

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR CERITA FIKSI
SAWERIGADING BERBASIS MEDIA AUDIOVISUAL
PADA TEMA 9 MENJELAJAH ANGKASA LUAR SISWA
KELAS VI SD NEGERI 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh

MUSTIKA WULANDARI

18 0205 0072

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR CERITA FIKSI
SAWERIGADING BERBASIS MEDIA AUDIOVISUAL
PADA TEMA 9 MENJELAJAH ANGKASA LUAR SISWA
KELAS VI SD NEGERI 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh

MUSTIKA WULANDARI

18 0205 0072

Pembimbing:

- 1. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.**
- 2. Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mustika Wulandari
NIM : 18.0205.0072
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Cerita fiksi Sawerigading
Berbasis Media Audio Visual Tema 9 Menjelajah Angkasa
Luar Siswa kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Bila mana dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Palopo, 30 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Mustika Wulandari
NIM. 18 0205 0072

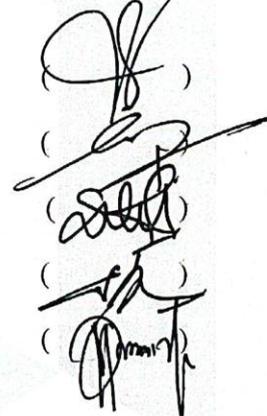
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual tema 9 Menjelajah Angkasa Luar Siswa Kelas VI SD Negeri 41 Batu putih Kota Palopo*” yang ditulis oleh *Mustika Wulandari*, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) *18 0205 0072*, mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Kamis*, tanggal *06 Februari 2025* bertepatan dengan *7 Syaban 1446 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 06 Februari 2025
07 Syaban 1446 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|---------------------------------------|---------------|-----|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua sidang | () |
| 2. Prof. Dr. Edhy Rustan, M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |



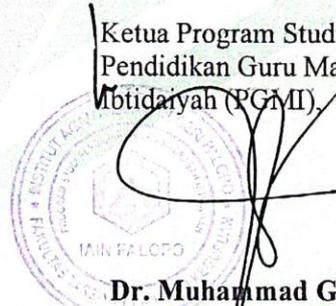
Mengetahui,

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 196705162000031002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 197910112011011003

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ
الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, segala Puji dan syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala Rahmat dan Hidayah-Nya yang telah diberikan kepada peneliti sehingga skripsi dengan judul **“Pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audio visual tema 9 menjelajah angkasa luar kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo ”** dapat diselesaikan pada waktu yang tepat dan sesuai dengan harapan.

Salawat dan salam atas junjungan Rasulullah SAW. keluarga, sahabat dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman. Nabi yang diutus Allah Swt. Sebagai uswatun hasanah bagi seluruh alam semesta.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, penulis banyak menghadapi kesulitan. Tetapi dengan berdoa dan berusaha, serta bantuan, petunjuk, masukan dan dorongan kesadaran dari berbagai pihak, sehingga *Alhamdulillah* skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada orang tua tercinta, ibunda Irawati Hanalia dan ayahanda Drs. Mu'alim beserta saudara yang senantiasa memanjatkan doa kehadiran Allah Swt yang memohonkan keselamatan dan kesuksesan, telah mengasuh dan mendidik penulis dengan kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yaitu:

1. Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Bapak Dr. Munir Yusuf, M.Pd., selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Masruddin, M. Hum. selaku Wakil Rektor II dan Bapak Dr. Mustaming, S.Ag, M. H.I selaku Wakil Rektor III IAIN Palopo.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, dalam hal ini Prof Dr. H.Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Ibu Hj. Nursaeni, S. Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Ibu Alia Lestari, S. Si, M. Si., selaku Wakil Dekan II dan Bapak Dr. Taqwa, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan III.
3. Bapak Prof Dr. H.Sukirman, S.S., M.Pd. selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Prof. Dr. Edhy Rustan, M. Pd. selaku penguji I dan Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. selaku penguji II yang telah memberikan pengarahan atau bimbingannya tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Dr. Muhammad Guntur, S. Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta Staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi .
6. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

7. Bapak Abu Bakar, S. Pd., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruangan lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Kepala Sekolah UPT SD Negeri 41 Batu Putih dan segenap guru yang telah membantu dan mengizinkan penulis melakukan penelitian di UPT SD Negeri 41 Batu Putih.
9. Terkhusus Sahabat ,teman seperjuangan PGMI penulis ucapkan Terima Kasih.
Akhirnya penulis Mengucapkan terimah kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini. Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt., Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.

Palopo, 2025

Mustika Wulandari

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba ^{''}	B	Be
ت	Ta ^{''}	T	Te
ث	Sa ^{''}	Ṣ	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ha ^{''}	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	KH	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet dengan titik di atas
ر	Ra ^{''}	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	Ṣ	Es dengan titik di bawah
ض	Dad	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	Ṭ	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Ẓ	Ẓ	Zet dengan titik di bawah
ع	„Ain	„	Koma terbalik di
غ	Gain	G	Ga
ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em

ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha'	'	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

1. Konsonan

Hamzah (ء) di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau akhir, maka ditulis dengan tanda (^).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
آ	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa Vokal rankap bahasa arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيّ	<i>Fathah dan yā''</i>	Ai	a dan i
اُوّ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ: *kaifa*

هَوَّلَ: *hauila*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اِ... اِ...	<i>Fathah dan alif atau yā''</i>	Ā	A dan garis di atas
اِى	<i>Kasrah dan yā''</i>	ī	I dan garis di atas
اِو	<i>Dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ: *mata*

رَمَى: *rama*

قِيلَ: *qila*

يَمُوتُ CVXXCXCXC: *yamutu*

4. Ta' marbutah

Transliterasi untuk *ta' marbutah* ada dua, yaitu: *ta' marbutah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta' marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta'marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta'marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudhah al-athfal*

الْمَدِينَةُ الْفَائِضَةُ : *al-madinaḥ al-fadhīlah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (Tasydid)-

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ـَ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana*

نَجَّيْنَا : *najjaina*

الْحَقُّ : *al-haqq*

نُعِمْ : *nu'ima*

عَدُوُّ : *aduwwun*

Jika huruf *kasrah* (ى) ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ى), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi i.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Ali (bukan 'Āliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *alif* (ال) (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi

seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah*(*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبَيْتَادُ : *al-bitadu*

7. **Hamzah**

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'mūruna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

مُورْتٌ : *umirtu*

8. **Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia**

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya,

kata al-Qur'an (dari *al-Qur'an*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fi Zilal al-Qur'an
Al-Sunnah qabl al-tadwin

9. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ dinullah بِاللهِ billah

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*,

- ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ hum fi rahmatillah

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-

). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa maa Muhammadun illaa rasuul

Inna awwala baitin wudi 'a linnaasi lallazii bi Bakkata mubaarakan

Syahru Ramadhaan al-lazii unzila fiih al-Qur'aan

Nashiir al-Diin al-Thuusii

Abuuu Nashr al-Faraabii

Al-Gazaali

Al-Munqiz min al-Dhalaal

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu> (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulismenjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Wali d Muhammad Ibnu)

Nasr Hamid Abu Zaid, ditulismenjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>shubhanahu wa ta'ala</i>
saw.	=	<i>shallallahu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al-salam</i>
H	=	Hijrah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
Wr.	=	<i>Warahmatullaahi</i>
Wb.	=	<i>Wabarakaatuh</i>
l.	=	Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imraan/3: 4
HR	=	Hadist Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR AYAT	xvii
DAFTAR HADIS	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
ABSTRAK	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Deskripsi Produk	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	10
B. Deskripsi Produk	13
C. Kerangka Pikir.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	22
B. lokasi dan Waktu Penelitian	23
C. Subjek dan Objek penelitian.....	23
D. Prosedur Pengembangan.....	23
E. Data dan Sumber Data	25
F. Instrumen Penelitian.....	26
G. Teknik Pengumpulan Data.....	27
H. Analisis Data	28

BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	32
A.Deskripsi Produk	32
B.Hasil Penelitian.....	35
C.Pembahasan	52
BAB V PENUTUP	55
A.Kesimpulan	55
B.Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S. Al- Ahzab 70	4
--	---

DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis HR. Muslim	4
--------------------------------	---

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu yang relevan	12
Tabel 3.1 Data Penilaian Kelayakan Media	29
Tabel 3.2 Kesesuaian Aspek Dalam Pengembangan Media	30
Tabel 3.3 Kategori Penilaian Kepraktisan Suatu Produk	31
Tabel 4.1 SDN 41 Batu Putih	32
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana SDN 41 Batu Putih.....	34
Tabel 4.3 Storyboard Materi.....	37
Tabel 4.4 Storyboard Pertanyaan	39
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	45
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media	46
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa	47
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Praktikalitas oleh Guru	49
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Produk	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Kerangka Pikir	21
Gambar 3.1 Pendekatan ADDIE untuk Mengembangkan Produk Berupa Desain Pembelajaran	23
Gambar 4.1 Pemilihan Karakter Video Animasi	42
Gambar 4.2 Penambahan Novel La Galigo Napak Tilas Manusia Pertama di Kerajaan Bumi	43
Gambar 4.3 Penambahan Penambahan Icon dari App I Spring	43
Gambar 4.4 Penambahan Animasi pada Video	44

ABSTRAK

Mustika Wulandari, 2025.” Pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audio visual tema 9 menjelajah angkasa luar kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo “.Skripsi Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo .Dibimbing oleh:Sukirman Nurdjan dan Mirnawati .

Skripsi ini membahas Pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audio visual tema 9 menjelajah angkasa luar kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audio visual tema 9 menjelajah angkasa luar kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo,(2) Untuk mengetahui rancangan pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audio visual tema 9 menjelajah angkasa luar kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo,(3) Untuk mengetahui validitas dan praktikalitas bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audio visual tema 9 menjelajah angkasa luar kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo.

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Analisis kebutuhan dari produk yang dikembangkan dalam bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audio Visual yakni analisis masalah dan analisis kebutuhan. (2) Rancangan Media Audio Visual di SD Negeri 41 Batu putih Kota Palopo terdiri dari rancangan awal yaitu pembuatan peta materi dan pembuatan storyboard selanjutnya tahap pengembangan yaitu pemilihan karakter, penambahan materi, penambahan ikon dari software I Spring Suite, serta penambahan animasi. (3) Validitas pengembangan Media Audio Visual terdiri dari ahli materi dengan skor 95%, ahli media mendapat skor 100 % dan ahli bahasa dengan skor 90% serta semua masuk dalam kategori “sangat layak”. (4) Praktikalitas Media Audio Visual dari guru mendapat skor 100 % masuk dalam kategori “sangat praktis” dan untuk siswa mendapat skor 91 % serta masuk dalam kriteria “ Sangat praktis”.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Audio Visual di sekolah dapat membantu guru dalam menjelaskan materi Pelajaran kepada siswa serta penggunaan media Audio Visual dapat dikembangkan dan digunakan saat proses belajar mengajar.

Kata Kunci:Pengembangan, Media Audio Visual ,Sawerigading

ABSTRACT

Mustika Wulandari, 2025.” Development of teaching materials for the Sawerigading Fiction Story based on Audiovisual Media Theme 9 Exploring outer Space For Class VI Students of SD Negeri 41 Batuputih Palopo City” Thesis for Madrasah Ibtidayah Teacher Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by: Sukirman Nurdjan and Mirnawati.

This thesis discusses the development of teaching materials for Sawerigading fictional stories based on audio-visual media theme 9 exploring outer space class VI SD Negeri 41 Batuputih Palopo city. This research aims to: (1) To determine the needs analysis of the development of teaching materials for Sawerigading fiction stories based on audio visual media theme 9 exploring outer space grade VI SD Negeri 41 Batuputih Palopo city, (2) To determine the design of the development of teaching materials for Sawerigading fiction stories based on audio visual media theme 9 exploring outer space grade VI SD Negeri 41 Batuputih Palopo city, (3) To determine the validity and practicality of teaching materials for Sawerigading fiction stories based on audio visual media theme 9 exploring outer space grade VI SD Negeri 41 Batuputih Palopo city.

Based on the results of research from data analysis and discussion, it can be concluded that: (1) Analysis of the needs of the products developed in teaching materials for Sawerigading Fiction stories based on Audio Visual Media, namely problem analysis and needs analysis. (2) The design of Audio Visual Media at SD Negeri 41 Batu putih Palopo City consists of an initial design, namely making a material map and making a storyboard, then the development stage, namely character selection, adding material, adding icons from I Spring Suite software, and adding animation. (3) The validity of Audio Visual Media development consists of material experts with a score of 95%, media experts scored 100% and linguists with a score of 90% and all fall into the “very feasible” category. (4) Practicality of Audio Visual Media from teachers scored 100% in the “very practical” category and for students scored 91% and fell into the “very practical” criteria.

It can be concluded that the use of Audio Visual Media in schools can help teachers in explaining the lesson material to students and the use of Audio Visual media can be developed and used during the teaching and learning process.

