakan isi, kemudahan uraian materi untuk dipahami, keterkaitan materi dengan kearifan lokal, dan kebahasaan yang digunakan. Berikut hasil penilaian validasi ahli materi :

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kelayakan isi a. Keseuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran b. Cakupan dan kedalaman materi dalam media baik c. Kelengkapan materi yang disajikan d. Penyampaian materi sudah urut/runtut e. Memberi informasi yang berkualitas untuk memberi pemahaman kepada siswa	23
2.	Kemudahan uraian materi untuk dipahami a. Sistematis penyajian materi mudah dipahami untuk mencapai kompetensi b. Materi yang disampaikan jelas dan menarik c. Pemberian contoh dalam memperjelas materi	15
3.	Keterkaitan materi dengan kearifan lokal a. Keterkaitan antara penyajian materi dengan kearifan lokal Lumajang b. Materi dapat mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap kearifan lokal Lumajang c. Kearifan lokal yang ditampilkan dapat membantu memahami materi getaran, gelombang, dan bunyi	15
4.	Kebahasaan yang digunakan a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami b. Ketepatan tata bahasa	9
Jumlah		62
Persentase		95%

⁵² Esa.

Berikut cara menentukan nilai (%) kriteria validasi menggunakan rumus :

$$Vah = \frac{Tse}{Ts\Box} \times 100\%$$

$$Vah = \frac{62}{65} \times 100\%$$

$$Vah = 95\%$$

Hasil validasi materi yang terdiri dari empat aspek di dapatkan total skor sebesar 62 dengan persentase sebesar 95%. Hal tersebut menunjukkan bahwa uji materi yang terdiri dari empat aspek pada media pembelajaran video berbasis kearifan lokal pada materi getaran, gelombang, dan bunyi termasuk kategori "sangat valid".

Menurut validator yang menjadi kelebihan dari produk yang telah dibuat yaitu media ini bisa menggabungkan musik tradisional dengan materi getaran, gelombang, dan bunyi, hal ini sejalan dengan penelitian Fauzi, dkk yang menyatakan bahwa pengintegrasian alat-alat musik tradisional dengan materi getaran, gelombang, dan bunyi akan mudah dipahami oleh peserta didik⁵³. Sedangkan kekurangan dari produk ini adalah media tidak bisa secara langsung diaplikasikan pada android.

Adapun saran yang ahli materi sampaikan bahwa animasi tangan pada tujuan pembelajaran disesuaikan dengan suara peneliti, ukuran font pada bagian judul periode getaran lebih diperbesar.

⁵³ Fauzi, "Meta Analisis Pengaruh Pengintegrasian Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran IPA Dan Fisika Terhadap Hasil Belajar."

2. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan bertujuan untuk menguji kelayakan media dengan memberikan penilaian, saran, dan komentar terhadap video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Validasi media dilakukan dengan cara mengisi lembar angket penilaian serta memberikan saran dan komentar yang digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk.

Instrumen angket validasi media dibuat dari adaptasi Nirna Aprilia Kurnia Esa⁵⁴. Angket validasi media terdiri dari enam aspek yaitu aspek secara visual menarik minat siswa, animasi yang ditampilkan, kejelasan teks yang ditampilkan, kearifan lokal yang ditampilkan, kesesuaian audio pada tampilan media, dan kebakuan bahasa yang digunakan. Berikut hasil penilaian validasi ahli media :

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Secara visual menarik minat siswa a. Kesesuaian warna latar dengan huruf, simbol, dan sejenisnya b. Terdapat kombinasi media belajar, misalnya teks, gambar, animasi, dan video c. Menarik minat melalui komponen tampilan yang konsisten, bagus, dan terkini	15
2.	Animasi yang ditampilkan a. Animasi yang ditampilkan mudah dipahami b. Animasi yang ditampilkan konsisten	8
3.	Kejelasan teks yang ditampilkan a. Teks yang ditampilkan tidak terlalu padat b. Jenis, ukuran, dan warna huruf sudah tepat	10
4.	Kearifan lokal yang ditampilkan a. Media yang disajikan mampu menyebarluaskan kearifan lokal Lumajang	15

⁵⁴ Esa, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten OKI Materi Hukum Archimedes Untuk Sekolah Menengah Atas."

	b. Penggunaan media dapat menambah wawasan siswa tentang kearifan lokal Lumajang c. Media yang disajikan mampu melestarikan budaya lokal	
5.	Kesesuaian audio pada tampilan media a. Suara/ <i>dubbing</i> sudah jelas b. Suara/ <i>sound effect</i> sudah sesuai	10
6.	Kebakuan bahasa yang digunakan a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami, efektif, dan komunikatif	4
Jumlah		62
Persentase		95 %

Berikut cara menentukan nilai (%) kriteria validasi menggunakan rumus :

$$Vah = \frac{Tse}{Ts} \times 100\%$$

$$Vah = \frac{62}{65} \times 100\%$$

$$Vah = 95\%$$

Hasil validasi media yang terdiri dari enam aspek di dapatkan total skor sebesar 62 dengan persentase sebesar 95%. Hal tersebut menunjukkan bahwa uji media yang terdiri dari enam aspek pada media pembelajaran video berbasis kearifan lokal pada materi getaran, gelombang, dan bunyi termasuk kategori "sangat valid".

Menurut validator kelebihan dari produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran menyajikan kearifan lokal alat musik gamelan yang dikaitkan dengan materi. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Aprilia, dkk yang menyatakan bahwa saat proses pembelajaran mengaitkan materi dengan kearifan lokal dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari sehingga peserta didik mampu merasakan manfaat

mempelajari materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari⁵⁵. Sedangkan kekurangan dari produk yaitu file terlalu besar sehingga loading lama jika dibuka via youtube. Validator menyarankan halaman depan media ditambahkan identitas seperti logo universitas, dan nama pengembang, tujuan pembelajaran disesuaikan format abcd.

3. Validasi Guru IPA

Validasi terakhir dilakukan oleh guru IPA SMPN 2 Lumajang dengan cara mengisi lembar angket penilaian serta memberikan saran dan komentar yang digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk. Instrumen angket validasi guru IPA dibuat dari adaptasi Nirna Aprilia Kurnia Esa⁵⁶. Aspek yang dinilai mencakup semua aspek dari segi materi dan media. Angket validasi materi terdiri dari empat aspek yaitu aspek kelayakan isi, tampilan visual dan audio, keterkaitan materi dengan kearifan lokal, dan kebakuan bahasa yang digunakan. Berikut hasil penilaian validasi guru IPA:

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Guru IPA

No.	Aspek Penilaian	Jumlah
1.	Kelayakan isi	17
	a. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran	
	b. Kelengkapan materi yang disajikan	
	c. Kesesuaian contoh dengan materi yang diberikan	

⁵⁵ Aprilia, Aka, and Permana, "Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kelud Untuk Materi IPS Siswa Sekolah Dasar."

