

Pengembangan bahan ajar materi pendidikan bagus ngaji dan dagang (Gusjigang) melalui Media Filmora 9 di MI NU Ittihadul Falah Kedungdowo Kudus

Moh. Sukri ^{a,1,*}, Saadi ^{b,2}

^aPascasarjana PGMI UIN Salatiga, Jawa Tengah;

^bPascasarjana PGMI UIN Salatiga, Jawa Tengah.

¹ muhsukri858@gmail.com; ² ssaadidr@gmail.com

*Correspondent Author

KATAKUNCI

Bahan Ajar;
Gusjigang;
Media Filmora 9.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi analisis kebutuhan dalam produksi bahan ajar, langkah-langkah pembuatan bahan ajar, kualitas produk dan fasilitas, serta tingkat keefektifan produk. Gusjigang adalah pola pikir yang menganut perbedaan ras dan budaya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah NU Ittihadul Falah Kedungdowo, Kaliwungu, Kabupaten Kudus. Metode yang digunakan dalam penelitian *Research and Development* (R&D). Untuk membuat produk tertentu digunakan penelitian yang mencakup analisis kebutuhan dan pengecekan kelayakan suatu produk. Penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap untuk menilai keefektifan pembelajaran lokal, yang meliputi: 1) Untuk menentukan model pembelajaran karakter saat ini, tahap pendahuluan (penelitian) adalah deskriptif kualitatif; 2) Penyusunan desain model, validasi model 1 (pakar / pakar), dan validasi model 2 (praktisi) melalui FGD (*Focus Group Discussion*) untuk menghasilkan model hipotetis merupakan bagian dari tahap desain pengembangan (pengembangan); 3) Tahap uji coba skala terbatas (di Madrasah Ibtidaiyah), yang berujung pada produksi model akhir sebagai produk jadi dan publikasi. Hasil penelitiannya adalah 1) Penilaian validasi dari ahli materi sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya termasuk dalam kategori valid dan sangat layak untuk digunakan; 2) Validator ahli media mengomentari tiga aspek, yaitu a) Media dalam pembuatan video filmora 9 dalam menunjang pembelajaran digunakan untuk pembelajaran menggunakan skenario cerita dalam materi menerima keragaman suku bangsa dan budaya, materi disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar; b) Hendaknya menampilkan media audio visual dalam pembelajaran, sehingga tampilan lebih menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari lebih banyak; 3) Penilaian dalam uji kelayakan pada skala terbatas terhadap media pembelajaran masuk dalam kategori layak untuk digunakan; 4) Pengembangan bahan ajar dengan metode cerita berbasis kearifan lokal gusjigang melalui media filmora 9 dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya secara efektif.

KEYWORDS

Teaching materials;
Gusjigang;
Media Filmora 9

Development Of Gusjigang Teaching Materials Through Filmora 9 Media At Mi Nu Ittihadul Falah Kedungdowo Kudus

This study aims to evaluate the needs analysis in the production of teaching materials, the steps for making teaching materials, the quality of products and facilities, and the level of product effectiveness.

Gusjigang is a mindset that adheres to racial and cultural differences in class IV Madrasah Ibtidaiyah NU Ittihadul Falah Kedungdowo, Kaliwungu, Kudus Regency. The method used in Research and Development (R&D) research. To make certain products, research is used which includes needs analysis and checking the feasibility of a product. This research is divided into three stages to assess the effectiveness of local learning, which include: 1) To determine the current character learning model, the preliminary (research) stage is descriptive qualitative; 2) Preparation of model design, validation of model 1 (experts/experts), and validation of model 2 (practitioners) through FGD (Focus Group Discussion) to produce a hypothetical model is part of the design development stage (development); 3) Limited scale trial phase (disseMadrasah Ibtidaiyahnasi), which ends in the production of the final model as a finished product and publication. The results of the research are 1) The validation assessment of material experts on the attitude of accepting ethnic and cultural diversity is included in the valid category and is very suitable for use; 2) The media expert validator commented on three aspects, namely a) Media in making filmora 9 videos in supporting learning is used for learning using story scenarios in material that accepts ethnic and cultural diversity, material adapted to Core Competencies and Basic Competencies; b) Should show audio-visual media in learning, so that the display is more attractive and motivates students to learn more; 3) The assessment in the feasibility test on a limited scale of learning media is in the category of proper use; 4) Development of teaching materials using the story method based on local wisdom gusjigang through filmora 9 media can improve student learning outcomes in the subject of accepting ethnic and cultural diversity effectively.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Pendahuluan

Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 menjelaskan standart isi pendidikan dasar dan menengah, menentukan kriteria ruang lingkup dan tingkat kompetensi yang sesuai kompetensi lulusan yang dirumuskan pada Standar Kompetensi Lulusan, yakni karakteristik, kesesuaian, kecukupan, keluasan, dan kedalaman materi ditentukan dengan karakteristik kompetensi beserta pemerolehan kompetensi tersebut. Dasar penyelenggaraan pendidikan karakter di sekolah juga secara implisit tercantum dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional 2005-2025, di mana pemerintah menjadikan pembangunan karakter (Husna Nashihin, 2017) sebagai salah satu prioritas pembangunan nasional (Salleh, 2014).