Keywords: Development, Audio Visual Media, Sawerigading

خالصة

موسيتيكا ولانداري، ٢٠٢٤". تطوير مواد تدريس القصص الخيالية لساويريغادينغ على أساس موضوع الوسائط السمعية والبصرية الموضوع ٩ استكشاف الفضاء الخارجي الصف السادس مرحلة ابتدائية عامة ٤١ حجر أب مدينة بالوبو سيت المدينة"، أطروحة برنامج مدرسة ابتدائية لتعليم المعلمين، كلية علوم التربية وعلوم الكيجوروان، معهد أجاما إسلام نيجيري بالوبو، بإشراف: سوكيرمان نورديجان، وميرناواتي

تناقش هذه الأطروحة تطوير مواد تدريس القصص الخيالية لساويريغادينغ على أساس موضوع الوسائط حجر أبيض ٤١ مرحلة ابتدائية عامة السمعية والبصرية الموضوع ٩ استكشاف الفضاء الخارجي للصف السادس مدينة باتوبوتيه بالوبو. يهدف هذا البحث إلى: (١) تحديد تحليل الاحتياجات اللازمة لتطوير مدينة بالوبو سيتي المواد التعليمية لقصص ساويريغادينغ الخيالية استناداً إلى موضوع الوسائط السمعية البصرية للصف السادس المدينة، (٢) تحديد تصميم تطوير المواد التعليمية حجر أبيض مدينة بالوبو سيتي ٤١ مرحلة ابتدائية عامة مرحلة ابتدائية عامة لقصص ساويريغادينغ الخيالية استناداً إلى موضوع الوسائط السمعية البصرية للصف السادس المدينة، (٣) تحديد مدى صلاحية المواد التعليمية لقصص ساويريغادينغ حجر أبيض مدينة بالوبو سيتي ٤١ حجر أبيض مدينة ٤١ مرحلة ابتدائية عامة الخيالية استناداً إلى موضوع الوسائط السمعية البصرية للصف السادس المدينة بالوبو سيتي.

بناءً على نتائج البحث من تحليل البيانات ومناقشتها، يمكن استنتاج ما يلي: (١) تحليل احتياجات المنتجات المطورة في المواد التعليمية للقصص الخيالية للساويريغادينغ القائمة على الوسائط السمعية البصرية، أي تحليل حجر ٤١ مرحلة ابتدائية عامة المشكلات وتحليل الاحتياجات. (٢) يتألف تصميم الوسائط السمعية البصرية في تتكون صلاحية تطوير الوسائط السمعية البصرية من خبراء (٣) من التصميم الأولي، وهو أبيض مدينة بالوبو سيتي . (٣) تتكون "ممكناً جداً" المواد بدرجة ٩٥٪ وخبراء الإعلام بدرجة ١٠٠٪ واللغويين بدرجة ٩٠٪ وجميعهم في فئة صلاحية تطوير الوسائط السمعية البصرية من خبراء المواد بدرجة ٩٥٪ وخبراء الإعلام بدرجة ١٠٠٪ واللغويين . (٤) حصل التطبيق العملي للوسائط السمعية البصرية من المعلمين "ممكناً جداً" بدرجة ٩٠٪ وجميعهم في فئة "عملي جداً" وبالنسبة للطلاب حصلوا على ٩١٪ ويندرجون جميعاً في فئة "عملي جداً" على درجة ١٠٠٪ في فئة

ويمكن استنتاج أن استخدام الوسائط السمعية البصرية في المدارس يمكن أن يساعد المعلمين في شرح المادة الدراسية للطلاب، كما يمكن تطوير استخدام الوسائط السمعية البصرية واستخدامها أثناء عملية التعليم والتعلم

الكلمات المفتاحية: التطوير، الإعلام المرئي والمسموع والمسموع، ساويريغادينغ

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Karya sastra ialah bentuk seni yang dihasilkan dari ide, perasaan, dan pemikiran kreatif, yang menciptakan hubungan antara unsur budaya yang diekspresikan melalui bahasa.¹ Bahasa dan cerita fiksi memiliki hubungan yang sangat erat karena bahasa ialah alat utama untuk menyampaikan narasi cerita rekaan. Cerita rekaan ialah karya sastra yang berisi cerita fiksi hanya berdasarkan imajinasi pengarang dikelola berdasarkan pengalaman yang memiliki apresiasi terhadap berbagai peristiwa, baik peristiwa nyata maupun peristiwa hasil rekaan semata.

Cerita fiksi ialah karya kisah yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan, khayalan, tidak berdasarkan kenyataan tetapi berdasarkan khayalan dengan demikian yang membedakan fiksi dengan karya ilmiah, yaitu dipertanggungjawabkan kebenarannya. Cerita fiksi memiliki dua unsur yaitu dibangun dari unsur instrinsik dan dibentuk oleh unsur ekstrinsik. Fiksi atau biasa disebut cerita rekaan ialah salah satu jenis karya sastra yang beragam prosa, adapun jenis-jenis prosa yaitu prosa modern dan prosa lama contoh prosa lama yaitu mite, legenda, hikayat, fabel, dongeng.²

Kata Media berasal dari bahasa Latin yaitu “*medium*” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan pesan, perasaan, merangsang pikiran, dan kemauan siswa

¹ Sukirman, “Karya Sastra Media Pendidikan Karakter Bagi Peserta Didik,” *Konsepsi* 10, no. 1 (2021): 17–27, <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/4>.

² Dirfantara Hairuddin and Kartika Digna Radmila, “Hakikat Prosa Dan Unsur-Unsur Cerita Fiksi,” *Jurnal Bahasa* 1, no. 1 (2018): 1–6.

sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.³Proses belajar siswa di sekolah dasar biasanya menggunakan alat bantu proses pembelajaran berupa media pembelajaran.⁴ Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memotivasi siswa dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan ialah audiovisual.

Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran dapat memengaruhi hasil belajar siswa di bidang bahasa Indonesia. Media audio visual sebagai media yang mampu memengaruhi penglihatan dan pendengaran sehingga mampu menggugah perasaan dan pemikiran bagi yang melihatnya. Media audiovisual berhasil mengefektifkan proses pembelajaran serta komunikasi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga tujuan pembelajaran dan hasil pembelajaran tercapai secara maksimal.⁵ Memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru.⁶Dengan demikian guru diharapkan memanfaatkan secara optimal penggunaan media audiovisual agar menciptakan pengalaman dan minat pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dalam membentuk karakter peserta didik untuk dapat menghargai nilai-nilai luhur yang mencerminkan kearifan

³ Muhammad Sururuddin et al., “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Kelas Iv Sdn Tahun Pelajaran 2019/2020,” *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2020): 139–47, <https://doi.org/10.29408/didika.v6i1.2337>.

⁴ M Anggrayni, “Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Di SDN 03 Tiumbang Kabupaten Dharmasraya,” *Journal On Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education* 4, no. 3 (2023): 456–67.

⁵ Dwi Yusantika Friska, Imam Suyitno, and Furaidah, “Pengaruh Media Audio Dan Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV,” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3, no. 2 (2018): 251–58, <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10544>.

⁶ Ibid.

budaya local. sebagai falsafah yang diwariskan secara turun-temurun. Pelestarian nilai kearifan budaya lokal pada anak sejak dini menjadi salah satu sarana yang dapat mengantisipasi terhadap kemerosotan nilai-nilai budaya luhur.⁷

Nilai budaya mengacu pada apa atau sesuatu yang dipandang sebagai sesuatu yang paling berharga oleh manusia. Salah satu nilai budaya luhur di Tana Luwu yang diintegrasikan dalam dunia pendidikan yaitu karya sastra I La Galigo yang diketahui sebagai teks sastra peninggalan kerajaan Luwu, kerajaan Luwu yang dipimpin oleh Sawerigading, dalam kepemimpinan Sawerigading terdapat beberapa nilai budaya seperti *ati macinnong* (hati yang bersih), *lempuq* (jujur), *ada tongeng* (perkataan yang baik dan benar), *getting* (teguh pendirian), dan *Adele'* (adil).⁸

Dalam ajaran Islam sebenarnya ajaran *ada tongeng* (perkataan baik dan benar) ini pun telah dikenal cukup lama. Salah satunya dapat kita lihat di dalam al-Quran QS al-Ahzab/33:70 tentang pentingnya perkataan yang baik dan benar.⁹

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kamu kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar”. (Q.S. Al-Ahzab/33:70).

⁷ Mahadin Shaleh and Mirnawati, “Reinforcement Pendidikan Karakter Pada Modul Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Lokal Tana Luwu,” *Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 2 (2020): 139–50, <https://doi.org/10.12928/jp.v4i2.1697>.

⁸ Raden Ulandari Tamrin et al., “Makna Budata To Ciung Maccae Ri Luwu Dalam Pengelolaan Keuangan Daerah,” *Jurnal Ilmiah Akuntansi Peradaban VII*, no. 1 (2017): 1–24, <https://doi.org/10.24252/jiap.v7i2.26849>.

⁹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018).

Sedangkan dalam Hadis Rasulullah SAW juga bersabda :

وَحَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ مُعَاذٍ الْعَنْبَرِيُّ حَدَّثَنَا أَبِي ح وَ حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ الْمُثَنَّى حَدَّثَنَا
عَبْدُ الرَّحْمَنِ بْنُ مَهْدِيٍّ قَالَا حَدَّثَنَا شُعْبَةُ عَنْ حُبَيْبِ بْنِ عَبْدِ الرَّحْمَنِ عَنْ حَفْصِ بْنِ
عَاصِمٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كَفَى بِالْمَرْءِ كَذِبًا أَنْ يُحَدِّثَ بِكُلِّ
مَا سَمِعَ. (رواه مسلم).

Artinya :

“Dan telah menceritakan kepada kami Ubaidullah bin Mu'adz al-Anbari telah menceritakan kepada kami Bapakku (dalam riwayat lain disebutkan), Dan telah menceritakan kepada kami Muhammad bin al Mutsanna telah menceritakan kepada kami Abdurrahman bin Mahdi keduanya berkata, telah menceritakan kepada kami Syu'bah dari Khubaib bin Abdurrahman dari Hafsh bin Ashim dia berkata, "Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: “Cukuplah seseorang (dianggap) berdusta apabila dia menceritakan semua yang dia dengarkan”. (HR. Muslim).¹⁰

Imam Nawawi rahimahullah dalam penjelasannya tentang hadis dalam Syarah Sahih Muslim mengungkapkan bahwa seseorang dapat dikatakan berdusta jika berita yang disampaikannya ditambah atau diubah dari apa yang sebenarnya. Hadis ini memberi peringatan agar tidak sembarangan membicarakan semua yang didengar, karena informasi tersebut bisa saja benar atau palsu. Jika seseorang menceritakan semua yang didengar tanpa verifikasi, mereka dapat dianggap berdusta karena menyebarkan informasi yang mungkin tidak akurat.

Pada saat pengamatan pembelajaran berlangsung ditemukan masalah dalam proses pembelajaran, peserta didik masih nampak pasif selama pembelajaran karena bahan ajar yang digunakan belum dapat memfokuskan perhatian peserta didik dan mereka cenderung jenuh, adapun media yang digunakan terbatas teks atau

¹⁰ Abu Husain Muslim bin al-Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, *Kitab. Al-Muqaddimah Juz. 1, No. 5 Shahih Muslim* (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993).

buku pelajaran bahasa Indonesia saja. Beliau menyatakan bahwa materi ini sulit diserap oleh siswa jika tidak menggunakan media yang tepat, adapun media yang digunakan beliau yaitu sebatas teks atau buku pelajaran bahasa Indonesia .

Masalah yang ditemukan pada saat penelitian diharapkan guru mampu menciptakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat peserta didik khususnya dalam pembelajaran cerita fiksi, dengan mengembangkan media pembelajaran berupa media audiovisual, oleh karena itu peneliti menemukan dalam kompetensi dasar Kurikulum 2013, Cerita Fiksi teks Sawerigading memiliki relevansi terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VI sekolah dasar. Pada kurikulum kelas VI terdapat salah satu kompetensi dasar “Menyampaikan penjelasan tentang tuturan dan tindakan tokoh serta penceritaan penulis dalam teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual”. Mengacu pada uraian di atas, sangat tepat untuk menempatkan karya sastra sebagai media dan sumber bahan ajar yang perlu diintensifkan di sekolah. Karya sastra tidak hanya mengandung keindahan artistik, tetapi juga menyimpan pengalaman hidup yang kaya akan pengetahuan, nilai sosial, dan religius yang penting untuk diperkenalkan kepada peserta didik dalam konteks pembelajaran berbasis karakter.

Pembinaan apresiasi sastra berupaya mendekatkan peserta didik agar mereka tumbuh dan berkembang dengan rasa peka dan cinta terhadap karya seni. Selain itu, diharapkan pengajaran sastra dapat membantu menyeimbangkan perkembangan kecerdasan kognitif dan afektif peserta didik, sehingga membentuk karakter yang utuh dan seimbang,¹¹Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian

¹¹ Sukirman, “Karya Sastra Media Pendidikan Karakter Bagi Peserta Didik.”

yang berjudul "*Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fiksi Sawerigading Berbasis Media Audiovisual Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar Kelas VI SD Negeri 41 Batu putih Kota Palopo*".

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas,maka dirumuskan pernyataan sebagai berikut sebagai berikut:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual tema 9 Menjelajah Angkasa Luar Kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo?
2. Bagaimanakah rancangan pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual tema 9 Menjelajah Angkasa Luar Kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo?
3. Bagaimanakah validitas dan praktikalitas bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual tema 9 menjelajah angkasa luar kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo ?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada dipenelitian maka tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual, tema 9 Menjelajah Angkasa Luar, Kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo.
2. Untuk mengetahui rancangan pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual tema 9 Menjelajah Angkasa Luar,

Kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo.

3. Untuk mengetahui validitas dan praktikalitas bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual, tema 9 Menjelajah Angkasa Luar, Kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Secara Teoritis

Pengembangan Cerita Fiksi Sawerigading Berbasis Media pembelajaran Audiovisual Kelas VI SD Negeri 41 Batuputih Kota Palopo. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengembangan penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Praktisi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu masukan atau sumbangan bagi sekolah untuk menentukan langkah selanjutnya yang berkaitan dengan Pengembangan Cerita Fiksi Sawerigading Berbasis Media Audiovisual Pembelajaran Kelas VI SD Negeri 41 Batuputih Kota Palopo.

