

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PENDIDIKAN BUDAYA SUKU KAJANG  
SEBAGAI MUATAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER SISWA  
KELAS X SMA NEGERI 10 BULUKUMBA**

M. Alwi<sup>1</sup>, Citra Rosalyn Anwar<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Makassar,

<sup>2</sup>Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Makassar,

[1alwy62476@gmail.com](mailto:alwy62476@gmail.com), [2citra.rosalyn.anwar@unm.ac.id](mailto:citra.rosalyn.anwar@unm.ac.id)

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to produce valid and practical educational video media products for use in the learning process. This research is carried out using the type of research and development (R&D) to produce a product. This study aims to, 1) determine the level of media needs for cultural education video media of the Kajang tribe, 2) know how to design educational video media, 3) know the level of validity and practicality of educational video media. The product development model used, namely the ADDIE Model in Husni (2018) consists of several stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This model is suitable for developing interactive media because this model specifically discusses each component described in detail. The data collection techniques used are Qualitative Descriptive Analysis and Qualitative Descriptive Analysis. The subjects in this study were 2 validators consisting of media experts and content or material experts, class X students totaling 34 students and 1 teacher response. The validation results show that the educational video media products developed are declared to be of good qualification.*

*Keywords: video media, kajang culture, local mautan, character*

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media video pendidikan yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menghasilkan sebuah produk. Penelitian ini bertujuan untuk, 1) mengetahui tingkat kebutuhan media video pendidikan budaya suku kajang, 2) mengetahui bagaimana desain media video pendidikan, 3) mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media video pendidikan. Model pengembangan produk yang digunakan yaitu Model ADDIE dalam Husni (2018) terdiri dari beberapa tahap yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini cocok digunakan untuk mengembangkan media interaktif sebab model ini membahas secara khusus setiap komponen yang dijelaskan secara detail. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Analisis Deskriptif Kualitatif dan Analisis Deskriptif Kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang validator yang terdiri dari ahli media dan ahli isi atau materi, siswa kelas X berjumlah 34 orang siswa serta dan 1 tanggapan guru. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk media video pendidikan yang dikembangkan dinyatakan dalam kualifikasi baik. Hasil tanggapan guru mata pelajaran menyatakan media video mendapatkan kualifikasi baik.

Kata Kunci: media video, budaya kajang, mautan lokal, karakter

## **A. Pendahuluan**

Kawasan teknologi pendidikan merupakan suatu garapan yang memfasilitasi dalam proses belajar pada manusia melalui suatu usaha yang sistematis dalam perencanaan, pengembangan, pemanfaatan pengelolaan, dan penilaian atau evaluasi. Kemdiknas (2003) menegaskan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang terpenting dalam kehidupan sehari-hari guna membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti arus perkembangan jaman yang semakin maju. Fauzi, et al., (2013) menegaskan bahwa aspek terpenting dalam dunia pendidikan adalah membangun dan mengelola karakter pada setiap peserta didik. Karakter merupakan standar atau norma dari sistem nilai yang menggambarkan

bentuk kualitas pada diri siswa, dalam hal ini pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembentukan karakter siswa. Ada empat aspek pendidikan karakter yang di cetuskan Ki Hajar Dewantara yaitu olah hati (spiritual), olah pikir (intelektual), olah raga (kinestetik), dan olah rasa (estetika). Keempat dimensi ini tentunya saling melengkapi dan berkaitan dengan perwujudan nilai yang mulia di dalam diri tiap individu.

Pendidikan karakter dilakukan untuk membentuk dan memperkokoh serta melipat gandakan nilai-nilai kehidupan yang penting untuk setiap individu dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara Sulastri et al., (2020). Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk kedisiplinan, ketekunan dan tanggung jawab, kedisiplinan akan membentuk kebiasaan siswa untuk tetap mengikuti semua rutinitas yang ada di dalam sekolah baik itu kegiatan membaca buku di perpustakaan sekolah secara mandiri maupun kegiatan belajar di kelas.

Penelitian ini menggambarkan mengenai media pembelajaran yang digunakan untuk pembinaan karakter siswa. berdasarkan observasi yang

dilakukan peneliti di peroleh sejumlah informasi bahwa pendidikan karakter masih sangat perlu untuk dikembangkan. Berdasarkan hasil yang diperoleh mejadi landasan peneliti dalam proses pengembangan karakter siswa, yang di mana pendidikan karakter ini sangat penting dalam membentuk siswa yang berprestasi dan berahlak mulia. Tidak sedikit peserta didik hanya mengetahui dan mempelajari materi dari sekolah yaitu cerita rakyat yang diharuskan pemerintah setempat. Padahal masih banyak materi-materi atau kebudayaan suku kajang yang harus mereka ketahui.

