



Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal

Dadan Suryana[✉], Aini Hijriani¹

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v6i2.1413](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413)

Abstrak

Masih rendahnya kemampuan pendidik dalam membuat media video pembelajaran yang kreatif dan inovatif mengakibatkan kurangnya stimulasi terhadap perkembangan anak, padahal lingkungan terdekat dengan anak yang berbaur dengan kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran yang Valid, Praktis dan Efektif dalam menstimulasi perkembangan anak. Pengenalan kearifan lokal sejak dini merupakan salah satu upaya dalam melestarikan budaya bangsa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran) (4D) Thiagarajan. Hasil uji yang dilakukan ialah uji validitas, praktikalitas dan efektivitas terhadap video pembelajaran. Hasil uji validitas dengan hasil rata-rata 83% pada kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas angket respon Guru untuk video pembelajaran dengan hasil rata-rata 93% pada kategori sangat praktis. Adapun angket respon Orangtua dengan hasil rata-rata 84,71% pada kategori sangat praktis. Selanjutnya hasil uji efektifitas pada video pembelajaran pada kategori sangat efektif.

Kata Kunci: *media video; pembelajaran tematik; kearifan lokal.*

Abstract

The low ability of educators in making creative and innovative learning video media results in lack of stimulation for children's development, even though the environment closest to children blends with local wisdom. This study aims to produce valid, practical and effective learning video media. The introduction of local wisdom from an early age is an effort to preserve culture. This study uses Research and Development (R&D) approach with a Define, Design, Develop and Disseminate (4D) development model. The test results include validity, practicality and effectiveness tests. The results of the validity test with an average of 83% in the very valid category. The results of the practicality test of the teacher's response questionnaire with an average of 93% in the very practical category. The parent response questionnaire with an average result of 84.71% in the very practical category. Furthermore, the results of the effectiveness test in the very effective category.

Keywords: *video media; thematic learning; local culture.*

Copyright (c) 2021 Dadan Suryana, Aini Hijriani

✉Corresponding author :

Email Address : dadan.suryana@yahoo.com (Padang, Sumatera Barat, Indonesia)

Received 1 February 2021, Accepted 1 August 2021, Published 5 August 2021

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan periode awal dalam rentang pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini semua potensi anak berkembang sangat cepat, anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan dari lingkungannya. Menurut (Ariyanti, 2016) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik. Menurut (Sujiono, 2011) Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini dapat diartikan sebagai usaha mempersiapkan lingkungan yang dapat mendukung proses belajar, pertumbuhan dan pengembangan diri anak. Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pemberian rangsangan agar potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal (Watini, 2019). Sejalan dengan pendapat Menurut (Apriyansyah, 2018) pendidikan anak usia dini merupakan seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan suasana lingkungan dimana anak dapat dengan bebas mengeksplorasikan pengalaman yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan potensi dan kecerdasan anak. Sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 tentang Pendidikan Anak Usia dini pasal 1 bahwa pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disingkat PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani supaya anak siap dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Upaya rangsangan pendidikan untuk anak usia dini di Indonesia tentunya berpedoman kepada kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu Kurikulum 2013, Permendikbud No 146 Tahun 2014 menguraikan bahwa pembelajaran anak menggunakan model pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik dalam pemberian rangsangan pendidikan. Selain itu pembelajaran yang diberikan harus sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini salah satunya ialah menggunakan pendekatan tematik. Prinsip pendekatan tematik ialah kegiatan pembelajaran yang menggunakan tema sebagai wadah mengenalkan berbagai konsep untuk anak dapat mengenal dirinya, dan lingkungan sekitarnya.

Dalam bukunya Suryana (2017b) menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan, dengan demikian pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia. Model pembelajaran tematik terpadu di PAUD dilakukan dengan kegiatan pembelajaran untuk satu tema, sub tema, sub-sub tema dirancang untuk mencapai secara bersama-sama kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan dengan mencakup sebagian atau seluruh aspek pengembangan anak. Salah satu karakteristik penting pada pembelajaran tematik ialah memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dengan berbagai media pembelajaran sehingga dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak seperti nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima, media pembelajaran teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran untuk anak usia dini sangat berperan penting

untuk perkembangannya, media membantu anak memahami, mengetahui dan mengenali sesuatu lebih baik, oleh karena itu media sangat bermanfaat mencapai tujuan pembelajaran.

Pendidikan anak usia dini di era *digital 4.0* sekarang sangat dekat dengan teknologi. Keterlibatan anak dengan teknologi mencapai lebih dari 50% guru serta administrator mengatakan anak-anak menggunakan teknologi 5 hari seminggu di kelas mereka dan kurang dari 10% dari mereka mengatakan anak-anak menggunakan teknologi kurang dari sekali seminggu (Rakimahwati & Roza, 2020). Hal tersebut membuktikan bahwa teknologi memiliki daya tarik bagi anak sehingga pendidik dapat mengikuti pembaharuan dengan memanfaatkan teknologi dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif tanpa menghilangkan nilai dan budaya terdahulu. Tujuan penggabungan ini ialah agar pembelajaran anak usia dini pada abad 21 ini dapat berkembang dan memperoleh keseimbangan pengetahuan dan sikap. Namun terkadang Guru mengabaikan dalam penggunaan media, padahal dengan menggunakan media pembelajaran khususnya media audio visual membuat anak termotivasi dalam belajar dan mudah penangkapan isinya oleh anak. Hasil pengamatan awal yang dilakukan di lapangan memperlihatkan adanya potensi kearifan lokal dapat menstimulasi perkembangan anak dan dapat dijadikan sebagai intervensi generasi kehilangan warisan budaya minangkabau yang kaya nilai-nilai kebaikan. Kearifan Lokal tersebut bisa berupa bentuk catatan tertulis, karya-karya arsitektur atau bangunan tradisional, benda cagar budaya, karya seni/kerajinan tangan tradisional, petuah-petuah yang disampaikan secara verbal dan turun-temurun.

Bangsa Indonesia memiliki warisan budaya yang beragam di setiap daerahnya salah satunya di Kabupaten Tanah Datar yang memiliki kearifan budaya lokal sebagai ciri khas atau identitas budaya masyarakatnya. Kearifan lokal meliputi: bentuk catatan tertulis, karya-karya arsitektur/bangunan tradisional, benda cagar budaya, karya seni/kerajinan tangan tradisional, petuah-petuah yang disampaikan secara verbal dan turun-temurun.

Kearifan lokal itu adalah nilai-nilai yang ada dan berlaku dalam suatu masyarakat, nilai-nilai yang dalam jangka waktu lama diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertingkah-laku sehari-hari masyarakat setempat. Pembelajaran berbasis kearifan lokal pada anak usia dini merupakan salah satu cara melestarikan budaya kearifan lokal masyarakat setempat sejak usia dini.

Kearifan lokal Kabupaten Tanah Datar yang perlu dilestarikan atau dikenalkan kepada anak usia dini diantaranya meliputi Istana Pagaruyung dan ikan Bilih Danau Singkarak. Kedua hal tersebut penting sebagai aset budaya masyarakat Tanah Datar. Kearifan lokal bentuk bangunan merupakan bentuk identitas budaya masyarakat yang bisa dinikmati sebagai objek wisata. Salah satu bentuk kearifan lokal di Tanah Datar adalah bangunan Istana Pagaruyung. Istana ini merupakan *icon* Sumatera Barat yang sangat terkenal, bahkan sudah menjadi salah satu aset Sumatera Barat. Ikan Bilih atau *Mystacoleucus padangensis* Bleeker merupakan populasi ikan Bilih di Danau Singkarak.