Permasalahan yang ada di sekolah yang perlu dikembangkan dan dikaji adalah guru masih kuwalahan dalam pembelajaran menggunakan sistem IT. keterbatasan media seperti LCD, HP siswa, dan agar tujuan pembelajaran pada materi sikap menerima keragaman suku bangsa dan

budaya (Nasihin & Puteri Anggita Dewi, 2019) dapat tercapai sesuai dengan KI dan KD, agar tujuan pembelajaran pada materi sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya dapat tercapai sesuai dengan (KD). Ini selaras dengan ajaran Islam yang mensyariatkan membaca dalam mencari ilmu yang tercantum di Surat Yusuf ayat 111:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولَى الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَى وَلَكِن تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya: "Sungguh, kisah-kisah mereka itu ada pengajaran bagi orang yang meMadrasah Ibtidaiyahliki akal," Artinya (Al-Qur'an) itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, namun membenarkan (kitab-kitab) sebelum Al-Qur'an, menjelaskan segala sesuatu, dan (sebagai) petunjuk dan rahmat bagi orang-orang yang beriman".

Pendidikan sudah ditekankan di kurikulum 2013 SD/MADRASAH IBTIDAIYAH. Kearifan nilai-nilai yang di Madrasah Ibtidaiyah semestinya oleh anak-anak bangsa masih bersifat parsial. Perwujudan karakteristik kurikulum 2013 cenderung *text book* dan berfokus hanya dikelas, secara kontekstual (Husna Nashihin, 2017) lingkungan sekitar (kearifan lokal) dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar siswa. Kearifan manusia yang difokuskan pada prinsip filosofis, etika, cara, dan tindakan yang dilembagakan secara konvensional, yaitu kearifan dan kearifan lokal, yang memiliki arti nilai, disebut kearifan lokal (Ainur Rahman Hidayat, 2018: 179). Itu tentunya harus disesuaikan dengan lingkungan (H Nashihin, 2019) tempat tinggal masing-masing siswa, yang memerlukan keterpaduan pembelajaran. Intinya mengambil hikmah untuk dijadikan pembelajaran dalam Surat *Al-Baqarah* ayat 269 Al-Qur'an (Mukhammad Abdullah, 2020: 156).

Kata kebijaksanaan mengacu pada tingkat kesadaran tertinggi di atas kecerdasan, yang menunjukkan bahwa orang yang diberikan kebijaksanaan telah mencapai banyak kebaikan (Ahmal, 2017). Gusjigang adalah kata yang digunakan di barat Kudus, tepatnya di kawasan Menara Kudus, oleh warga Kudus yang tinggal di barat Kudus. Menurut Mustaqim (2010: 58), Gusjigang terdiri dari kalimat yang artinya perbuatan bagus, mengaji, dan berdagang (Gusjigang).

Proses kehidupan sosial melintasi batas ruang dan waktu, serta ciri-ciri budaya lokal yang menjalin ikatan yang saling berhubungan melalui penyebaran media (Chi-hsien Hsu, Shu-hsuan Chang, and Rungtai Lin, 2013). Ciri budaya ideal menunjukkan cita-cita, perilaku, kepercayaan, atau norma elemen-elemen ini (Sudika, 2014). Budaya lokal menggabungkan dua sudut pandang yang berbeda, bentuk modern dan tradisional, dalam mengajarkan ilmu sosial kepada siswa (Science, 2019). Sehingga akan mendorong siswa menjadi lebih energik, antusias, dan kolaboratif. Belajar melalui budaya, di sisi lain, melibatkan perbandingan lintas

pengetahuan dari berbagai sudut pandang sambil tetap mengingat budaya lokal.