Beberapa penelitian yang sama mengenai pengembangan media video yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni (2020) yang berjudul “pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran biologi kelas XI SMA Negeri 5 jeneponto” yang hasil penelitiannya menjelaskan bahwa media video pembelajaran pada mata pelajaran biologi memudahkan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran biologi. Serta penelitian yang dilakukan oleh Sani Annisah (2022) yang berjudul “pengembangan media video pembelajaran

pendidikan karakter bertema budaya sipakatau berbasis luring di SD Negeri 48 lappae yang hasil penelitiannya menyatakan bahwa salah satu sarana pendidikan karakter pada diri siswa dapat disampaikan dengan melalui produk media pembelajaran.

Penelitian-penelitian yang sebelumnya dilakukan berfokus pada bagaimana cara mengembangkan produk media pembelajaran yang digunakan untuk menarik perhatian siswa, selain itu itu fokus penelitian sebelumnya terletak pada pengembangan media video dan hanya dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Persamaan penelitian sebelumnya objek yang diteliti siswa sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya adalah media video pembelajaran pada mata pelajaran biologi, pendidikan karakter bertema budaya “*sipakatau*” berbasis luring, Sedangkan penelitian yang telah dilakukan peneliti berfokus pada pengembangan media video pendidikan budaya kajang, yang selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran juga dapat digunakan guru sebagai media pembinaan karakter siswa serta penggunaan media video yang

dikembangkan oleh peneliti sangat praktis, selain dapat digunakan dalam proses pembelajaran di ruang kelas, juga dapat digunakan oleh siswa diluar sekolah karena media video yang dikembangkan peneliti memiliki kapasitas yang menjangkau untuk dilihat melalui smartphone.

Lokasi penelitian ini yakni di SMA Negeri 10 Bulukumba. Sekolah tersebut adalah salah satu sekolah menengah atas yang mengajarkan tentang muatan lokal yang berbasis kebudayaan daerah dan proses pembelajarannya masih bersifat konvensional sehingga menarik perhatian peneliti untuk mengangkat tentang “Pengembangan media video pendidikan budaya suku kajang sebagai muatan lokal untuk meningkatkan karakter siswa kelas X SMA Negeri 10 Bulukumba.

Berdasarkan pada lingkungan peserta didik maka dengan memasukkan nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran merupakan salah satu kriteria pengembangan media pembelajaran. Suku kajang merupakan salah satu suku yang tertua di Sulawesi Selatan. Budaya suku kajang dikelompokkan menjadi dua wilayah yaitu kawasan adat yang masih mempertahankan nilai-nilai

budaya yang diwariskan dan wilayah adat yang sudah mulai terbuka dengan dunia modern (Istiawati, 2016). Selain itu budaya suku kajang merupakan salah satu etnis yang masih tetap eksis ditengah perubahan era globalisasi.

## **B. Metode Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono & Sodik (2015) pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang dilakukan secara sistematis, terencana, terstruktur dan jelas, kemudian dalam penelitian ini banyak menggunakan angka dan disertai dengan gambar, tabel, grafik atau tampilan lainnya.

Metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2015). Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah desain penelitian deskriptif kualitatif. Model pengembangan yang akan menjadi landasan pada

penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE.

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa observasi dan kusioner atau angket yang di mana instrumennya di buat sendiri oleh peneliti berkaitan dengan pendidikan karakter.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, teknik ini digunakan untuk mengungkapkan dan memaparkan hasil data dari responden berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan berdasarkan jawaban dari instrument penelitian yang telah dibuat oleh peneliti.

**Tabel 3.1 Konversi tingkat pencapaian**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>
90% - 100%	Sangat Baik
75% - 89%	Baik
65% - 74%	Cukup
55% - 64%	Kurang
0% - 54%	Sangat Kurang

Sumber : Arikunto (2007)

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media video pendidikan yang dikembangkan oleh

model ADDIE menghasilkan lima tahapan yaitu : tahap Analisis (*Analyze*), tahap Perencanaan (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), tahap Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Adapun hasil data yang diperoleh pada setiap tahap yang dikembangkan dapat diuraikan sebgai berikut.

Pada tahap awal analisis kebutuhan merupakan tahap awal dari model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini, agar peneliti dapat mengetahui pemahaman awal peserta didik dan kebutuhan mengenai dasar pengembangan produk.