Keberadaan Ikan Bilih menjadi kearifan lokal yang menguntungkan di bidang ekonomi bagi masyarakat yang tinggal di sekitar Danau Singkarak Tanah Datar. Sebagai kearifan budaya lokal Ikan Bilih harus dikenalkan kepada masyarakat dengan berbagai cara salah satunya pada lembaga pendidikan. Pembelajaran dengan menggunakan kearifan lokal akan memberikan pengenalan tentang budayanya kepada anak.

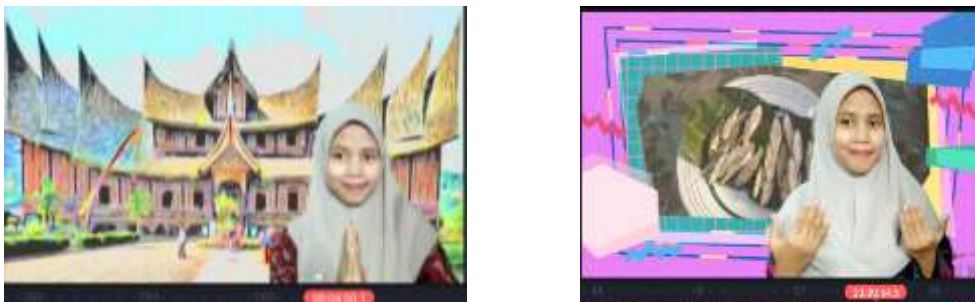
Berdasarkan pengamatan dan wawancara peneliti di TK Permata Hati Kabupaten Tanah Datar, diketahui bahwa sekolah sudah melaksanakan pembelajaran anak usia dini berdasarkan kurikulum 2013 dengan model pembelajaran tematik, akan tetapi permasalahan terlihat pada penggunaan media pembelajaran untuk anak. Masih rendahnya kemampuan Guru dalam membuat media video pembelajaran yang kreatif dan inovatif mengakibatkan kurangnya motivasi belajar anak karena masih menggunakan media pembelajaran umum yang sudah ada seperti yang tersedia di media sosial seperti *google* dan *youtube*, padahal lingkungan terdekat dengan anak yang syarat dengan kearifan lokal dapat dijadikan sebagai ide untuk membuat video pembelajaran yang menarik. Berdasarkan permasalahan di atas

dapat peneliti tertarik untuk membuat sebuah pengembangan media video pembelajaran tematik anak usia dini 5-6 tahun berbasis kearifan lokal di kabupaten Tanah Datar.

METODOLOGI

Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan penelitian dan pengembangan (R&D) penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan proses belajar mengajar di Taman Kanak-kanak. Menurut Sugiyono (2012) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu dalam bentuk benda (hardware), seperti buku, mesin, modul, alat peraga, dll tetapi bisa juga dalam bentuk software, seperti model pembelajaran, program aplikasi, dan lain-lain. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan pendefinisian (*define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*disseminate*) (4D) Thiagarajan.

Media video pembelajaran tematik anak usia dini 5-6 tahun berbasis kearifan lokal yang berkualitas, kreatif dan inovatif sehingga dapat dimanfaatkan oleh Orangtua dan Guru dalam menstimulasi perkembangan anak. Adapun spesifikasi produk video pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan anak usia dini 5-6 tahun yang dilengkapi RPPM dalam proses pembelajaran. Video ini dibuat menggunakan android dengan aplikasi *Kinemaster Pro* yang dapat diakses secara daring atau *online* melalui akun media sosial peneliti seperti di *Facebook, Youtube, Instagram*. Penggunaan media video pembelajaran juga dapat mengakses secara luring atau *offline* di *computer* maupun *handphone*.



Gambar 1. Video Pembelajaran Tematik Kearifan Lokal

Tahap Pendefinisian (*define*) merupakan tahapan analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Analisis dilakukan melalui studi-studi literatur dan identifikasi masalah penggunaan media video pembelajaran oleh Guru selama anak belajar di rumah (BDR). Pada tahap *define* ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu analisis kurikulum yaitu pembelajaran sudah sesuai kurikulum 2013 dengan melaksanakan model pembelajaran tematik anak usia dini dengan 11 Tema satu satu tahun pelajaran.

Tahap Perancangan (*Design*) dengan merancang media video pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran tematik pada kurikulum 2013. Video pembelajaran yang dirancang ialah video yang berbasis kearifan lokal di Kabupaten Tanah Datar yaitu rumah adat daerahku *Istano Basa Pagaruyung* dan makanan khas daerahku *Ikan Bilih* ciri khas *Danau Singkarak*. Tahap perancangan dibuat berdasarkan analisis kebutuhan dan anak usia dini, perencanaan bertujuan untuk merancang media pembelajaran tematik anak usia dini berbasis kearifan lokal di Kabupaten Tanah Datar.

Tahap Pengembangan (*Develop*) Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini ada tiga, yaitu: a) uji validitas; b) uji praktikalitas; dan c) uji efektifitas, dan akan dilakukan secara berurutan. Tahapan pertama adalah uji validitas program, uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan program yang telah dirancang. Proses validasi dilakukan oleh

beberapa pakar yang kompeten di bidangnya. Tahapan kedua adalah melakukan uji praktikalitas setelah video pembelajaran dinyatakan valid. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektifitas dari media video pembelajaran. Kepraktisan diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada Guru dan Orangtua karena belajar dari rumah, sedangkan efektifitas program diperoleh dari hasil lembar observasi aktivitas anak oleh Guru berdasarkan laporan kegiatan belajar dari Orangtua.

Tahap Penyebarluasan (Dissemination), Tahapan akhir pada pengembangan media video pembelajaran tematik anak usia dini 5-6 tahun berbasis kearifan Lokal Kabupaten Tanah Datar adalah menyebarluaskan media video pembelajaran yang telah dikembangkan, divalidasi dan diujicobakan pada skala yang lebih besar. Media video pembelajaran disebarluaskan secara Daring pada beberapa aplikasi media social seperti WhatsApp, Youtube, Instagram, Facebook dan lain-lain. Dengan penyebarluasan melalui akun media social ini disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang telah dikembangkan mudah diakses oleh para pendidik Taman Kanak- Kanak.

Analisis Validitas. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah hasil dari validasi media video pembelajaran oleh validator. Data kelayakan berupa skala Likert. Analisis validitas menggunakan skala likert berdasarkan lembar validasi. Pemberian nilai validitas menggunakan rumus:

$$V = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Kategori validitas berdasarkan nilai akhir kemudian di presentasikan dengan skala 0%-100% dengan skor ujia validitas berdasarkan pada tabel 1.

Tabel 1. Skor Uji Validitas Media

Interval	Kategori
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

(Sumber: (Ridwan & Sunarto, 2009))

Data uji praktikalitas penggunaan media video pembelajaran sentra berbasis model pembelajaran tematik dianalisis dengan persentase (%) Persentase Praktikalitas. Setelah persentase diperoleh, dilakukan pengelompokan sesuai kriteria penilaian praktikalitas sebagaimana dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Skor Uji Praktikalitas Media

Interval	Kategori
0% - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

(Sumber: Riduwan, 2009)

Data analisis aktivitas belajar anak diperoleh dengan cara menghitung anak yang melakukan aktivitas sebagaimana yang terdapat dalam lembar observasi. Data tersebut dianalisis dengan teknik persentase yang dinyatakan oleh Sugiyono (2018). Untuk mengetahui tingkat efektifitas media terhadap aktivitas belajar anak, dapat disesuaikan dengan kriteria pada tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Efektivitas Media Terhadap Stimulasi Perkembangan Anak

Kriteria	Tingkat Efektivitas	Persentase (%)
Belum Berkembang	Tidak Efektif	1-25
Mulai Berkembang	Kurang Efektif	26-50
Berkembang Sesuai Harapan	Efektif	51-75
Berkembang Sangat Baik	Sangat Efektif	76-100

(Sumber: Kurikulum 2013)

Berdasarkan kriteria di atas, bahwa media video pembelajaran berbasis model pembelajaran tematik dikatakan efektif untuk pembelajaran di Taman Kanak-kanak jika anak memperoleh persentase >51%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pendefinisian (define)

Tahapan ini merupakan tahapan analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Analisis dilakukan melalui studi-studi literatur dan identifikasi masalah penggunaan media video pembelajaran oleh Guru selama anak belajar di rumah (BDR). Pada tahap *define* ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu:

Analisis kurikulum yang telah dilakukan yaitu telaah kurikulum 2013, dalam pelaksanaan pembelajaran ini peneliti melihat beberapa masalah seperti masih rendahnya kemampuan pendidik dalam membuat media video pembelajaran yang kreatif dan inovatif, Guru masih cenderung menggunakan media monoton seperti penugasan melalui lembar kerja anak. Padahal potensi kearifan lokal dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini dan Tema yang didapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media video pembelajaran untuk tema tanah airku dengan sub tema kebudayaan daerahku dengan dua sub- sub tema yaitu Rumah Adat Daerahku Istano Pagaruyung dan Makanan Khas Daerahku Ikan Bili Danau Singkarak.

