

Pengembangan Media Video Permainan Tradisional Suku Sasak Untuk Pelestarian Budaya Dan Sumber Belajar Muatan Lokal

Hastuti Diah Ikawati¹

Ary Purmadi²

Zul Anwar³

Zulfakar⁴

Abstract: *This study was advance research from the result of previous study. Based on the study before was found at least 15 kinds of Sasak traditional games which often played. As we knew the games started disappeared. The traditional games have documented in printed form. Thus for, it can be used as a study supplement in Local Subject Matter. It aimed to facilitate the students to learn and play of the Sasak traditional games. Then, we developed the traditional games of Sasak. This study used ADDIE Model (Analysis, Design, Development, Implement and Evaluation). The result of product validation by the experts found the average score was 83,48%. While the result of the assessment by the students in individual and wide group test were 91,52% and 82,32%. Based on the result, it can be concluded that the video development was suitable to use as a learning resources.*

Keywords: *learning resources, ADDIE model, traditional games*

Abstrak: *Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari hasil penelitian sebelumnya. Hasil penelitian sebelumnya ditemukan bahwa terdapat setidaknya ada 15 jenis permainan tradisional Suku Sasak yang sering dimainkan oleh anak-anak pada zaman dahulu yang saat ini sudah hampir punah. Jenis permainan tradisional tersebut telah didokumentasi dalam bentuk cetak sehingga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu suplemen tambahan sumber belajar pada mata pelajaran muatan lokal. Untuk tujuan memfasilitasi dan memudahkan anak-anak belajar permainan tradisional sasak, maka dikembangkan media video permainan tradisional sasak. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement and Evaluation). Hasil validasi produk oleh para ahli didapat nilai rata-rata sebesar 83,48%. Sedangkan hasil penilaian oleh siswa pada uji perorangan dan kelompok besar adalah 91,52% dan 82,32%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa video yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar.*

Kata Kunci: *sumber belajar, model ADDIE, permainan tradisional*

¹Hastuti Diah Ikawati, Program Studi Teknologi Pendidikan FIP IKIP Mataram, Jalan Pemuda Nomor 59A Mataram, email: hastutidiahikawati@ikipmataram.ac.id, HP. 082247622945

²Ary Purmadi, Program Studi Teknologi Pendidikan FIP IKIP Mataram, Jalan Pemuda Nomor 59A Mataram email: purmadi@ikipmataram.ac.id, HP. 081917931525

³Zul Anwar, Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan FIP IKIP Mataram, Jalan Pemuda Nomor 59A Mataram email: zulanwar@ikipmataram.ac.id, HP. 0817259116

⁴Zulfakar, Program Studi Manajemen Pendidikan FIP IKIP Mataram, Jalan Pemuda Nomor 59A Mataram, email: fakar@ikipmataram.ac.id, HP. 08176079964

PENDAHULUAN

Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan dengan membaca hasil penelitian yang dipublikasi pada jurnal *online (open access journal)*, menunjukkan bahwa permainan tradisional memberi pengaruh positif terhadap pengembangan kognitif, afektif, psikomotorik, karakter dan bahasa anak. Hasil penelitian Khasanah, dkk., (2011:91) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media dan sarana mengembangkan aspek psikomotorik, kognitif, sosial emosional, dan bahasa anak. Kesimpulan dari hasil penelitian Hidayat (2013:1057) juga menunjukkan bahwa kearifan lokal berupa permainan tradisional *konclong* di Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat terkandung didalamnya nilai-nilai kearifan lokal meliputi nilai motorik, kognitif, dan nilai moral yang perlu dilestarikan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Andriani (2012:126) juga menunjukkan bahwa permainan tradisional memberi manfaat bagi perkembangan anak pada aspek kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai-nilai agama.

Secara lebih spesifik hasil penelitian Perdani (2013:1) disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Perbedaan karakter dan kemampuan anak yang bermain dengan permainan tradisional dibandingkan dengan anak yang bermain permainan moderen yang bersifat individu menunjukkan bahwa anak yang bermain dengan permainan tradisional jauh lebih berkembang bila dilihat dari dua aspek tersebut, (Yudiwinata, 2014:1-5). Kajian tentang kearifan lokal terhadap

pengaruh lingkungan pendidikan juga pernah dikaji oleh Suryadi dan Kusnendi (2016:467). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kearifan budaya lokal dapat memberi pengaruh terhadap karakter lingkungan suatu komunitas dimana budaya lokal tersebut tumbuh dan berkembang. Permainan tradisional yang pada pelaksanaannya melibatkan banyak anak, dapat membentuk suatu komunitas secara alami karena atas dasar kepentingan dan keinginan anak untuk bermain secara kolektif.

Pengembangan keterampilan gerak yang meliputi gerak dasar jalan, lari, dan lompat yang merupakan gerak dasar lokomotor yang merupakan gerak dasar fundamental (*fundamental basic movement*) pada anak sekolah dasar dapat dikembangkan melalui permainan tradisional, (Hanief dan Sugito, 2015:60). Hasil penelitian Prahmana, dkk., (2015:14) juga menunjukkan bahwa penerapan Permainan Tradisional Tepuk Bergambar (PT2B) dapat membantu siswa dalam memahami konsep dasar operasi perkalian. Lebih tegas tentang pengaruh pemanfaatan permainan tradisional sebagai media belajar terhadap peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan oleh hasil penelitian Rahma dan Lutfi (2013:59). Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa permainan tradisional *Selibur* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Struktur Atom. Pengembangan media atau sumber belajar memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pernyataan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muldiyana, dkk. yang menunjukkan bahwa ada peningkatan prestasi belajar siswa dengan modul cetak, (Muldiyana, Nurdin Ibrahim, Suyitno Muslim, 2018:58).