Gusjigang mempunyai tiga nilai inti yaitu akhlak yang mengedepankan pentingnya pengembangan karakter, mendukung ilmu pengetahuan dan mengedepankan pengembangan jiwa kewirausahaan (Nur Said, 2014). Dalam konteks penelitian ini, metrik kinerja gusjigang sedikit berbeda dari yang disebutkan dalam berbagai buku terkait gusjigang. Berikut adalah tolak ukur keberhasilan gusjigang:



Gambar 1.
Skema Gusjigang

Tujuan pendidikan lokal adalah agar siswa mengenali berbagai aspek keunggulan lokal daerah tersebut sehingga mereka dapat memproses sumber daya, berpartisipasi dalam program / layanan, dan kegiatan lainnya.

Produk dari akar dan perkembangannya, penelitian di Kudus telah mengembangkan kearifan lokal yang bertumpu pada perjuangan penyebaran agama Islam di Jawa, tradisi, nilai, agama, teknologi, dan seni kearifan lokal semuanya hadir. Kudus berubah menjadi Kabupaten Perdagangan dan Industri dalam pertumbuhannya, dan masyarakat Kudus terkait dengan komunitas *Gusjigang* (bagus, mengaji dan berdagang).

Gusjigang adalah perwujudan masyarakat Kudus, dan jargon ini sangat erat kaitannya dengan masyarakat Kudus. Masyarakat Kudus dikenal meMadrasah Ibtidaiyahliki penampilan yang baik, jiwa wirausaha, perilaku yang baik, dan pemahaman agama yang luas.

Oleh karena itu, interpretasi kearifan lokal harus peka terhadap ragam budaya lokal. Pendidikan yang baik adalah cara terbaik untuk mengembangkan generasi muda yang mampu merespon terhadap tantangan global.

Pendidikan merupakan usaha pengembangan kemampuan fundamental dalam karakter dan manusia biasa, baik dari segi kemampuan intelektual maupun emosional (Muzayyin Arifin, 2010: 3). Karena budaya internasional dikemas dengan media komunikasi, pengaruh kearifan lokal sangat mudah diabaikan oleh generasi muda di Indonesia.

Membuat model pembelajaran yang bertumpu pada kearifan lokal bertujuan mengembangkan dimensi dan keterampilan kognitif dan afektif (Husna Nashihin, 2019a). Mata pelajaran untuk Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah yang fokus pada bidang ilmu sosial. Usia 7-11 tahun masuk dalam tahapan operasional konkrit Madrasah Ibtidaiyah (Ratna Willis Dahar, 2009: 138).

Filmora media versi 9 adalah program yang memungkinkan anda membuat dan mengedit video serta mempelajari hal-hal baru (Jenri Ambarita, Jarwati & Dina Kurnia Restanti, 2021: 63).

Filmora adalah produk *Wondershare*. *Wondershare* Filmora adalah aplikasi untuk membuat dan mengedit video berupa rangkaian foto, atau menggabungkan beberapa video menjadi video baru yang berkualitas tinggi. Filmora dapat digunakan mengedit video yang disertai efek, transisi serta elemen untuk pembuatan media pembelajaran menjadi menarik (Bouato, Lihawa, & Rusiyah, 2020).

Pembelajaran dengan menggunakan video film sangat penting untuk menggunakan teknologi untuk memotivasi Madrasah Ibtidaiyahtra dengan mengajar guru bagaimana membangun dan menumbuhkan media pembelajaran yang inovatif (Sugiyanto, Utami, & Abeng, 2018).

Pemahaman membaca dan mendengarkan siswa dapat dinilai dengan mendongeng menggunakan teknologi visual filmora. Bercerita dengan video aplikasi filmora menciptakan gambar yang berbeda, membuatnya menonjol dari layanan terkait lainnya sambil tetap menciptakan dan mempertahankan pengalaman yang menarik (Kankainen, Vaajakallio, Kantola, & Mattelmäki, 2017).

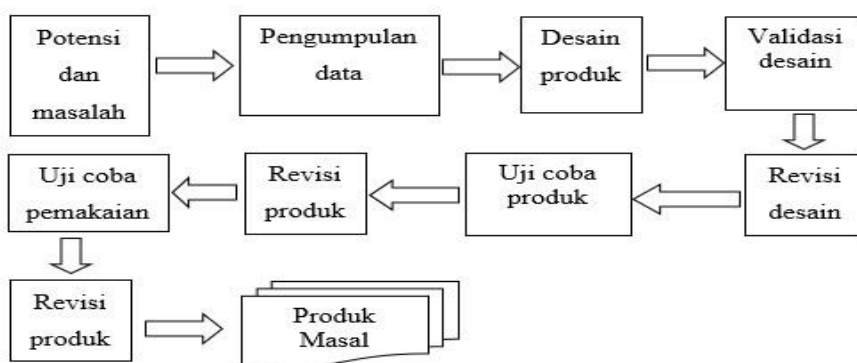
Meskipun kegiatan belajar mengajar masih online atau dapat dilakukan secara tatap muka, siswa dapat lebih memahami Madrasah Ibtidaiyah (Hafidz & Nashihin, 2021) pelajaran yang disampaikan oleh guru melalui media video, namun menggunakan media visual untuk belajar akan lebih menarik.