- b. Bagi Akademik

Secara akademik peneliti mengharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terkait Pengembangan Cerita Fiksi Sawerigading Berbasis Media Pembelajaran Media Audiovisual Kelas VI SD Negeri 41 Batuputih.

- c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan cerita fiksi Sawerigading berbasis media pembelajaran audiovisual .

E. Deskripsi Produk

Produk dari penelitian pengembangan ini dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Pembelajaran tematik hanya dimasukkan pembelajaran pada Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar (Cerita Fiksi Sawerigading), Subtema 1 (Keteraturan yang Menakjubkan) yakni, Pembelajaran 1 (Menelusuri tuturan dan tindakan tokoh serta penceritaan penulis dalam teks fiksi) untuk siswa kelas VI SD Negeri 41 Batuputih Kota Palopo.
2. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar cerita fiksi Sawerigading menggunakan aplikasi powerpoint diintegrasikan dengan Software ispring Suite yang kemudian menghasilkan media pembelajaran berbasis media audiovisual berbentuk PPT.
3. Cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual dapat diakses tanpa menggunakan kuota data internet adapun media yang mendukung format yaitu PPT baik android, laptop, dan Komputer.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

1. Muhammad Sururuddin, Burhanuddin, Zohrani, dan Afwani Dwi Safitri dengan judul penelitian "*Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Kelas IV SDN Tahun Pelajaran 2019/2020*".

Penelitian mereka bertujuan menunjukkan bahwa pengembangan media audiovisual berbasis kearifan lokal sangat efektif untuk mengajarkan tema 1 Indahnya Kebersamaan¹² di SD Negeri 1 Danger. Analisis data diperlihatkan bahwa rancangan media penelitian ini valid dan dari validator materi dan tampilan dinilai kualitas bahan ajar baik. Respon siswa pun sangat baik dan ketuntasan klasikal siswa baik.

Berdasarkan uraian penelitian ini mendeskripsikan penggunaan media audiovisual sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian.

2. Nur Afifah, Otang Kurniaman, dan Eddy Noviana pada tahun 2022 meelakukan penelitian dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar*". Penelitian mereka ini dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivitasan produk tersebut. Menggunakan metode penelitian dan Prosedur pengembangan model ADDIE. Hasil dari pengembangan ini

¹² Sururuddin et al., "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Kelas Iv Sdn Tahun Pelajaran 2019/2020."

merupakan sebuah Media Interaktif. Penelitian ini memperoleh hasil dari ahli media, materi, bahasa, dan praktisi mendapatkan penilaian sangat baik .¹³

Berdasarkan penelitian mereka tersebut keduanya audiovisual dan media interaktif, sedangkan perbedaan dari penelitian ini dari tingkatan jenjang kelas peserta didik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh I Putu Gde Caesar Renddy Wicaksana,dkk pada tahun 2020 dengan judul penelitian “*Pengembangan E-Komik dengan Model ADDIE untuk Meningkatkan Minat Belajar tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia*”.Penelitian mereka tersebut, subjek penelitiannya 23 orang siswa kelas V dengan model penelitian ADDIE.¹⁴Penelitian mereka ini memperoleh persentase penilaian sangat memuaskan dari ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Terdapat pula persamaan serta perbedaan dari penelitian ini, adapun persamaannya terletak pada produk yang dihasilkan berupa media audiovisual sedangkan perbedaannya terletak pada subjek atau peserta didik yang dituju yaitu jumlahnya.

Dari penelitian-penelitian tersebut maka akan dikemukakan beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian penulis dengan penelitian terdahulu yang relevan dan akan disajikan dalam tabel berikut:

¹³ Nur Afifah, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar,” *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 33–42, <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.

¹⁴ I Putu Gde Caesar Renddy Wicaksana, Anak Agung Gede Agung, and I Nyoman Jampel, “Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia,” *Jurnal Edutech Undiksha* 7, no. 2 (2020): 48, <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>.

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu yang relevan

No.	Keterangan Penelitian 1	Penelitian 2	Penelitian 3	Penelitian 4	
1	Nama	Muh. Sururuddi, dkk	Nur Afifah, Otang Kurniaman, Eddy Noviana.	I Putu Gde Caesar Renddy Wicaksana,dkk	Mustika Wulandari
2	Tahun Penelitian	2020	2022	2020	2024
3	Model Pembelajaran	<i>ADDIE</i>	<i>ADDIE</i>	<i>ADDIE</i>	<i>ADDIE</i>
4	Materi	Ke-arifan Lokal	Genially Dongeng	Perjuangan persiapan kemerdekaan Indonesia	Cerita Fiksi Sawerigading
5	Tingkat Subjek Penelitian	SD	SD	SD	SD
6	Lokasi Penelitian	Kelas IV SDN 1 Dangler Lombok	Kelas III SD Al-Furqon Islamic School Pekanbaru	Kelas V SD Negeri 5 Kampung baru	Kelas VI SDN 41 Batuputih Palopo
7	Waktu Penelitian	2019/2020	2019/2020	2019/2020	2023/2024

B. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu “*medium*” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁵Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka dari itu penggunaan media pembelajaran memengaruhi hasil belajar siswa.¹⁶Penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi terhadap peserta didik dapat pula membantu serta meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan aktif di dalam kelas sehingga adanya hubungan umpan balik dari pendidik dan peserta didik.¹⁷

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan yang dirancang oleh guru. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dan merangsang siswa agar lebih aktif belajar. Media, dalam konteks ini, mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan antara sumber dan penerima, sebagai sarana komunikasi. Media dapat diklasifikasikan menjadi visual, audio, dan audiovisual. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan motivasi siswa dan menghasilkan pembelajaran yang optimal. Selain itu, media juga memengaruhi aspek psikologis

¹⁵ Nurul Audie, “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2* (2019): 586–95.

¹⁶ Andi Tenri Ampa, “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva” *12*, no. 2 (2020): 317–27.

siswa, termasuk perasaan, sikap, dan karakter mereka.¹⁸

2. Cerita Fiksi Sawerigading

a. Cerita Fiksi

Cerita fiksi merupakan karya khayalan yang tidak didasarkan pada kenyataan nyata dalam kehidupan, melainkan hanya berlandaskan pola pikir dan imajinasi yang tinggi sang penulis.¹⁹ Oleh karena itu fiksi ialah narasi yang melibatkan pelaku, tindakan, dan rangkaian cerita dari khayal atau imajinasi. Ketika membahas fiksi, maka merujuk pada karya sastra. Sebaliknya, pembicaraan tentang karya sastra sering kali mengarah pada karya-karya yang bersifat fiktif.

Istilah fiksi sering digunakan untuk membedakannya dari realitas, yaitu sesuatu yang benar-benar ada dan terjadi di dunia nyata dan dapat dibuktikan dengan data empiris.²⁰ Selain itu perbedaan utama antara karya fiksi dan nonfiksi terletak pada tokoh, peristiwa, dan tempat dalam karya tersebut bersifat imajinatif atau faktual. Karya fiksi menciptakan elemen yang bersifat imajinatif, sementara karya nonfiksi berfokus pada informasi yang bersifat faktual dan dapat dibuktikan.

b. Sawerigading

Kerajaan Luwu Purba yang berada di Sulawesi Selatan pernah melahirkan tokoh legendaris bernama Sawerigading. Dia adalah seorang putra raja Batara Lattu, Pajung/Datu II dari Kerajaan Luwu Purba. Ibundanya bernama We Datu

¹⁸ Friska, Suyitno, and Furaidah, "Pengaruh Media Audio Dan Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV."

¹⁹ Kemala Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Linktree Pada Cerita Fiksi Berbasis Budaya Lokal Dengan Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI" (2023).

²⁰ Dirfantara, Op.Cit.,2.

Senggeng, seorang putri dari Kerajaan Tompo Tikka. Dia memiliki saudara kembar dampit perempuan bernama We Tenri Abeng.

Nama Sawerigading dalam bahasa Luwu secara luas berarti "keturunan dari orang yang lahir di atas bambu betung." Ia dilahirkan pada tahun 564 Masehi.²¹ Dia merupakan tokoh Sentral yang memiliki struktur kekerabatan yang melibatkan hubungan dari dunia atas serta komponen dari dunia bawah.²²

Perawakannya gagah perkasa dan trengginas. Seluruh tubuhnya serasi dan memesona, ia memiliki sifat kejantanan dan keperkasaan. Sebagai putra raja ia selalu mengenakan busana kebesaran berwarna keemasan, di pinggangnya senantiasa terselip keris keemasan sebagai simbol kejantanan. Ada empat sifat utama yang bersemayam pada dirinya, yaitu: Macca (pintar), Lempuq (Jujur), Warani (Berani), dan Getteng (teguh pendirian). Keteguhannya dalam mempertahankan prinsip sangat kuat. Hal ini tampak jelas ketika berbagai cobaan dan godaan yang datang tidak menyurutkan semangatnya untuk terus melanjutkan perjalanan. Godaan-godaan tersebut bukannya membuatnya tergoda untuk meninggalkan tujuannya ke Ale Cina, justru semakin memacu semangatnya. Oleh karena itu, ia dijuluki Orang yang tak terbantahkan. Untuk teguh pendirian, diperlukan keberanian yang seimbang.

Keberaniannya diuji ketika ia dihadapkan pada dilema dalam dirinya sendiri dan kekuatan dari luar berupa bujukan, rayuan, dan hal-hal memesona yang

²¹ Sri Wahyuni, "Ketokohan Sawerigading Di Tana Luwu (Studi Pustaka Prinsip Hidup Sawerigading Dalam Perubahan Sosial)" (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021).

²² Akhmad Akhmad, Usman Idris, and Leo Siregar, "Mitos Sawerigading (Epos Lagaligo): Suatu Analisis Struktural Dan Penafsiran," *ETNOSIA : Jurnal Etnografi Indonesia* 3, no. 2 (2018): 224, <https://doi.org/10.31947/etnosia.v3i2.4949>.

dapat menggoyahkan prinsip hidupnya. Dalam situasi ini, diperlukan keberanian moral yang luar biasa untuk tetap istiqomah pada kebenaran sikap, ucapan, dan tindakan.

Kejujurannya terhadap sesama manusia, pribadi, dan kepada Tuhan, nampak ketika ia berterus terang kepada pengiring dan lawan-lawannya. Tragisnya, ketika ia tak dapat menahan perasaannya terhadap saudara kembarnya sendiri, We Tenriabeng. Meskipun dia mengetahui risikonya sangat berat, ia harus mengungkapkan perasaannya. Penokohan Sawerigading menggambarkan perwatakan dasar manusia yang berasal dari tanah. Perwatakan dasar manusia mencerminkan sifat-sifat alami berasal dari unsur jagat raya. Perbedaan penafsiran ini, sebagai pemisah, menggambarkan perkiraan tentang asal-muasal manusia dan keberadaannya.²³

Petualangan Sawerigading melanglang buana mengarungi samudera menggunakan bahtera mencerminkan sosok manusia dengan watak kontroversi, kadang cinta kemudian berubah jadi dendam, benci lalu sayang, tegar berubah melangkolis, lembut bergeser kasar, halus menjelma keras. Perangainya fleksibel bergantung pada rangsangan yang dihadapinya, dia tidak menerima kompromi dan hanya melihat dua pilihan: benar atau salah. Peninggalannya masih dapat dilihat hingga kini meliputi Museum La Galigo yang terletak di Makkassar dan Istana Kedatuan Luwu, yang kini berfungsi sebagai museum di kota Palopo.

Novel karya Dul Abdul Rahman yang berjudul *La Galigo Napak Tilas Manusia Pertama di Kerajaan Bumi* mengungkapkan bahwa dalam novel ini juga terdapat

²³ Lebba Pongsibanne, *Autensitas Budaya Bugis :Jejak Sawerigading Sebagai Perekat Bangsa Dalam Epik I La Galigo* (Yogyakarta: cv.Arta Bumi Antaran, n.d.).

beberapa perkembangan dari naskah-naskah asli yang terdapat di Belanda. Peneliti menjadikan novel karya Dul Abdul Rahman dengan judul *La Galigo Napak Tilas Manusia Pertama di Kerajaan Bumi*.²⁴ sebagai salah satu pelengkap bahan ajar yang dikembangkan sebagai media audiovisual . Dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fiksi Sawerigading Berbasis Media Audiovisual pada Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar Siswa Kelas VI SD Negeri 41 Batuputih Kota Palopo”.

3. Media Audiovisual

Media audiovisual ialah media yang mampu merangsang indera penglihatan dan indra pendengaran secara bersamaan, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini merupakan bentuk media instruksional modern yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, mencakup media yang dapat dilihat dan didengar.²⁵ Media audiovisual adalah alat penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio dan visual. Pemanfaatan pentingnya media audiovisual untuk menyampaikan pikiran, memotivasi siswa serta meningkatkan interaksi dalam proses belajar-mengajar. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah audiovisual.²⁶

Manfaat penggunaan media audiovisual meliputi pemaparan pesan yang lebih jelas, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran

²⁴ Dul Abdul Rahman, *La Galigo Napak Tilas Manusia Pertama Di Kerajaan Bumi* (Banguntapan Jogjakarta: DIVA Press, 2012).

²⁵ Oslan Jumadi Nur Risnawati, Muh. Khalifah Mustami, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Poin Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekresi Di Sekolah Menengah Atas,” *Semnasku*, n.d.

²⁶ Sururuddin et al., “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Kelas Iv Sdn Tahun Pelajaran 2019/2020.”

yang tepat dan bervariasi, media audiovisual dapat mengatasi kepasifan peserta didik serta menyesuaikan lingkungan dengan pengalaman belajar. Media audiovisual juga menawarkan kelebihan dengan menyajikan objek belajar secara nyata, realistis, dan efektif.