Berdasarkan dari beberapa hasil penelitian yang telah dipaparkan tersebut, menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh positif bagi perkembangan kognitif, afektif, sosial dan psikomotorik anak. Sementara itu dilain pihak, keberadaan permainan tradisional sudah memperhatikan, dimana anak-anak pada saat sekarang ini sudah lebih senang bermain dengan permainan yang dianggap canggih seperti *gadget, smart phone, tab, game online, PS dan permainanonline* jenis lainnya yang memerlukan biaya tapi sedikit manfaat bila ditinjau dari aspek perkembangan sosial, afektif, bahasa, motorik, dan kognitif anak. Saat ini permainan tradisional sulit ditemukan dalam kehidupan anak-anak, Purwaningsih, (2006:40). Kekhawatiran mengenai punahnya permainan tradisional dari kehidupan anak-anak perlu diantisipasi supaya permainan tradisional tersebut tetap terjaga. Selain memberi manfaat yang banyak bagi perkembangan anak yang memainkannya, permainan tradisional juga sebagai identitas diri dimana permainan tradisional itu pernah lahir, tumbuh dan berkembang.

Berdasarkan penelusuran literasi yang dilakukan, tidak banyak penelitian yang dilakukan yang bertujuan pada upaya pelestarian permainan tradisional. Supaya permainan tradisional tersebut tetap terjaga maka perlu diwariskan kepada anaka-anak melalui pembelajaran secara non formal atau formal dalam pelajaran muatan lokal. Proses belajar itu dapat terjadi bilama ada ketersediaan sumber belajar, (Sitepu, 2014:13). Sumber belajar yang dimaksud ada yang *by design* dan *by utilization*. Ja'far, dkk. (2014:4) pernah melakukan upaya pelestarian permainan tradsional Jawa Timur dengan mengembangkan

Buku Ilustrasi Permainan Tradisional. Pinasti, dkk. (2015:8) juga pernah melakukan penelitian yang berorientasi pada pelestarian permainan tradisional dengan mengembangkan Komik Pengenalan Permainan Tradisional. Hasil penelitian keduanya adalah berupa sumber belajar cetak. Dengan tujuan memudahkan dan memfasilitasi siswa belajar permainan tradisional, maka perlu dikembangkan jenis sumber belajar berbasis video. Pengembangan sumber belajar berbasis video inilah yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

Pengembangan sumber belajar dilakukan bertujuan untuk memudahkan siswa dalam belajar. Sumber belajar dapat dirancang secara khusus oleh guru untuk tujuan pembelajaran atau siswa secara mandiri mengidentifikasi sumber belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya, Lung Hsiang Wong (2012:21). Untuk mencapai tujuan belajar tersebut, siswa dapat memanfaatkan aneka sumber belajar yang tersedia secara terintegrasi yaitu dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada disekitar dan sumber belajar digital, Chia Chen Chen dan Tien Chi Huang (2012:873). Pada saat sekarang ini, sumber belajar digital seperti media sosial semakin banyak digunakan sebagai lingkungan belajar dan sumber belajar, (Stefania Manca, Maria Ranieri, 2013:487-504). Ketersediaan sumber belajar sangat menentukan kualitas pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran, (Poon, 2013: 271-288). Selain jenis sumber belajar yang disebutkan di atas, Bruff (2013:187-199) mengatakan bahwa sumber belajar digital video *online* yang secara khusus didesain dan disediakan sebagai sumber belajar dapat digunakan untuk pembelajaran dan pelatihan.

Sejalan dengan hasil penelitian Derek, Eileen, dkk. juga mengatakan bahwa ketersediaan sumber belajar *digital online* yang dapat diakses secara bebas memberi dampak pada model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sepanjang hayat, (Scanlon, E et al., 2015:1-9). Ketersediaan sumber belajar yang dapat diakses secara bebas di era digital seperti sekarang ini telah menghasilkan berbagai jenis dan cara orang belajar, (Malini Ganapathy, et al., 2015 : 62-72).

Dengan adanya aneka sumber belajar tersebut peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar kapan saja dan dimana saja untuk meningkatkan kemampuan dengan cara membangun (*construct*) pengetahuan mereka sendiri, (Aicha Blehch Amry, 2014: 116).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas, maka dapat dipahami bahwa sumber belajar merupakan faktor penting supaya terjadinya proses belajar pada peserta didik. Belajar adalah usaha sadar yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan menggunakan metode tertentu untuk mengubah perilaku relatif menetap melalui interaksi dengan sumber belajar. Dengan demikian, sumber belajar merupakan salah satu komponen dalam kegiatan belajar yang memungkinkan individu memperoleh pengetahuan, kemampuan, sikap, keyakinan, emosi, dan perasaan. Sumber belajar sebagai sesuatu yang dapat dipergunakan untuk mendukung dan memudahkan terjadinya proses belajar. Sedangkan menurut *Association for Educational Communication And Technology*, *AECT* yaitu berbagai atau semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan siswa dalam belajar, baik secara

terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar. *AECT* mengelompokkan komponen sumber belajar dalam kawasan teknologi pendidikan pada pesan, orang, benda, alat, prosedur, dan lingkungan. Mengacu pada pengertian sumber belajar dalam *AECT*, Merrill dan Drob berpendapat bahwa sumber belajar merupakan alat yang dimaksud sebagai sumber belajar itu termasuk audio, televisi, bahan-bahan grafis untuk paparan individual dan kelompok, bahan pembelajaran yang direkam dan termasuk orang-orang yang membantu guru dalam mempersiapkannya. Sumber belajar juga termasuk video, buku, kaset audio, program video pembelajaran dan program pembelajaran berbasis komputer, atau paket belajar yang menggabungkan berbagai media (*multimedia*). Menurut Percival dan Ellington sebagaimana dikutip Sitepu mengatakan bahwa sumber belajar yang dipakai dalam pendidikan dan pelatihan adalah sebuah sistem yang terdiri atas sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan peserta didik belajar secara individu. Sumber belajar inilah yang disebut media pendidikan atau media instruksional, (Sitepu: 2014:18-19).