Atas dasar pemikiran Madrasah Ibtidaiyah tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian berjudul: "Pengembangan Bahan Ajar Bagus Ngaji Dagang (GUSJIGANG) Melalui Media Filmora 9 Di MI NU Ittihadul Falah Kedungdowo Kudus".

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian *Research and Development* (R&D). Untuk membuat produk tertentu digunakan penelitian yang mencakup analisis kebutuhan dan pengecekan kelayakan suatu produk.

Mengikuti proses penelitian dan pengembangan adalah langkah-langkah penelitian memiliki prosedur lengkap 10 tahapan, 1) studi pendahuluan; 2) merencanakan penelitian; 3) pengembangan desain; 4) uji lapangan tahap awal; 5) revisi hasil uji lapangan terbatas; 6) uji lapangan utama; 7) revisi hasil uji lapangan lebih luas; 8) uji kelayakan; 9) revisi final hasil uji kelayakan; 10) desiminasi dan implementasi produk akhir (Borg dan Gall, 2007: 590).



Gambar 2.

Langkah-langkah metode R & D

Responden di Madrasah Ibtidaiyah menjawab serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis sebagai bagian dari teknik pengumpulan data (Sugiyono, 2018: 199).

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan analisis interaktif yang terdiri dari tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Jika data berupa interval atau rasio maka hipotesis deskriptif satu variabel (univariabel) diuji menggunakan uji-t satu sampel dengan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md : mean dari perbedaan pretest dengan *post test*

Xd : deviasi masing-masing subyek (d-Md)

N : jumlah subyek

Hasil dan Pembahasan

1. Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Bagus Ngaji Dagang (GUSJIGANG) Melalui Media Filmora 9

a. Studi Pendahuluan

Pengkajian permulaan, penelaah lakukan di Madrasah Ibtidaiyah NU Ittihadul Falah Kedungdowo Kaliwungu Kabupaten Kudus, dipermulaan pengkajian *ekspansi*. Kegiatan ini

melaksanakan analisis masalah dalam pembelajaran, Identifikasi masalah ini dilaksanakan melalui analisis dokumen untuk melengkapi hasil observasi, wawancara dengan guru kelas dan siswa serta menganalisis dokumen pada materi manusia dan lingkungan kelas IV.

Pengkaji melaksanakan dengan pendapat, *ustadz* kelas IV Madrasah Ibtidaiyah NU Ittihadul Falah Kedungdowo Kaliwungu Kabupaten Kudus pada tanggal 26 bulan Juli tahun 2021, melakukan ramah tamah sesuai keperluan, hasil ramah tamah dijadikan rujukan yang bermanfaat mengantarkan jalan keluar terkait kondisi tersebut.

Kondisi dikelas pengkajian masih bersifat *teacher center* (Husna Nashihin, 2019b), seperti yang berpusat oleh pendidik, “pembelajaran memang dibutuhkan proses pembelajaran yang tepat dan benar, Akan tetapi saya tidak bisa menerapkan itu, karena pembelajaran masih berpusat pada guru”. “Hal itu dikarenakan kurang percaya diri dalam mengajarkan mata pelajaran”.

Guru berkata bahwa mereka masih menggunakan buku paket siswa saja, ala pemahaman buku tersebut, maka nilai siswa dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sangat banyak, hal inilah yang menjadikan siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran IPS pada materi sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya.

Keterbatasan guru pada media pembelajaran mandiri sangat rendah sehingga kesulitan dalam ketercapaian aspek sikap siswa, (Guru) Saya tidak biasa mengembangkan bahan ajar melalui metode cerita berbasis kearifan lokal gusjigang dengan media filmora 9 yang digunakan untuk penunjang pembelajaran, apalagi dengan pengembangan pada aplikasi pembelajaran tersebut yang akan diterapkan pada materi sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya.

Dari produk ramah tamah dapat dijadikan rekaan: pertama, dalam pengkajian guru, media yang digunakan masih bersifat siswa pasif, sehingga produk aktivitas pembelajaran siswa masih rendah.

Kedua, produk menelaah pembelajaran kelas IV Madrasah Ibtidaiyah NU Ittihadul Falah Kedungdowo Kaliwungu Kabupaten Kudus belum sesuai target. Produk menelaah ini diketahui dari arsip daftar nilai siswa di Madrasah Ibtidaiyah tersebut pada beban pelajaran kelas IV lebih lebih dalam memahami materi sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya.