Analisis Anak Usia Dini, Telaah yang telah dilakukan meliputi pengamatan karakteristik belajar anak di TK Permata Hati, berdasarkan teori piaget bahwa karakteristik anak usia dini ialah berpikir nyata. Terkait dengan sub tema kebudayaan daerahku, Guru dapat membawa anak berekreasi ke Istano Pagaruyung dan mengajak anak untuk suka makan Ikan Bilih Danau Singkarak. Untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu di masa Pandemi *Covid-19* ini, perlu adanya media video pembelajaran tematik yang dapat mengatasi keterbatasan tersebut namun tetap memperhatikan kebuuhan, karakteristik dan prinsip pembelajaran anak usia dini.

Tahap Perancangan (Design)

Merancang media video pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran tematik pada kurikulum 2013. Video pembelajaran yang dirancang ialah video yang berbasis kearifan lokal di Kabupaten Tanah Datar yaitu rumah adat daerahku Istano Basa Pagaruyung dan makanan khas daerahku Ikan Bilih ciri khas Danau Singkarak. Adapun tahapan dalam perancangan media video pembelajaran ialah sebagai berikut: a) tahap persiapan meliputi menulis naskah video, Penyiapan peralatan dan materi pendukung, Perekam video, Program pengedit video, Pemilihan pemain, tempat, dan jadwal perekaman; b) Tahap Perekaman; c) Tahap penyuntingan dengan Kinemaster

Tahap Pengembangan (Develop)

Setelah tahap pendefinisian dan perancangan selesai, maka selanjutnya dilakukan tahap pengembangan (*develop*). Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini ada tiga, yaitu: a) uji validitas; b) uji praktikalitas; dan c) uji efektifitas, dan akan dilakukan secara berurutan. Tahapan pertama adalah uji validitas program, uji validitas dilakukan untuk mengetahui

tingkat kelayakan program yang telah dirancang. Proses validasi dilakukan oleh beberapa pakar yang kompeten di bidangnya. Tahapan kedua adalah melakukan uji praktikalitas setelah video pembelajaran dinyatakan valid. Video ini diuji cobakan kepada satu kelas di TK Permata Hati. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektifitas dari media video pembelajaran. Kepraktisan diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada Guru dan Orangtua karena belajar dari rumah, sedangkan efektifitas program diperoleh dari hasil lembar observasi aktivitas anak oleh Guru berdasarkan laporan kegiatan belajar dari Orangtua. Untuk lebih jelasnya, kegiatan pada proses pengembangan dapat dijelaskan pada bagian selanjutnya.

Uji Validitas

Tahapan pertama adalah uji validitas program, uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan program yang telah dirancang. Proses validasi dilakukan oleh beberapa pakar yang kompeten di bidangnya. Hasil penilaiannya dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal

No	Aspek Validitas	Persentase Skor	Kategori
1.	Aspek Materi (Rumah Adat Daerahku Istanu Pagaruyung)	87%	Sangat Valid
2.	Aspek Materi (Makanan Khas Daerahku Ikan Bilih Danau Singkarak)	91,25%	Sangat Valid
3.	Aspek Media (Rumah Adat Daerahku Istanu Pagaruyung)	77%	Valid
4.	Aspek Media (Makanan Khas Daerahku Ikan Bilih Danau Singkarak)	92%	Sangat Valid
5.	Aspek Kearifan Lokal (Rumah Adat Daerahku Istanu Pagaruyung)	78%	Valid
6.	Aspek Kearifan Lokal (Makanan Khas Daerahku Ikan Bilih Danau Singkarak)	88%	Sangat Valid

Uji Praktikalitas

Setelah dilakukan uji validitas program oleh para pakar, selanjutnya dilakukan uji praktikalitas pelaksanaan media video pembelajaran tematik anak usia dini 5-6 tahun berbasis kearifan lokal Kabupaten Tanah Datar dengan melakukan uji coba terbatas pada satu kelas Kelompok B di TK Permata Hati Data uji coba praktikalitas ditujukan kepada 4 (empat) orang Guru dan 14 (empat belas) Orangtua dengan menggunakan instrumen penilaian berupa angket. Langkah awal pada uji coba media video pembelajaran ini adalah kegiatan Focus Group Discussion (FGD) bersama para Guru terkait pengembangan media pembelajaran yang akan diuji coba, berupa telaah materi video (RPPM dan Indikator Penilaian) dan kelayakan video sesuai usia anak. sehingga Guru siap untuk mengimplementasikan media video pembelajaran kepada anak. Setelah pelaksanaan proses pembelajaran, Guru kelas akan melakukan penilaian terhadap stimulasi enam aspek perkembangan anak usia dini. Hasil penilaiannya dilihat pada tabel 2.

Uji Efektifitas

Tahapan terakhir dalam proses develop adalah melihat efektifitas media video pembelajaran tematik anak usia 5-6 tahun berbasis kearifan lokal Kabupaten Tanah Datar dengan melakukan ujicoba terbatas. Ujicoba terbatas dilakukan terhadap satu kelas yang ada pada kelompok anak usia 5-6 tahun atau Kelompok B pada TK Permata Hati selama dua minggu, karena Media video pembelajaran tematik anak usia dini 5-6 tahun berbasis kearifan lokal Kabupaten Tanah Datar merupakan sebuah treatment berkesinambungan yang dilakukan ke semua anak dalam satu kelas, dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 2. Hasil Praktikalitas Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal

No	Aspek Praktikalitas	Persentase Skor	Kategori
1.	Respon Guru (Rumah Adat Daerahku Istano Pagaruyung)	92,50%	Sangat Praktis
2.	Respon Guru (Makanan Daerahku Ikan Bilih Danau Singkarak)	93,50%	Sangat Praktis
3.	Respon Orangtua (Rumah Adat Daerahku Istano Pagaruyung)	84,71%	Sangat Praktis
4.	Respon Orangtua (Makanan Daerahku Ikan Bilih Danau Singkarak)	86,57%	Sangat Praktis

Tabel 3. Hasil Efektivitas Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal

No	Aspek Efektivitas	Persentase Skor	Kategori
1.	Uji Efektivitas (Penilaian Perkembangan Anak Sub- Sub Tema Rumah Adat Daerahku Istano Pagaruyung)	74,70	Efektif
2.	Uji Efektivitas (Penilaian Perkembangan Anak Sub- Sub Tema Makanan Khas Daerahku Ikan Bili Danau Singkarak)	83,70	Sangat Efektif

Tahap Penyebarluasan (Dissemination)

Tahapan akhir pada pengembangan media video pembelajaran tematik anak usia dini 5-6 tahun berbasis kearifan Lokal Kabupaten Tanah Datar adalah mneyebarluaskan meda video pembelajaran yang telah dikembangkan, divalidasi dan diujicobakan pada skala yang lebih besar. Media video pembelajaran disebarluaskan secara Daring pada beberapa aplkikasi media social seperti *Whats App*, *Youtube*, *Instagram*, *Facebook*. Dengan penyebarluasan melalui akun media social ini disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang telah dikembangkan mudah diakses oleh para pendidik Taman Kanak- Kanak.

