



**PENERAPAN VLOKEBI (VLOG KEBUDAYAAN ISLAMI) UNTUK
MEMPERKENALKAN TRADISI NGALAKSA PADA SISWA SD KELAS V**

**Yudhithia Dwi Patriamurti¹, Adinda Salsha Salbilla², Agnesti Bilqis³, Ajeng Alya
Khairunnisa⁴, Ani Nur Aeni⁵**

Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia
yudhithia286@upi.edu, adindasalshasalbilla@upi.edu,
agnostibil@upi.edu, ajengalya@upi.edu, aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini merupakan penerapan media pembelajaran (video animasi) pada siswa sekolah dasar kelas V. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperkenalkan tradisi ngalaksa dan wawasan keislaman budaya tersebut kepada siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Design and Development (D&D). Penelitian ini menggunakan produk yang dirancang oleh kelompok bernama Vlokebi (Vlog Kebudayaan Islami). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Wangunjaya. Penelitian ini juga melakukan wawancara dengan seorang guru sekolah dasar dan seorang ahli tentang produk yang telah ditentukan oleh kelompok, serta pendapat ahli tentang tradisi ngalaksa dalam perspektif Islam. Setelah data penelitian ini diolah, ditemukan beberapa hasil: berdasarkan analisis penilaian, pengetahuan dan pengalaman siswa dapat diketahui bahwa siswa secara keseluruhan masih jarang menggunakan video sebagai media pembelajaran sekolah. Dari hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa produk Vlokebi dianggap layak sebagai media audio visual yang sesuai diterapkan pada siswa sekolah dasar kelas V karena sesuai dengan karakteristik usia siswa SD.

Kata Kunci: budaya, kebudayaan islam, sekolah dasar, tradisi ngalaksa, media pembelajaran

Abstract

The research is an application of instructional learning media (animation video) to the primary school students class V. The purpose of this research was to introduce ngalaksa tradition and the islamic perspective of that culture to primary school students. The method used was Design and Development (D&D). The research used a product designed by the group called Vlokebi (Vlog Kebudayaan Islami). The subject of this research was student class V of SDN 2 Wangunjaya. The study also conducted an interview with an elementary school teacher and an expert on the product the group designed, as well as an expert opinion on the ngalaksa tradition in an islamic perspective. After this research data is worked out, it follows: based on analysis of assessments, students' knowledge and experience may be known that the overall student still rarely uses the video as a school media learning. The results, researchers may conclude that the product Vlokebi is deemed worthy of an appropriate visual audio medium applied to primary school students class V..

Keywords: culture, Islamic culture, primary school, ngalaksa traditions, learning media.

PENDAHULUAN

Kebudayaan secara umum merupakan sebuah hasil ciptaan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup yang kompleks berupa bentuk pengetahuan, kepercayaan, seni, aturan, dan kebiasaan. Dalam arti secara linguistik, budaya di ambil dari bahasa Sanskerta yaitu kata *buddharyah* yang berarti budi dan akal. Lalu dalam bahasa Inggris, budaya atau *culture* diambil dari bahasa Latin yaitu kata *colere* yang berarti mengolah dan mengerjakan. Colere bisa juga memiliki arti upaya manusia dalam mengelola alam.¹ Budaya sering kali dianggap sebagai sesuatu yang turun temurun hingga ada sampai saat ini.

Kebudayaan Islam ini muncul dari kebudayaan-kebudayaan lain yang sudah ada sebelumnya lalu dilakukan seleksi agar terbentuk kebudayaan Islam. Penyeleksian ini dilakukan karena tidak semua kebudayaan sesuai dengan nilai-nilai atau syariat agama Islam. Kebudayaan Islam merupakan sebuah praktik yang mempunyai sifat ideal, sempurna, praktis, aktual, diakui keberadaannya, dan senantiasa diekspresikan.² Dalam Al-Quran, kebudayaan telah diakui keberadaannya dan sudah dipastikan ada dalam kehidupan manusia. Kebudayaan Islam merupakan sesuatu yang dapat memecahkan persoalan dalam kehidupan dengan wahyu Allah dan sabda Nabi Muhammad SAW sebagai dasar dari budaya Islam yang berkembang di kehidupan masyarakat.