Rancangan alat penelaahan pada muatan dihasilkan dari penelitian terdahulu, dari hasil tersebut dikembangkan aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam pembuatan dan penggunaan, yaitu dengan mengembangkan bahan ajar bagus ngaji dagang (GUSJIGANG) melalui media filmora 9. Setelah media tersebut selesai dibuat kemudian divalidasi oleh Bapak Roedy Setiawan SE, M.Kom. sebagai validator aplikasi media

pembelajarannya dan Bapak Edi Harianto, S.Pd.I, M. Pd, sebagai validator materi.

b. Tahap Kebutuhan

1) Tahap Kebutuhan Aplikasi Pembelajaran

Hasil identifikasi tahap kebutuhan pemakaian antara lain. Media pembelajaran harus mudah digunakan oleh siapa saja yang ingin mempelajari materi. Materi dan evaluasi pembelajaran yang dikembangkan bahan ajar bagus ngaji dagang (GUSJIGANG) melalui media filmora 9, boleh sebagai penyelesaian untuk menambah dorongan siswa, sehingga memudahkan siswa untuk menyerap materi diimbangkan dengan media pembelajaran yang bersifat sederhana.

2) Tahap *Review* Instruksional

Bagian ini melalui pengerjaan jeda obyek pada buku paket siswa beban kajian pada materi sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya yang disajikan dengan pengembangan bahan ajar bagus ngaji dagang (GUSJIGANG) melalui media filmora 9.

3) Tahap Rancangan Aplikasi media filmora 9

Untuk menjalankan aplikasi tersebut, bisa dilakukan langkah-langkah aplikasi media filmora 9 sebagai berikut:

a) Hal-hal yang perlu dipersiapkan:

- (1) Slide materi.
- (2) Gambar background untuk video.
- (3) Kamera.
- (4) Tripod.
- (5) Layar hijau.
- (6) *Softwer* filmora 9.

b) Langkah-langkah membuat video:

- (1) Take video, dengan menggunakan layar hijau (*green screen*).
- (2) Ubah slide menjadi gambar/ video (jika anda menginginkan tidak menggunakan gambar dengan animasi maka anda bisa *mengexport* dalam bentuk gambar. Tapi kalau anda menginginkan slide ada animasinya maka anda bisa *mengexport slide* dalam bentuk video).
- (3) Edit video dengan filmora 9.

c) Cara mengubah slide menjadi video:

- (1) Gunakan latar belakang slide dengan warna hijau.
- (2) Usahakan tulisan dalam *slide* tebal dan ukurannya jangan terlalu kecil.
- (3) Atur durasi dari tiap tayangan *slide*, disesuaikan dengan konten. (klik *transition*,

di bagian *on most* klik hilangkan centangnya, kemudian dibagian *after* di centang kemudian isi waktu yang diinginkan. Untuk slide yang lain di *seleksi* terlebih dahulu kemudian klik kanan dan klik *hide slide*)

- (4) Kemudian *export slide* menjadi *video*, satu-satu (klik *file*, kemudian klik *export*, klik *video*, setelah itu dibagian *seconds spends* diganti menjadi 00,00, kemudian klik *create video*). Lakukan hal yang sama sampai slide terakhir.

d) Cara Mengedit Video dengan Filmora 9:

- (1) Buka aplikasi filmora.
- (2) Masukkan obyek yang akan digunakan untuk video dengan klik tambahkan video pada tampilan layar filmora.
- (3) Setelah itu masukkan background hijau (kemudian *drag* pada *timeline*, klik dan tahan kemudian geser, dan letakkan di *drag* nomer 2 dari bawah setelah itu anda bisa panjangkan disesuaikan dengan durasi videonya).
- (4) Masukkan video yang anda rekam dengan green screen (klik *import*, klik media file, dan pilih videonya) kemudian videonya anda *drag* dan letakkan pada *timeline* diatas *background*.
- (5) Atur ukuran pada video, klik dan tekan bagian pojok video kemudian geser pada tempat yang anda inginkan.
- (6) Hapus background hijau (klik video, klik *ikon green screen*, klik *slide color* kemudian klik *background* hijau pada video).
- (7) Rapikan (dibagian *offset* dan bagian *tolerance*), kemudian klik oke.
- (8) Masukkan *slidenya*, kalau format gambar (atur penempatan *slide* sesuai dengan konten atau isi materi, tempatkan pada *timeline* diatas video *background* hijau, kemudian panjangkan *slide* sesuai dengan kebutuhan) lakukan hal serupa sampai *slide* terakhir.
- (9) Jika anda menginginkan ada *background*-nya, (klik *import*, kemudian klik media file, pilih *sound* yang diinginkan selanjutnya klik *open*) setelah itu di *drag* dan letakkan pada *timeline* yang paling bawah, kemudian atur panjang musiknya dengan video.
- (10) Jika sudah selesai, klik *export* kemudian dikasih nama.
- (11) Kalau format video atau animasi, (masukkan slide yang sudah disiapkan, kemudian *insert*, dan masukkan slide pertama dan *drag* di *timeline* atasnya *background* hijau. Kemudian rapikan slide dengan klik video dan tarik bagian pojoknya.