4. PowerPoint dan Ispring Suite

Powerpoint merupakan perangkat lunak dari program komputer yang dikembangkan oleh Microsoft untuk membuat presentasi dalam bentuk slide, dan memiliki kemampuan dalam mengolah teks, media audiovisual, table, dan animasi dan digunakan oleh berbagai kalangan terutama pengajar.²⁷ Powerpoint sebagai solusi dan efisien layak dipakai oleh guru ketika mengajar dalam mempersentasikan ide, keyakinan, ataupun hal-hal kreativitas membutuhkan media yang tepat, secara interaktif dan menarik.²⁸ Penggunaan Powerpoint memberikan gambaran nyata mengenai konsep yang abstrak dalam pembelajaran. Untuk mengembangkan pembelajaran dengan tampilan yang lebih menarik dan inovatif, terdapat software bernama iSpring.²⁹

iSpring Suite adalah perangkat lunak yang terhubung dengan aplikasi PowerPoint, software ini mengubah file presentasi PowerPoint menjadi format Flash yang interaktif. Dengan iSpring Suite, bahan ajar dapat disajikan secara lebih menarik dan interaktif. Software ini juga mendukung pembuatan multimedia e-

²⁷ Rindiani E Bana, Sergius P Dethan, and Irna K S Blegur, "Powerpoint Dan Ispring: Kombinasi Untuk Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android," *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika 2* (2022): 284–95.

²⁸ Irma - Salamah et al., "Peningkatan Kemampuan Guru-Guru SD Negeri 130 Palembang Dalam Menyajikan Presentasi Atraktif Melalui Pelatihan Microsoft Power Point," *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 1 (2019): 52, <https://doi.org/10.30651/aks.v4i1.2197>.

²⁹ Anggrayni, "Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Di SDN 03 Tiumbang Kabupaten Dharmasraya."

learning yang tidak hanya menyajikan presentasi Flash, tetapi juga mendukung berbagai elemen pembelajaran lainnya.³⁰

iSpring Suite aplikasi yang digunakan untuk media pembelajaran interaktif, aplikasi ini dapat menyisipkan berbagai jenis media seperti video, gambar, animasi, suara, dan kuis, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, iSpring Suite kompatibel dengan Microsoft Powerpoint, membuatnya mudah digunakan bahkan oleh pengguna baru karena menu-menu dan bahasa pemrogramannya sederhana.³¹ Dengan fitur inovatif dan kreatif dari iSpring Suite, guru dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan.³²

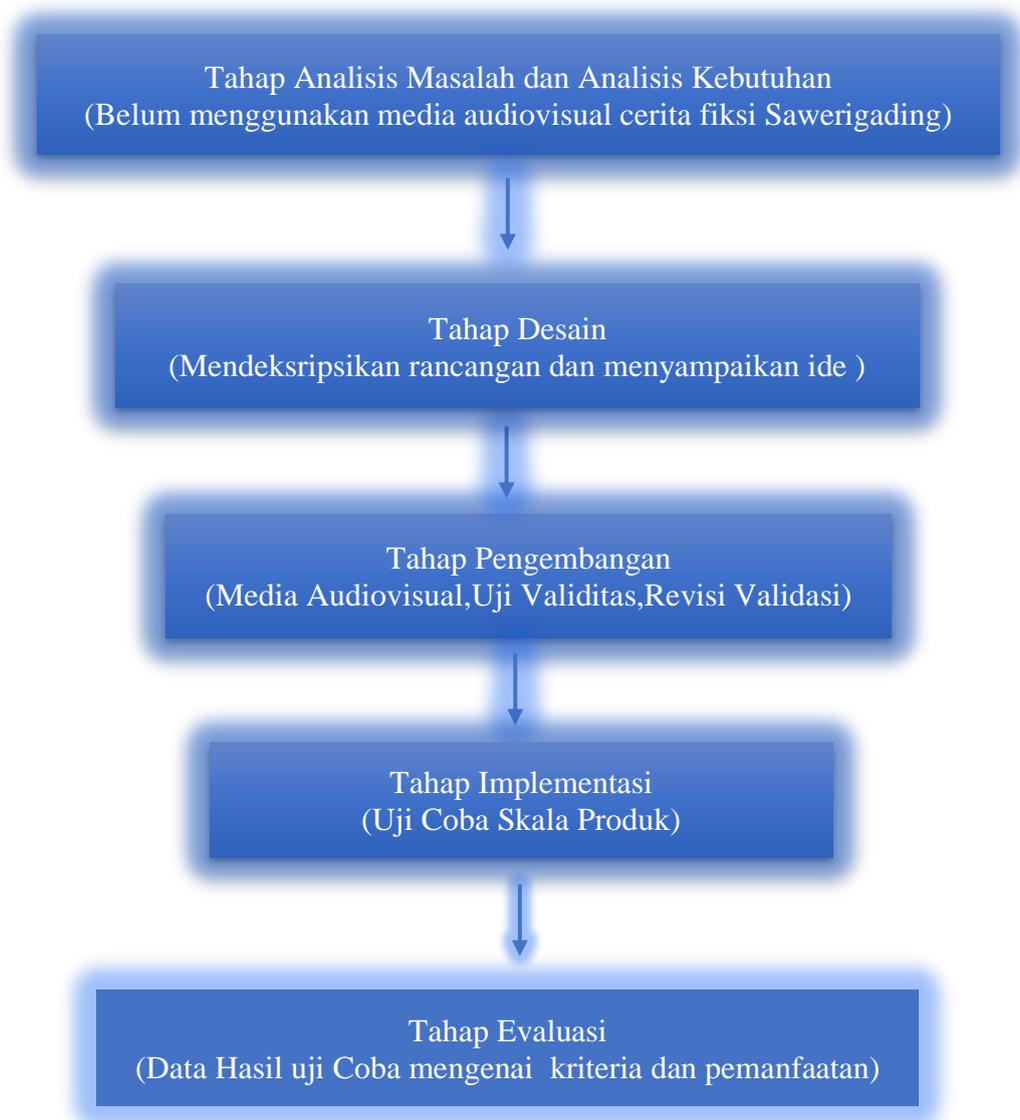
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir sebagai landasan konseptual yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan di SD Negeri 41 Batuputih Kota Palopo dengan cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual di kelas VI SD Negeri 41 Batuputih Kota Palopo. Pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual, terlihat pada gambar bagan kerangka pikir :

³⁰ Evi Novianti Sastrakusumah, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi iSpring Presenter Terhadap Kemampuan" 3 (2018).

³¹ Diana Yani Fallo and Rosalinda Mbena, "Media Pembelajaran Interaktif Dengan Media iSpring 9 Pada Mapel Matematika," *Jurnal Pendidikan* 11, no. 1 (2023): 46–54, <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v11i1.3120>.

³² Andi Sri Irtawaty et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi I-Spring Untuk Peningkatan Kualitas Teaching Method Bagi Guru SMK Di Balikpapan," *LOGISTA - Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2018): 66, <https://doi.org/10.25077/logista.2.2.66-74.2018>.



Gambar 2.1 Gambar Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan R&D (Research and Development), yaitu penelitian yang mengintegrasikan produk yang sudah ada dengan produk lain untuk meningkatkan kelayakan dan efektivitasnya.

Peneliti menggunakan media audiovisual dalam pengembangan, karena media audiovisual efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media audiovisual dapat membantu anak berimajinasi dan memahami materi bahasa Indonesia dengan cara yang lebih konkret. Dengan demikian, media ini mendukung guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan pemahaman siswa. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model ADDIE, yang merupakan salah satu model dalam metode Research and Development (R&D) yang mencakup tahapan implementasi dan evaluasi. ADDIE, yang muncul pada tahun 1990 dan dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda, dipilih karena prosedur kerjanya yang sistematis dan praktis, yang dapat menghasilkan produk yang lebih efektif.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

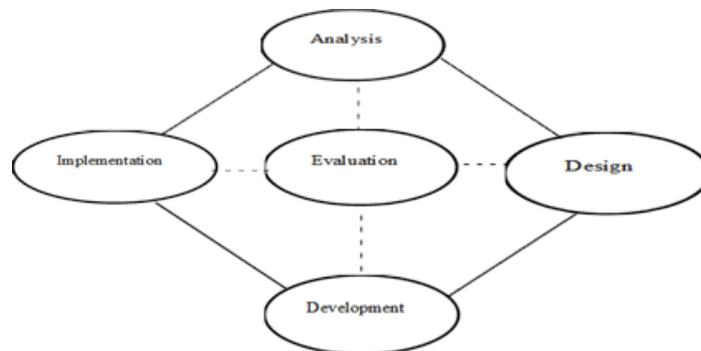
Penelitian ini berlokasi di SD Negeri 41 Batuputih Kota Palopo yang terletak di Jalan Cengkeh, Temalebba, Kecamatan Bara, kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun waktu pelaksanaan Penelitian di SD Negeri 41 Batuputih Kota Palopo yaitu pada tanggal 5 Maret sampai 07 Juni 2024.

C. Subjek dan Objek penelitian

Penelitian ini menjadikan seluruh siswa kelas V SD Negeri 41 Batu Putih kota Palopo sebagai subjek penelitian. Sedangkan objek penelitian ini adalah Bahan Ajar Cerita Fiksi Sawerigading Berbasis Media Audiovisual pada Kelas VI SD Negeri 41 Batuputih Kota Palopo.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran penelitian ini didasarkan pada model pengembangan ADDIE. Pengembangan ADDIE itu sendiri meliputi lima langkah yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*) implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model desain pembelajaran ADDIE dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1 : Pendekatan ADDIE untuk Mengembangkan Produk Berupa Desain Pembelajaran

1. Analisis (*Analysis*)

Langkah pertama yang dilakukan dalam prosedur pengembangan metode ADDIE yaitu menganalisis masalah dan menganalisis kebutuhan.

a. Analisis Masalah

Pada tahap ini melakukan identifikasi masalah mengenai pembelajaran

Bahasa Indonesia di kelas VI SD Negeri 41 Batuputih . Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti menemukan masalah dalam media pembelajaran pendidik kelas VI dan ia menyatakan peserta didik masih terlihat pasif selama pembelajaran karena bahan ajar yang digunakan belum dapat memusatkan perhatian mereka dan mereka cenderung jenuh, adapun media yang digunakan sebatas teks atau buku pelajaran bahasa Indonesia.

b. Analisis Kebutuhan

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengatasi kendala ketidakefektifan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik tersebut yaitu melakukan pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual agar mereka tertarik menyimak dan memahami gambar dari materi tersebut.

2. Desain (*Design*)

Tahapan mendesain cerita fiksi Sawerigading berbasis audiovisual tema 9 Penjelajahan Angkasa Luar kelas VI SD Negeri 41 Batu Putih kota Palopo. Lalu pembuatan Storyboard merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan alur cerita, dengan storyboard dapat mempermudah peneliti dalam menyampaikan ide cerita dan mendeskripsikan rancangan sumber belajar media audiovisual yang dibuat.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap media audiovisual telah dibuat berdasarkan desain yang dirancang sebelumnya. Selanjutnya, setelah media pembelajaran telah jadi maka memerlukan uji kelayakan validitas produk kepada

validator. Prosedur pembuatan media audiovisual :

a. Media Audiovisual

Produk didesain berdasar sumber materi yang sesuai, pengetikan, penyusunan gambar, dan lainnya. Produk audiovisual dikelola memanfaatkan *Aplikasi Powerpoint diintegrasikan dengan I Spring Suite.*

b. Uji Validitas Media Audiovisual

Uji validitas kelayakan penggunaan media audiovisual pembelajaran dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

c. Revisi Validasi

Revisi validasi produk diubah bila ada umpan balik dari tiga validator berupa saran dan kritikan yang dapat digunakan untuk perbaikan media audiovisual.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini dapat dilakukan apabila hasil uji ahli sudah berkriteria baik. Tahap ini merupakan tahap uji coba terhadap produk audiovisual pembelajaran yang telah dibuat. Untuk memastikan apakah produk yang dirancang dapat digunakan dilakukan pengujian kepraktisan. Peninjauan ulang dilakukan untuk memastikan apakah produk akhir dapat digunakan setelah uji praktikalitas dianalisis dilaksanakan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah mengimplementasikan produk, Tahap selanjutnya evaluasi hasil uji coba dengan menyempurnakan produk berdasarkan data hasil uji coba. Bila evaluasi ini memperoleh kriteria yang sangat layak atau layak maka media audiovisual pembelajaran ini dapat dimanfaatkan pada saat proses pembelajaran .

E. Data dan Sumber Data

Fokus dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI. Sumber data yang dipergunakan dalam penelitian, yaitu:

1. Sumber data Primer, yaitu sumber pokok yang diterima langsung dalam penulisan yaitu siswa, kepala sekolah, dan guru.
2. Sumber data sekunder, yaitu sumber data pendukung yang diperoleh dari dokumen-dokumen, meliputi: buku profil sekolah, data guru, peserta didik, kalender pendidikan, program kerja tenaga pendidik sekolah, hasil kerja tenaga pendidik, sturuktur organisasi, dan visi misi sekolah.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini mencakup alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian kualitatif, instrumen utama adalah manusia, yaitu peneliti itu sendiri atau pihak lain yang membantu peneliti. Peneliti mengumpulkan data dengan cara bertanya, meminta, mendengar, dan mencatat. Peneliti juga dapat menggunakan wawancara untuk meminta bantuan orang lain dalam pengumpulan data. Untuk memastikan kevalidan data, peneliti harus memilih narasumber yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan data.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berikut ini paparan tentang teknik pengumpulan data tersebut.