⁵⁶ Esa, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten OKI Materi Hukum Archimedes Untuk Sekolah Menengah Atas."

	d. Materi yang disampaikan jelas dan menarik	
2.	Tampilan visual dan audio a. Terdapat kombinasi media belajar, misalnya teks, gambar, animasi, dan video b. Menarik minat melalui komponen tampilan yang konsisten, bagus, dan terkini c. Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa d. Suara/ <i>dubbing</i> sudah jelas e. Tulisan dapat terbaca dengan jelas	23
3.	Keterkaitan materi dengan kearifan lokal a. Penggunaan media dapat menambah wawasan siswa tentang kearifan lokal Lumajang b. Materi dapat mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap kearifan lokal Lumajang c. Kearifan lokal yang ditampilkan dapat membantu memahami materi getaran, gelombang, dan bunyi	15
4.	Kebahasaan yang digunakan a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
Jumlah		59
Persentase		91 %

Berikut cara menentukan nilai (%) kriteria validasi menggunakan

rumus :

$$Vah = \frac{Tse}{Ts_{\square}} \times 100\%$$

$$Vah = \frac{59}{65} \times 100\%$$

$$Vah = 91\%$$

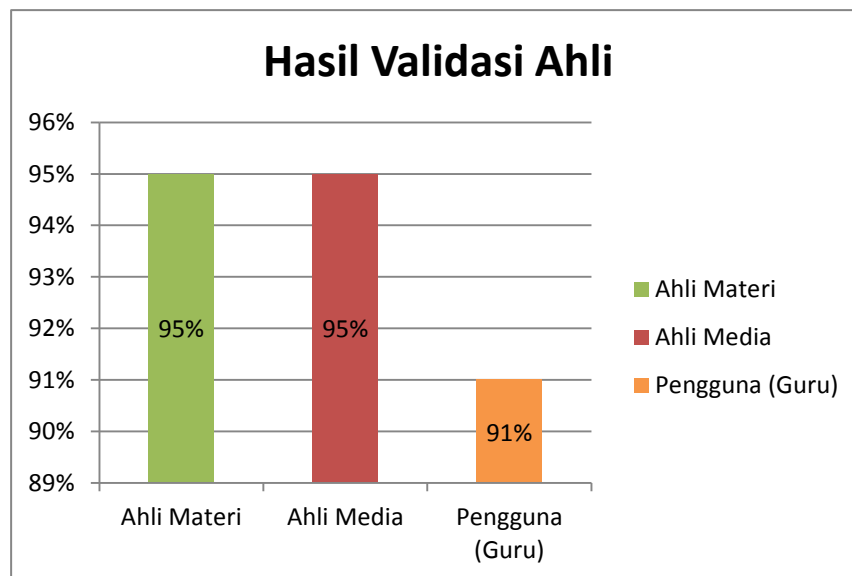
Berdasarkan data hasil validasi pengguna (guru) pada Tabel 4.6 yang terdiri dari empat aspek di dapatkan total skor sebesar 59 dengan

persentase sebesar 91 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa uji media yang terdiri dari empat aspek pada media pembelajaran video berbasis kearifan lokal pada materi getaran, gelombang, dan bunyi termasuk kategori ”sangat valid”.

Menurut validator kelebihan dari produk yang dikembangkan yaitu sangat menarik karena telah mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari (kearifan lokal), media pembelajaran dengan pendekatan kearifan lokal mempunyai nilai (+) terutama pengetahuan tentang gamelan bisa mendekatkan ilmu pengetahuan dengan budaya, pendapat ini selaras dengan penelitian Rohman, dkk yang menyatakan bahwa pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran bisa mengenalkan peserta didik terhadap kearifan lokal di daerahnya sehingga kearifan lokal dapat terus berkembang dan timbul kesadaran diri untuk peduli, dan melestarikan⁵⁷. Validator juga menyampaikan saran yaitu nama pengembang diletakkan di pojok kanan atas.

Hasil penilaian dari ketiga validator ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan guru IPA terhadap video pembelajaran berbasis kearifan lokal disajikan pada grafik 4.1

⁵⁷ Rohman et al., “Pengembangan Modul IPA Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Berbasis Kearifan Lokal Di Pesisir Papuma Ambulu Untuk SMP/ MTs Kelas VII.”



Gambar 4. 1 Grafik Hasil Validasi Ahli

4. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil bertujuan untuk mengetahui kualitas dan penggunaan video pembelajaran berbasis kearifan lokal bagi siswa. Uji coba skala kecil dilakukan oleh 6 orang siswa kelas VIII A dengan kriteria siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Berikut hasil uji respons siswa skala kecil :

Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba Skala Kecil

No.	Respons	Skor Tiap Aspek													Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1.	R-6	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	59
2.	R-7	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	60
3.	R-9	5	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	5	55
4.	R-14	4	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	4	5	59
5.	R-17	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	60
6.	R-30	4	5	5	5	3	5	5	5	4	5	4	5	4	59

4.	R-4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
5.	R-5	4	4	5	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	54
6.	R-6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
7.	R-7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	61
8.	R-8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
9.	R-9	5	5	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	5	56
10.	R-10	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	61
11.	R-11	3	4	5	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	53
12.	R-12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
13.	R-13	5	4	5	5	4	4	3	4	4	3	4	4	3	52
14.	R-14	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	62
15.	R-15	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	63
16.	R-16	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	63
17.	R-17	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	60
18.	R-18	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	58
19.	R-19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	64
20.	R-20	3	5	3	5	5	5	5	4	3	4	4	4	5	55
21.	R-21	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	61
22.	R-22	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	62
23.	R-23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65
24.	R-24	4	3	5	4	3	3	3	4	5	4	4	4	4	50
25.	R-25	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	62
26.	R-26	5	4	3	5	3	4	4	4	4	4	5	4	5	54
27.	R-27	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	64
28.	R-28	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	61
29.	R-29	5	4	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	59
30.	R-30	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	60
31.	R-31	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	62
Jumlah														1860	
Persentase														92,3 %	

Hasil persentase tersebut dihitung menggunakan rumus :

$$Vau = \frac{Tse}{Ts} \times 100\%$$

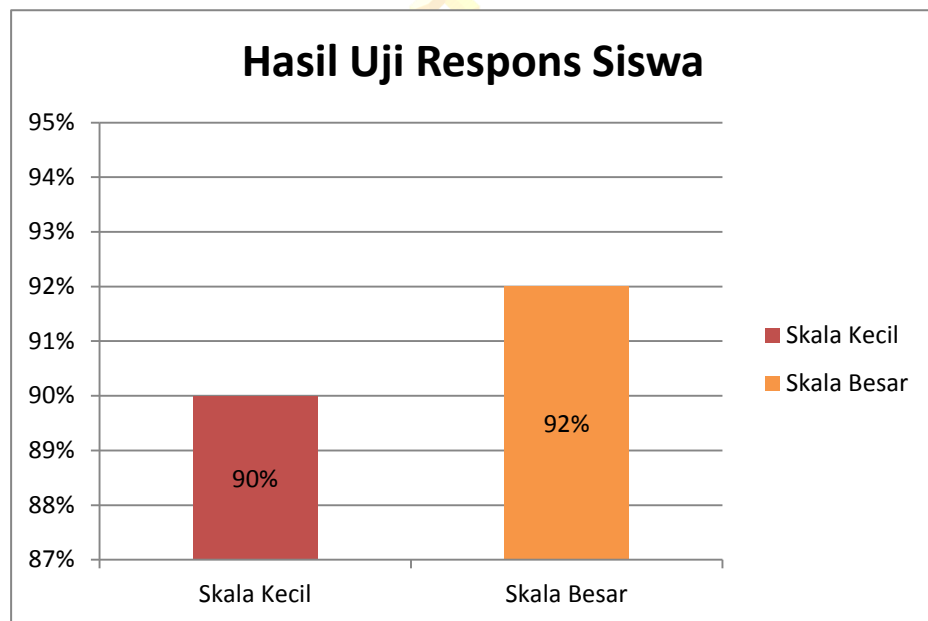
$$Vau = \frac{1860}{2015} \times 100\%$$

$$Vau = 92,3 \%$$

Berdasarkan data hasil uji coba skala besar pada Tabel 4.8 yang dilakukan oleh 30 orang siswa dapatkan total skor sebesar 1860 dengan persentase sebesar 92,3 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada uji coba

skala besar terhadap video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi getaran, gelombang, dan bunyi sangat valid dan sangat efektif.

Berikut grafik hasil penilaian uji coba skala kecil dan uji coba skala besar untuk mempermudah melihat perbandingan dari masing-masing hasil penilaian.