Anak usia dini merupakan usia yang membutuhkan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. *The National Assosiation for The Education of Young Children* (NAEYC) mendefenisikan bahwa anak usia dini (*early childhood*) adalah anak yang sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun (Khasanah et al., 2011). Dalam bukunya (Suryana, 2013) menjelaskan anak usia dini adalah masa manusia memiliki keunikan yang perlu diperhatikan oleh orang dewasa, anak usia dini unik dalam potensi yang dimiliki dan pelayanannya pun perlu sungguh-sungguh agar setiap potensi dapat menjadi landasan dalam menapaki tahap perkembangan berikutnya.

Sejumlah penelitian juga memperkuat teori di atas, Roza et al. (2020) mengungkapkan anak usia dini sosok yang sangat membutuhkan stimulasi secara maksimal dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Dalam Studinya (Sujiono, 2011) menyebutkan bahwa Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Begitupun (Fadlillah, 2012) menyebutkan bahwa anak usia dini adalah anak yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya. Anak usia dini merupakan sosok yang unik sehingga membedakannya dengan orang dewasa.

Anak usia dini memiliki khas yang membedakannya dari orang dewasa. Karakteristik anak usia dini meliputi individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespon atau menangkap segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada (Pebriani, 2017). Selain itu anak usia dini merupakan individu yang aktif dengan rasa ingin tahu yang tinggi. Sama halnya dengan pendapat di atas El-Fiah (2017) juga menyampaikan beberapa karakteristik anak yaitu; 1) anak selalu aktif; 2) dinamis; 3) antusias; 4) rasa ingin

tahu yang sangat besar terhadap apa yang dilihat dan didengarnya; 5) seolah-olah tak pernah berhenti belajar; 6) bersifat egosentris; 7) merupakan makhluk sosial; 8) kaya dengan fantasi; 9) memiliki daya perhatian yang pendek; 10) masa potensial untuk belajar. Menurut (Utami, 2017) karakteristik anak usia dini antara lain: a) Anak Bersifat Egosentris; b) Anak Memiliki Rasa Ingin Tahu; c) Anak Bersifat Unik; d) Anak Memiliki Imajinasi dan Fantasi; e) Anak Memiliki Daya Konsentrasi Pendek.

Pada hakikatnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang dapat menstimulasi keenam aspek perkembangan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (A. Saputra, 2018). Hal ini sejalan dengan pendapat Novia & Mahyuddin (2020) bahwa PAUD akan memberikan anak stimulasi dan rangsangan yang dapat mengembangkan seluruh potensi kecerdasan anak sejak dini.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak yang berada pada rentang usia kelahiran hingga delapan tahun, dimana pendidikan diberikan oleh seluruh pihak yang berada di lingkungan anak yaitunya pendidik dan Orangtua , bertujuan untuk memberikan stimulasi seluruh aspek perkembangan melalui pengalaman belajar yang sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini (Suryana, 2016). Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pembelajaran anak usia dini memberikan anak bekal agar mampu bertahan hidup dan menyesuaikan diri di lingkungannya (Suryana & Rizka, 2019). Tujuan Pendidikan pada anak usia dini adalah mengembangkan 6 aspek perkembangannya yakni; aspek nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek sosial emosional, aspek bahasa dan aspek seni (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Sama halnya dengan pendapat Mardiani et al. (2018) menyatakan bahwa tujuan PAUD adalah suatu upaya pembimbingan dalam memberikan arahan dan membantu agar anak lebih mengenal dirinya secara lebih sempurna, dan anak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, serta dapat mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapinya.

Pembelajaran tema adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang didasarkan atas ide-ide pokok atau ide-ide sentral tentang anak dan lingkungannya. Tema yang disajikan kepada anak harus dimulai dari hal-hal yang telah dikenal anak menuju yang lebih jauh dimulai dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan (Diyenti, 2017). Tema berisi berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial, dengan demikian pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia. Dalam bukunya Suryana (2017a) mengatakan bahwa pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis pendekatan saintifik sangat diperlukan oleh Guru-Guru dalam melakukan kegiatan proses belajar mengajar di Taman Kanak-kanak, hal itu dapat di lihat dari hasil *Focus Group Discussion* yang mana Guru- Guru sangat mengharapkan tema- tema pembelajaran dapat diselesaikan lebih cepat, karena mereka sangat membutuhkan panduan. Selama ini mereka tidak mendapatkan gambaran tentang pembelajaran tematik terpadu melalui pendekatan saintifik. Berdasarkan hasil penelitian yang melakukan enam tahap penelitian pengembangan, sudah dapat menghasilkan tema-tema yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar bagi Guru-Guru di Taman kanak- kanak.

Terdapat beberapa ciri khas dari pembelajaran tematik antara lain: (1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak; (2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan anak; (3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi anak sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama; (4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir anak; (5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui anak dalam lingkungannya; dan (6) Mengembangkan keterampilan sosial anak, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain (Rumiati, 2018). Relevan dengan pernyataan di atas, (Rusman, 2015) juga memberikan pendapat tentang karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu: "1) Berpusat pada peserta didik; 2) memberikan pengalaman langsung pada anak; 3) pemisahan muatan mata pelajaran tidak begitu jelas; 4) menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pelajaran; 5) bersifat luwes dan fleksibel; 6) hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak; 7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan".

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Majid (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakter seperti dibawah ini yaitu: a) *Student Centre* (berpusat pada anak), artinya anak adalah yang menjadi subjek belajarnya, b) Menciptakan pengalaman belajar secara langsung, c) Terfokus pada tema pembelajaran, dan tidak begitu nampak dengan jelas pemisahan mata pelajarannya, d) Konsep disajikan dari berbagai mata pelajaran, e) Fleksibel, mudah dikaitkan dengan kehidupan keseharian anak, dan f) Pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi anak, karena berprinsip belajar sambil bermain. Sejalan dengan hal di atas, Dimiyati (2018) menyatakan tema yang dirancang pada kegiatan pembelajaran untuk dijadikan sebagai sumber belajar bagi anak dengan tujuan menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh dan memperkayakan pembendaharaan kata anak, penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenalkan berbagai konsep secara mudah dan jelas.

Secara etimologi Kata Media berasal dari bahasa latin yaitunya "*Medium*" yang berarti perantara atau pengantar. Dalam bukunya Gerlach & Ely (1971), berasumsi bahwa memberikan penjelasan tentang media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Begitupun dalam teorinya (Robert, 1985) mendefinisikan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Mudlofir (2017) menyebutkan bahwa media adalah saluran karena media telah memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batasan jarak, ruang dan waktu tertentu. Dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara pesan antara sumber dan penerima pesan baik dalam bentuk cetak, teknologi perangkat keras maupun audio visual. Media merupakan alat bantu yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu media membantu menyamakan persepsi yang disampaikan Guru dengan yang diterima oleh anak.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, membangkitkan semangat, perhatian, dan minat serta kemauan penerima informasi. Media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting yaitu perangkat keras (*Hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*Software*) (Susilana, 2017), Media pembelajaran berarti pembawa pesan mengandung maksud pengajaran (Mursid, 2017). Sejumlah penelitian mendukung pernyataan di atas, sebagaimana Rokhima et al. (2019) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dalam hal dapat membangkitkan motivasi dapat terlihat dari respon anak ketika diberikan pembelajaran menggunakan media kartu angka bergambar lebih senang dibandingkan dengan melalui ceramah penuh. Begitupun Syukur & Fallo (2019) menemukan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

Media pembelajaran merupakan sarana prasarana untuk membantu mencapai tujuan proses pembelajaran (Yaswinda et al., 2019). Pada penelitian Yaumi (2018) menyatakan media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang disesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Disimpulkan bahwa media pembelajaran bagi anak usia dini adalah perantara atau pengantar pesan baik cetak dan non cetak dari pengirim kepada penerima pesan, antara pendidik dan anak didik maupun Orangtua dan anak, agar anak termotivasi untuk belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapan. Media pembelajaran sebagai perantara menjadi penentu dalam keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam perencanaan proses pembelajaran.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik adalah media video pembelajaran atau disebut juga media audio visual. Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video menyediakan satu cara penyaluran informasi yang amat menarik dan langsung (*live*). Video merupakan media yang paling bermakna dibandingkan media lain seperti grafik, audio dan sebagainya (Yuliani et al., 2017). Penggunaan video dalam multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru. Video bisa saja menjadi penyumbang terbesar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak jika dikemas dengan baik dan berkesinambungan.