Proses belajar mengajar merupakan sistem yang tidak terlepas dari komponen-komponen yang saling berkaitan didalamnya. Salah satu komponen tersebut adalah sumber belajar. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat berupa materi pelajaran, video, buku, casset audio, CBT, program, dan berbagai paket pembelajaran yang dikombinasikan dengan media, (Dorrell 1993:xxii). Sumber belajar dapat juga dimaknai dengan segala daya yang dimanfaatkan guna

kepentingan belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung, sebahagian maupun keseluruhan, (Sudjana dan Rifai, 2007:76). Sumber belajar menurut *web bced* sebagaimana dikutip Depdiknas dalam buku Panduan Pengembangan Bahan Belajar (2008: 4) sumber belajar didefinisikan sebagai berikut: “*Learning resources are defined as information, represented and stored in a variety of media and formats, that assists student learnings as defined by provincial or local curricula. This includes but is not limited to, materials in print, video, and software formats, as well as combinations of these formats intended for use by teachers and students*”.

Sumber belajar adalah semua sumber termasuk tools, materials, devices, settings, dan people yang mungkin dipergunakan oleh pemelajar baik secara sendiri-sendiri maupun dalam bentuk gabungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan meningkatkan kinerja (Januszewski, Molenda, 2008:213). Sumber-sumber belajar meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan latar. Miarso mengatakan bahwa belajar dapat dilaksanakan di mana saja, di sekolah, di rumah, di tempat kerja, di tempat ibadah, dan di masyarakat luas (aneka sistem). Di samping itu, belajar juga dapat dilakukan dengan rangsangan internal dan eksternal, yaitu dari dalam diri sendiri atau dari apa dan siapa di luar diri, (Miarso, 2005:204). Lebih lanjut dijelaskan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang berwujud benda dan orang yang dapat menunjang kegiatan belajar. Sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu: (a) sumber belajar untuk belajar (*resources for learning*) dan (b) sumber belajar sebagai ajang belajar (*resources as*

learning), yaitu bahan atau alat yang dipergunakan untuk kegiatan belajar misalnya batang kayu untuk diukir, kertas untuk menggambar.

Berdasarkan uraian definisi di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar sebagai sumber ilmu dan pengetahuan yang dapat berupa apa saja yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan belajar. Ketersediaan sumber belajar erat hubungannya dengan peningkatan kualitas pembelajaran, sehingga ada asumsi semakin banyak dan berkualitas ketersediaan sumber belajar maka bisa disimpulkan semakin baik pula kualitas pembelajaran dimana sumber belajar tersebut dimanfaatkan dengan secara maksimal. Sumber belajar sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu siswa dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetak, video, format perangkat lunak atau kombinasi dari berbagai format yang dapat digunakan oleh siswa ataupun pengajar.

Merujuk pada pengertian sumber belajar yang telah dibahas pada bagian sebelumnya melahirkan beberapa pembagian jenis sumber belajar. Sumber belajar dapat dibedakan menjadi sebagai berikut: (1) latar: lingkungan alam sekitar, yaitu dimana saja orang dapat melakukan belajar atau proses perubahan tingkah laku maka tempat itu dapat dikategorikan sebagai tempat belajar yang berarti sumber belajar, misalnya perpustakaan, pasar, museum, sungai, gunung, tempat pembuangan sampah, kolam ikan, dan lain sebagainya. Selain lingkungan nyata, lingkungan pembelajaran berbasis dunia maya. Sumber belajar jenis banyak menjadi objek kajian peneliti

dewasa ini. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Hsu dan Hwang, (2017:83). Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sumber belajar berbasis web menjadi cara guru untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dalam kelas, Abrizah, and Nazari, (2015: 99-100). (2) pesan: informasi yang diampaikan oleh komponen yang lain, biasanya berupa ide, makna, dan fakta. Dalam konteks pembelajaran, pesan ini terkait dengan isi bidang studi dan akan dikelola dan direkonstruksikan kembali oleh pemelajar. Pesan pembelajaran tidak hanya bersumber dari sumber-sumber belajar tertentu, tetapi juga dapat ditransmisikan oleh pemelajar sehingga pembelajaran bersifat *reciprocal*. Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode dan pendekatan yang digabung dengan memanfaatkan HP (*mobile learning*) sebagai sumber belajar membuktikan bahwa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, (Furió, et. al, 2014:1). (3) orang, yaitu siapa saja yang memiliki keahlian tertentu di mana peserta didik dapat belajar sesuatu, maka yang bersangkutan dapat dikategorikan sebagai sumber belajar. Misalnya guru, ahli geologi, tentara, tokoh masyarakat dan ahli-ahli lainnya. (4) bahan: kelompok ini sering disebut dengan perangkat lunak. Bahan berfungsi menyimpan pesan sebelum disalurkan dengan menggunakan alat yang telah dirancang. Bahan yaitu segala sesuatu yang berupa teks tertulis, cetak, rekaman elektronik, web, dan lainnya yang dapat digunakan untuk belajar. Sumber belajar tersebut seperti; peta, globe, film (non tv), grafik, gambar, diagram, dan lain sebagainya. (5) alat: jenis ini sering disebut perangkat keras. Alat dipergunakan untuk mengeluarkan pesan yang tersimpan dalam