Gambar 4. 2 Grafik Hasil Uji Respons Siwa

Berikut data yang telah dianalisis peneliti untuk mengetahui respons siswa terhadap produk yang telah dikembangkan:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Gambar 4. 3

- (a) Respons siswa terhadap kelebihan produk
 (b) Respons siswa terhadap kekurangan produk

Gambar di atas dibuat dengan Wordcloud generator dengan cara memasukkan semua komentar dan menghilangkan beberapa kata sambung (dan, yang, dengan). Pada wordcloud komentar respons siswa yang dibuat oleh peneliti secara umum siswa mengatakan bahwa media yang dikembangkan sangat menarik, menambah wawasan siswa tentang keterkaitan kearifan lokal Lumajang dengan materi getaran, gelombang, dan bunyi. Dalam gambar wordcloud tersebut juga dapat dilihat bahwa komentar respons siswa terhadap kelebihan produk lebih bervariasi daripada kekurangan produk. Hal tersebut menunjukkan bahwa respons siswa terhadap video pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat baik.

C. Revisi Produk



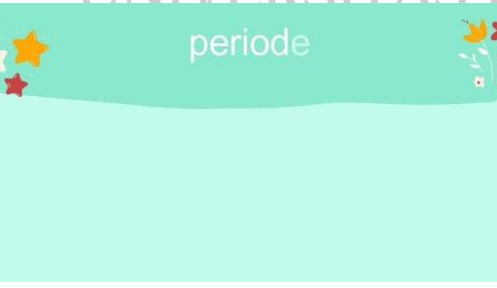

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran berbantu Wondeshare Filmora berbasis kearifan lokal. Video pembelajaran ini telah beberapa kali melalui tahap revisi supaya produk yang

dihasilkan berkualitas dan layak digunakan saat proses pembelajaran. Revisi yang dilakukan berdasarkan komentar, dan saran yang telah diberikan oleh para ahli.

1. Ahli Materi

Berikut hasil revisi video pembelajaran berbantu Wondeshare Filmora berbasis kearifan lokal pada materi getaran, gelombang, dan bunyi berdasarkan saran yang telah diberikan oleh ahli materi :

Tabel 4. 9 Revisi Berdasarkan Saran Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Animasi tangan pada tujuan pembelajaran terlalu cepat tidak sesuai dengan suara peneliti</p> 	<p>Animasi tangan pada tujuan pembelajaran disesuaikan dengan suara peneliti</p> 
<p>Ukuran font pada bagian judul periode getaran terlalu kecil</p> 	<p>Ukuran font pada bagian judul periode getaran lebih diperbesar</p> 

2. Ahli Media

Berikut hasil revisi video pembelajaran berbantu Wondeshare Filmora berbasis kearifan lokal pada materi getaran, gelombang, dan bunyi berdasarkan saran yang telah diberikan oleh ahli media :

Tabel 4. 10 Revisi Berdasarkan Saran Ahli Media

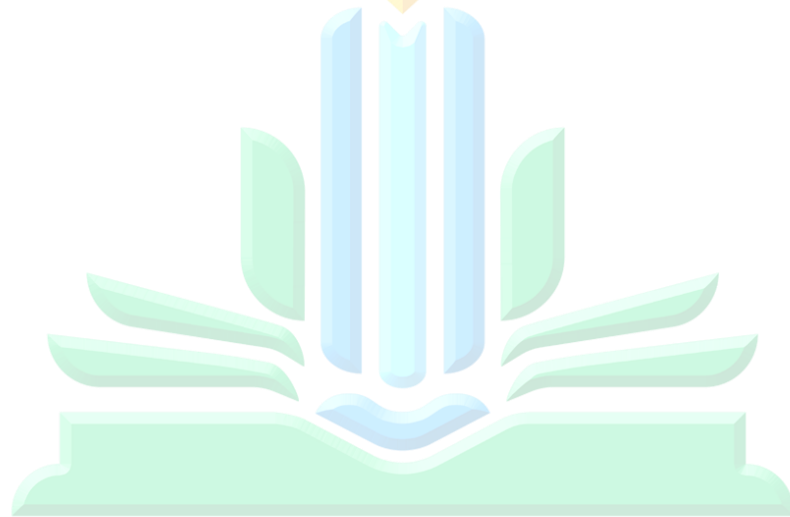
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Bagian halaman depan media belum terdapat identitas pengembang, logo universitas</p> 	<p>Bagian halaman depan media terdapat identitas pengembang, logo UIN Khas Jember</p> 
<p>Tujuan pembelajaran masih belum menggunakan format abcd</p> 	<p>Tujuan pembelajaran menggunakan format abcd</p> 

3. Guru IPA

Berikut hasil revisi video pembelajaran berbantu Wondeshare Filmora berbasis kearifan lokal pada materi getaran, gelombang, dan bunyi berdasarkan saran yang telah diberikan oleh guru IPA.

Tabel 4. 11 Revisi Berdasarkan Saran Guru IPA

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Nama pengembang kurang terlihat, dan menutupi beberapa teks materi	Nama pengembang diletakkan di pojok kanan atas
	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Video berbantu Wondeshare Filmora yang berbasis kearifan lokal telah melalui beberapa tahapan sesuai dengan tahapan pada model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Tahap akhir penelitian ini yaitu uji respons siswa skala besar. Produk yang dikembangkan sebelum di uji coba kepada siswa akan dinilai terlebih dahulu oleh para ahli media, ahli materi, serta guru IPA. Ketiga validator memberikan penilaian, saran, serta komentar yang digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dikaji produk yang telah direvisi sebagai berikut:

1. Pada proses validasi produk yang telah dilaksanakan memperoleh hasil yang sangat baik. Hasil validasi materi memperoleh persentase nilai sebesar 95%, persentase nilai validasi media sebesar 95%, dan persentase nilai oleh guru sebesar 91%. Dari ketiga hasil validasi tersebut diperoleh rata-rata persentase nilai sebesar 94%. Berdasarkan hasil validasi, video pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran
2. Video pembelajaran berbasis kearifan lokal ini mendapatkan respons yang sangat baik dari siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil uji respons skala kecil yang memperoleh persentase nilai sebesar 90% dan hasil uji respons skala besar dengan persentase nilai sebesar 92%.

Dengan demikian membuktikan bahwa video pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat menarik dan sangat membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami materi getaran, gelombang, dan bunyi.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Supaya video berbasis kearifan lokal dapat dimanfaatkan dengan maksimal, maka terdapat saran antara lain:

1. Saran Pemanfaatan

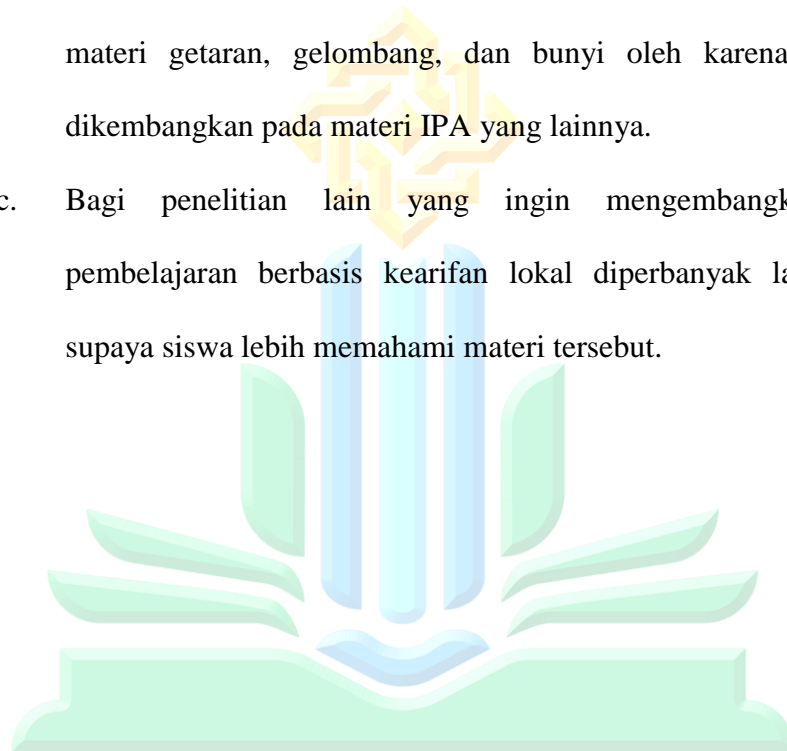
- a. Peserta didik diharapkan menyiapkan proyektor terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai supaya tidak menghabiskan waktu.
- b. Peserta didik diharapkan konsentrasi dalam menonton video pembelajaran berbasis kearifan lokal sehingga termotivasi dalam belajar dan bisa mengenal budaya setempat.
- c. Peserta didik diharapkan mengerjakan latihan soal yang ada sehingga dapat menambah pengetahuan.