Dalam penelitiannya Mahyuddin et al. (2016) mengungkapkan bahwa video camera berfungsi untuk menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu yang dapat diabadikan dan dapat direkam melalui video dan audio yang kemudian dapat disimpan. Dalam penelitiannya Hendriyani et al. (2018) menyebutkan berbagai macam sumber belajar berupa audio, visual, maupun audio visual baik cetak maupun elektronik. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat maka kegiatan pembelajaranpun harus direncanakan dengan baik sehingga dapat mengikuti perkembangan teknologi.

Penggunaan media video pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan anak memiliki berbagai manfaat untuk perkembangannya. Pada penelitian Kurniawati,dkk (2019) menyatakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar, tulisan dan suara (video) dapat meningkatkan perhatian, membawa anak memahami ide dan mendapatkan informasi yang sangat kompleks dan membutuhkan penjelasan tersendiri serta dapat mengatasi keterbasatan waktu, ukuran dan tempat. Pembelajaran yang inovatif dengan bahan ajar yang memadai akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran akan menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Begitupun dengan penelitian Romadhona (2017) menyebutkan dari keseluruhan prosedur kelayakan media yang dilakukan didapat hasil video animasi pembelajaran "Salut: Sadar Lalu Lintas" mendapat kategori layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran sangat bermanfaat untuk digunakan sebagai media pembelajaran, selain itu video pembelajaran tentunya memiliki keunggulan sehingga banyak dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran terutama untuk anak usia dini. Media video pembelajaran biasanya berisi pesan-pesan pembelajaran, video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Beberapa kelebihan penggunaan media video, antara lain : (1) Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada anak disamping suara yang menyertainya; (2) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata (Gusliati et al., 2019).

Kearifan lokal merupakan salah satu ciri khas budaya ataupun kebiasaan pada suatu daerah. Sumatera Barat merupakan salah satu propinsi yang mempunyai banyak kearifan lokal (*indigenous knowledge*) (Wahyuni et al., 2019). Kearifan lokal menjadi pengetahuan dasar dari kehidupan, didapatkan dari pengalaman ataupun kebenaran hidup, bisa bersifat abstrak atau konkret, diseimbangkan dengan alam serta kultur milik sebuah kelompok masyarakat

tertentu (Mungmachon, 2012). Kearifan lokal merupakan pengetahuan dasar dari kehidupan yang didapatkan dari pengalaman ataupun kebenaran hidup, bias bersifat abstrak atau konkret dan diseimbangkan dengan alam suatu kelompok masyarakat tertentu (Bahardur, 2018). Kearifan lokal adalah nilai-nilai suatu kekayaan budaya yang dijunjung tinggi oleh masyarakat atau suatu golongan (Astuti, 2016).

Dalam penelitiannya Sulianti et al. (2019) mengungkapkan bahwa kearifan lokal sebagai suatu pengetahuan yang ditemukan oleh masyarakat lokal tertentu melalui kumpulan pengalaman dalam mencoba dan diintegrasikan dengan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam suatu tempat. Terdapat ruang lingkup dalam pembahasan kearifan lokal ini, menurut Suyadi & Selvi (2019) Ruang lingkup budaya kearifan lokal terbagi menjadi beberapa bagian yaitu: (1) cagar budaya, (2) prasarana budaya, (3) pakaian adat, (4) upacara adat, (5) pariwisata alam, (6) permainan tradisional, (7) warisan budaya, (8) museum, (9) kerajinan dan seni (tari), (10) desa, (11) desa, (12) legenda (cerita), (13) lembaga budaya, (14) makanan budaya, (15) wayang, dan terakhir (16) transportasi tradisional. Kearifan lokal yang ada lahir keseluruhan dari keselarasan wujud arsitektur dengan alam. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan bangunan kearifan lokal untuk bertahan meskipun zaman telah berubah (Afrizon & Dwiridal, 2017)

Kearifan lokal memiliki enam dimensi yaitunya (1) Dimensi Pengetahuan Lokal, kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan hidupnya; (2) Dimensi Nilai Lokal, Setiap masyarakat memiliki aturan atau nilai-nilai lokal mengenai perbuatan atau tingkah laku yang ditaati; (3) Dimensi Keterampilan Lokal, kemampuan untuk bertahan hidup (survival) untuk memenuhi kebutuhan; (4) Dimensi Sumber daya Lokal, masyarakat akan menggunakan sumber daya lokal sesuai dengan kebutuhannya; (5) Dimensi Mekanisme Pengambilan Keputusan Lokal, Setiap masyarakat pada dasarnya memiliki pemerintahan lokal sendiri; (6) Dimensi Solidaritas Kelompok Lokal, Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan bantuan orang lain dalam melakukan pekerjaannya (Njatrijani, 2018). Dalam penelitiannya Sentausa et al. (2018) mengungkapkan ruang lingkup kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka.

Kearifan lokal yang terdapat pada suatu daerah sudah semestinya dapat dijaga dan dilestarikan, dalam penelitiannya Sari (2011) Kearifan lokal menjadi penting dan bermanfaat hanya ketika masyarakat lokal yang mewarisi sistem pengetahuan itu mau menerima dan mengklaim hal itu sebagai bagian dari kehidupan mereka. Hal tersebut merupakan bagian dari ciri khas atau identitas masyarakat lokal. Pendapat di atas juga relevan dengan penelitian Sulianti et al. (2019) yang mengungkapkan bahwa kearifan lokal sering dipilih untuk penerapan ataupun pelaksanaan seorang Guru dalam menyampaikan materi dan agar dapat di terima dengan baik oleh peserta didik. Karena karakter dan budaya bangsa sejatinya bertujuan tidak hanya untuk peserta didik tetapi juga kepada tenaga pendidik agar lebih kreatif, inovatif, dan lebih mengembangkan kemampuannya. Senada dengan pernyataan di atas Ramadika et al. (2018) Kearifan lokal merupakan pengetahuan yang eksplisit yang muncul dari periode panjang yang berevolusi bersama-sama masyarakat dan lingkungannya dalam sistem lokal yang sudah dialami bersama-sama.

Penelitian (Hidayati, 2017) menunjukkan bahwa kearifan lokal harus dilestarikan dalam suatu masyarakat guna menjaga keseimbangan antara pemanfaatan sumber daya air dengan lingkungan dan sekaligus upaya pelestariannya. Dengan kata lain, kearifan lokal tersebut kemudian menjadi bagian dari cara hidup mereka yang arif untuk memecahkan segala permasalahan hidup yang mereka hadapi. Hal ini juga didukung oleh temuan Oktavianti (2017) bahwa Pentingnya penanaman budaya lokal pada pendidikan ialah untuk menanamkan identitas dan jati diri bangsa. Hal ini berkaitan dengan dampak globalisasi bahwa era globalisasi dapat menghapus jati diri dan menghantarkan pada absurditas. Oleh

sebab itu penanaman budaya lokal melalui pendidikan merupakan langkah strategis untuk memperbaiki kualitas generasi penerus yang berbudi pekerti luhur.