bahan. Alat yakni benda-benda yang berbentuk fisik yang sering disebut dengan perangkat keras, yang berfungsi untuk menyajikan bahan pembelajaran. Alat yaitu semua benda yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku bagi peserta didik, maka benda itu dapat dikategorikan sebagai sumber belajar, seperti; LCD, OHP, kamera, radio televisi, VCD dan lain sebagainya. (6) teknik: prosedur baku atau pedoman langkah-langkah dalam penyampaian pesan. Dengan kata lain, teknik adalah cara atau prosedur yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran. Sumber belajar berupa teknik yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran adalah ceramah, ceramah bervariasi, diskusi, pembelajaran terprogram, pembelajaran individu, pembelajaran kelompok, simulasi, permainan, studi eksplorasi, studi lapangan, tanya jawab, pemberian tugas dan sejenisnya. Termasuk pula peristiwa dan fakta yang sedang terjadi, misalnya peristiwa kerusuhan, peristiwa bencana, dan peristiwa lainnya yang guru dapat menjadikan peristiwa atau fakta sebagai sumber belajar, (Barbara dan Rita, 1994:13). Sumber belajar yang berbasis digital banyak dikaji dewasa ini yang diistilahkan dengan *technological learning environment*, (Hafner and Miller, 2011:73).

Kemp mengklasifikasikan sumber belajar dengan menggunakan pendekatan bentuk belajar mengajar kelas besar dan kecil dan belajar sesuai dengan kecepatan siswa secara perorangan. Pemilihan sumber belajar menurutnya didasarkan pada karakteristik tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan karakteristik isi bidang studi yang ingin dipelajari. Disamping faktor lain seperti

tersedia atau tidaknya media itu dan mampu tidaknya guru menggunakannya. Sebenarnya ada variabel yang mempengaruhi pemilihan strategi penyampaian pembelajaran, yaitu karakteristik bidang studi dan tersedia tidaknya sumber belajar. Karakteristik bidang studi perlu menjadi pertimbangan khusus ketika menentukan pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan pembelajaran. Secara umum, Kemp dan Smellie mengklasifikasi sumber belajar sebagai berikut; Sumber Belajar Manusia, Sumber Belajar Berbasis Cetak, Sumber Belajar Berbasis Visual, Sumber Belajar Berbasis Audio-Visual, dan Sumber Belajar Berbasis Komputer, (Kemp dan Smellie, 1989:45-49).

Sumber belajar memiliki peran yang sangat penting bukan hanya dalam proses belajar dan pembelajaran, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Katz mengatakan bahwa ada dua fungsi sumber belajar, yaitu menghibur dan menyampaikan informasi, (Katz, 2003:2-3). Agar sumber belajar yang ada dapat berfungsi dalam pembelajaran harus dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Dalam Kemp dan Smellie (1989) dikatakan bahwa fungsi sumber belajar adalah untuk: (1) meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan jalan: (a) mempercepat laju belajar dan membantu pembelajar untuk menggunakan waktu secara lebih baik dan (b) mengurangi beban pembelajaran dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah. (2) memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, dengan cara: (a) mengurangi kontrol pengajar yang kaku dan tradisional; dan (b) memberikan kesempatan bagi pemelajar untuk berkembang sesuai dengan

kemampuannya. (3) memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan cara: (a) perancangan program pembelajaran yang lebih sistematis; dan (b) pengembangan bahan pembelajaran yang dilandasi oleh penelitian. (4) lebih memantapkan pembelajaran, dengan jalan: (a) meningkatkan kemampuan sumber belajar; (b) penyajian informasi dan bahan secara lebih konkrit. (5) memungkinkan belajar seketika, yaitu: (a) mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya konkrit; (b) memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung. (6) memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas, dengan menyajikan informasi yang mampu menembus batas geografis.

Pemanfaatan sumber belajar dalam proses belajar dan pembelajaran akan menghasilkan suatu pola interaksi pemelajar dengan sumber belajar. Adapun pola-pola interaksi tersebut menurut Supriadi (2015:127 – 139) adalah sebagai berikut: (1) Tradisional Pasif adalah pola interaksi pemelajar dengan sumber belajar tenaga pengajar, di mana tenaga pengajar dijadikan sebagai satu-satunya sumber belajar, tidak ada upaya pemelajar mencari sumber belajar lain di luar guru/tenaga pengajar, (2) Tradisional Aktif adalah Pola interaksi pemelajar dengan sumber belajar, di mana mahasiswa menjadikan dosen sebagai sumber belajar utama, namun sudah ada upaya untuk menemukan sumber belajar lain secara parsial guna melengkapi pesan-pesan yang diperoleh dari dosen, (3) Pola Interaksi Berbagai Arah adalah Pola interaksi antara pemelajar dengan aneka sumber belajar, di mana pemelajar menempatkan seluruh sumber belajar dalam posisi setara, dan (4) Interaksi Mandiri adalah