Dalam penerapan kebudayaan Islam, dapat kita temukan pada sejarah lokal. Sejarah lokal terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu sejarah lokal tradisional, sejarah lokal dilentatis, sejarah lokal edukatif inspiratif, sejarah lokal kolonial, dan sejarah lokal kritis analitis.³ Sejarah lokal tradisional merupakan suatu kesadaran dari sebuah suku dan di dalamnya sudah terdapat organisasi yang diketuai oleh seorang pemimpin. Tradisi ngalaksa ini merupakan salah satu dari banyaknya contoh sejarah lokal tradisional. Tradisi ngalaksa dibentuk karena kesadaran masyarakat di desa Rancakalong untuk bersyukur karena mendapatkan keberhasilan atas panen padi. Seperti yang terdapat dalam Al-Quran surat Adh-Dhuha ayat 2, “Adapun terhadap nikmat Tuhanmu, maka hendaklah engkau menyebut-nyebut”. Konteks tersebut diartikan bahwa ketika Allah SWT memberikan nikmat kepada kita, maka kita hendaklah bersyukur.

¹ Koentjaningrat, *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan* (Gramedia Pustaka Utama, 2004).

² S Suparno, “Keterkaitan Kebudayaan Islam dengan Karakter Orang Jepang,” *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jepang* 2, no. 2 (2013), <https://doi.org/10.14710/izumi.2.2>.

³ Fastrana Arya, Syah Musyaffa, dan Lutfiah Ayundasari, “Upacara Jamasan Pusakan Kanjeng Kyai Upas di Tulungagung dalam perspektif Islam” 1, no. 6 (2021): 720–25, <https://doi.org/10.17977/um063v1i62021p720-725>.

Nilai-nilai akhlak seperti suka bersyukur tersebut menjadi tujuan pendidikan nasional. Dengan mempelajari nilai akhlak, diharapkan siswa dapat memiliki akhlak yang baik dan problematika pelajar seperti kenakalan remaja dapat berkurang. Dalam pembelajaran nilai akhlak, guru dapat menggunakan berbagai media untuk memberikan motivasi belajar pada siswa. Motivasi merupakan sebuah dorongan pada seseorang untuk melakukan suatu aktivitas.⁴ Adapun pendapat lainnya, pengaruh internal ataupun eksternal yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu merupakan motivasi.⁵ Motivasi pada anak akan tumbuh jika ada faktor intrinsik dan ekstrinsik.⁶ Jadi, motivasi didapatkan bisa dari faktor luar maupun faktor luar. Dengan motivasi, anak akan bersemangat ketika belajar dan materi pembelajaran akan dapat diterima dengan mudah. Motivasi belajar dapat muncul dari dalam diri sendiri dan dari faktor luar. Faktor luar (eksternal) yaitu faktor yang berasal dari luar diri anak, sedangkan faktor dalam (internal) merupakan faktor yang berasal dari dalam diri anak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan contoh dari faktor luar (eksternal) yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi.

Video animasi merupakan media pembelajaran yang dibuat dari beragam elemen seperti gambar, suara, dan video sehingga dapat cocok untuk siswa-siswa yang memiliki perbedaan cara belajar. Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek sosial dan emosional anak. Pembelajaran dengan menggunakan video animasi ini memiliki karakter yang menarik dan dapat disukai oleh anak usia SD. Ketika video animasi ditampilkan kepada anak SD, mereka cenderung akan meniru perbuatan yang dilakukan oleh sesuatu yang disukainya, termasuk karakter dalam video animasi. Jadi, penggunaan video animasi ini cukup efektif dan dapat merubah tingkah laku dalam pembelajaran di SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)*. Menurut Rich dan Klein pengertian *D&D* adalah suatu penyelidikan studi sistematis desain, pengembangan dan penilaian proses yang bertujuan untuk memberikan landasan empiris dalam memproduksi suatu

⁴ M.Y Mapease, "Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar," *Jurnal Medtek* 1, no. 2 (2009): 1–6.

⁵ Sofwan Adiputra dan Mujiyati Mujiyati, "Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di Indonesia: Kajian Meta-Analisis," *Konselor* 6, no. 4 (2017): 150, <https://doi.org/10.24036/02017648171-0-00>.