Pentingnya melestarikan kearifan local juga disampaikan Siswadi et al. (2011) dalam penelitiannya yang menyebutkan bahwa Kearifan lokal di Desa Purwogondo terbukti efektif mencegah kerusakan fungsi lingkungan mata air secara berkelanjutan, maka harus dijaga dan dilestarikan. Program yang diperlukan, sbb. : 1) Penguatan semangat komunitas adat dan agama, untuk membangkitkan semangat, diperlukan tenaga penggerak dari pihak terkait secara terpadu (pemerintah, ahli lingkungan, dan tokoh agama; 2) Peningkatan kesadaran, pemahaman, kepedulian, dan partisipasi masyarakat menuju masyarakat yang arif lingkungan; 3) Penyediaan payung hukum dan 4) Mendorong terciptanya Desa Purwogondo sebagai Desa Wisata Religi dengan Tuk Serco sebagai salah satu obyek.

Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup Pasal 1 Ayat 30 menjelaskan tentang Kearifan Lokal yaitu nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat antara lain melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari dan ayat 31 menjelaskan tentang masyarakat hukum adat yaitu kelompok masyarakat yang secara turun temurun bermukim di wilayah geografis tertentu karena adanya ikatan pada awal asal usul leluhur, adanya hubungan yang kuat dengan lingkungan hidup, serta adanya sistem nilai yang menentukan pranata ekonomi, politik, sosial, dan hukum.

Salah satu daerah yang menjadi akar budaya nasional adalah Kabupaten Tanah Datar yang berada dalam wilayah pemerintahan Provinsi Sumatera Barat Indonesia. Tanah Datar merupakan salah satu dari tiga luhak yang ada di Minangkabau, Kabupaten Tanah Datar merupakan luhak yang tertua dari tiga luhak yang ada, dengan nama lainnya adalah Luhak Nan Tuo. Tanah Datar kaya akan kearifan local setempat dengan berbagai macam warisan budaya dan nilai leluhur yang dilestarikan hingga sekarang. bentuk kearifan local yang ada di Kabupaten Tanah Datar ini contohnya ialah cerita rakyat, silek kumango, warisan istano pagaruyung dan Ikan Bilih Danau Singkarak. Dalam penelitiannya Gusnetti & Isnanda (2015) menemukan bahwa di dalamnya banyak menyimpan peninggalan-peninggalan kebudayaan. Salah satu peninggalan kebudayaan yang ada di Kabupaten Tanah Datar adalah cerita rakyat. Bentuk lain dari wujud kearifan local yang ada di Tanah Datar ialah Silek Kumango yang dalam Penelitian I. Saputra (2011) menyebutkan dari sekian banyak jenis silek yang terdapat di Minangkabau, di Kabupaten Tanah Datar, tepatnya di kampung Kumango, terdapat silek yang disebut Silek Kumango. Silek Kumango adalah salah satu aliran silek yang cukup tua yang tumbuh dan berkembang dari dan di lingkungan surau. Bentuk lain dari wujud kearifan local menurut Hasanuddin (2015) ialah Data Kepercayaan rakyat ungkapan larangan masyarakat Minangkabau yang dapat diinventarisasi dan dikelompokkan sebagai data kepercayaan rakyat ungkapan larangan subkategori kehamilan, masa bayi, dan kanak-kanak sebagian besar dituturkan oleh penutur yang berada di tiga wilayah adat.

Wujud kearifan local lainnya yang tak kalah penting untuk dijaga ialah warisan nenek moyang di Minangkabau yaitu bangunan Istano Basa Pagaruyung, dalam penelitiannya Damayanti & Ardyharini (2020) menyebutkan Rumah Adat Daerahku dimiliki oleh suatu keluarga atau kaum dan merupakan simbol dari tradisi matrilineal karena Rumah Adat Daerahku ini dimiliki oleh perempuan dan dari garis keturunan ibu. Kearifan local yang menjadi perhatian masyarakat lainnya ialah Ikan Bilih Danau Singkarak. Dalam penelitiannya Warsa (2020) menjelaskan bahwa Ikan Bilih Danau Singkarak merupakan spesies endemic yang memiliki nilai ekonomis, namun perlu adanya pelestarian Ikan Bilih Danau Singkarak yang sudah mulai berkurang jumlahnya.

Kearifan local bentuk bangunan merupakan bentuk identitas budaya masyarakat yang bisa dinikmati sebagai objek wisata, salah satu bentuk kearifan local di Tanah Datar adalah bangunan Istano Pagaruyung. Istano Pagaruyung memiliki sebutan Istano Basa Pagaruyung dalam lingkungan masyarakat sekitar atau masyarakat minang. Istano Basa Pagaruyung merupakan objek wisata primadona Minangkabau. Sejumlah peneliti mengungkapkan

sejarah Istana Basa Pagaruyung, sebagaimana Zola & Adikampuna (2018) mengungkapkan bahwa Istana Basa Pagaruyung adalah sebuah replika dari peninggalan kerajaan Minangkabau, yang dahulu sempat dibakar oleh Belanda. Bangunan ini dilengkapi dengan ukiran khas falsafah dan budaya Minangkabau. Istana Basa Pagaruyung selain dijadikan daya tarik wisata, merupakan sebuah pusat pengembangan, pelestarian adat budaya Minangkabau dan menjadi sebuah museum adat.

Dalam penelitian Suciama (2020) memaparkan keberadaan potensi pariwisata Kabupaten Tanah Datar secara historis sangat strategis yakni merupakan pusat kebudayaan orang Minangkabau dengan peninggalan sejarah kerajaan Minangkabau, disisi lain Kabupaten Tanah Datar juga kaya dengan benda-benda sejarah budaya yang berumur ratusan tahun yang sampai saat ini terpelihara dengan baik. Istana Basa yang lebih terkenal dengan nama Istana Pagaruyung adalah sebuah istana yang terletak di Kecamatan Tanjung Emas, Kota Batusangkar, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat. Istana ini merupakan obyek wisata budaya yang terkenal dan sekaligus merupakan Landmark dari Kabupaten Tanah Datar. Kemitraan dalam pengelolaan objek wisata Istana Basa Pagaruyung sudah dapat dikatakan berjalan baik. Walaupun tidak adanya kontrak kerjasama antara pemerintah, masyarakat dan swasta, tetapi kerjasama tetap terjalin dengan adanya kesadaran ingin membantu dan berperan aktif dalam pengembangan objek wisata.

Istano Pagaruyung ini merupakan *icon* Sumatera Barat yang sangat terkenal, bahkan sudah menjadi salah satu aset Sumatera Barat. Sebagaimana temuan penelitian Pasaribu (2019) Istana Basa Pagaruyung merupakan bangunan bersejarah yang didirikan oleh raja yang bernama Adityawarman. Istana Basa Pagaruyung merupakan objek wisata Primadona Kabupaten Tanah Datar, Istana Basa Pagaruyung dibangun tahun 1976 dan merupakan duplikat Bangunan Rajo Alam Gudam yang dibakar Belanda tahun 1804. Begitupun halnya dalam studinya Damayanti & Ardyharini (2020) menyatakan Istana Pagaruyung sebagai satu bangunan arsitektur Rumah Adat Daerahku yang masih mempertahankan nilai-nilai kearifan adalah bangunan Rumah Adat Daerahku Istana Baso Pagaruyung. Bangunan Rumah Adat Daerahku Istana Basa Pagaruyung yang ada saat ini merupakan bangunan replika dari bangunan Istana sebelumnya yang sempat terbakar habis pada tahun 1804, 1966 dan mulai direnovasi kembali pada tahun 2008.