2. Saran Diseminasi

Video pembelajaran yang berbasis kearifan lokal bisa digunakan oleh siswa kelas VIII SMPN 2 Lumajang juga dapat disebarluaskan pada semua sekolah tingkat SMP/MTs di kabupaten Lumajang namun dengan memperhatikan kesulitan, kendala yang dialami siswa dalam proses pembelajaran IPA.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Penelitian hanya sampai pada tahap uji validitas dan respons siswa, peneliti lain dapat melakukan penelitian pada tahap berikutnya yaitu menguji efektivitas.
- b. Video pembelajaran berbasis kearifan lokal ini hanya memuat materi getaran, gelombang, dan bunyi oleh karena itu perlu dikembangkan pada materi IPA yang lainnya.
- c. Bagi penelitian lain yang ingin mengembangkan video pembelajaran berbasis kearifan lokal diperbanyak latihan soal supaya siswa lebih memahami materi tersebut.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

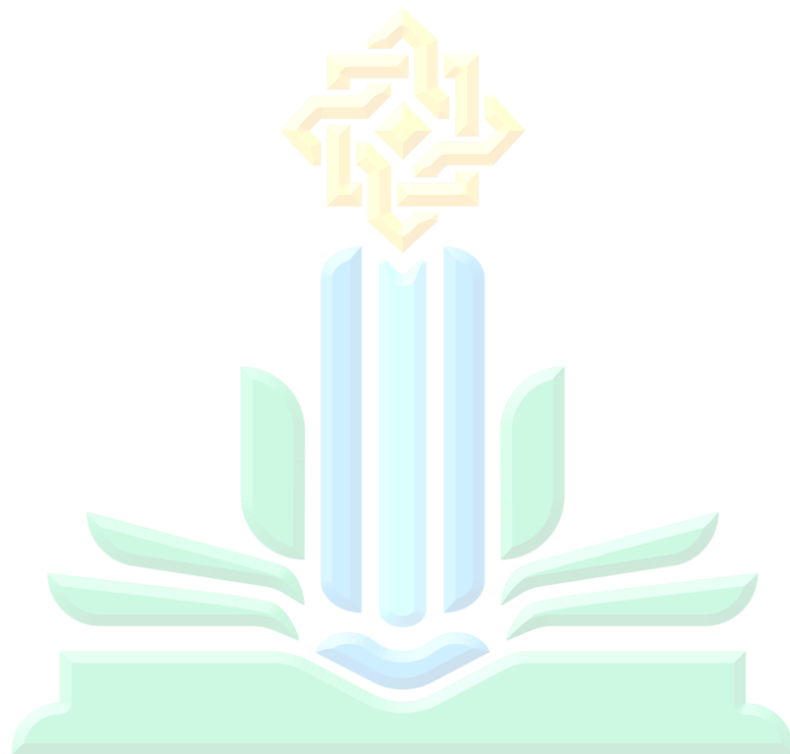
DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Muiz, Insih Wilujeng, Jumadi, Senam. "Implementasi Model Susan Loucks-Horsley Terhadap Communication and Collaboration Peserta Didik Smp." *Unnes Science Education Journal* 5, no. 1 (2016).
- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Anggraeni, Yulia, Zainal Arifin, Dydik Kurniawan, and Tri Wahyuningsih. "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora Pada Pelajaran Matematika Materi Nilai Mutlak Kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Masa Covid-19." *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah* 4, no. 1 (2021).
- Aprilia, Hesinta Mita, Kukuh Andri Aka, and Erwin Putera Permana. "Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kelud Untuk Materi IPS Siswa Sekolah Dasar." In *Prosiding SEMDIKJAR* Kediri: Semdikjar, 2021.
- Depatemen Agama RI. *Al Qur'an Dan Terjemahannya*. Surabaya: CV. Karya Utama, 2005.
- Eddy, Ari Usman, and Haida Dafitri. "Peluang Industri Kreatif Melalui Pelatihan Pembuatan Video Kreatif Bagi Mahasiswa Akademi Dakwah Indonesia Sumatera Utara." *Jurnal Tunas: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2019).
- Esa, Nirna Aprilia Kurnia. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten OKI Materi Hukum Archimedes Untuk Sekolah Menengah Atas." Palembang, 2018.
- Fatmawati, Intan, Jeffry Handika, and Erawan Kurniadi. "Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Setrada (Seni Tari Dan Drama) Materi Getaran Gelombang Dan Bunyi." *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)* 8, no. 1 (2021).
- Fauzi, Muhammad. "Meta Analisis Pengaruh Pengintegrasian Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran IPA Dan Fisika Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika* 8, no. 1 (2022).
- Habsari, Novi Triana, and Khoirul Huda. "Graphic Recorder Indis Sebagai Inovasi Media." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 360–66. Ponorogo, 2015.
- Haswan, Febri, and Nofri Wandu Al-hafiz. "Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam." *Riau Journal Of Computer Science* 3, no. 1 (2017).

- Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan. *Ilmu Pengetahuan Alam Edisi Revisi 2017*. Jakarta: Kemendikbud, 2017.
- Larlen, Agus Salim, and Liza Septa Wilyanti. "Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Kuliah Drama Di FKIP Universitas Jambi." *Pena (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni)* 7, no. 2 (2018).
- Luhulima, Denissa Alfiany, I Nyoman Sudana Degeg, and Saida Ulfa. "Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu." *JINOTEP* 3, no. 2 (2017).
- Lukman, Aprizal, Dwi Kurnia Hayati, and Nasrul Hakim. "Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di Sekolah Dasar." *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2019).
- Mustofa, Hisbulloh Als, Gunawan Gunawan, and Kosim Kosim. "Validity of Documentary Video Learning Media Based on Local Content Traditional Musical Instruments on Sound Waves." *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 5 (2021).
- Nugroho, Febrianto Ery. "Perkembangan Tari Jaran Slining Di Kecamatan Klakah Kabupaten Lumajang Tahun 1983-2016." Jember, 2016.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018).
- Pradana, Musthofa Galih. "Penggunaan Fitur Wordcloud Dan Document Term MMtrix Dalam Text Mining." *Jurnal Ilmiah Informatika (JIF)* 8, no. 1 (2020).
- Prahetto, Biya Ebi, and C. Indah Nartani. *Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: UST-Press, 2021.
- Priyatna, Muhammad. "Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal." *Edukasi Islami* 05, no. 1 (2016).
- Purbosari, Para Mitta. "Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Untuk Meningkatkan Academic Skill Pada Mahasiswa." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 6, no. 3 (2016).
- Ridha, Mhd, Firman, and Desyandri. "Efektifitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 154–62.