⁶ Ani Nur Aeni, "Menanamkan Disiplin Pada Anak," *Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 9, no. 1 (2011): 17–29.

produk alat instruksional maupun non-instruksional.⁷ Dalam pelaksanaan penelitian menggunakan metode D&D Peffers mengemukakan terdapat enam prosedur utama yaitu, (1) identifikasi masalah (*identification of problems*), (2) mendeskripsikan tujuan (*describing objectives*), (3) desain (*design*) dan (4) pengembangan (*development*), (5) uji coba produk (*product testing*), (6) evaluasi hasil uji coba (*evaluation of test results*) dan (7) mengkomunikasikan hasil uji coba (*communicating test results*).⁸ Pada Minggu pertama dilakukan diskusi mengenai jenis produk yang akan dikembangkan hingga pada akhirnya peneliti sepakat mengembangkan produk media audio visual berbasis video animasi bernama “VLOKEBI” (Vlog Kebudayaan Islami). Pada minggu kedua peneliti membuat rancangan proposal mengenai produk yang akan dikembangkan yang ditujukan kepada dosen mata kuliah perkembangan peserta didik, beliau merupakan pakar/ ahli yang menilai isi produk peneliti. Penelitian ini dilaksanakan di minggu ke 6 tepatnya bulan Maret yang bertempat di SDN 2 Wangunjaya Kab. Garut.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 2 Wangunjaya. Satu kelas terdiri dari 16 siswa 7 siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan. Peserta didik kelas V umumnya berumur (10-11 tahun) yang sudah memasuki tahap operasional formal. Anak sudah dapat berfikir logis, abstrak dan mampu memecahkan suatu masalah. Pada tahap ini anak sudah mampu memikirkan sesuatu yang mungkin akan terjadi atau hipotesis sesuatu yang bersifat abstrak. Menurut Ginsburg dan Opper dalam Bujuri mengemukakan bahwa siswa mampu berfikir fleksibel dan juga efektif dalam menghadapi persoalan yang bersifat rumit atau kompleks pada tahap operasional formal.⁹

Prosedur penelitian dan pengembangan yang 6 tahap secara rinci ialah sebagai berikut: (1) Tahap pertama adalah identifikasi masalah (*identification of problems*), peneliti melakukan pengkajian dan pengumpulan informasi terkait produk yang akan dikembangkan. Dimulai dengan pencocokkan antara siswa yang menjadi subjek dan jenis produk yang dibuat peneliti; (2) Tahap kedua adalah mendeskripsikan tujuan (*describing objectives*). Setelah menentukan jenis produk dan subjek yang dituju, peneliti menyusun dan menguraikan tujuan penelitian produk. Dimulai dari membuat instrument pertanyaan wawancara dan angket; (3) Tahap ketiga adalah desain (*design*). Pada tahap ini peneliti merumuskan desain produk semenarik mungkin yang disesuaikan

⁷ Rita C. Richey dan James D. Klein, *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues* (New York: Routledge, 2009).

⁸ Timothy J. Ellis dan Yair Levy, “A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods” (InSITE 2010: Informing Science + IT Education Conference, USA: InSITE 2010: Informing Science + IT Education Conference, 2010), 107–18, <https://doi.org/10.28945/1237>.

⁹ Dian Andesta Bujuri, “Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar,” *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 9, no. 1 (2018): 37–50.

dengan karakteristik subjek yang akan dituju; (4) Tahap keempat adalah pengembangan (*development*). Rancangan produk yang sudah dibuat dikembangkan lagi oleh peneliti untuk menciptakan produk yang bagus dan sesuai dengan karakteristik siswa; (5) uji coba produk (*product testing*), uji produk ini dilakukan kepada siswa kelas V SD dengan jumlah peserta didik 16 orang. Uji lapangan ini dimulai dengan penjelasan singkat mengenai kebudayaan ngalaksa kepada siswa setelah itu siswa dibagi 2 kelompok laki-laki dan perempuan untuk menonton video animasi “VLOKEBI”. Selain siswa peneliti juga mewawancarai guru dari wali kelas V dengan instrument pertanyaan yang sudah dirancang; (6) evaluasi hasil uji coba (*evaluation of test results*), setelah selesai menonton video siswa diarahkan untuk mengisi lembaran angket yang sudah di *print out*; (7) mengkomunikasikan hasil uji coba (*communicating test results*). Setelah mengumpulkan hasil angket, peneliti dapat menyimpulkan bahwa produk “VLOKEBI” dianggap layak sebagai media audio visual yang cocok diterapkan pada siswa kelas tinggi karena mendapatkan presentase 87% mudah dipahami, 75% siswa menilai kualitas video sangat bagus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil sebaran angket kepada 16 responden yang masing-masing berisikan 10 item pertanyaan mengenai hasil uji coba produk terhadap peserta didik di SDN 2 Wangunjaya kabupaten Garut, maka diketahui:

Tabel 1. Penilaian, Pengetahuan dan Pengalaman Siswa Setelah Menonton Video Pembelajaran “VLOKEBI”

No.	Pertanyaan	Siswa Memilih A	Siswa Memilih B	Siswa Memilih C	Siswa Memilih D
1.	Melakukan pembelajaran dengan video animasi	-	-	100% (Jarang)	-
2.	Bagaimana menurut Anda kualitas video animasi yang telah ditampilkan?	75% (Sangat bagus)	18,75% (Bagus)	6,25% (Kurang Bagus)	-
3.	Apakah materi dalam video animasi bermanfaat bagi kalian?	12,5% (Sangat Bermanfaat)	87,5% (Bermanfaat)	-	-

4.	Apakah bahasa yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami?	-	100% (Mudah)	-	-
5.	Sebelum menonton video animasi, apakah kalian sudah mengetahui tentang budaya ngalaksa?	-	-	-	100% (Tidak Mengetahui)
6.	Setelah menonton video animasi, apakah pengetahuan kalian bertambah?	12,5% (Sangat Bertambah)	87,5% (Bertambah)	-	-
7.	Budaya ngalaksa sesuai dengan ajaran syariat Islam?	-	100% (Setuju)	-	-
8.	Budaya dan agama selalu beriringan?	-	68,75% (Setuju)	31,25% (Kurang Setuju)	-

Tabel 2. Pendapat Siswa tentang Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Vlokebi

Kategori	Frekuensi
Menarik	6
Bagus	6
Seru	3
Lucu	1

Tabel 3. Kritik dan Saran terhadap Video Animasi Vlokebi

Kategori	Frekuensi
Bagus	9

Durasi terlalu lama	5
Tokoh kurang banyak	1

Tabel 4. Penilaian Guru terhadap Video Animasi Vlokebi

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Bapak/Ibu pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi?	Pernah, namun tidak setiap hari. Karena disini infokus dan alat-alat bantu teknologi lainnya cukup terbatas.
2	Apakah materi dalam video animasi disajikan dengan jelas dan sistematis?	Ya, jelas
3	Apakah materi yang disajikan relevan dengan KD yang ada di SD kelas 5?	Ya, relevan
4	Apakah isi materi dari video animasi bermanfaat?	Sangat bermanfaat, karena video tersebut menjelaskan kebudayaan ngalaksa yang sebelumnya tidak diketahui oleh peserta didik.
5	Apakah Bapak/Ibu mengetahui tentang adat Ngalaksa di desa Rancakalong?	Kebetulan tidak, saya baru mengetahui setelah menonton video animasi tersebut.
6	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu terkait adat Ngalaksa di desa Rancakalong?	Cukup menarik, kebudayaan tersebut patut untuk dilestarikan serta dijadikan sebagai objek wisata di daerah Kabupaten Sumedang.
7	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi?	Menurut saya bagus, karena jika seseorang bisa mengemas suatu pelajaran sulit melalui media pembelajaran yang unik dan interaktif seperti video animasi atau video interaktif lainnya hal tersebut akan mempermudah siswa dalam mencerna materi yang diajarkan.
8	Bagaimana menurut Bapak/Ibu	Menurut saya itu sudah pas dan bagus untuk anak sekolah

	tentang kualitas video animasi yang telah ditampilkan?	dasar, dengan penempatan latar-latar berwarna menarik, backsound music yang ceria dan bahasa yang mudah dipahami.
9	Menurut Bapak/Ibu, apa manfaat pembelajaran dengan menggunakan video animasi?	Manfaatnya banyak sekali apalagi di zaman sekarang yang anak-anaknya sudah mengerti akan teknologi. Saya bisa melihat respon anak-anak saat belajar menggunakan video animasi dan tidak. Jika menggunakan video animasi mereka terlihat sangat antusias dan penasaran.
10	Berikanlah kritik dan saran terhadap produk video animasi yang telah dibuat?	Videonya sudah bagus, namun durasinya terlalu lama jika diperuntukkan untuk siswa SD. Mungkin kedepannya bisa dikurangi lagi jadi maksimal 10 menit.