Pola interaksi pemelajar dengan sumber belajar di mana pemelajar aktif berinteraksi secara mandiri dengan sumber belajar tanpa kontrol dari tenaga pengajar guna melengkapi pesan-pesan yang diperoleh dari guru/pengajar, (3) Pola Interaksi Berbagai Arah adalah Pola interaksi antara pemelajar dengan aneka sumber belajar, di mana pemelajar memanfaatkan seluruh sumber belajar dalam posisi setara, dan (4) Interaksi Mandiri adalah Pola interaksi pemelajar dengan sumber belajar di mana pemelajar aktif berinteraksi secara mandiri dengan sumber belajar tanpa kontrol dari tenaga pengajar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan dengan paradigma penelitian kepustakaan (*library research*) yang dioperasionalkan dengan metode pengembangan. Menurut Gay, Mills, dan Airasian metode penelitian pengembangan adalah metode yang dilakukan untuk mengembangkan produk sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan pendidikan di sekolah. Penelitian ini tidak menguji teori, tetapi mengembangkan suatu produk baru untuk digunakan dalam pembelajaran. Metode ini berusaha menggeneralisasi produk yang dikembangkan secara ekstensif sebagai sarana untuk mencapai tujuan, (Gay, et al, 2009: 18).

Menurut Gall dan Borg penelitian pengembangan adalah: *Educational research and development (R & D) is a proses used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle, which consists of studying research findings*

pertinent to the product to be developed, developing the product based on the finding, field testing it in the setting where it wil be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field testing stage. In indicate that product meets its behaviorally defined objectives, (Gall, Gall & Brog, 2003: 458).

Riset dan pengembangan bidang pendidikan (R&D) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk bidang pendidikan. Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus R&D. Siklus R&D sendiri terdiri dari pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, kemudian mengembangkannya menjadi sebuah produk, melakukan pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba. Hal itu sebagai jaminan bahwa produk dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai kegunaan.

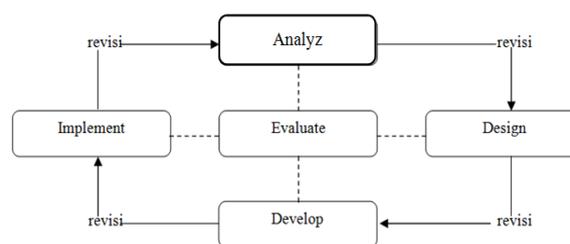
Lebih lanjut Dick dan Carey mendefinisikan penelitian pengembangan "*research and development is a process used to develop and validate educational product*", (Dick, W., Lou Carey, dan James O. Carey, 2009: 12). Penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Kadang-kadang penelitian ini juga disebut "*research based development*" yang muncul sebagai strategi dan bertujuan untuk

meningkatkan kualitas pendidikan. Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan, *research and development* juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui *basic research*, atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui *applied research*, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan. Dalam penelitian *research and development* dimanfaatkan untuk pengembangan sumber belajar muatan lokal permainan tradisional Sasak.

Penelitian pengembangan menurut Borg & Gall yang dikutip oleh Wibawa (2014:7.4) menerangkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Lebih lanjut dijelaskan penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif berupa material pembelajaran, media, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Berdasarkan pendapat ini dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi pada produk. Dimana produk yang dihasilkan sebelum digunakan terlebih dahulu diuji kelayakannya oleh ahli dan pengguna sasaran.

Prosedur menghasilkan produk pembelajaran berupa sumber belajar yang berbasis video, dilakukan melalui langkah-langkah sistematis berdasarkan pendapat ahli yang telah teruji secara teori dan empiris. Pada penelitian pengembangan ini, model yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari

lima langkah yaitu; analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi. Berikut ini gambar visual dari kelima langkah tersebut.



Gambar 1. Penelitian Pengembangan Model ADDIE.

Berikut uraian langkah-langkah pengembangan model ADDIE yang kutip dari Mulyatiningsih (2018) sebagai berikut: (1) *analysis*. Pada tahap ini, kegiatan utama yang dilakukan adalah menganalisis masalah perlunya dilakukan pengembangan sumber belajar berbasis video tentang permainan tradisional suku Sasak. Analisis masalah dilakukan dengan dua cara yaitu; (a) kajian literasi yaitu dengan membaca buku-buku, artikel dan jurnal hasil penelitian yang ada hubungannya dengan permainan tradisional, dan (b) kajian empiris yaitu melihat secara langsung kondisi permainan tradisional saat sekarang ini. Sebagai kesimpulan dari hasil analisis kebutuhan ini yaitu diperlukan tindakan pengembangan sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Selain untuk tujuan itu, pengembangan yang dilakukan sebagai upaya untuk melestarikan permainan tradisional Sasak dari kepunahan. (2) *desain*. Langkah desain merupakan *output* dari dari sebelumnya. Pada tahap ini ditetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai atau perencanaan tujuan dan strategi pencapaian tujuan, merancang skenario atau strategi pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran

dan alat evaluasi belajar. Hasil pada tahap ini kemudian dijadikan acuan pada langkah berikutnya. (3) *development*. Pada langkah ini berisi kegiatan realisasi dari kegiatan desain yang dilakukan pada langkah sebelum ini. Pada tahap ini disusun kerangka konseptual langkah-langkah pengembangan yang kemudian dijadikan acuan untuk direalisasi menjadi produk hasil pengembangan. (4) *Implementation*. Pada tahap ini diterapkan produk sumber belajar berbasis video hasil pengembangan. Selain implementasi, produk hasil pengembangan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya yaitu siswa sekolah dasar. Sumber belajar dimanfaatkan dalam proses pembelajaran muatan lokal. (5) *evaluate*. Untuk memastikan bahwa produk hasil pengembangan layak digunakan, maka dilakukan evaluasi melalui uji validasi oleh ahli (*one to one evaluation by experts*) dan uji coba oleh siswa (*one to one evaluation by learners*), uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji coba lapangan (*field trial*). Evaluasi produk oleh ahli dan peserta didik dilakukan dengan menggunakan angket penilaian media dengan rentang penilaian 1-4. Nilai 4 kategori *sangat layak*, nilai 3 kategori *layak*, nilai 2 kategori *kurang layak*, nilai 1 kategori *tidak layak*. Hasil angket penilaian tersebut kemudian dianalisis dengan statistik deskriptif untuk mengetahui posisi atau kategori dari media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini dipaparkan hasil penilaian ahli isi atau materi terhadap video sumber belajar yang dikembangkan dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Ahli Isi