- Rohman, Habibur, Rafiatul Hasanah, Nur Indah Latifah, Fitri Yatus Saadah, and Cincin Nohan Rembulan. "Pengembangan Modul IPA Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Berbasis Kearifan Lokal Di Pesisir Papuma Ambulu Untuk SMP/ MTs Kelas VII." Malaysia: International Conference on Social Sciences and Humanities, 2019.
- Romadi, and Ganda Febri Kurniawan. "Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Folklore Untuk Menanamkan Nilai Kearifan Lokal Kepada Siswa." *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya* 11, no. 1 (2017).
- Rosalina, Sevie Safitri, Nuri Vina Mawaddah, Imam S Arifin, Nofal Fajri Hamdani, and Andi Suhardi. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Android Pada Materi IPA SMP/MTs." Malaysia: International Conference on Social Sciences And Humanities, 2019.
- Safitri, Aida Nurul, Subiki, and Sri Wahyuni. "Pengembangan Modul IPA Berbasis Kearifan Lokal Kopi Pada Pokok Bahasan Usaha Dan Energi Di SMP." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 7, no. 1 (2018).
- Sudirgayasa, I Gede, I Ketut Surata, I Made Sudiana, I Made Maduriana, and I Wayan Gata. "Potensi Ekowisata Lembu Putih Taro Sebagai Konten Dan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Kearifan Lokal Hindu Bali." *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2021).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sulthon. "Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa MI." *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 4, no. 1 (2017).
- Susiati, Andi Masniati, Risman Iye, and La Husni Buton. "Kearifan Lokal Dalam Perilaku Sosial Remaja Di Desa Waimiting Kabupaten Buru." *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton* 7, no. 1 (2020).
- Syahrir, Susilawati. "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Siswa SMP." *Jurnal Ilmiah Mandala* 1, no. 2 (2015).
- Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy S Semmel, and Melvyn I Semmel. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana: Indiana University Bloomington, 1974.
- Widhyatama, Sila. "Pola Imbal Gamelan Bali Dalam Kelompok Musik Perkusi Cooperland Di Kota Semarang." *Jurnal Seni Musik* 1, no. 1 (2012).
- Yuanta, Friendha. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (2020).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alif Mardiana

NIM : T201810031

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Institusi : UIN KH Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundangan-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 10 Mei 2022

Yang menyatakan,


ALIF MARDIANA
T201810031

Lampiran 2

Matriks Penelitian dan Pengembangan

”Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Wondeshare Filmora Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi Kelas VIII SMP/MTs”

Judul	Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Sumber Data	Metode Penelitian	Alur Penelitian
Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Wondeshare Filmora Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi Kelas VIII SMP/MTs	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana validitas video pembelajaran berbantu Wondeshare Filmora berbasis kearifan lokal pada materi getaran, gelombang, dan bunyi kelas VIII SMP/MTS ? 2. Bagaimana hasil uji respons siswa terhadap pengembangan video pembelajaran berbantu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan validitas video pembelajaran berbantu Wondeshare Filmora berbasis kearifan lokal pada materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi Kelas VIII SMP/MTS. 2. Mendeskripsikan respons siswa terhadap pengembangan video pembelajaran berbantu 	<p>Validasi Media Validasi ahli terdiri dari 3 orang, dengan rincian 2 dosen Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sebagai ahli materi dan ahli media serta guru IPA di SMPN 02 Lumajang</p> <p>Respon Peserta Didik Peserta didik yang menjadi uji coba adalah siswa</p>	<p>Jenis dan Model Penelitian Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan Research and Development (RnD). Pengembangan model ini terdiri dari 4 tahap, yaitu <i>define</i>, <i>design</i>, <i>develop</i>, dan <i>disseminate</i>. Namun pada penelitian hanya dilakukan sampai tahap development karena keterbatasan waktu yang dimiliki.</p>	<p>Tahap Define</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Analisis awal akhir b. Analisis Peserta Didik c. Analisis Tugas d. Analisis Konsep e. Perumusan Tujuan Pembelajaran <p>Tahap Design</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Penyusunan Materi Pembelajaran b. Pemilihan Media c. Pemilihan Format d. Perancangan Awal

	<p>Wondershare Filmora berbasis kearifan lokal pada materi getaran, gelombang, dan bunyi kelas VIII SMP/MTS?</p>	<p>Wondershare Filmora berbasis kearifan lokal pada materi getaran, gelombang, dan bunyi Kelas VIII SMP/MTS.</p>	<p>kelas VIII SMPN 02 Lumajang dengan uji coba kelompok kecil 6 orang dan kelompok besar sebanyak 31 orang.</p>	<p>Instrumen Pengumpulan Data Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah instrument validasi ahli dan angket respons peserta didik.</p> <p>Teknik Analisis Data Analisis data hasil validasi ahli $Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$ Analisis data hasil respons peserta didik $Vau = \frac{Tse}{Tsq} \times 100\%$</p>	<p>Tahap Development a. Validasi Ahli b. Uji Coba Pengembangan : dilakukan dengan dua tahapan yaitu uji coba skala kecil dan skala besar</p>
--	--	--	---	---	---

Lampiran 3

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005, Kode Pos 68136
 Website : <http://ftk.iain-jember.ac.id> e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2997/In.20/3.a/PP.009/04/2022

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP NEGERI 2 LUMAJANG

Jl. Jendral Ahmad Yani No.49, Kepuharjo, Kec. Lumajang, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T201810031
 Nama : ALIF MARDIANA
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Wondeshare Filmora Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi Kelas VIII SMP/MTS selama 14 (empat belas) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Drs. Subroto

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 10 April 2022

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

K

Lampiran 4

ANGKET WAWANCARA DENGAN GURU IPA

Lembar wawancara permasalahan pembelajaran IPA di sekolah

Nama Sekolah : SMPN 2 LUMAJANG
 Alamat : Jl Jendral A Yani Lumajang
 Nama Guru : Luluk Widuwati, S Pd
 Hari/ Tgl Wawancara : 06 September 2021

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa persiapan yang bapak/ibu lakukan sebelum mengajarkan materi IPA kepada siswa?	Di pertemuan sebelumnya guru menginformasikan untuk mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya agar siswa bisa menjadi lebih aktif bertanya saat proses pembelajaran berlangsung
2.	Kurikulum apa yang digunakan bapak/ ibu dalam pembelajaran IPA?	Kurikulum K13 edisi revisi 2017
3.	Apa sajakah sumber belajar yang bapak/ibu gunakan dalam mengajar saat daring dan luring?	Saat daring dan luring menggunakan buku BSE K13 revisi 2017, guru juga mengintruksikan kepada siswa mencari pinjaman buku yang bisa menunjang dengan materi yang dipelajari

4.	Metode pembelajaran apa yang bapak/ibu gunakan saat pembelajaran daring dan luring?	<p>Metode Ceramah</p> <p>Saat pembelajaran daring : sebelum pembelajaran daring dilakukan, guru cenderung menyiapkan link youtube untuk dipelajari, dan membagikan materi melalui google meet.</p> <p>Seperti yg kita tau saat ini, siswa serbagan saat masuk ke sekolah di SMP 2 Limanang, dg kondisi saat ini, guru telah menekankan penjelasan ser daring dan saat masuk ke sekolah siswa hanya mengumpulkan tugas dan guru memberikan kesempatan bagi siswa yg bertanya mengenai materi yg blm dipahami, guru juga memberikan penguatan dg bertanya bagi siswa</p> <p>Sebelum pandemi, guru terkadang menerapkan tutor teman sebaya atau siswa yg lebih paham diben waktu untuk bertanya bagi teman</p>
5.	Bagaimana minat dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPA?	<p>Minat dan motivasi belajarnya serta rasa ingin tau siswa kurang, siswa juga terkadang merasa kesulitan dalam pembelajaran IPA terutama yang berhubungan dengan rumus-rumus. Salah satu faktor dalam hal ini yaitu rasa malas</p>
6.	Adakah hambatan/kesulitan bapak/ibu dalam proses belajar mengajar secara daring dan luring?	<p>Hambatan proses pembelajaran ketika daring kuota & sinyal. Jika dari guru, ketika daring siswa enggan mengikuti pembelajaran, siswa cenderung bermain game</p> <p>Ketika luring, terkadang ada siswa yang tidak memperhatikan atau asyik ngobrol dengan teman</p>