Identifikasi kebutuhan yang di telah dilakukan dengan pemberian angket yang diberikan kepada siswa dengan cara mengajukan Sembilan pertanyaan yang di isi oleh 32 orang siswa dengan tujuan untuk mengetahui bagaimna kondisi hasil kebutuhan media video pendidikan budaya suku kajang sebagai muatan lokal untuk meningkatkan karakter siswa.

Pada tahap ini pengembang dengan berdasarkan informasi yang telah diperoleh yaitu menentukan objek-objek yang akan dikembangkan

pada media video pendidikan yaitu penggunaan teks, gambar, bunyi (*sound*), grafik, dan animasi yang digunakan. Semua objek tersebut kemudian dijadikan urutan tampilan yang saling berhubungan dan menjadi patokan tampilan dasar dalam membuat media pembelajaran.

**Tabel 4.1 Hasil validasi oleh ahli materi**

Aspek yang Dinilai	Skor
Kesesuaian materi dengan capaian pelajaran	4
Kesesuaian isi materi dengan sub-capaian mata pelajaran	5
Kedalaman materi yang di sajikan	4
Materi yang mudah di pahami	4
Materi disusun secara sistematis	3
Kesesuaian gambar dengan materi	3
Bahasa yang di gunakan mudah dipahami	4
Penggunaan ejaan bahasa yang baik dan benar	4
<b>Jumlah</b>	31
<b>Presentase</b>	82 %

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 82% berada pada kualifikasi baik. Dengan kesimpulan ini materi produk video pendidikan berada pada kualifikasi sangat baik

dan dapat dimasukkan sebagai materi dalam media video.

Fungsi dari pembuatan media video pendidikan adalah sebagai sumber referensi atau bahan rujukan bagi siswa yang dilengkapi oleh teks, video, audio, dan animasi untuk membantu siswa memahami materi-materi yang ada pada budaya suku kajang sebagai muatan lokal dan juga sekaligus membantu siswa dalam belajar secara mandiri. Faktor-faktor pendukung yang melatar belakangi pengembangan produk media video pembelajaran telah dikumpulkan melalui angket analisis kebutuhan siswa.

Mengukur kelayakan serta kepraktisan produk media video pendidikan ini, telah dilakukan validasi dan uji coba yang melibatkan berbagai pihak, dengan hasil yang dicapai yakni produk media video pendidikan merupakan produk yang valid dan praktis berdasarkan penilaian tim ahli, siswa dan guru di sekolah. Pada tahap validasi oleh ahli media di peroleh kulifikasi baik yang terdiri dari penilaian pada aspek tampilan, aspek pembelajaran dan aspek penggunaan. Data yang diperoleh berupa skor yang digunakan untuk menentukan

kelayakan media, sedangkan saran dan komentar digunakan untuk merevisi produk media video pendidikan.

Hasil dari pengembangan media video pendidikan budaya suku kajang sebagai muatan lokal ini menghasilkan suatu produk akhir berupa media pembelajaran yang dapat di akses dengan mudah oleh siswa melalui perangkat seluler maupun laptop atau komputer. Pengembangan media video pendidikan ini dilakukan dengan model pengembangan ADDIE yang dilakukan dengan 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka media video yang dikembangkan terbukti valid dan praktis untuk digunakan karena melihat angket respon tanggapan siswa dan tanggapan guru yang berada pada kualifikasi baik, sehingga memungkinkan media video tersebut digunakan secara berkelanjutan di SMA Negeri 10 Bulukumba.

### **E. Kesimpulan**

Pengembangan media video pendidikan telah melalui tahap

identifikasi kebutuhan siswa, berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan siswa berada pada kualifikasi dibutuhkan.

Selanjutnya perlu lagi mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media video pendidikan agar media yang dikembangkan dapat diketahui keefektifitas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aharis. W.R, 2018. *Pelaksanaan pendidikan karakter*.Cetakan II. Bandung : Alfabeta
- Fauzi, F. Y., Arianto, I., & Solihatin, E. 2013. Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Upaya Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Jurnal PPKn UNJ Online*, 1, 1-15.
- Istiawati, F. N. 2016. Pendidikan Karakter Bebas Nilai-nilai Kearifan Lokal Adat Ammatoa dalam Menumbuhkan Karakter Konservasi. *Cendekia*, 10(1), 1-18.
- Noermanzah & Friantary, H. 2019. *Development of Competency-Based Poetry Learning Materials for Class X High Schools. Internal Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(4), 6631.
- Sugiyono. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X di SMK Negeri 3 Surabaya
- Santika, I. Wayan Eka. 2020. Pendidikan Karakter Pada

Pembelajaran Daring. Indonesia  
Values and Charatcter Education  
Journal, Vol 3, No I, dari ejournal  
.undiksha.ac.id.