- (12) Hilangkan warna hijau pada *slide* video dengan cara (klik video, klik ikon *green screen*, pilih *slide color* kemudian klik *background* hijau pada video) lakukan hal serupa sampai slide terakhir.
- (13) Kemudian klik *export*.

2. Bentuk Produk Pengembangan Bahan Ajar Bagus Ngaji Dagang (GUSJIGANG) Melalui Media Filmora 9

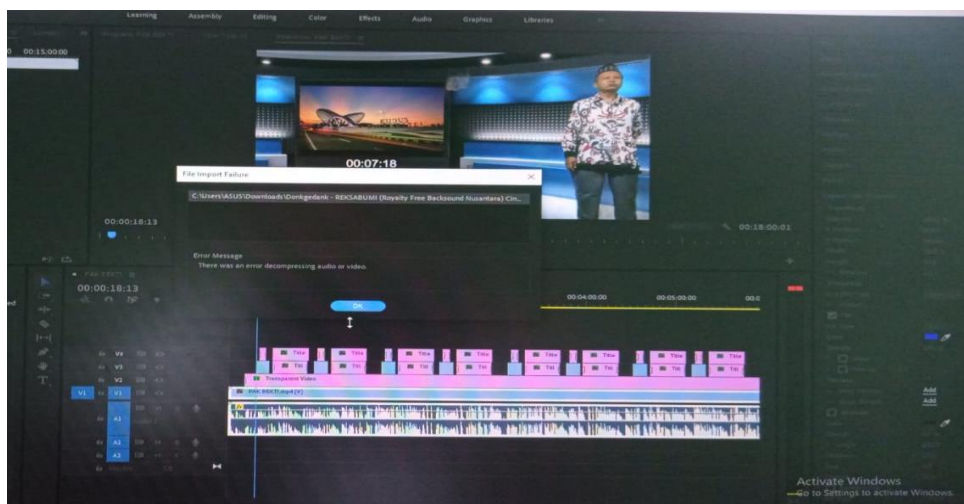
Melalui tahap-tahap tersebut, model Pengembangan ADDIE (Yudi Harirayanto & Sugianti, 2020: 33), dapat dijelaskan dengan rinci sesuai dengan bagian masing-masing tahap tersebut dijelaskan dibawah ini:

a. Analisis

Peneliti menganalisis hasil wawancara dan observasi guru kelas IV MI NU Ittihadul Falah Kedungdowo Kaliwungu Kabupaten Kudus untuk mendapatkan hasil analisis bahwa media yang digunakan guru masih belum menarik perhatian siswa sehingga pada 20 menit pertama.

b. Desain

Fase ini terkait dengan penentuan tujuan pembelajaran, instrumen peneiltian, latihan, bahan ajar, dan analisis yang terkait mata pelajaran, materi pembelajaran dan pemilihan model. Desain produk ini dibuat dengan tiga aspek yaitu tampilan produk, isi materi dengan cerita gusjigang, dan tujuan pembuatan produk. Video disusun sesuai kebutuhan sehingga menghasilkan suatu cerita yang mengandung isi materi, latihan dan pembahasan didukung oleh berbagai fitur multimedia filmora 9 seperti subtitle, animasi, dan lain sebagainya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.

Produk bahan ajar bagus ngaji dagang (GUSJIGANG) melalui media filmora 9

c. Pengembangan

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media dari desain yang telah dibuat. Tujuan

pengembangan ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan desain video akan dilakukan pengembangan grafis dan tampilan dengan aplikasi filmora 9, setelah itu dijadikan menjadi video secara utuh melalui imprt video sehingga menarik perhatian siswa sehingga menjadi media video pembelajaran.

d. Implementasi

Peneliti melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran. Penerapan media video akan dilaksanakan di kelas IV MI NU Ittihadul Falah Kedungdowo Kaliwungu Kabupaten Kudus dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar bagus ngaji dagang (GUSJIGANG) melalui media filmora 9.

e. Evaluasi

Evaluasi meliputi perlayakan produk yang didapat dari saran pada angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, selanjutnya peneliti dapat melaksanakan uji kelayakan. Sehingga dapat diketahui apakah produk media video pembelajaran melalui aplikasi filmora 9 yang dikembangkan menjadi efektif dalam pengembangan bahan ajar bagus ngaji dagang (GUSJIGANG) melalui media filmora 9. Sebelum uji kelayakan dilaksanakan, terlebih dahulu media video filmora 9 diuji coba kelayakannya oleh validator.