Bagian Bentuk atap Rumah Adat Daerahku yang seperti tanduk kerbau sering dihubungkan dengan cerita Tambo Alam Minangkabau, Jumlah ruangan biasanya terdiri dari jumlah yang ganjil antara tiga dan sebelas, sesuai dengan jumlah penghuni perempuan dalam rumah tersebut, Bagian lain dari Rumah Adat Daerahku adalah bagian di bawah lantai. Bagian ini disebut kandang(kolong) dari Rumah Adat Daerahku. Kadang (Kolong) Rumah Adat Daerahku cukup tinggi minimal lebih kurang 2 meter dan luas. sebagai tempat penyimpanan untuk kebutuhan penghuni rumah, seperti kayu bakar, alat-alat pertanian (Hijriani, 2020). Dapat dipahami bahwa masyarakat berperan penting dalam menjaga dan melestarikan Kearifan Lokal Bangunan Istana Pagaruyung. Hal tersebut bisa dilakukan dengan membangun dan meningkatkan pariwisata sebagai wisata budaya dan berbagai usaha lainnya termasuk pada lembaga pendidikan atau dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran dengan menggunakan kearifan lokal akan memberikan pengenalan tentang budayanya kepada anak.

Danau Singkarak merupakan salah satu danau yang dijumpai di Sumatera Barat yang terletak antara dua kabupaten yang ada di Sumatera Barat yaitu Kabupaten Solok dan Kabupaten Tanah Datar, di danau ini terdapat salah satu spesies ikan yang khas yaitu ikan Bilih atau *Mystacoleucus padangensis* Bleeker yang endemic dan langka (Patriono et al., 2010). Temuan sejumlah penelitian lain menyebutkan bahwa populasi ikan Bilih di Danau Singkarak mempunyai ukuran panjang berkisar 57,54-112,08 mm dengan berat berkisar 1,72-14,30. Jumlah spesies ikan yang terdapat di Danau Singkarak sebanyak 19 spesies dan populasi paling dominan adalah ikan Bilih (Nofrita et al., 2013). Hal ini juga diungkapkan Syandri et al. (2013)

bahasannya Saat sekarang populasi ikan Bilih di Danau Singkarak semakin berkurang dan ukuran yang tertangkap semakin kecil, berkisar antara 6-7 cm.

Nagari Sumpur salah satu nagari yang melakukan pencegahan kepunahan populasi ikan Bilih (*Mystacoleuseus padangensis*) di Danau Singkarak, Walinagari Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat telah menerbitkan Pernag (Peraturan Nagari) tentang larangan menangkap ikan Bilih (*Mystacoleuseus padangensis*) dengan menggunakan bahan peledak, setrum (listrik) dan bahan kimia beracun di Danau Singkarak. Bahkan untuk menjaga kelestarian populasi ikan Bilih (*Mystacoleuseus padangensis*) di Danau Singkarak masyarakat Nagari Sumpur membuat rumpon diperairan Danau Singkarak yang berfungsi untuk tempat ikan beristirahat dan bertelur, suaka buatan atau lokasi sebagai tempat alternatif para nelayan untuk menangkap ikan Bilih (*Mystacoleuseus padangensis*) serta sumberdaya perairan lainnya yang ada di Danau Singkarak (Kusai et al., 2014). Ikan Bilih sebagai Kearifan budaya lokal perlu dikenalkan dan dilestarikan melalui pengelolaan habitat serta pemanfaatan yang memperhatikan aspek reproduksi Ikan Bilih. Keberadaan Ikan Bilih sebagai makanan khas daerah tanah datar menjadi kearifan lokal yang menguntungkan di bidang ekonomi. Syandri et al. (2013) berpendapat bahwa Ikan Bilih mempunyai sifat reproduksi yang tinggi sepanjang tahun, bernilai ekonomi tinggi dan merupakan sumber mata pencaharian bagi nelayan.

SIMPULAN

Pengembangan media video pembelajaran tematik anak usia dini 5-6 tahun berbasis kearifan lokal Kabupaten Tanah Datar menjadi salah satu upaya dalam melestarikan budaya lokal dengan Tema Tanah Airku, Sub Tema Kebudayaan Daerahku serta Sub-sub Tema Rumah Adat Daerahku Istana Pagaruyung dan Makanan Khas Daerahku Ikan Bilih Danau Singkarak menggunakan media video pembelajaran tematik anak usia dini. Penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran meningkatkan pengetahuan anak tentang budaya lokal sehingga menanamkan konsep cinta budaya pada anak. Oleh karena itu, pengembangan ini menghasilkan media yang valid, praktis dan efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada koordinator dan dosen Program Studi PAUD fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang yang memberikan masukan dan motivasi dalam penulisan artikel ini serta keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menulis artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizon, R., & Dwiridal, L. (2017). Upaya Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Kajian Konsep Fisika Pada Arsitektur Kearifan Lokal Budaya Sumatera Barat. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 1(2), 9. <https://doi.org/10.24036/jep.v1i2.60>
- Apriyansyah, C. (2018). Peningkatan Kecerdasan Naturalis melalui Penggunaan Media Realia. *Jurnal Audi*, 3(1), 13-69. <https://doi.org/10.33061/ad.v3i1.2069>
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika*, 3(1), 50-58. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943>
- Astuti, S. D. (2016). Transmisi Budaya dan Kearifan Lokal pada Pendidikan Islam Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian*, 13(1), 1-14. <https://doi.org/10.28918/jupe.v13i1.1190>
- Damayanti, R. A., & Ardyharini, V. V. (2020). Makna Spiritual di Balik Bangunan Arsitektur Rumah Gadang Istana Basa Pagaruyung. *Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain*, 17(1), 1-14.
- Dimiyati, J. (2018). Pembelajaran Terpadu. Prenadamedia Group.
- Diyenti, A. K. (2017). Model Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini Dalam Kurikulum 2013. Padang: Universitas Negeri Padang.
- El-Fiah, R. (2017). Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini. Rajawali Pers.

- Fadlillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Jakarta :Ar-Ruzz Fadlillah.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Gerlach, V. G., & Ely, D. P. (1971). *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Pentice Hall Inc.
- Gusliati, P., Eliza, D., & Hartati, S. (2019). Analisis Video Pembelajaran Share Book Reading Menggunakan Cerita Rakyat Sabai Nan Aluih pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 320-326. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.176>
- Gusnetti, S., & Isnanda, R. (2015). Struktur Dan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat*, 1(2), 183-192. <https://doi.org/10.22202/jg.2015.v1i2.1238>
- Hendriyani, Y., Jalinus, N., Delianti, N. I., & Mursyida, L. (2018). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 6(2), 87-88.
- Hidayati, A. (2017). *Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Bagi Anak Usia Dini di Kota Padang*. Universitas Negeri Padang.
- Hijriani, A. (2020). The Effect of Application Rumah Gadang Puzzle Games on Improving Students' Numeral Ability at TK Permata Hati Sungai Tarab Tanah Datar. *Atlantis Press*, 449(Icece 2019), 193-200. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.040>
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDI*, 1(1), 92-105. <https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261>
- Kusai, Bathara, L., & Saputra, L. (2014). Kearifan Lokal Masyarakat Terhadap Kelestarian Populasi Ikan Bilih (*Mystacoleuseus Padangensis*) di Nagari Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *42(2)*, 28-36.
- Mahyuddin, N., Yasnis, S., & Abna, H. (2016). Efektivitas Penggunaan Video Camera Dalam Pembelajaran Dan Implikasinya Terhadap Pelayanan Anak Usia Dini (Usia 4-6 Tahun) di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 45-60. <https://doi.org/10.21009/JPUD.101.03>
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Mardiani, T., Zulminiati, & Mahyuddin, N. (2018). Hubungan Bimbingan Guru Terhadap Kemandirian Anak Di Taman Kanak-Kanak Gugus Bougenville1 Kecamatan Koto Tangah Padang. *Jurnal Bunga Rampai Emas*, 4(2), 18-23.
- Mudlofir, A. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Rajawali Pers.
- Mursid. (2017). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT.Remaja Karya Offset.
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan*, 5(1), 17-18. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/gk.5.1.16-31>
- Nofrita, Dahelmi, Syandri, H., & Tjong, D. H. (2013). Hubungan Tampilan Pertumbuhan Dengan Karakteristik Habitat Ikan Bilih (*Mystacoleucus padangensis* Bleeker). *Prosiding Semirata FMIPA Universitas Lampung*, 1(1), 179-183.
- Novia, A. P., & Mahyuddin, N. (2020). Pembelajaran Sentra dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1247-1255. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.591>
- Oktavianti. (2017). Menggagas Kajian Kearifan Budaya Lokal Di Sekolah Dasar Melalui Gerakan Literasi Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional: Aktualisasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar Melalui Gerakan Literasi Sekolah Untuk Menyiapkan Generasi Unggul Dan Berbudi Pekerti*.
- Pasaribu, F. R. (2019). Manajemen Istano Basa Pagaruyung. *Jurnal Pariwisata*, 6(1), 71-79. <https://doi.org/10.31311/par.v6i1.5089>
- Patriono, E., Junaidi, E., & Sastra, F. (2010). Fekunditas Ikan Bilih (*Mystacoleucus Padangensis* Blkr.) di Muara Sungai Sekitar Danau Singkarak. *Jurnal Penelitian Sains*, 13(3).
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11-21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>