7.	Bagaimana usaha bapak/ibu dalam mengatasi kesulitan belajar siswa ?	Usaha yg dilakukan yaitu bekerjasama dg wali murid melalui wa agar siswa ttp mengikuti pembelajaran & mengerjakan tugas yg diberikan oleh guru. Jika siswa mengalami kesulitan dalam hal kuota, guru memberikan kesempatan kpd siswa datang ke sekolah dg memanfaatkan fasilitas sekolah brp wifi dan komputer. Saat slm pandemi, guru melakukan tutor teman sebaya taman siswa cenderung diam, jadi guru kesulitan y/ mengetahui apakah terdapat kesulitan atau tidak dalam pembelajaran.
8.	Apakah nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA sudah mampu mencapai kkm ?	Mampu mencapai kkm, jika belum, guru memberikan tugas tambahan kpd siswa yg beryan y/ mengubah nilai yg kurang agar bisa memenuhi nilai kkm.
9.	Media apa yang bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran IPA?	Saat daring guru menggunakan media spt teams zoom untuk mengumpulkan tugas, wa, google meet, youtube Sebelum daring, guru tdk menggunakan media hanya menggunakan papan tulis & buku paket
10.	Apakah guru mengaitkan materi pembelajaran dengan kearifan lokal?	Tidak pernah
11.	Apa masalah yang urgent saat ini dalam pembelajaran IPA ?	Siswa kurang minat dan motivasi belajar

Lampiran 5

HASIL ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

no.	respons	skor tiap aspek											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	R-1	s	c	ss	c	s	c	c	c	s	s	ts	s
2.	R-2	s	ss	s	c	s	ts	c	ts	s	ts	ts	s
3.	R-3	s	ts	ss	ss	s	s	s	c	ss	c	ts	s
4.	R-4	s	ts	ss	c	s	c	c	c	s	s	ts	s
5.	R-5	ts	ts	s	c	s	s	ts	ts	s	ts	ts	ss
6.	R-6	s	ss	s	ss	s	s	s	s	s	ts	ts	s
7.	R-7	s	ss	s	ts	s	c	c	ts	c	s	ts	c
8.	R-8	s	ts	ss	s	s	c	ts	ts	ts	s	sts	c
9.	R-9	s	c	ss	s	s	c	ts	ss	ts	ss	sts	c
10.	R-10	ss	ts	c	s	s	c	c	c	s	c	c	s
11.	R-11	s	ss	s	s	s	c	s	c	s	c	ts	s
12.	R-12	ss	ss	s	s	ss	ts	c	s	ts	ts	sts	s
13.	R-13	ss	ss	s	s	s	c	c	ts	ss	ss	sts	s
14.	R-14	s	ss	ss	ss	ss	s	c	s	s	ts	sts	s
15.	R-15	ss	ss	s	ss	s	c	s	ts	s	ts	sts	ss
16.	R-16	ss	ss	s	s	s	c	s	ts	s	s	sts	ss
17.	R-17	s	c	s	s	s	c	s	c	s	ts	ts	s
18.	R-18	s	s	s	s	s	s	c	ts	c	c	ts	s
19.	R-19	c	s	s	s	ts	c	ts	s	ss	c	ts	ss
20.	R-20	ss	ss	s	s	ss	ts	c	s	s	ts	ts	ss
21.	R-21	s	ss	s	s	sc	s	ts	ts	s	ts	ts	s

22.	R-22	s	s	s	ss	c	ts	ts	s	s	ts	ts	ss
23.	R-23	ss	ss	s	s	s	c	c	ts	s	ts	ts	s
24.	R-24	s	s	s	s	s	c	c	c	s	sts	c	s
25.	R-25	s	s	s	s	s	ts	ts	ts	s	ts	c	s
26.	R-26	c	s	ss	s	c	c	c	s	ss	ts	ts	s
27.	R-27	s	s	s	c	s	c	ts	c	s	c	c	ss
28.	R-28	ss	s	s	s	ts	ts	ts	c	ss	sts	c	s
29.	R-29	ts	s	s	s	ss	ts	ts	ts	ss	ts	ts	ss
30.	R-30	ts	s	s	s	s	ts	c	ts	ss	ts	ts	ss
31.	R-31	s	s	s	s	ss	ts	ts	c	ss	ts	ts	s

Pernyataan	Jumlah											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
SS (Sangat Setuju)	8	12	7	5	5	0	0	1	8	2	0	9
S (Setuju)	18	11	23	20	21	6	6	7	18	5	0	19
C (Cukup)	2	3	1	5	2	16	14	10	2	6	5	3
TS (Tidak Setuju)	3	5	0	1	2	9	11	13	3	16	19	0
STS (Sangat Tidak Setuju)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	7	0

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Analisis Kebutuhan Siswa

Nama : Jihan Khalisa Adilla

Kelas : 8A

No Absen : 14

Petunjuk Pengisian

1. Isilah pertanyaan dibawah ini dengan sebenar-benarnya
2. Jawablah dengan memberikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

C = Cukup

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	Keterangan				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Apakah IPA merupakan pelajaran yang sulit ?		✓			
2.	Kesulitan yang dialami saat belajar IPA adalah terdapat rumus-rumus dan materi tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari	✓				

3.	Dalam penyampaian materi IPA, apakah metode ceramah (menggunakan papan tulis) sering digunakan oleh guru?	✓				
4.	Menurut anda, penyampaian materi IPA dengan metode ceramah yang dilakukan oleh guru membosankan atau menyenangkan?	✓				
5.	Menurut anda, materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi sulit dipahami?	✓				
6.	Apakah anda antusias saat mengikuti pembelajaran IPA khususnya fisika?		✓			
7.	Media pembelajaran yang sering digunakan guru dalam mengajar yaitu PPT?			✓		
8.	Mempunyai buku pegangan lain untuk belajar IPA	✓				
9.	Apakah anda lebih termotivasi atau semangat belajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik?	✓				
10.	Apakah anda mengetahui kearifan lokal (alat musik gamelan) yang ada di Lumajang?				✓	

11.	Apakah guru pernah mengaitkan materi dengan kearifan lokal dalam pembelajaran IPA?					✓
12.	Apakah anda membutuhkan media pembelajaran yang alternative yang dapat digunakan untuk mempelajari materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi secara lebih mudah dan menarik, seperti media yang berupa video pembelajaran yang berkaitan dengan kearifan lokal yang ada di Lumajang?	✓				

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Analisis Kebutuhan Siswa

Nama : Wiratama Farel R.
Kelas : 8A
No Absen : 30

Petunjuk Pengisian

1. Isilah pertanyaan dibawah ini dengan sebenar-benarnya
2. Jawablah dengan memberikan tanda (√) pada jawaban yang sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

C = Cukup

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	Keterangan				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Apakah IPA merupakan pelajaran yang sulit ?		√			
2.	Kesulitan yang dialami saat belajar IPA adalah terdapat rumus-rumus dan materi tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari		√			

3.	Dalam penyampaian materi IPA, apakah metode ceramah (menggunakan papan tulis) sering digunakan oleh guru ?		✓			
4.	Menurut anda, penyampaian materi IPA dengan metode ceramah yang dilakukan oleh guru membosankan atau menyenangkan ?		✓			
5.	Menurut anda, materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi sulit dipahami ?		✓			
6.	Apakah anda antusias saat mengikuti pembelajaran IPA khususnya fisika?				✓	
7.	Media pembelajaran yang sering digunakan guru dalam mengajar yaitu PPT?			✓		
8.	Mempunyai buku pegangan lain untuk belajar IPA				✓	
9.	Apakah anda lebih termotivasi atau semangat belajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik?	✓				
10.	Apakah anda mengetahui kearifan lokal (alat musik gamelan) yang ada di Lumajang?				✓	

11.	Apakah guru pernah mengaitkan materi dengan kearifan lokal dalam pembelajaran IPA?					✓
12.	Apakah anda membutuhkan media pembelajaran yang alternative yang dapat digunakan untuk mempelajari materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi secara lebih mudah dan menarik, seperti media yang berupa video pembelajaran yang berkaitan dengan kearifan lokal yang ada di Lumajang?	✓				