Berdasarkan hasil analisis tabel 1, setelah siswa menyaksikan video pembelajaran “VLOKEBI” dapat diketahui bahwa keseluruhan (100%) siswa masih jarang menggunakan video sebagai media pembelajaran di sekolah. Padahal, seluruh (100%) siswa menganggap video sebagai media pembelajaran yang mudah untuk dipahami dan sebanyak 87,5% anak menilai video animasi “VLOKEBI” ini bermanfaat bagi siswa.

Hasil dari pertanyaan yang telah disebarakan juga menunjukkan bahwa 75% siswa menilai kualitas video sangat bagus. Keseluruhan siswa (100%) menilai bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran “VLOKEBI” mudah dipahami. Hal ini menunjukkan pemilihan kata serta penjabaran materi yang sudah sesuai dengan kemampuan bahasa siswa kelas 5 sekolah dasar.

Sebelum menonton video pembelajaran “VLOKEBI”, seluruh (100%) siswa mengaku tidak memiliki pengetahuan mengenai tradisi kebudayaan upacara ngalaksa. Setelah menonton video, 100% siswa setuju bahwa tradisi ngalaksa sesuai dengan ajaran Agama Islam. Selain itu, sebanyak 68,67% siswa berpendapat bahwa budaya dan ajaran agama selalu berjalan beriringan.

Pada penilaian tabel 2, mayoritas siswa memberikan respon yang positif mengenai video pembelajaran “VLOKEBI” dan sebagian besar menganggap media pembelajaran ini sebagai media pembelajaran yang bagus dan menarik.

Pada tabel 4, kritik dan saran mengenai video pembelajaran “VLOKEBI” yakni mengenai durasi waktu yang terlalu lama, hal ini dikarenakan alur cerita yang lama serta materi yang menyeluruh. Kritik serta saran yang diberikan oleh siswa akan kami jadikan acuan untuk memperbaiki produk media yang selanjutnya akan kami buat.

Hasil dari wawancara dengan narasumber seorang walikelas kelas 5 SDN 2 Wangunjaya, dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis video masih jarang dilakukan. Media pembelajaran berbasis video ini sejatinya dapat membantu pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran, terutama untuk materi pembelajaran yang memang dianggap sulit. Namun, kurangnya fasilitas alat-alat bantu teknologi yang mampu menunjang penayangan media pembelajaran video ini. Masukan yang diberikan oleh Ibu Ratna mengenai video pembelajaran “VLOKEBI” ini mengenai durasi yang terlalu panjang dan untuk kedepannya agar bisa dikurangi menjadi maksimal 10 menit saja. Hal ini juga terkait dengan kemampuan fokus siswa yang mudah bosan apabila menonton tayangan yang terlalu lama.

Selain itu, saat wawancara dengan salah satu dosen mata kuliah seni dari Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, beliau membahas mengenai praktik tradisi ngalaksa, dapat disimpulkan bahwa :

- a. Niat dari tradisi ngalaksa ini sebagai bentuk rasa syukur kepada Allah SWT atas hasil panen padi yang terjadi setiap tahun.
- b. Tradisi ngalaksa membuat seluruh warga Rancakalong bersilaturahmi dalam suatu acara tahunan.
- c. Hasil dari laksa dibagikan kepada warga sebagai bentuk berbagi antar sesama warga.
- d. Masih terdapat perbedaan pendapat mengenai tradisi upacara ngalaksa ini, dan beberapa ulama tidak setuju dan ada juga yang melarangnya.
- e. Selama pendapat mengenai hukum diadakannya tradisi upacara ngalaksa ini masih diperdebatkan, maka boleh atau tidaknya mengikuti tradisi ini tergantung kepada pilihan masing-masing.

Selama tidak ada hal yang mutlak haram dalam pelaksanaannya, kita boleh tidak setuju namun tidak terang-terangan membenci dan melarang.