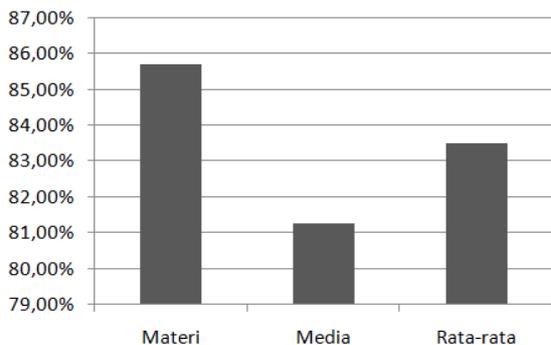
Jumlah item pertanyaan	skor	frekuensi	persentase
7	3	3	42,85%
	4	4	42,85%
Jumlah			87,71%

Berdasarkan nilai hasil penilaian ahli tersebut bila dikonsultasikan dengan kriteria penialain, maka sumber belajar yang dikembangkan berada pada kategori layak digunakan dan tidak perlu direvisi. Meski sumber belajar yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak, namun tetap diadakan perbaikan sesuai saran yang diberikan ahli materi. Selain divalidasi oleh ahli materi, sumber belajar yang dikembangkan juga divalidasi oleh ahli media. Berikut disajikan hasil penilaian ahli media terhadap sumber belajar yang dikembangkan.

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Ahli Media

Jumlah item pertanyaan	skor	frekuensi	persentase
16	4	4	25%
	3	12	56,25%
Jumlah			81,2%

Merujuk dari hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sumber belajar yang dikembangkan bila dilihat dari sisi medianya berada pada kategori layak digunakan dengan revisi. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil penilaian para ahli terhadap sumber belajar yang dikembangka adalah 83,48%. Ini menunjukkan bahwa sumber belajar yang dikembangkan berada pada kategori layak digunakan. Berikut disajikan dalam bentuk bagan dari hasil penilaian para ahli terhadap video yang dikembangkan.



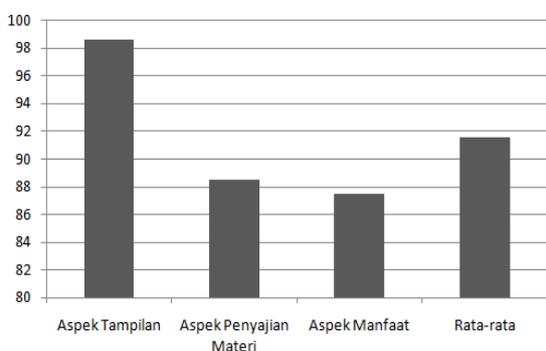
Gambar 2. Hasil Penilaian Ahli

Hasil penilaian sumber belajar oleh siswa melalui uji *one to one* menunjukkan sumber belajar yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak digunakan dengan nilai rata-rata 91,52%.

Tabel 3. Hasil Penilaian *One to One*

Aspek Penilaian	Persentase
Tampilan	98,6%
Penyajian Materi	88,46%
Manfaat	87,50%
Rata-rata	91,52%

Berikut ini ditampilkan hasil penilaian *one to one* dalam bentuk bagan



Gambar 3. Hasil Penilaian *One to One*

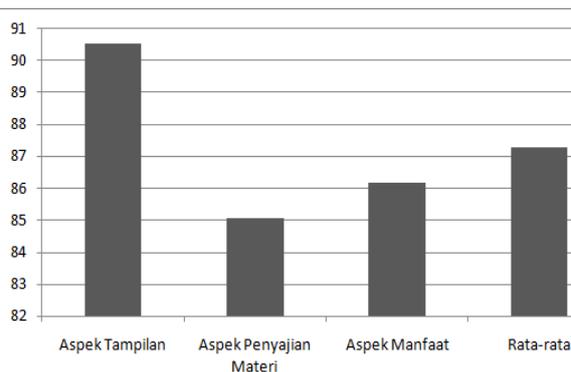
Sementara itu hasil penilaian sumber belajar dalam uji kelompok besar diperoleh nilai sebesar 82,32%. Berdasarkan hasil penilaian oleh siswa, dapat disimpulkan bahwa video yang

dikembangkan layak digunakan dan dimanfaatkan sebagai sumber belajar muatan lokal.