K

Q

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Analisis Kebutuhan Siswa

Nama : Dimas Firmansyah

Kelas : VII A

No Absen : 09

Petunjuk Pengisian

1. Isilah pertanyaan dibawah ini dengan sebenar-benarnya
2. Jawablah dengan memberikan tanda (√) pada jawaban yang sesuai dengan ketentuan sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 C = Cukup
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	Keterangan				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Apakah IPA merupakan pelajaran yang sulit ?		√			
2.	Kesulitan yang dialami saat belajar IPA adalah terdapat rumus-rumus dan materi tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari			√		

3.	Dalam penyampaian materi IPA, apakah metode ceramah (menggunakan papan tulis) sering digunakan oleh guru ?	✓				
4.	Menurut anda, penyampaian materi IPA dengan metode ceramah yang dilakukan oleh guru membosankan atau menyenangkan ?		✓			
5.	Menurut anda, materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi sulit dipahami ?		✓			
6.	Apakah anda antusias saat mengikuti pembelajaran IPA khususnya fisika?			✓		
7.	Media pembelajaran yang sering digunakan guru dalam mengajar yaitu PPT?				✓	
8.	Mempunyai buku pegangan lain untuk belajar IPA	✓				
9.	Apakah anda lebih termotivasi atau semangat belajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik?				✓	
10.	Apakah anda mengetahui kearifan lokal (alat musik gamelan) yang ada di Lumajang?	✓				

11.	Apakah guru pernah mengaitkan materi dengan kearifan lokal dalam pembelajaran IPA?					✓
12.	Apakah anda membutuhkan media pembelajaran yang alternative yang dapat digunakan untuk mempelajari materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi secara lebih mudah dan menarik, seperti media yang berupa video pembelajaran yang berkaitan dengan kearifan lokal yang ada di Lumajang?			✓		

Lampiran 7

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Wondeshare Filmora Bebrasis Kearifan Lokal Pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi Kelas VIII SMP/MTS

Peneliti : Alif Mardiana

Pembimbing : Dinar Maftukh Fajar, S.Pd., M.Pfis

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dikembangkannya Video Pembelajaran Berbantu Wondeshare Filmora Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Getaran, Gelombang, Dan Bunyi Kelas VIII SMP/MTS, maka saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap video pembelajaran yang telah dibuat dan mengisi angket yang telah disediakan. Penilaian, komentar, dan saran dari Bapak/Ibu digunakan sebagai validasi serta pertimbangan peneliti untuk memperbaiki media ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan.

Identitas Validator

Nama : Drs. Joko Suroso, M.Pd
 NIP : 19651004 199203 1003
 Instansi : FTIK UIN KHAS

Petunjuk Pengisian Angket

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada salah satu kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Pertanyaan

1. Menurut bapak/ibu apa yang menjadi kelebihan produk yang dibuat oleh peneliti? *Media bisa menggantikan metode tradisional dengan materi gelombang bunyi*
2. Menurut bapak/ibu apa yang menjadi kekurangan produk yang dibuat oleh peneliti? *Media tidak bisa secara langsung diaplikasikan pada android*

Saran-saran (secara keseluruhan)

Untuk pengembangan berikutnya supaya memilih aplikasi/software yang secara langsung bisa diaplikasikan pada android

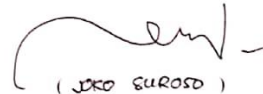
Kesimpulan**Media ini dinyatakan :**

1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ② Dapat digunakan dengan revisi dan saran
3. Tidak dapat digunakan

*) Lingkari salah satu

Jember, 7 - 9 - 2022

Validator



(JOKO SUROSO)

NIP : 196510041992031003

KL

J E M B E R

Lampiran 8

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul Penelitian	Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Wondeshare Filmora Bebasis Kearifan Lokal Pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi Kelas VIII SMP/MTS
Peneliti	Alif Mardiana
Pembimbing	Dinar Matlukk Fajar, S.Pd, M.Pd

Dengan hormat,

Selubungan dengan dikembangkannya Video Pembelajaran Berbantu Wondeshare Filmora Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Getaran, Gelombang, Dan Bunyi Kelas VIII SMP/MTS, maka saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap video pembelajaran yang telah dibuat dan mengisi angket yang telah disediakan. Penilaian, komentar, dan saran dari Bapak/Ibu digunakan sebagai validasi serta pertimbangan peneliti untuk memperbaiki media ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan.

Identitas Validator

Nama : LAILY YUNITA SUSANTI, S.Pd., M.Si
 NIP : 198906092019032007
 Instansi : UIN KHAS JEMBER

Petunjuk Pengisian Angket

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada salah satu kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Pertanyaan

1. Menurut bapak/ibu apa yang menjadi kelebihan produk yang dibuat oleh peneliti? *media menyajikan kearifan lokal alat musik gamelan yang dikaitkan dg materi*
2. Menurut bapak/ibu apa yang menjadi kekurangan produk yang dibuat oleh peneliti? *file terlalu besar sehingga loading lama jika dibuka via youtube*

Saran-saran (secara keseluruhan)

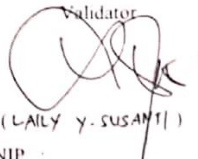
- * *pada hal depan media ditambahkan idenitas (nama pengembang, dll)*
- * *tujuan pemselebaran disesuaikan dengan format A#CD*

Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

- ① Dapat digunakan tanpa revisi
 2. Dapat digunakan dengan revisi dan saran
 3. Tidak dapat digunakan
- *) Lingkari salah satu

Jember, 19/04/2022

Validator

 (LAILI Y. SUSANTI)
 NIP :

Lampiran 9

ANGKET VALIDASI GURU IPA**ANGKET UJI PRAKTIKALITAS MEDIA
OLEH GURU**

Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Wondeshare Filmora Bebasis Kearifan Lokal Pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi Kelas VIII SMP/MTS

Peneliti : Alif Mardiana

Pembimbing : Dinar Maftukh Fajar, S.Pd., M.Pfis

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dikembangkannya Video Pembelajaran Berbantu Wondeshare Filmora Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Getaran, Gelombang, Dan Bunyi Kelas VIII SMP/MTS, maka saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap video pembelajaran yang telah dibuat dan mengisi angket yang telah disediakan. Penilaian, komentar, dan saran dari Bapak/Ibu digunakan sebagai validasi serta pertimbangan peneliti untuk memperbaiki media ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan.

Identitas Validator

Nama : LULIK WIDOWATI, S.Pd

NIP : 197503092021212002

Intansi : SMP Negeri 2 Lumajang

Petunjuk Pengisian Angket

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada salah satu kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

No.	Aspek	Pernyataan	Keterangan				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi	Keseuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran				✓	
2.		Kelengkapan materi yang disajikan					✓
3.		Kesesuaian contoh dengan materi yang diberikan				✓	
4.		Materi yang disampaikan jelas dan menarik				✓	
5.	Tampilan visual dan audio	Terdapat kombinasi media belajar, misalnya teks, gambar, animasi, dan video					✓
6.		Menarik minat melalui komponen tampilan yang konsisten, bagus, dan terkini					✓
7.		Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					✓
8.		Suara/dubbing sudah jelas				✓	
9.		Tulisan dapat terbaca dengan jelas				✓	
10.	Keterkaitan materi dengan kearifan lokal	Penggunaan media dapat menambah wawasan siswa tentang kearifan lokal Lumajang					✓
11.		Materi dapat mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap kearifan lokal Lumajang					✓
12.		Kearifan lokal yang ditampilkan dapat membantu memahami materi getaran, gelombang, dan bunyi					✓
13.	Kebahasaan yang digunakan	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	

Sumber : adaptasi dari Nirna Aprilia Kurnia Esa, 2018

KI

Q

Pertanyaan

1. Menurut bapak/ibu apa yang menjadi kelebihan produk yang dibuat oleh peneliti? *Sangat Menarik, karena telah mengaitkan materi dg kehidupan sehari-hari (Kearifan lokal)*
2. Menurut bapak/ibu apa yang menjadi kekurangan produk yang dibuat oleh peneliti? -

Saran-saran (secara keseluruhan)

Media Pembelajaran dengan pendekatan kearifan lokal mempunyai nilai ⊕, terutama Pengetahuan ttg gamelan bisa mendekatkan Ilmu Pengetahuan dan Budaya.