1. Observasi

Pengamatan dalam penelitian ini menjawab rumusan pertanyaan tentang bagaimana cara menerapkan cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual . Kemudian apa saja kendala dalam menerapkan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual pada siswa kelas VI SD Negeri 41 Batuputih Kota Palopo.

a. Observasi Peserta Didik

Observasi ini dilaksanakan untuk mengetahui dampak dari proses pembelajaran cerita fiksi Sawerigading berbasis audiovisual di kelas VI SD yang berlangsung terhadap peserta didik..

b. Observasi pembelajaran Bahasa Indonesia

Observasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dilakukan untuk mengetahui efektifitas produk dengan materi yang akan dibuat.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang sedang berlangsung mendengarkan secara lisan oleh dua orang atau lebih secara tatap muka. Wawancara juga merupakan bentuk komunikasi antara dua orang yang melibatkan pihak-pihak yang ingin mendapatkan keuntungan informasi dari orang lain yang disampaikan untuk tujuan tertentu.

Adapun kegiatan wawancara dalam penelitian ini .

a. Mengumpulkan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan judul penelitian atau yang dibutuhkan peneliti untuk menyusun penelitian ini.

b. Melakukan tanya jawab kepada sasaran yang telah ditetapkan dalam penelitian

ini, seperti kepala sekolah, guru, dan peserta didik.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan perekaman, pemotretan, pencatatan kejadian sebelum, selama dan sesudah pelaksanaan penelitian pengembangan penggunaan media audiovisual untuk mengajarkan cerita fiksi Sawerigading di SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo.

H. Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan setelah data terkumpul dengan lengkap dari lapangan, data kemudian diolah dan dianalisis dengan saksama sehingga berhasil menyimpulkan kebenaran-kebenaran yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Setelah itu mengklarifikasikan data tersebut kepada pihak terkait untuk menguji keakuratan data penelitian:

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif menggambarkan informasi dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan ahli bahasa. sedangkan data kualitatif yang berisi kritik dan atau saran disusun dalam analisis data ini untuk memperbaiki pengembangan produk.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Data validasi dan kepraktisan dikelola menggunakan metode sebagai berikut:

1. Analisis Data Validasi

Analisis data validasi untuk menguji kesesuaian media, materi bahasa yang digunakan dalam pembuatan produk. Dengan menggunakan skala *Likert* 1

sampai 4, Data validasi ini diisi oleh ahli dan diberi tanda centang seperti pada table 3.1 di bawah:

Tabel 3.1 Data Penilaian Kelayakan Media dan Materi

Kategori	Nilai
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Adapun rumus yang dapat digunakan untuk menghitung hasil dari penilaian adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{tertinggi}}{N \times \text{bobot}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari

\sum = Jumlah skor $\times 100\%$

N = Jumlah seluruh item angket.³³

Kesesuaian aspek dalam pengembangan media hasilnya

ditampilkan menggunakan tabel 3.2 di bawah:

Tabel 3.2 Kesesuaian Aspek dalam Pengembangan Media

Persentase Penilaian	Kategori
81 – 100 %	Sangat Layak
61 – 80 %	Layak <
41 – 60 %	Cukup Layak
21 – 40 %	Kurang Layak
0 – 20 %	Tidak Layak

Tabel di atas menggambarkan kesesuaian aspek dalam pengembangan media,

³³ Suharsimi, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010).

persentase penilaian dan kategori kelayakan. Untuk mengetahui kelayakan digunakan tabel diatas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.³⁴

2. Analisis Data Praktikalitas

Persentasi praktikalitas guru dan siswa dikelola dengan memakai rumus di bawah, Tabel 3.3 berikut mencakup hasil persentase produk. :

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Tabel 3.3 Kategori Penilaian Kepraktisan Suatu Produk³⁵

Presentase Penilaian	Kategori
25 – 43 %	Tidak Praktis
44 – 62 %	Cukup Praktis
63 – 81 %	Praktis
82 – 100 %	Sangat Praktis

Tabel di atas menggambarkan kesesuaian aspek dalam pengembangan media, persentase penilaian dan kategori kepraktisan. Untuk mengetahui penilaian dan kepraktisan suatu produk.

³⁴ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

³⁵ Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," *INVOTEK : Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19, no. 1 (n.d.).

BAB IV
DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Profil SD Negeri 41 Batuputih

SD Negeri 41 Batuputih, berakreditasi A, terletak di Jalan Cengkeh Kelurahan Temalebba, Kecamatan Bara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Sekolah ini didirikan tahun 1981 dengan SK Pendirian tertanggal 12-07-1981 sedangkan SK Izin Operasionalnya baru terbit pada 12-01-2018 bernomor: 5/10-SDN/06.03/DPMPS/1/2018. Tahun pelajaran 2024/2025 Sekolah ini memiliki 9 rombel dengan setiap tingkatan ada yang memiliki 2 rombel dan ada yang hanya 1 rombel. Dari rombel tersebut tercatat ada 86 siswa laki-laki dan 81 siswa perempuan dengan total jumlah 167 siswa. Sementara jumlah pendidik di sekolah ini ada 12 orang, guru laki-laki berjumlah 3 orang dan guru perempuan berjumlah 9 orang. Sedangkan Tenaga Kependidikan hanya ada 1 orang laki-laki.

Tabel 4.1 Identitas SD Negeri 41 Batuputih

Nama Sekolah	SD Negeri 41 Batuputih
Nama Kepala Sekolah	Adila Zainuddin, S.Pd.
Nomor Pokok Sekolah Nasional	40307911
Alamat	Jalan Cengkeh
Kelurahan	Temalebba
Kecamatan	Bara
Kota	Palopo

Provinsi	Sulawesi Selatan
Tanggal SK Pendirian	12-07-1981
Status kepemilikan	Pemerintah Daerah
SK Izin Operasiona	5/IO-SDN/06.03/DPMPTS/I/2018
Tanggal SK Izin Operasional	12-01-2018
Kode Pos	91914
Email	s.batuputih@yahoo.com
Website	tps://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/E892B4E7D0156868
No. Fax	-
No.Telepon	04713311759
Status Sekolah	Negeri
Akreditasi	A

Sumber: Data Profil SD Negeri 41 Batuputih.

b. Visi dan Misi SD Negeri 41 Batuputih

Sekolah Dasar Negeri 41 Batuputih memiliki Visi dan Misi sebagai berikut :

1) Visi SD Negeri 41 Batuputih

“Unggul dalam prestasi yang dilandasi dengan IMTAQ sehingga mewujudkan peserta didik menjadi manusia yang berkualitas, cerdas, dan berakhlak mulia.”

2) Misi

- a) Melaksanakan pembelajaran dan pembinaan secara efektif sehingga siswa dapat mengembangkan diri sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- b) Meningkatkan prestasi di bidang akademik dan nonakademik.

c) Meningkatkan profesionalisme guru.

d) Melaksanakan pembelajaran pakem yang bernuansa IMTAQ.

c. Sarana dan Prasarana SD Negeri 41 Batuputih

Tabel 4.2 Sarana dan Praasarana SD Negeri 41 Batuputih

No.	Nama	Jumlah Ganjil	Jumlah Genap
1.	Ruang Kelas	11	11
2.	Ruang Perpustakaan	1	1
3.	Ruang Praktik	0	0
4.	Ruang Pimpinan	0	0
5.	Ruang Guru	0	0
6.	Ruang Ibadah	0	0
7.	Ruang UKS	1	1
8.	Ruang Toilet	6	6
9.	Ruang Gudang	0	0
10.	Ruang Sirkulasi	0	0
11.	Ruang Bermain /Olahraga	0	0
12.	Ruang TU	0	0
13.	Ruang Konseling	0	0
14.	Ruang OSIS	0	0
15.	Ruang Laboratorium	0	0
16.	Ruang Bangunan	9	9
Total		28	28

Sumber: Profil SD Negeri 41 Batuputih

B. Hasil Penelitian

1. Analisis Kebutuhan Produk

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dari hasil analisis Prapenelitian di SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo dijadikan sebagai landasan

dalam pengembangan media audiovisual, analisis yang dilaksanakan meliputi analisis masalah dan analisis kebutuhan. Analisis masalah dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan yang ada di SD Negeri 41 Batuputih berkenaan dengan media pembelajaran yang digunakan pendidik sekolah tersebut. Setelah analisis masalah dilaksanakan, ternyata ditemukan masalah ada pada penggunaan media pembelajaran. Pendidik kelas VI belum memanfaatkan penggunaan media pembelajaran secara optimal karena itu peserta didik masih terlihat pasif selama pembelajaran karena bahan ajar yang digunakan belum dapat memikat perhatian mereka dan mereka cenderung jenuh, adapun media yang digunakan hanya teks atau buku pelajaran bahasa Indonesia saja, kemudian peneliti melakukan analisis kebutuhan terkait berkenaan dengan produk pengembangan yang selanjutnya dikembangkan.

Analisis kebutuhan untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa istimewa pada siswa kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Tertarik dengan hal tersebut, peneliti mengembangkan media audiovisual yang mampu merangsang indera penglihatan dan indera pendengaran secara bersamaan media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dan mampu meningkatkan daya serap siswa dibandingkan dengan penggunaan buku paket saja.

1. Rancangan Media Audiovisual

Rancangan media audiovisual untuk mendesain produk yang akan dikembangkan. Tahap ini merupakan proses pembuatan rancangan pengembangan media audiovisual pada pelajaran bahasa Indonesia cerita fiksi Sawerigading pada siswa kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo. Dalam pembuatan media audiovisual tersebut rancangan media, pemilihan materi dan perlengkapannya merupakan hal yang urgen untuk diperhatikan dengan saksama dalam pengembangan produk.

a. Desain

Rancangan produk pengembangan dilaksanakan untuk membuat prototipe sebelum memproduksi produk media audiovisual dengan menggunakan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading tema 9 Penjelajahan Angkasa Luar untuk Kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo. Adapun desain dari media audiovisual pembelajaran bahan ajar cerita fiksi Sawerigading adalah sebagai berikut :

1) Peta Konsep

Peta konsep yaitu langkah demi langkah tahapan kronologi yang ada pada media audiovisual. Peta konsep perlu dimasukkan ke dalam cerita fiksi Sawerigading pada siswa kelas VI SD Negeri 41 Batuputih Kota Palopo.

2) Penyusunan Skenario Media Audiovisual

Tahap awal sebelum memasuki tahap produksi perlu dilakukan penyusunan scenario terlebih dahulu. Naskah dalam pengembangan bahan ajar cerita fiksi

Sawerigading berbasis media audiovisual tidak berbeda dengan naskah media audiovisual pada galibnya yang terdiri dari keterangan latar, keterangan deskripsi akting, serta keterangan cerita dan pengisian suara.. Isi dari naskah tersebut merupakan rancangan awal dari desain produk yang akan dibuat.

Konsep rancangan awal dari media audiovisual yang telah dibuat dan didesain oleh peneliti. Selanjutnya storyboardv media audiovisual:

Tabel 4. 3 Storyboard Materi

No.	Deskripsi	<i>Board (Isi Slide)</i>
1.	Slide yang menampilkan adegan salam pembuka	
2.	Slide yang menampilkan Judul Materi dan Pelajaran	

-
3. Slide yang menampilkan
Kompetensi Dasar



-
4. Slide yang menampilkan animasi
penjelasan tentang materi
Cerita Fiksi Sawerigading



-
5. Slide Penutup



Tabel 4. 4 Storyboard Pertanyaan

No	Deskripsi	Board (Isi Slide)
1.	Slide yang menampilkan Materi Cerita Fiksi	
2.	Slide yang menampilkan Menu Pilihan	
3.	Slide yang menampilkan Pengertian cerita Fiksi dan Unsur Instrinsik	

-
4. Slide yang menampilkan pertanyaan 2 nomor



-
5. Slide yang menampilkan Ice Breaking

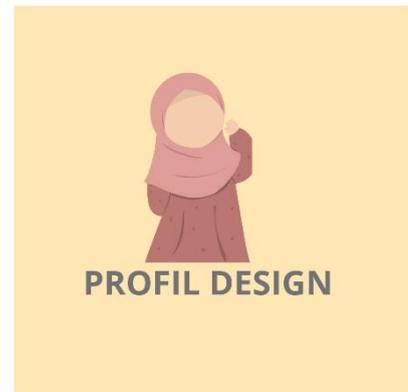


-
5. Slide yang menampilkan pertanyaan 3 nomor

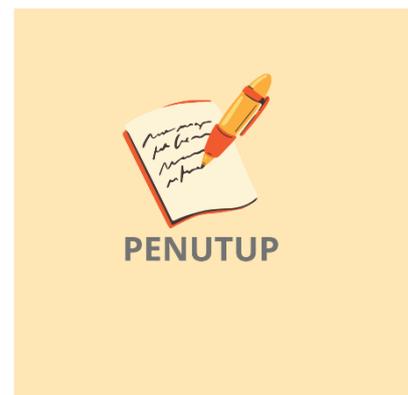


Slide yang menampilkan

6. Profil Perancang



7. Slide yang menampilkan penutup



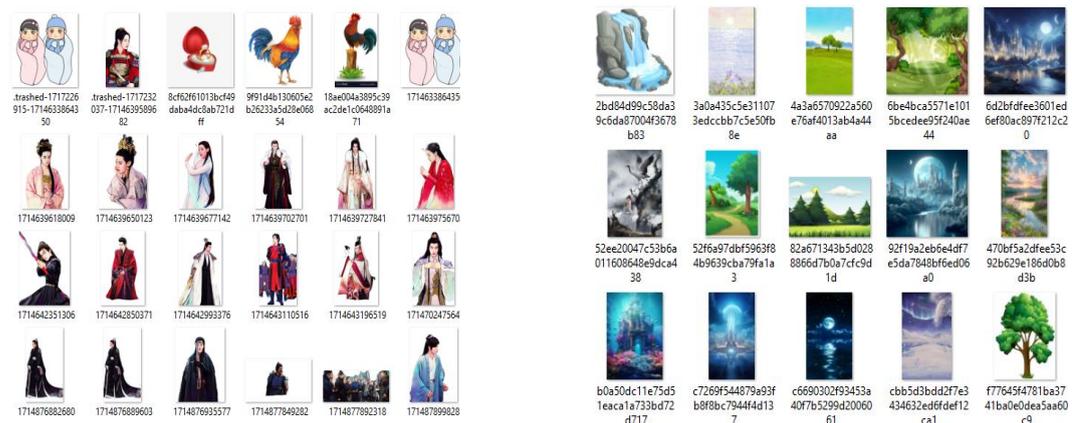
b. Pengembangan (Development)

Setelah selesai penyusunan rancangan skenario produk pengembangan materi pembelajaran berbasis media audiovisual selanjutnya memproduksi media pembelajaran tersebut. Adapun prosedur pembuatan pengembangan cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual yaitu dimulai dengan pembuatan produk yang tahapan prosedur pada skenario media audiovisual yang sudah jadi. Pembuatan dimulai dengan memilih perwatakan film sesuai dengan perwatakan pelaku pada cerita. Perabot dan latar cerita diselaraskan dengan materi pembelajaran. Setelah Pelaku, perabot, dan latar cerita selesai dipilih, langkah

selanjutnya adalah menghidupkan gambar sesuai dengan skenario dan materi pembelajaran. Penggalan-penggalan film animasi yang telah jadi lalu dipadukan dengan suasana dan latar yang menarik. Pada tahap ini pula dilakukan pengeditan dan revisi terhadap media tersebut agar menjadi media audiovisual yang lengkap dan seperti yang diharapkan.