Tabel 4. Hasil Penilaian Kelompok Besar

Aspek Penilaian	Persentase
Aspek Penyajian Materi	85,07%
Aspek Manfaat	86,16%
Rata-rata	87,24%

Sedangkan secara visual data hasil uji kelompok besar dapat ditampilkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil Penilaian Kelompok Besar

Langkah selanjutnya setelah sumber belajar divalidasi adalah melakukan uji efektifitas produk. Uji efektifitas dilakukan dengan membandingkan hasil pre test dan post test sebelum dan sesudah penerapan/penggunaan sumber belajar video dalam proses pembelajaran. Berdasarkan taraf signifikan 5% dan $(df=N-1) 41-1=40$, hasil perhitungan nilai "t" adalah = 4,20 menunjukkan bahwa nilai "t" yang diperoleh dalam penelitian ini lebih besar dari nilai t-tabel $(4,20 > 2,021)$ hal ini berarti nilai hasil penelitian adalah signifikan. Dengan demikian berarti hipotesis nol ditolak sedangkan hipotesis H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis data diatas maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh

penggunaan sumber belajar berbasis video terhadap hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji efektifitas di atas, diketahui bahwa penggunaan sumber belajar hasil pengembangan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Nugroho (2015: 10) menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap keterampilan proses dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta. Hasil penelitian Muharria (2016:56) juga dapat disimpulkan bahwa penerapan media film pendek sebagai sumber belajar dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian Munawaroh (2011: 208) menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional anak dibentuk keperibadiannya (biologis, psikis, sosial). Silvia (2014:207) juga menunjukkan hasil penelitiannya bahwa permainan tradisional bentengan layak & efektif digunakan sebagai media pembelajaran tatanama senyawadi kelas X SMA. Berdasarkan hasil penelitian ini dan didukung oleh hasil penelitian lain yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka perlu selalu diupayakan untuk dilakukan pengembangan sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Kegiatan pengembangan sumber belajar juga dapat berfungsi sebagai upaya pelestarian budaya dan nilai-nilai kearifan lokal pada suatu daerah. Dengan adanya kegiatan pengembangan sumber

belajar, maka nilai-nilai budaya seperti permainan tradisional terdokumentasi dan lestari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli, nilai rata-rata yang diperoleh terhadap sumber belajar yang dikembangkan adalah 83,48%, sedangkan hasil penilaian oleh siswa melalui uji *one to one* dengan nilai rata-rata 91,52%. Sedangkan hasil penilaian sumber belajar dalam uji kelompok besar diperoleh nilai rata-rata sebesar 82, 32%. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli dan siswa, maka dapat disimpulkan bahwa sumber belajar yang dikembangkan layak digunakan. Hasil uji efektifitas sumber belajar yang dikembangkan diketahui berdasarkan taraf signifikan 5% dan $(df = N-1) 41-1= 40$, hasil perhitungan nilai "t" adalah = 4,20 menunjukkan bahwa nilai "t" hitung lebih besar dari nilai t-tabel $(4, 20 > 2, 021)$ sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan sumber belajar berbasis video terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrizah, Faegheh Mohammadi, A., and Maryam Nazari. Is the information fit for use? Exploring Teachers Perceived Information Quality Indicators For Farsi Web-based learning resources. *Malaysian Journal of Library & Information Science*, Vol. 20, No. 1, 2015, hh. 99-100.
- Aicha Blehch Amry. The Impact of Whatsapp Mobile Social Learning on the Achievement and Attitudes of Female Students Compared with Face to Face Learning In the Classroom. *European Scientific Journal*, Vol.10, No. 22, 2014, hh. 116-136.
- Andriani, Tuti, permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini, *Jurnal Sosial Budaya*, Vol. 9, No. 1, 2012, h.126.

- Barbara, B. Seel, dan Rita C Richey, *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya* (terjemahan). Jakarta: UNJ. 1994.
- Chia-Chen Chen dan Tien-Chi Huang. Learning in a u-Museum: Developing a Context-Aware Ubiquitous Learning Environment. *Computers & Education An International Journal*, 59, (2012), hh. 873–883. Elsevier, Journal homepage: www.elsevier.com/locate/compedu. doi:10.1016/j.compedu.2012.04.003
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, *Panduan Pengembangan Bahan Belajar*, Jakarta: Depdiknas, 2008.
- Derek O. Bruff. Wrapping a MOOC: Student Perceptions of an Experiment in Blended Learning. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, Vol. 9, No. 2, 2013, hh. 187-199.
- Dick, W., Lou Carey, dan James O. Carey. *The Systematic Design of Instructional. Six Edition*, New York: Pearson, 2009.
- Dorrell, Julie, *Resources based learning: Using Open and Flexible Learning Resources for Continuous Development*, New York: McGraw-Hill Book Company, 1993.
- Furió, David; M. Carmen Juan; Ignacio Segui; Roberto Vivó. Mobile Learning Vs Traditional Classroom Lessons: A Comparative Study. *Journal of Computer Assisted Learning*, Vol. 31, No. 3, June, 2015, h. 1.
- Gall, Meredith D., Joyce P. Gall & Walter R. Brog, *Educational Research an Introduction, Seven Edition* (Boston: Pearson Education Inc, 2003).
- Gay, L.R., Geoffrey E. Mills, Peter Airasian, *Educational Research Competencies for Analysis and Applications*, Columbus: Pearson Educational, Inc., 2009.
- Hafner, Christoph A. and Lindsay Miller, Fostering learner autonomy in english for science: A collaborative digital video project in a Technological Learning Environment. *Language Learning & Technology*, Vol. 15, No. 3, October, 2011, h. 73.
- Hanief, Yulingga Nanda dan Sugito, Membentuk Gerak Dasar Pada siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional, *Jurnal Sportif*, Vol. 1, No. 1, November, 2015, h. 60.
- Hidayat, Dasrun, Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawabar, *Jurnal ACADEMICA Fisip Untad*, Vol. 05, No. 02, 2013, h. 1057.
- Hsu, Ting-Chia and Gwo-Jen Hwang. Effects of a Structured Resource-based Web Issue-Quest Approach on Students' Learning Performances in Computer Programming Courses. *Educational Technology & Society*, Vol. 20, No. 3, 2017, h. 1.
- Ja'far, A., Achmad Yanu Alif Fianto, Sigit Prayitno Yosep. Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal. *Jurnal Art Nouveau*, Vol. 3, No. 1, 2014, hh. 1-9.
- Januszewski dan M. Molenda, *Educational Technology: A Definition with Complementary*, New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2008.
- Joanna Poon. Blended Learning: An Institutional Approach for Enhancing Students' Learning Experiences. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, Vol. 9, No. 2, 2013, hh. 271-288.
- Katz, Helen, *The Media Handbook: A Complete Guide to Advertising Media Selection, Planning, Research, and Buying*, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2003.
- Kemp, Jerrold E. dan Don C. Smellie, *Planning, Producing, and Using Instructional Media*, New York: Harper & Row Publishers, 1989.
- Khasanah, Ismatul, Agung prasetyo, Elly Rakhmawat, Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan anak usia dini, *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Vol. 1, No. 1, 2011, h. 91.
- Lung-Hsiang Wong. A learner-centric view of mobile seamless learning, *British Journal of Educational Technology*, Vol. 43, No. 1, 2012, hh. 19–23.
- Malini Ganapathy, Vivien Chee Pei Wei, Vighnarajah, Chong Jui Jong. Teachers'