3. Uji Produk Dengan Skala Terbatas Pada Pengembangan Bahan Ajar Bagus Ngaji Dagang (GUSJIGANG) Melalui Media Filmora 9

Uji coba ini hanya sampai pada skala terbatas melibatkan 1 orang master dan 44 siswa dari kelas IV Madrasah Ibtidaiyah NU Ittihadul Falah Kedungdowo Kaliwungu Kabupaten Kudus. Sebab masih banyak terjadi skala pembatasan untuk tidak berkerumun yang telah dianjurkan oleh pemerintah. Eksperimen yang diharapkan agar tanggapan calon pengguna dapat diketahui gambarannya sebelum diuji coba yang lebih banyak. Aspek penilaian uji coba kelompok kecil untuk siswa meliputi: (1) efek strategi pembelajaran; (2) komunikasi; dan (3) teknis pelaksanaan. Persentase information penilaian uji kelompok kecil oleh siswa disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Penilaian Uji Coba Pada Skala Terbatas

No	Aspek	Pernyataan	Skor Perolehan	Skor Harapan	Skor Kelayakan	Validitas
1	Strategi Pembelajaran	Menambah pengetahuan siswa	56	60	93,3%	93,1%
		Kemudahan penggunaan media pembelajaran				

No	Aspek	Pernyataan	Skor Perolehan	Skor Harapan	Skor Kelayakan	Validitas
		Meningkatkan motivasi belajar siswa				
2	Komunikasi dalam pembuatan video dengan menggunakan aplikasi filmora 9	Kejelasan alur pembuatan video pembelajaran dibuat dengan menggunakan aplikasi filmora 9	33	36	91,6%	
		Penyampaian dengan menggunakan kalimat yang mudah difahami Madrasah Ibtidaiyah				
3	Teknis Pelaksanaan pembuatan video dengan menggunakan aplikasi filmora 9	Pengerjaan	34	36	94,4%	
		Penentuan topik				
		Pembuatan tugas				
		Pembuatan kuis				
		Pengerjaan kuis				
		Hasil evaluasi				

Berdasarkan penilaian para ahli, maka untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar bagus ngaji dagang (GUSJIGANG) melalui media filmora 9 pada uji skala kelompok terbatas, menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase penilaian

f = skor yang diperoleh

N = skor keseluruhan (Sudijono, 2008: 43).

Barometer kepatutan bahan ajar dengan metode cerita berbasis kearifan lokal gusjigang melalui media filmora 9 pada skala terbatas adalah:

76 % < skor 100% = sangat layak

- 51 % < skor 75 % = layak
- 26 % < skor 50 % = cukup layak
- Skor 25 % = tidak layak

Berdasarkan tabel 3.5 di atas, rata-rata total penilaian dalam uji kelayakan pada skala terbatas terhadap media pembelajaran ini sebesar 93,1 % sehingga masuk dalam kategori layak untuk digunakan.

Meskipun demikian, Madrasah Ibtidaiyah, terdapat dua kendala utama pada uji coba pada skala terbatas yaitu masih rendahnya nilai peserta didik, dan tidak semua peserta didik dapat mengakses video filmora 9 yang berkapasitas besar, ketika siswa menngunduh video tersebut. Kendala yang lain adalah kurangnya interaktif dalam video pembelajaran tersebut. dan peserta didik belum terbiasa dengan proses belajar mandiri di rumah.