1) Pemilihan Karakter Tokoh

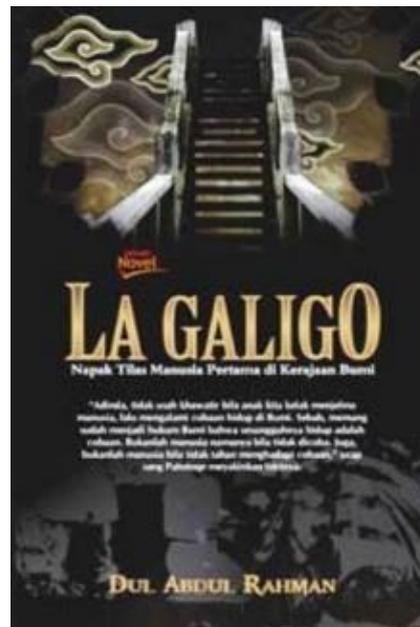
Pemilihan karakter tokoh bertujuan untuk menciptakan kesan yang mendalam serta berdampak memberikan penekanan terhadap materi yang akan disajikan sebagai pengantar.



Gambar 4.1 Pemilihan Karakter Media Audiovisual

2) Tambahan Materi

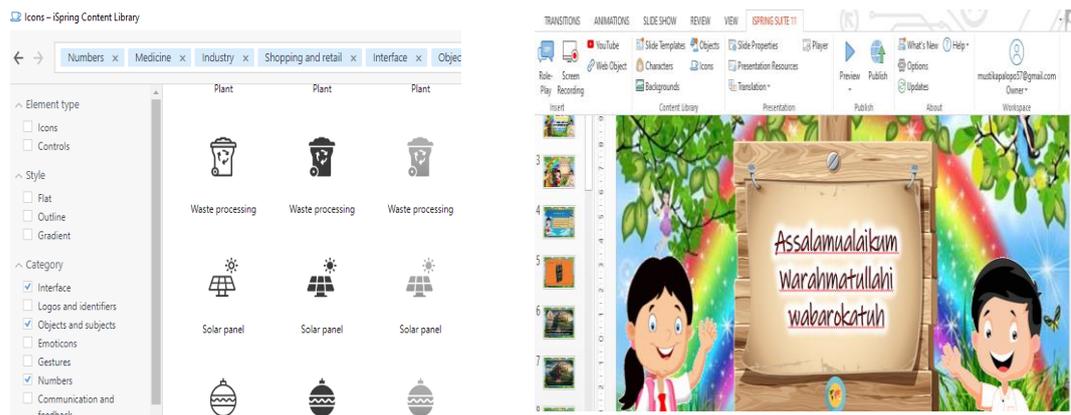
Tambahan media audiovisual Novel La Galigo sebagai materi bahan ajar cerita fiksi Sawerigading. Berikut tampilan materi buku novel La Galigo pada media audiovisual pembelajaran yang telah dibuat.



Gambar 4.2 Penambahan Novel La Galigo Napak Tilas Manusia Pertama di Kerajaan Bumi

3) Penambahan Icon dari Software I Spring

Penambahan icon dari software I Spring untuk menampilkan garis luar, datar, atau gradient.



Gambar 4.3 Penambahan Icon dari Software I Spring

4) Tambahan Animasi

Tambahan animasi diselaraskan dengan isi materi yang sedang disajikan agar peserta didik memahami isi dari materi tersebut. Animasi yang tepat mampu memengaruhi pembelajar untuk lebih kreatif dan lebih teliti dalam menyimak film animasi pembelajaran yang ditayangkan.



Gambar 4.4 Penambahan Animasi pada Video

2. Validitas Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fiksi Sawerigading Berbasis Media Audiovisual

Setelah mengembangkan produk media audiovisual bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual. Hasil pengembangan bahan ajar cerita fiksi yang dikembangkan dapat diketahui layak atau tidaknya setelah diserahkan kepada ahli media, materi dan ahli bahasa, Media audiovisual yang diserahkan kepada validator adalah produk pengembangan media audiovisual cerita fiksi Sawerigading.

a) Validasi Materi

Materi yang telah dikembangkan pada produk pengembangan media audiovisual pembelajaran diketahui kelayakannya setelah dilakukan validasi oleh validator materi. Oleh karena itu, diperlukannya lembar validasi materi pembelajaran Bahasa Indonesia subtema 1 keteraturan yang menakjubkan. Penilaian pada lembar yang telah divalidasi meliputi indikator kesserasian, penjelasan dan keterangan pada materi. Penilaian validasi materi pada produk media audiovisual cerita Fiksi Sawerigading ini dilakukan oleh dosen peneliti IAIN Palopo yaitu Bapak Dr Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan data hasil validasi pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual oleh validator ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Tabel Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian	19
2	Penjelasan	12
3	Kejelasan	17
Total Skor		38
Persentase		95%
Kategori		Sangat Layak

Sumber: Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli materi terhadap pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan. Melalui:

Diketahui:

$$\Sigma \text{ jumlahskor} = 38$$

$$N \text{ skor tertinggi} = 48$$

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{45}{12 \times 4} \times 100 \%$$

$$P = \frac{38}{48} \times 100 \%$$

$$P = 95 \%$$

Kelayakan pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual adalah 95 % adalah “sangat layak”. Dengan demikian produk pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual dapat dipakai dengan sedikit perbaikan dan secara keseluruhan sudah sangat layak dari sisi ahli materi serta pada angket penilaian tidak ada komentar.

b) Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh Bapak Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen validator. Penilaian hasil validasi pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading oleh ahli media tersebut dapat disaksikan pada Tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
1	Tampilan awal	20
2	Tampilan desain isi	20
3	Teknik penyajian	24
4	Penyajian pembelajaran	16
Total Skor		80
Persentase		100%
Kategori		Sangat Layak

Sumber: Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian ahli media terhadap pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading, seperti di bawah ini: .

Diketahui:

$$\Sigma \text{jumlahskor} = 80$$

$$N \text{ skor tertinggi} = 80$$

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{80}{20 \times 4} \times 100 \%$$

$$P = \frac{80}{80} \times 100 \%$$

$$P = 100 \%$$

Persentase kelayakan pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual pembelajaran pada Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar, siswa kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo setelah dikonversikan dengan patokan kriteria masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Komentar oleh ahli media pada tabel 4.6 tidak ada.

c) Validasi Bahasa

Kesesuaian penggunaan bahasa yang dipakai dalam media audiovisual pembelajaran yang meliputi pemakaian bahasa, pemakaian kalimat, kata dan kalimat, dan teknik penulisan. Penilaian validasi bahasa dilakukan oleh dosen IAIN Palopo oleh Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual oleh ahli bahasa dapat diperhatikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Tabel Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian	14
2	Kejelasan	11
3	Kemudahan	11
Total Skor		36
Persentase		90%
Kategori		Sangat Layak

Sumber: Validasi Ahli Bahasa

Hasil penilaian validasi ahli bahasa potensi persentasi kelayakan pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual, seperti ini :

Diketahui:

$$\Sigma \text{ jumlah skor} = 36$$

$$N \text{ skor tertinggi} = 40$$

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{ bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100 \%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100 \%$$

$$P = 90 \%$$

Bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual dari validasi bahasa memiliki tingkat kelayakan pengembangan 90%. Setelah dikonversikan dengan patokan kriteria masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Tidak ada komentar yang diberikan pada data kualitatif oleh ahli bahasa menunjukkan bahwa produk pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual dapat digunakan dengan sedikit perbaikan dan secara keseluruhan sudah sangat layak .

Tahapan penilaian produk oleh beberapa validator telah dilakukan kini dilakukan praktikalitas penggunaan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual . Praktikalitas mempunyai 2 tahapan, yaitu:

a. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pemanfaatan hasil temuan pengembangan dalam pembelajaran untuk mengevaluasi pengaruh terhadap mutu produk siswa disebut sebagai tahap implementasi. Uji coba praktikalitas dilakukan pada tahap ini agar suatu produk dapat dimanfaatkan. Adapun uji coba kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa kelas VI SD Negeri 41 Batuputih Kota Palopo.

1) Analisis Praktikalitas Guru

Hasil aktual dari praktikalitas guru dari materi pengembangan yang diberikan kepada guru kelas atas nama Ibu Ulindra Ranwo, S.Pd.SD. dengan pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual dapat terbaca pada tabel berikut :

Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Praktikalitas oleh Guru

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian	24
2	Kejelasan	8
3	Penjelasan	8
4	Kemudahan	8
Total Skor		48
Persentase		100 %
Kategori		Sangat Praktis

Sumber: Hasil Praktikalitas Guru

Hasil penilaian dari guru terhadap pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual, adalah.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ jumlah skor} = 48$$

$$N \text{ skor tertinggi} = 48$$

$$P = \frac{\Sigma}{N \times \text{ bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{48}{12 \times 4} \times 100 \%$$

$$P = \frac{48}{48} \times 100 \%$$

$$P = 100 \%$$

Semua indikator penilaian yang dicantumkan dalam angket praktikalitas guru mendapat jumlah skor presentase mencapai 100 % dengan kategori “sangat praktis”. Dengan hasil penilaian guru yang sangat praktis tersebut, maka tidak ada revisi lanjutan terhadap pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading .

2) Praktikalitas oleh Siswa

Praktik penggunaan produk pengembangan bahan ajar cerita fiksi berbasis media audiovisual terhadap siswa kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo dilaksanakan untuk menyaksikan reaksi siswa terhadap media audiovisual diperlihatkan pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Produk

No	Pernyataan	Skor
1	Saya mudah memahami Media Audiovisual yang disediakan karena kualitas gambar yang baik ,audio yang jelas ,dan materi yang menarik.	116
2	Saya menerima informasi yang cukup tentang karakter dan alur cerita Sawerigading dalam media audiovisual.	119
3	Saya memahami bahwa media audiovisual mudah Diakses dan tidak mengalami gangguan teknis.	110
4	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Indonesia setelah menggunakan Media audiovisual.	116
5	Saya merasa bahwa materi dalam media pembelajaran ini sesuai dengan tingkat pemahaman saya sebagai siswa kelas VI.	116
6	Saya terbantu dan memahami lebih baik cerita fiksi Sawerigading dalam pembelajaran dengan penggunaan Media audiovisual .	113
7	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Indonesia setelah menggunakan Media audiovisual.	113
8	Saya senang dan tertarik Penggunaan media pembelajaran audiovisual.	116
9	Saya merasa lebih tertarik belajar Bahasa Indonesia setelah menggunakan media audiovisual.	121

10	Saya terbantu dengan Media pembelajaran ini untuk memahami nilai-nilai budaya yang ada dalam cerita fiksi Sawerigading.	117
Total Skor		1157
Skor Rata-rata		91
Kategori		Sangat Praktis

Sumber: Uji Coba Produk

Penggunaan pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual dapat dikalkulasi persentase praktikalitasnya berikut ini:.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ skor rata-rata} = 115$$

$$\Sigma \text{ skor maksimal} = 128$$

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\Sigma \text{ skor rata-rata}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{116}{32 \times 4} \times 100$$

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{116}{128} \times 100$$

$$\text{Persentase (\%)} = 91 \%$$

Bahan ajar berbasis audiovisual cerita fiksi Sawerigading Tema 9 Penjelajahan Angkasa Luar pada siswa kelas VI SD Negeri 41 Batuputih Kota Palopo memperoleh persentase 91 % yang dipraktikan kepada siswa kelas VI berjumlah 32 orang setelah hasilnya dikonversi dengan patokan kriteria masuk kedalam kriteria “sangat praktis”.

b. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap ini yang ada pada tahap pengembangan paradigma ADDIE ada dua, yaitu formatif dan sumatif. Berbeda dengan evaluasi sumatif yang dilakukan setelah tahap uji praktikalitas dan uji validitas selesai, evaluasi formatif dilakukan pada akhir setiap langkah perkembangan. Hasil akhir dari pengembangan ini adalah bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual yang dianggap

valid oleh tim validator dan sesuai dengan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Oleh Sebab itu, bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual dapat dimanfaatkan dengan beberapa penyempurnaan.