KESIMPULAN

Setelah peserta didik menyaksikan video pembelajaran “VLOKEBI” dapat diketahui bahwa keseluruhan (100%) guru masih jarang menggunakan video sebagai media pembelajaran di sekolah, hal tersebut dapat di simpulkan atas dasar hasil analisis mengenai penilaian, pengetahuan dan pengalaman siswa. Di lain itu, seluruh (100%) siswa menganggap video sebagai media pembelajaran yang mudah untuk dipahami dan sebanyak 87,5% anak menilai video animasi “VLOKEBI” ini bermanfaat bagi siswa. Berdasarkan Anget yang telah disebar, menunjukkan

bahwa 75% siswa menilai kualitas video sangat bagus. Keseluruhan siswa (100%) menilai bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran “VLOKEBI” mudah dipahami. Hal ini berarti pemilihan kata serta penjabaran materi sudah sesuai dengan kemampuan bahasa siswa kelas 5 sekolah dasar. Sebelum menonton video pembelajaran “VLOKEBI”, seluruh (100%) siswa mengaku tidak memiliki pengetahuan mengenai tradisi kebudayaan upacara ngalaksa. Setelah menonton video, 100% siswa setuju bahwa tradisi ngalaksa sesuai dengan ajaran Agama Islam. Selain itu, sebanyak 68,67% siswa berpendapat bahwa budaya dan ajaran agama selalu berjalan beriringan. Kebanyakan siswa berpendapat bahwa VLOKEBI merupakan media pembelajaran yang menarik.

Dari wawancara yang telah dilaksanakan dengan narasumber Ibu Ratna Julianti, S.Pd. dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis video masih jarang dipergunakan. Padahal Media pembelajaran berbasis video ini dapat membantu pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran, terutama untuk materi pembelajaran yang memang dianggap sulit. Namun, kurangnya fasilitas alat-alat bantu teknologi yang mampu menunjang penayangan media pembelajaran video ini, yang menjadi permasalahannya. Kritik pada video pembelajaran “VLOKEBI” yakni mengenai durasi waktu yang terlalu lama, hal ini dikarenakan alur cerita yang lama serta materi yang menyeluruh. Saran yang diberikan mengenai video pembelajaran “VLOKEBI” ini untuk kedepannya agar bisa diminimalisir menjadi maksimal 10 menit saja. Hal ini berkaitan dengan kemampuan fokus siswa yang mudah bosan apabila menonton tayangan yang terlalu lama. Kritik serta saran yang diberikan menjadi acuan kami agar terus dapat memperbaiki dan mengembangkan produk selanjutnya yang akan kami buat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, Sofwan, dan Mujiyati Mujiyati. “Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di Indonesia: Kajian Meta-Analisis.” *Konselor* 6, no. 4 (2017): 150. <https://doi.org/10.24036/02017648171-0-00>.
- Arya, Fastrana, Syah Musyaffa, dan Lutfiah Ayundasari. “Upacara Jamasan Pusakan Kanjeng Kyai Upas di Tulungagung dalam perspektif Islam” 1, no. 6 (2021): 720–25. <https://doi.org/10.17977/um063v1i62021p720-725>.
- Bujuri, Dian Andesta. “Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar.” *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 9, no. 1 (2018): 37–50.
- J. Ellis, Timothy, dan Yair Levy. “A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods,” 107–18. USA: InSITE 2010: Informing Science + IT Education Conference, 2010. <https://doi.org/10.28945/1237>.
- Koentjaningrat. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Gramedia Pustaka Utama, 2004.

Yudhitia Dwi Patriamurti, Adinda Salsha Salsabilla, Agnesti Bilqis, Ajeng Alya Khairunnisa, Ani Nur Aeni : Penerapan VLOKEBI (Vlog Kebudayaan Islami) Untuk Memperkenalkan Tradisi Ngalaksa Pada Siswa SD Kelas V

Mapease, M.Y. “Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar.” *Jurnal Medtek* 1, no. 2 (2009): 1–6.

Nur Aeni, Ani. “Menanamkan Disiplin Pada Anak.” *Pendidikan Agama Islam -Ta’lim* 9, no. 1 (2011): 17–29.

Richey, Rita C., dan James D. Klein. *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. New York: Routledge, 2009.

Suparno, S. “Keterkaitan Kebudayaan Islam dengan Karakter Orang Jepang.” *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jepang* 2, no. 2 (2013). <https://doi.org/10.14710/izumi.2.2>.