4. Efektifitas Desain Pengembangan Bahan Ajar Bagus Ngaji Dagang (GUSJIGANG) Melalui Media Filmora 9

Uji efektifitas pengembangan bahan ajar dengan metode cerita berbasis kearifan lokal gusjigang melalui media filmora 9 dari produk pretest dan posttest yang sudah uji kelayakan. Maka dilakukan uji efektifitas dengan uji wilcoxon. Hal tersebut dilaksanakan dengan data terdistribusi secara normal. Adapun hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 2. Uji T
One-Sample Test**

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pre-Test	72.198	43	.000	68.886	66.96	70.81
Post-Test	62.850	43	.000	84.750	82.03	87.47

Berdasarkan uji wilcoxon diperoleh hasil t_{hitung} *pre-test* sebesar 72.198, dan t_{tabel} sebesar 1,680, sedangkan $p=0.00 < 0.05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sedangkan hasil t_{hitung} *post-test* sebesar 62.850, dan t_{tabel} sebesar 1,680, sedangkan $p=0.00 < 0.05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan hasil analisis ini dapat disimpulkan bahwa bahan ajar dengan bahan

ajar bagus ngaji dagang (GUSJIGANG) melalui media filmora 9 dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya secara efektif.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa:

1. Penilaian validasi dari ahli materi sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya termasuk dalam kategori valid dan sangat layak untuk digunakan.
2. Validator ahli media mengomentari tiga aspek, yaitu 1) Media dalam pembuatan video filmora 9 dalam menunjang pembelajaran digunakan untuk pembelajaran menggunakan skenario cerita dalam materi menerima keragaman suku bangsa dan budaya, materi disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar; 2) Hendaknya menampakkan media audio visual dalam pembelajaran, sehingga tampilan lebih menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari lebih banyak.
3. Penilaian dalam uji kelayakan pada skala terbatas terhadap media pembelajaran masuk dalam kategori layak untuk digunakan.

Pengembangan bahan ajar bagus ngaji dagang (GUSJIGANG) melalui media filmora 9 dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sikap menerima keragaman suku bangsa dan budaya secara efektif.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Mukhammad. (2020). *Manajemen Pendidikan Kontemporer: Konstruksi Pendekatan Berbasis Budaya dan Kearifan Lokal*. Cendekia Press.
- Ahmal, Ahmal. (2017). 'Kearifan Lokal Dan Pendidikan Ips: Studi Peduli Lingkungan Dalam Hutan Larangan Masyarakat Adat Kampar', *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 4.1, 61–70
- Ambarita, Jenri, dkk. (2021). *Pembelajaran Luring*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Arifin, Muzayyin. (2010). *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta BuMadrasah Ibtidaiyah Aksara.
- Bouato, Yunita, Lihawa, Fitryane, & Rusiyah, Rusiyah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, 1(2), 71–79. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131>
- Hafidz, & Nashihin, Husna. (2021). IMPLEMENTASI TOTAL QUALITY MANAGEMENT (TQM) DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HUDA YOGYAKARTA. *As-Sibyan*, 3(2), 37–50. https://doi.org/10.52484/as_sibyan.v3i2.189
- Husna Nashihin. (2017). *Pendidikan Akhlak Kontekstual*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=UBWiDwAAQBAJ>
- Kankainen, Anu, Vaajakallio, Kirsikka, Kantola, Vesa, & Mattelmäki, Tuuli. (2017). *Storytelling Group – a co-design method for service design*. 3001(December).

- <https://doi.org/10.1080/0144929X.2011.563794>
- Nashihin, H. (2019). *Analisis Wacana Kebijakan Pendidikan (Konsep dan Implementasi)*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=SXcqEAAAQBAJ>
- Nashihin, Husna. (2017). *Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Pesantren*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=X27IDwAAQBAJ>
- Nashihin, Husna. (2019a). Konstruksi Budaya Sekolah Sebagai Wadah Internalisasi Nilai Karakter. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 8(1), 131–149.
- Nashihin, Husna. (2019b). KONTEKTUALISASI STRATEGI PEMBELAJARAN NABI (STUDI ANALISIS HADIST TENTANG KAFARAT PUASA, AMALAN UTAMA, DAN ZINA). *Al- Ghazali*, 2(1), 15.
- Nashihin, Husna, & Puteri Anggita Dewi. (2019). Tradisi Islam Nusantara Perspektif Pendidikan Multikultural. *Islam Nusantara*, 03(02), 417–438. Retrieved from <https://jurnalnu.com/index.php/as/article/view/135>
- Salleh, Muhammad Syukri. (2014). International Journal of Education and Research. *Organizational and Definitional Reconfiguration of Zakat Management*, Vol. 2, pp. 61–70.
- Science, Environmental. (2019). *Analyzing of puzzle local culture-based in teaching english for young learners Analyzing of puzzle local culture-based in teaching english for young learners*. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/343/1/012208>
- Sudika, Putu. (2014). *The Impact of Local Culture on Financial Performance in Property Firms in Bali*. 2(2004), 106–115.
- Sugiyanto, Roso, Utami, Asih, & Abeng, Andi Tenri. (2018). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Untuk Guru Sekolah Dasar Kota Palangka Raya. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 196–201. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v2i2.202>