C. Pembahasan

Produk pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis audiovisual tema 9 Menjelajah Angkasa Luar siswa kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo menggunakan model ADDIE yang melalui 5 tahapan yaitu analisis masalah dan analisis kebutuhan

Penyusunan peta konsep dan penyusunan storyboard termasuk dalam tahap pembuatan desain. Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan di mana rancangan media audiovisual bahan ajar cerita fiksi Sawerigading yang telah dirancang kemudian masuk ketahap pengeditan seperti pemilihan karakter, penambahan materi serta penambahan animasi disatukan dan dikembangkan. Setelah itu, tahap selanjutnya lembar validasi diberikan kepada para ahli yang akan mengevaluasi produk. Pada tahap implementasi produk dinilai dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pragmatis kepada guru dan siswa pada cerita fiksi Sawerigading.

Tahap evaluasi, di mana media audiovisual dapat digunakan setelah melalui uji validasi. Setelah proses tersebut selesai, peneliti berpendapat bahwa produk ini akan membantu guru dalam mengajar serta membuat siswa lebih berperan serta dalam pembelajaran cerita fiksi Sawerigading.

Media audiovisual berdasarkan penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 95% dari 12 pernyataan masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Hasil kelayakan media audiovisual dari ahli media mendapat skor 100% dari 20 pernyataan yang diberikan serta dikonversikan dengan patokan kriteria masuk dalam kriteria “sangat layak”. Hasil kelayakan media audiovisual pembelajaran oleh ahli bahasa mendapat skor 90% dari 10 pernyataan yang diberikan serta dikonversikan dengan acuan kriteria masuk dalam kriteria “sangat layak”. Sedangkan hasil praktikalitas guru mendapat skor 100% dari 11 pernyataan yang diberikan masuk dalam kriteria “sangat praktis” dan praktikalitas siswa mendapatkan skor 91 % dari 10 pernyataan serta masuk dalam kriteria “sangat praktis”. Media pembelajaran dapat dikatakan sangat layak serta dapat diterapkan jika mendapatkan persentase $\geq 61\%$.¹Dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual ini sangat layak dan sangat praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual secara umum sangat layak dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, praktikalitas guru dan siswa dapat dikatakan sangat layak untuk dikembangkan. Sejalan dengan penelitian I Putu Gde Caesar Renddy Wicaksana,dkk yaitu “Pengembangan E-Komik dengan Model ADDIE untuk Meningkatkan Minat Belajar tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia”. Penelitian ini dilakukan dikelas V SD Negeri 5 Kampung Baru. subjeknya kelas V dengan 23 orang siswa pada uji coba. Metode penelitian yang dipakai merupakan metode penelitian pengembangan yang telah

dikembangkan dengan model penelitian ADDIE.³⁶ Dari hasil penelitian tersebut maka penelitian ini memperoleh persentase 95,83% dengan kualifikasi sangat memuaskan dari ahli desain pembelajaran. Untuk validasi ahli media pembelajaran mendapatkan persentase 93,75% dengan kualifikasi sangat memuaskan. Terdapat pula persamaan serta perbedaan dari penelitian ini, adapun persamaannya terletak pada produk yang dihasilkan berupa media audiovisual. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek atau peserta didik yang dituju yaitu jumlahnya.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki kesamaan yang diteliti yaitu menghasilkan suatu produk media audiovisual untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

³⁶ Wicaksana, Agung, and Jampel, "Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia."

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis media audiovisual yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil analisis masalah yang ditemukan pada sekolah berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan sekolah selama ini. Pendidik kelas VI menyatakan bahwa media yang digunakan sebatas teks atau buku pelajaran bahasa Indonesia saja sehingga mereka jenuh dan kurang bersemangat. Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan terkait produk pengembangan yang akan dikembangkan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan mengembangkan penggunaan media audiovisual dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan semangat dan daya serap siswa.
2. Rancangan media audiovisual terdiri dari rancangan awal yaitu pembuatan peta konsep dan pembuatan *storyboard* selanjutnya tahap pengembangan yaitu pemilihan karakter, penambahan materi serta penambahan animasi.
3. Validitas pengembangan video animasi pembelajaran terdiri dari ahli materi dengan skor 95 %, ahli media mendapat skor 100 % dan ahli bahasa dengan skor 90% serta semua masuk dalam kategori “sangat layak” dan Praktikalitas video animasi pembelajaran dari guru mendapat skor 100 % masuk dalam kategori “sangat praktis” dan untuk siswa mendapat skor 91 % serta masuk dalam kriteria “sangat praktis”.

B. Saran

Saran-saran yang dapat direkomendasikan yaitu sebagai berikut.

1. Media audiovisual dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung, baik pembelajaran *online* maupun *offline*. Media audiovisual diperuntukkan bagi siswa kelas VI SD Negeri 41 Batuputih Kota Palopo. Diharapkan siswa dapat termotivasi untuk lebih bersemangat dalam belajar. Media tersebut dapat direalisasikan dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pertanyaan bagian awal sebaiknya fokus pada penerapan media audiovisual (Apakah guru sudah pernah gunakan).

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Husain Muslim bin al-Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi. *Kitab. Al-Muqaddimah Juz. 1, No. 5 Shahih Muslim*. Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993.
- Afifah, Nur, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.
- Akhmad, Akhmad, Usman Idris, and Leo Siregar. "Mitos Sawerigading (Epos Lagaligo): Suatu Analisis Struktural Dan Penafsiran." *ETNOSIA : Jurnal Etnografi Indonesia* 3, no. 2 (2018): 224. <https://doi.org/10.31947/etnosia.v3i2.4949>.
- Ampa, Andi Tenri. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva" 12, no. 2 (2020): 317–27.
- Anggrayni, M. "Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Di SDN 03 Tiumang Kabupaten Dharmasraya." *Journal On Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education* 4, no. 3 (2023): 456–67.
- Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Bana, Rindiani E, Sergius P Dethan, and Irna K S Blegur. "Powerpoint Dan Ispring : Kombinasi Untuk Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android." *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika 2* (2022): 284–95.
- Doni Tri Putra Yanto. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik." *INVOTEK : Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19, no. 1 (n.d.).
- Dul Abdul Rahman. *La Galigo Napak Tilas Manusia Pertama Di Kerajaan Bumi*. Banguntapan Jogjakarta: DIVA Press, 2012.
- Fallo, Diana Yani, and Rosalinda Mbena. "Media Pembelajaran Interaktif Dengan Media Ispring 9 Pada Mapel Matematika." *Jurnal Pendidikan* 11, no. 1 (2023): 46–54. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v11i1.3120>.
- Friska, Dwi Yusantika, Imam Suyitno, and Furaidah. "Pengaruh Media Audio Dan Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3, no. 2 (2018): 251–58. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10544>.
- Hairuddin, Dirfantara, and Kartika Digna Radmila. "Hakikat Prosa Dan Unsur-Unsur Cerita Fiksi." *Jurnal Bahasa* 1, no. 1 (2018): 1–6.

- Irtawaty, Andi Sri, Maria Ulfah, Hadiyanto Hadiyanto, and Suhaedi Suhaedi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi I-Spring Untuk Peningkatan Kualitas Teaching Method Bagi Guru SMK Di Balikpapan." *LOGISTA - Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2018): 66. <https://doi.org/10.25077/logista.2.2.66-74.2018>.
- Kemala Sari. "Pengembangan Media Pembelajaran Linktree Pada Cerita Fiksi Berbasis Budaya Lokal Dengan Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI," 2023.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018.
- Nur Risnawati, Muh. Khalifah Mustami, Oslan Jumadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Poin Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekresi Di Sekolah Menengah Atas." *Semnasku*, n.d.
- Nurul Audie. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2* (2019): 586–95.
- Pongsibanne, Lebba. *Autensititas Budaya Bugis :Jejak Sawerigading Sebagai Perikat Bangsa Dalam Epik I La Galigo*. Yogyakarta: cv.Arti Bumi Antaran, n.d.
- Salamah, Irma -, Lindawati Lindawati, Asriyadi Asriyadi, and RD Kusumanto. "Peningkatan Kemampuan Guru-Guru SD Negeri 130 Palembang Dalam Menyajikan Presentasi Atraktif Melalui Pelatihan Microsoft Power Point." *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 1 (2019): 52. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i1.2197>.
- Sastrakusumah, Evi Novianti. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Ispring Presenter Terhadap Kemampuan" 3 (2018).
- Shaleh, Mahadin, and Mirnawati. "Reinforcement Pendidikan Karakter Pada Modul Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Lokal Tana Luwu." *Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 2 (2020): 139–50. <https://doi.org/10.12928/jp.v4i2.1697>.
- Sri Wahyuni. "Ketokohan Sawerigading Di Tana Luwu (Studi Pustaka Prinsip Hidup Sawerigading Dalam Perubahan Sosial)." Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021.
- Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Sukirman. "Karya Sastra Media Pendidikan Karakter Bagi Peserta Didik." *Konsepsi* 10, no. 1 (2021): 17–27. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/4>.

- Sururuddin, Muhammad, Burhanuddin Burhanuddin, Zohrani Zohrani, and Afwani Dwi Safitri. "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Kelas Iv Sdn Tahun Pelajaran 2019/2020." *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2020): 139–47. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i1.2337>.
- Tamrin, Raden Ulandari, Lince Bulutoding, Muhammad Sapril Sardi Juardi, and Raodahtul Jannah. "Makna Budata To Ciung Maccae Ri Luwu Dalam Pengelolaan Keuangan Daerah." *Jurnal Ilmiah Akuntansi Peradaban VII*, no. 1 (2017): 1–24. <https://doi.org/10.24252/jiap.v7i2.26849>.
- Wicaksana, I Putu Gde Caesar Renddy, Anak Agung Gede Agung, and I Nyoman Jampel. "Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia." *Jurnal Edutech Undiksha* 7, no. 2 (2020): 48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>.
- Abu Husain Muslim bin al-Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi. *Kitab. Al-Muqaddimah Juz. 1, No. 5 Shahih Muslim*. Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993.
- Afifah, Nur, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.
- Akhmad, Akhmad, Usman Idris, and Leo Siregar. "Mitos Sawerigading (Epos Lagaligo): Suatu Analisis Struktural Dan Penafsiran." *ETNOSIA: Jurnal Etnografi Indonesia* 3, no. 2 (2018): 224. <https://doi.org/10.31947/etnosia.v3i2.4949>.
- Ampa, Andi Tenri. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva" 12, no. 2 (2020): 317–27.
- Anggrayni, M. "Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Di SDN 03 Tiumang Kabupaten Dharmasraya." *Journal On Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education* 4, no. 3 (2023): 456–67.
- Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Bana, Rindiani E, Sergius P Dethan, and Irna K S Blegur. "Powerpoint Dan Ispring : Kombinasi Untuk Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android." *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika* 2 (2022): 284–95.
- Doni Tri Putra Yanto. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik." *INVOTEK : Jurnal Inovasi Vokasional Dan*

Teknologi 19, no. 1 (n.d.).

Dul Abdul Rahman. *La Galigo Napak Tilas Manusia Pertama Di Kerajaan Bumi*. Banguntapan Jogjakarta: DIVA Press, 2012.

Fallo, Diana Yani, and Rosalinda Mbena. "Media Pembelajaran Interaktif Dengan Media Ispring 9 Pada Mapel Matematika." *Jurnal Pendidikan* 11, no. 1 (2023): 46–54. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v11i1.3120>.

Friska, Dwi Yusantika, Imam Suyitno, and Furaidah. "Pengaruh Media Audio Dan Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3, no. 2 (2018): 251–58. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10544>.

Hairuddin, Dirfantara, and Kartika Digna Radmila. "Hakikat Prosa Dan Unsur-Unsur Cerita Fiksi." *Jurnal Bahasa* 1, no. 1 (2018): 1–6.

Irtawaty, Andi Sri, Maria Ulfah, Hadiyanto Hadiyanto, and Suhaedi Suhaedi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi I-Spring Untuk Peningkatan Kualitas Teaching Method Bagi Guru SMK Di Balikpapan." *LOGISTA - Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2018): 66. <https://doi.org/10.25077/logista.2.2.66-74.2018>.

Kemala Sari. "Pengembangan Media Pembelajaran Linktree Pada Cerita Fiksi Berbasis Budaya Lokal Dengan Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI," 2023.

Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018.

Nur Risnawati, Muh. Khalifah Mustami, Oslan Jumadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Poin Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekresi Di Sekolah Menengah Atas." *Semnasku*, n.d.

Nurul Audie. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2 (2019): 586–95.

Pongsibanne, Lebba. *Autensitas Budaya Bugis: Jejak Sawerigading Sebagai Perikat Bangsa Dalam Epik I La Galigo*. Yogyakarta: cv.Arti Bumi Antaran, n.d.

Salamah, Irma -, Lindawati Lindawati, Asriyadi Asriyadi, and RD Kusumanto. "Peningkatan Kemampuan Guru-Guru SD Negeri 130 Palembang Dalam Menyajikan Presentasi Atraktif Melalui Pelatihan Microsoft Power Point." *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 1 (2019): 52. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i1.2197>.