- Perceptions of Creating, Sharing and Using Open Education Resources (OERs) in Universiti Sains Malaysia (USM). *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, Vol. 5, No. 2, 2015, hh. 62-72.
- Miarso, Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Pustekom, 2005.
- Muharria, Syafruddin Yusuf, Sri Kartika, Pengaruh Penerapan Media Film Pendek Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas X Matematika Ilmu Alam Sekolah Menengah Atas Negeri 13 Palembang, *Jurnal Criksetra*, Vol. 5, No. 9, Februari, 2016, h. 56.
- Muldiyana, Nurdin Ibrahim, Suyitno Muslim, Pengembangan Modul Cetak Pada Matapelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 2 Watampone, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 20, No. 1, 2018, h. 58.
- Mulyatiningsih, *Pengembangan Model Pembelajaran*, diakses dari [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pe-
ngabdian/dra-endang-mulyatiningsih-
mpd/7cpengembangan-model-
pembelajaran.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pe-
ngabdian/dra-endang-mulyatiningsih-
mpd/7cpengembangan-model-
pembelajaran.pdf).
- Munawaroh, Siti, Permainan Anak Tradisional Sebuah Model Pendidikan dan Budaya, *Jurnal Sejarah dan Budaya*, Vol. 6, No. 12, 2011, h. 208.
- Nugroho, Thomas Adi Tri, Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Proses dan Hasil Belajar IPA di Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 6, No. 4, April, 2015, hh. 1-15.
- Perdani, Putri Admi, Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional pada Anak TK B, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 7, No. 2, 2013, h. 1.
- Pinasti, Rohry Dinda Achmad Yanu Alif Fianto, Wahyu Hidayat, Penciptaan Buku Komik Sebagai Upaya Pengenalan Permainan Tradisional Kepada Remaja. *Jurnal Art Nouveau*, Vol. 4, No. 1, 2015, h. 8.
- Prahmana, Rully Charitas Indra, Zulkardi, Hartono, Yusuf, Learning Multiplication Using Indonesian Traditional Game in Third Grade, *Jurnal on Mathematic Education*, Vol. 3, No. 2, 2012, h.1.
- Purwaningsih E., Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan, *Jantra (Jurnal Sejarah dan Budaya)*, Vol. 1, No. 1, 2006, h. 40.
- Rahma, R. Aulia dan Achmad Lutfi, Pemanfaatan Media Permainan Tradisional Selibur Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Struktur Atom, *Journal of Chemical Education*, Vol. 2, No. 1, 2013, hh.59-63.
- Scanlon, E., Patrick McAndrew, and Tim O'Shea. Designing for Educational Technology to Enhance the Experience of Learners in Distance Education: How Open Educational Resources, Learning Design and Moocs Are Influencing Learning. *Journal of Interactive Media in Education*, Vol. 1, No. 6, 2015, hh. 1-9.
- Silvia, A. Maslukhah, Achmad Lutfi. Pengembangan Permainan Tradisional Benteng Sebagai Media Pembelajaran Tata Nama Senyawa di Kelas X SMA. *Journal of Chemical Educatioan*, Vol. 3, No. 3, 2014, h. 207.
- Sitepu. B.P., *Pengembangan Sumber Belajar*. PT RajaGrafindo Persada: Jakarta, 2014.
- Stefania Manca & Maria Ranieri. Is it a Tool Suitable for Learning? A critical review of the literature on Facebook as a Technology-Enhanced Learning Environment. *Journal of Computer Assisted Learning*, Vol. 29, No. 6, 2013, hh. 487-504.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rifai, *Teknologi Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2007.
- Supriadi. Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol. 3 No. 2, 2015, hh. 127-139.
- Suryadi, Edi and Kusnendi, The Influence of Local Wisdom on the Actualisation of Educative, Scientific and Religious Behaviour on an Academic Environment in a University, *American Journal of*

Applied Sciences, Vol. 13, No. 3, 2016,
h.467.

Wibawa, Basuki, dkk., *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2014.

Yudiwinata, Hikmah Prisia, Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak, *Paradigma*, Vol. 02, No. 03, 2014, hh.1-5.