Kesimpulan

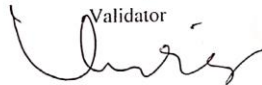
Media ini dinyatakan :

- ① Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi dan saran
3. Tidak dapat digunakan

*) Lingkari salah satu

Jember, ¹⁶ April 2022

Validator



(Lulik Widowati, S.Pd

NIP : 197508092021212002

KI

Q

Lampiran 10

ANGKET RESPONS SISWA SKALA KECIL

ANGKET RESPONS SISWA

Nama : Belinda Kaysha Mahesrani
 No Absen : 06
 Kelas : 8A
 Sekolah : SMP Negeri 2 Lumajang

Petunjuk Pengisian Angket

- Berilah tanda *check list* (✓) pada tabel penilaian yang dianggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada
- Kriteria skala penilaian sebagai berikut :
 Skor 5 : Sangat Baik
 Skor 4 : Baik
 Skor 3 : Cukup
 Skor 2 : Kurang
 Skor 1 : Sangat Kurang

No.	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Keterangan				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi	Penyajian video pembelajaran pada materi getaran, gelombang, dan bunyi menarik					✓
2.		Desain, gambar, dan animasi menarik perhatian					✓
3.		Penyajian gambar, animasi yang berkaitan dengan kearifan lokal membantu saya dalam memahami materi					✓
4.		Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
5.	Tampilan Visual dan Audio	Tampilan warna dan desain serasi					✓
6.		Suara/ <i>dubbing</i> sudah jelas					✓
7.		Suara/ <i>sound effect</i> sudah sesuai					✓
8.	Kearifan Lokal	Materi dapat mendorong rasa ingin tahu saya terhadap kearifan lokal Lumajang				✓	
9.		Menambah wawasan saya tentang					✓

		keterkaitan materi dengan kearifan lokal Lumajang				✓
10.	Manfaat	Meningkatkan motivasi belajar saya				✓
11.		Mempermudah saya dalam memahami materi				✓
12.		Menumbuhkan semangat belajar saya				✓
13.		Kemudahan belajar secara mandiri				✓

Sumber : adaptasi dari Nirna Aprilia Kurnia Esa, 2018

Pertanyaan

1. Menurut anda apa yang menjadi kelebihan produk yang dibuat oleh peneliti ?
Desain, gambar, dan animasi yang menarik yang mempermudah dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar.

2. Menurut anda apa yang menjadi kekurangan produk yang dibuat oleh peneliti?
tidak ada.

Saran dan Komentar (secara keseluruhan)

.....

KL

Q

Lampiran 11

ANGKET RESPONS SISWA SKALA BESAR

ANGKET RESPONS SISWA

Nama : Wahyu Chusriawan
 No Absen : 29
 Kelas : VIII A
 Sekolah : SMPN 2 Lumajang

Petunjuk Pengisian Angket

- Berilah tanda *check list* (✓) pada tabel penilaian yang dianggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada
- Kriteria skala penilaian sebagai berikut :

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

No.	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Keterangan				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi	Penyajian video pembelajaran pada materi getaran, gelombang, dan bunyi menarik					✓
2.		Desain, gambar, dan animasi menarik perhatian				✓	
3.		Penyajian gambar, animasi yang berkaitan dengan kearifan lokal membantu saya dalam memahami materi			✓		
4.		Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
5.	Tampilan Visual dan Audio	Tampilan warna dan desain serasi					✓
6.		Suaradubbing sudah jelas				✓	
7.		Suarasound effect sudah sesuai				✓	
8.	Kearifan Lokal	Materi dapat mendorong rasa ingin tahu saya terhadap kearifan lokal Lumajang					✓
9.		Menambah wawasan saya tentang					✓

		keterkaitan materi dengan kearifan lokal Lumajang					✓
10.	Manfaat	Meningkatkan motivasi belajar saya					✓
11.		Mempermudah saya dalam memahami materi					✓
12.		Menumbuhkan semangat belajar saya					✓
13.		Kemudahan belajar secara mandiri					✓

Sumber : adaptasi dari Nirna Aprilia Kurnia Esa, 2018

Pertanyaan

- Menurut anda apa yang menjadi kelebihan produk yang dibuat oleh peneliti?
 animasi bagus, saya mudah di mengerti

- Menurut anda apa yang menjadi kekurangan produk yang dibuat oleh peneliti?
 sedikit di beri lelucon di animasi agar tidak terlalu serius saat di pelajari

Saran dan Komentar (secara keseluruhan)

diupload di youtube agar dapat melihat ulang dan dapat dipahami lagi

K

Q

Lampiran 12

DOKUMENTASI PENELITIAN



KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 13

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No.	Hari & Tanggal	Kegiatan	Informan	Paraf
1.	November-Desember 2021	Analisis kebutuhan pengembangan video pembelajaran berbantu wondeshare filmora berbasis kearifan lokal pada materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi kelas VIII SMP/MTS	Lulik Widowati, S.Pd	
2.	Senin, 11 April 2022	Pra penelitian (mengantarkan surat permohonan izin penelitian)	Lulik Widowati, S.Pd	
3.	Sabtu, 16 April 2022	Validasi pengguna oleh guru IPA	Lulik Widowati, S.Pd	
4.	Selasa, 19 April 2022	Uji respon siswa skala kecil	Lulik Widowati, S.Pd	
5.	Rabu, 20 April 2022	Uji respon siswa skala besar	Lulik Widowati, S.Pd	

Lampiran 14

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

PEMERINTAH KABUPATEN LUMAJANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 2 LUMAJANG
 Jl. A. Yani No. 49 Telp. (0334) 881926 Lumajang Kode Pos 67316
 Website : www.smpn2lumajang.sch.id • email : smpn2lumajangnew@gmail.com
 NSS : 201052101002 • NPSN : 20521437

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 421/175/427.63.10.23/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 2 Lumajang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : ALIF MARDIANA
 NIM : T201810031
 Status : Semester delapan
 Prgram Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Lembaga : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Lumajang selama 14 (empat belas) hari terhitung mulai tanggal 11 s.d 25 April 2022 dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Wondeshare Filmora Kearifan Lokal Pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi Kelas VIII SMP Negeri 2 Lumajang.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lumajang, 25 April 2022

Kepala SMPN 2 Lumajang,


 Dirs. SUBROTO, M.M.
 NIP. 19640229 198512 1 001

KI

Q

Lampiran 15

RIWAYAT HIDUP**A. Identitas Diri**

Nama : Alif Mardiana
 Tempat, tanggal lahir : Lumajang, 05 Juni 1999
 Alamat Rumah : Jl. Brigjen Katamso Gg. Al Hikhmah RT. 02 RW.
 29 Kecamatan Lumajang, Kabupaten Lumajang
 No.HP : 085808925510
 Email : alifmardiana05@gmail.com
 Nama Ayah : Akhmad Zainuri
 Nama Ibu : Iin Noviyanti

B. Riwayat Pendidikan

Jenjang Pendidikan	Nama Sekolah	Tahun
TK	TK Kartika IV-70 Lumajang	2005-2006
SD/MI	SDN Ditotrunan 01 Lumajang	2006-2012
SMP/MTs	SMPN 02 Lumajang	2012-2015
SMA/MA	MAN Lumajang	2015-2018
S1	UIN KHAS Jember	2018-2022

C. Riwayat Organisasi

1. KOMPAS UIN KHAS JEMBER
2. PBS2 SC JEMBER