- Pemerintah RI. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. , Pub. L. No. 20.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD
- Rakimahwati, R., & Roza, D. (2020). Developing of Interactive Game Based on Role Play Game to Improve the Reading Abilities. *Journal of Nonformal Education*, 6(2), 193-201. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15294/jne.v6i2.25574>
- Ramadika, D. C., Melay, R., & Tugiman, T. (2018). Rumah Gadang Dan Nilai -Nilai Kearifan Lokal Dalam Kebudayaan Minangkabau di Tanah Datar. *Jurnal Online Mahaanak (JOM) Bidang Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 1-12.
- Ridwan, R., & Sunarto, S. (2009). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Robert, G. (1985). *The Conditionng Of Learning*, New York, Hot Rinehart and Winston.
- Rokhima, R., Khotijah, S., & Sumartiningasih, I. (2019). Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Materi Pengenalan Angka dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar. *Junal Pendidikan Matematika*, 2(1), 48-57. <https://doi.org/10.31537/laplace.v2i1.194>
- Romadhona, R. H. F. (2017). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran "Salut" Pada Subtema Transportasi Untuk Anak Kelompok-B Tk Marsudi Siwi Sawit. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(6).
- Roza, D., Nurhafizah, N., & Yaswinda, Y. (2020). Urgensi Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Penyelenggaraan Perlindungan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 277-283. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.325>
- Rumiati, N. K. (2018). Model Pembelajaran Tematik Dengan Belajar Bahasa Indonesia Anak Kelas III Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018 Di Sd Negeri 22 Dangin Puri. *Adi Widya:Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 29-39. <https://doi.org/10.25078/aw.v3i2.882>
- Rusman. (2015). Curriculum Implementation at Elementary Schools: A Study on "Best Practices" Done by Elementary School Teachers in Planning, Implementing, and Evaluating the Curriculum. *Journal of Education and Practice*, 6(21), 106-112. <http://search.proquest.com/docview/1773225459?accountid=8330>
- Saputra, A. (2018). Pendidikan anak pada usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 192-209.
- Saputra, I. (2011). Silek Kumango: Keberadaan, Pewarisan, Dan Kearifan Lokal Minangkabau. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1). <https://doi.org/10.25077/we.v2.i1.20>
- Sari, D. H. (2011). Biografi Siti Manggopoh sebagai Sumber Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak dalam Pembelajaran Sejarah. *Marwah: Jurnal Perempuan, Agama Dan Jender*, 10(1), 1-16. <https://doi.org/10.24014/marwah.v10i1.482>
- Sentausa, T. C., Kadaryati, & Setyorini, N. (2018). Analisis Kearifan Lokal Novel Kalamata Karya Ni Made Purnama Sari dan Skenario Pembelajarannya di Kelas XII SMK. *Jurnal Surya Bahtera*, 6(53), 525-533.
- Siswadi, S., Taruna, T., & Purnaweni, H. (2011). Kearifan Lokal Dalam Melestarikan Mata Air. *Jurnal Ilmu Lingkungan*, 9(2), 63-68. <https://doi.org/10.14710/jil.9.2.63-68>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung:Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks Macanan Jaya Cemerlang.
- Sulianti, A., Safitri, R. M., & Gunawan, Y. (2019). Implementasi Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Kearifan Lokal dalam Membangun Karakter Generasi Muda Bangsa. *Integralistik*, 30(2), 100-106. <https://doi.org/10.15294/integralistik.v30i2.20871>
- Suryana, D. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang. Padang:UNP Press.
- Suryana, D. (2016). *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta:Prena Media Group.
- Suryana, D. (2017a). Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Saintifik di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 67-82. <https://doi.org/10.21009/JPUD.111.05>

- Suryana, D. (2017b). Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Saintifik di Taman Kanak-Kanak. JPUD:Jurnal Pendidikan Usia Dini, 11(1), 67-82. <https://doi.org/10.21009/JPUD.111.05>
- Suryana, D., & Rizka, N. (2019). Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Akreditasi Lembaga. Jakarta:Prenadamedia Group.
- Susilana. (2017). Media Pembelajaran. CV Wahana Prima.
- Suyadi, S., & Selvi, I. D. (2019). Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta untuk Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 385-394. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.345>
- Syandri, H., Azrita, & Aryani, N. (2013). Distribusi Ukuran,Reproduksi dan Habitat Pemijahan Ikan Bilih (*Mystacoleucus padangensis* Blkr) di Danau Singkarak. Jurnal Bawal, 5(1), 1-8.
- Syukur, A., & Fallo, Y. T. (2019). Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam". Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 6(1), 1-11. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v6i1.5365>
- Utami, T. (2017). Penanaman Kompetensi Inti Melalui Pendekatan Saintifik di PAUD Terpadu An-Nuur. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2), 91-100.
- Wahyuni, S., Tanjung, H. B., & Arif, E. (2019). Hubungan Karakteristik Inovasi dan Kearifan Lokal Terhadap Keberlanjutan Penerapan Teknologi Padi Salibu di Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat. Jurnal Penyuluhan, 15(1), 134-143. <https://doi.org/10.25015/penyuluhan.v15i1.21237>
- Warsa, A. (2020). Penetapan Ukuran Mata Jaring Langli untuk Penangkapan Bilih (*Mystacoleucus Padangensis*) di Danau Singkarak. JFMR-Journal of Fisheries and Marine Research, 4(1), 178-186. <https://doi.org/10.21776/ub.jfmr.2020.004.01.25>
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 82-90. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111>
- Yaswinda, Y., Nilawati, E., & Hidayati, A. (2019). Pengembangan Media Video Tutorial Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori Ekologi untuk Meningkatkan Kognitif Anak Taman Kanak-kanak. Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD, 4(2), 100-109.
- Yaumi, M. (2018). Media & Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Pramedia Group. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.10>
- Yuliani, D., Antara, P. A., & Magta, M. (2017). Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak. Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, 5(1), 96-105. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/11309/12956>
- Zola, K. P., & Adikampana, I. M. (2018). Partisipasi Masyarakat Lokal Dalam Pelestarian Istano Basa Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat Sebagai Daya Tarik Wisata. Jurnal Destinasi Pariwisata, 6(1), 7-13. <https://doi.org/10.24843/JDEPAR.2018.v06.i01.p02>