- Sastrakusumah, Evi Novianti. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Ispring Presenter Terhadap Kemampuan" 3 (2018).
- Shaleh, Mahadin, and Mirnawati. "Reinforcement Pendidikan Karakter Pada Modul Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Lokal Tana Luwu." *Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 2 (2020): 139–50. <https://doi.org/10.12928/jp.v4i2.1697>.
- Sri Wahyuni. "Ketokohan Sawerigading Di Tana Luwu (Studi Pustaka Prinsip Hidup Sawerigading Dalam Perubahan Sosial)." Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021.
- Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Sukirman. "Karya Sastra Media Pendidikan Karakter Bagi Peserta Didik." *Konsepsi* 10, no. 1 (2021): 17–27. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/4>.
- Sururuddin, Muhammad, Burhanuddin Burhanuddin, Zohrani Zohrani, and Afwani Dwi Safitri. "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Kelas Iv Sdn Tahun Pelajaran 2019/2020." *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2020): 139–47. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i1.2337>.
- Tamrin, Raden Ulandari, Lince Bulutoding, Muhammad Sapril Sardi Juardi, and Raodahtul Jannah. "Makna Budata To Ciung Maccae Ri Luwu Dalam Pengelolaan Keuangan Daerah." *Jurnal Ilmiah Akuntansi Peradaban* VII, no. 1 (2017): 1–24. <https://doi.org/10.24252/jiap.v7i2.26849>.
- Wicaksana, I Putu Gde Caesar Renddy, Anak Agung Gede Agung, and I Nyoman Jampel. "Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia." *Jurnal Edutech Undiksha* 7, no. 2 (2020): 48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>.

LAMPIRAN

INSTRUMEN PENELITIAN

Teori/Konsep	Indikator	Sub Indikator
<p>Menurut Prastowo (2014:138) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.</p> <p>1. Cerita Fiksi, adalah karya naratif yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan, khayalan, tidak berdasarkan kenyataan tetapi berdasarkan khayalan.</p> <p>2. Sawerigading berasal dari dua kata, yaitu sawe yang berarti menetas (lahir), dan ri gading yang berarti di atas bambu betung. Jadi Nama Sawerigading berarti keturunan dari orang yang lahir di atas bambu betung .</p> <p>3. Media Audio Visual, Media audio visual ialah media yang mampu merangsang indera penglihatan dan indera pendengaran secara bersamaan, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cerita Fiksi 2. Sawerigading 3. Media Audio visual 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Penyajian teks cerita fiksi pada Media Audio Visual . 1.2 Kemampuan memahami isi cerita fiksi Sawerigading pada Media Audio Visual. 2.1 Tampilan Sawerigading pada Media Audio Visual. 2.2 Kemampuan memahami Sawerigading pada Media Audio Visual. 3.1 Tampilan media Audio Visual pada cerita Fiksi Sawerigading. 3.2 Rancangan bahan ajar pembelajaran. 3.3 Tampilan keseluruhan Media Audio Visual.

INSTRUMEN WAWANCARA

"Pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audio visual tema 9 menjelajah angkasa luar kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo"

Bapak/Ibu yang saya hormati, izinkan saya mengganggu sebentar kegiatan Bapak/Ibu untuk mengisi kuesioner berikut. Jawaban yang Bapak/Ibu berikan sama sekali tidak ada kaitannya dengan penilaian terhadap Bapak/Ibu dalam melaksanakan tugas. Untuk itu saya mohon kerjasama Bapak/Ibu untuk menjawab pertanyaan dan pernyataan di bawah ini yang nanti akan saya jadikan bahan untuk menyusun Skripsi. Atas bantuan dan kerjasamanya saya sampaikan banyak terima kasih.

Data Informan:

Nama : ULINDRA RANWO, S.Pd SO
Jenis Kelamin : PEREMPUAN
Pekerjaan : GURU
Umur : 39 TAHUN
Nama Instansi : SDN 41 BATU PUTIH

Petunjuk:

1. Berikanlah jawaban yang sesuai dengan kenyataan dengan cara menuliskannya pada ruang kosong di bawah pertanyaan!
2. Catatlah saran dan komentar Bapak/Ibu, jika menurut Bapak/Ibu ada permasalahan lain terkait Bahan ajar Cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audio Visual !

Pertanyaan:

1. Apakah siswa senang jika guru mengajar menggunakan Bahan ajar Cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audio Visual ?

Jawab:

Senang.....

2. Apakah siswa dapat memahami dengan baik tampilan teks pada Bahan ajar Cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audio Visual ?

Jawab:

Siswa dapat Memahami dengan baik tampilan teks pada Bahan ajar sawerigading berbasis Media Audio visual.

3. Menurut anda, apakah siswa lebih mudah memahami gambar atau video?

Jawab:

Siswa lebih mudah memahami video.

4. Apakah tampilan Bahan ajar Cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audio Visual pembelajaran dapat menarik perhatian siswa?

Jawab:

Bahan ajar cerita fiksi sawerigading berbasis Media Audio video dapat menarik perhatian siswa.

5. Apakah guru pernah menyampaikan materi Bahan ajar Cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audio Visual di SDN 41 Batuputih Kota Palopo ?

Jawab:

Belum pernah.

6. Apakah Bahan ajar Cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audio Visual dapat membantu semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran?

Jawab:

Setelah melihat media Audio visual mengenai cerita fiksi sawerigading dapat membantu semangat belajar siswa.

7. Apakah Bahan ajar Cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audio Visual akan membantu guru dalam proses pembelajaran?

Jawab:

Akan membantu guru dalam proses pembelajaran.

8. Metode pemberian tugas apa yang Ibu berikan kepada siswa pada materi Cerita Fiksi ?

Jawab:

Tokoh dalam cerita, latar, sifat-sifat tokoh dalam cerita

9. Apa respon peserta didik terhadap Metode yang digunakan?

Jawab:

Senang

10. Apakah tugas-tugas yang Ibu berikan kepada siswa dapat di selesaikan dengan baik dan benar?

Jawab:

Sebagian siswa dapat menjawab dengan benar dan sebagian lagi menjawab salah.

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR CERITA FIKSI SAWERIGADING BERBASIS
MEDIA AUDIOVISUAL PADA TEMA 9 MENJELAJAH ANGKASA LUAR SISWA
KELAS VI SD NEGERI 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
kelas : VI
Materi : Cerita Fiksi Sawerigading
Nama Validator : Dr.Hisbullah, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun Skripsi dengan judul **“Pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audio visual pada Tema 9 Menjelajah angkasa luar Siswa kelas VI SD Negeri 41 Batuputih Kota Palopo”** oleh Mustika Wulandari, Nim 18 0205 0072 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrument adalah untuk mengukur kevalidan oleh para Validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi Validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan skala Penelitian :

- Angka 1 berarti “ Kurang Relevan”
- Angka 2 berarti “ Cukup Relevan “
- Angka 3 berarti “ Relevan “
- Angka 4 berarti “ Sangat Relevan “

TABEL PENILAIAN

No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas				✓	
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar			✓		Jangan menulis KD
4.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian				✓	
5..	Tidak ada butiran atau instrument yang sulit dijawab oleh Narasumber			✓		
6..	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan Informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam materi cerita fiksi Sawerigading				✓	
7.	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrument berkaitan langsung dengan materi ajar yaitu cerita fiksi Sawerigading				✓	
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat memadai dan sesuai terkait kebutuhan bahan ajar berupa media pembelajaran yang akan dikembangkan			✓		
9.	Penjelasan bahan ajar pada Media Audio Visual berkaitan dengan materi			✓		
10.	Tiap butir pedoman wawancara telah menjelaskan informasi terkait arah fungsi tugas pada Materi cerita Fiksi Sawerigading				✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Pertanyaan bagian awal sebaiknya fokus pada penerapan media audio visual (apakah guru sudah pernah gunakan).
- Jangan menulis direkt KD.
- Analisis kebutuhan dilakukan sebelum desain produk.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, ²⁵ Juli 2024

Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.
NIDN 2001078701

lam



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
Telp/Fax. : (0471) 326048, Email : dpmptsp@palopokota.go.id, Website : <http://dpmptsp.palopokota.go.id>

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2024.0140/IP/DPMPSTP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : **MUSTIKA WULANDARI**
Jenis Kelamin : P
Alamat : Jl. Garuda No.22 Langke Raya Towuti Kab. Luwu Utara
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 1802050072

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fiksi Sawerigading Berbasis Media Audio Visual Pada Tema 9
Menjelajah Angkasa Luar Siswa Kelas VI SD Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo**

Lokasi Penelitian : SD Negeri 41 Batu Putih Kota Palopo
Lamanya Penelitian : 5 Maret 2024 s.d. 5 Juni 2024

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo**.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan - ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 4 Maret 2024



Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMPSTP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan Kepada Yth.:

1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)



Lampiran II: Surat Izin Meneliti



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 41 BATU PUTIH
Alamat : Jln. Cengkeh, Palopo



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No. 400.3.5/059/SDN41/VII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD Negeri 41 Batu Putih Kelurahan Temmalebba Kecamatan Bara Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan, Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Mustika Wulandari
NIM : 18 0205 0072
Fakultas : FTIK
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : Institut Agama Islam Negeri Palopo

Telah selesai melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 41 Batu Putih Jl. Cengkeh Kelurahan Temmalebba Kecamatan Bara Kota Palopo selama 3 (hari), terhitung tanggal 22 Juli 2024 sampai dengan 24 Juli 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR CERITA FIKSI SAWERIGADING BERBASIS MEDIA AUDIO VISUAL TEMA 9 MENJELAJAH ANGKASA LUAR KELAS VI SD NEGERI 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO”**

Demikian surat keterangan ini di buat agar dapat di gunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 22 Juli 2024
Plt. Kepala Sekolah,

ADIEA ZAINUDDIN, S.Pd.
NIP. 19750614 200701 2 021



LAMPIRAN III: Angket Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR CERITA FIKSI SAWERIGADING BERBASIS MEDIA AUDIOVISUAL PADA TEMA 9 MENJELAJAH ANGKASA LUAR SISWA KELAS VI SD NEGERI 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

Nama Validator : Dr. Muhammad Guntur, M.Pd
Instansi : IAIN PALOPO
Jabatan : Dosen
Hari / Tanggal : Selasa, 11 Juni 2024
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual dengan kriteria yang termuat dalam instrument Penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu :
 - 4 = Sangat Valid
 - 3 = Valid
 - 2 = Kurang Valid
 - 1 = Tidak Valid
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon diberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi saran yang tersedia.
5. Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) terhadap hasil akhir penilaian pada pengembangan cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No.	Indikator	Aspek Penilaian/ Pernyataan	Alternatif			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)				✓
2		Isi Media audiovisual sesuai dengan materi yang disajikan				✓
3		Uraian serta contoh mendorong siswa untuk memahami lebih jauh				✓
4		Terdapat tulisan yang dapat digunakan siswa untuk paham			✓	
5		Terdapat penjelasan mengenai cerita fiksi				✓
6	Kejelasan	Kejelasan informasi pada Media Audiovisual			✓	
7	Penjelasan	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam Media Audiovisual				✓
8		Kejelasan gambar ilustrasi dari Media Audiovisual dapat dipahami siswa				✓
9		Penjelasan bahan ajar pada Media Audiovisual dapat melatih kemampuan memahami berkaitan dengan materi			✓	
10		Penjelasan bahan ajar pada Media Audiovisual yang disaksikan memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi Materi			✓	✓

C. KESIMPULAN

Pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual Ini dinyatakan

- Belum dapat digunakan
 Dapat digunakan dengan revisi besar
 Dapat digunakan dengan revisi kecil
 Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

.....

Palopo, 11 Juni 2024


 Validator

Dr. Muhammad Guntur, M.Pd
 NIP 197910112011011003

LAMPIRAN IV: Angket Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN BAHAN AJAR CERITA FIKSI SAWERIGADING BERBASIS MEDIA AUDIOVISUAL PADA TEMA 9 MENJELAJAH ANGKASA LUAR SISWA KELAS VI SD NEGERI 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

Nama Validator : Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd

Instansi : IAIN PALOPO

Jabatan : Dosen

Hari / Tanggal : Senin, 22 Juni 2024

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual dengan kriteria yang termuat dalam instrument Penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu :
4 = Sangat Valid
3 = Valid
2 = Kurang Valid
1 = Tidak Valid
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon diberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi saran yang tersedia.
5. Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) terhadap hasil akhir penilaian pada pengembangan cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

Aspek	Aspek Penilaian/ Pernyataan	Alternatif			
		1	2	3	4
Kelayakan Kegrafikan	Tampilan awal				
	Ketepatan memilih Background				✓
	Kombinasi warna yang harmonis sesuai dengan karakter dan sasaran pengguna				✓
	Menampilkan pusat pandang (center point) yang baik				✓
	Penggunaan font pada sampul video menarik dan mudah dibaca				✓
	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf				✓

	Tampilan Desain Isi				
	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola				✓
	Pemilihan warna tulisan terhadap warna background sesuai dan tulisan dapat dibaca dengan mudah				✓
	Penyajian materi sederhana dan tidak berlebihan				✓
	Kejelasan audio dalam penyampaian materi serta durasi waktu sesuai				✓
	Ilustri pada video mampu mengungkap makna (arti dan objek)				✓
B.Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian				
	Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman				✓
	Pendukung Penyajian				✓
	Terdapat rangkuman yang memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi				✓
	Terdapat gambar yang menarik sesuai Materi pembelajaran				✓
	Terdapat ilustrasi Media audiovisual animasi yang sesuai materi				✓
	Terdapat soal yang dapat melatih kemampuan memahami materi				✓
	Penyajian Pembelajaran				
	Media yang digunakan dapat membantu memahami materi				✓
	Media yang digunakan dapat membantu minat belajar siswa				✓
	Media yang digunakan dapat melatih pemikiran siswa				✓
	Media yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa				✓

C. KESIMPULAN

Pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual Ini dinyatakan

- Belum dapat digunakan
 Dapat digunakan dengan revisi besar
 Dapat digunakan dengan revisi kecil
 Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

.....

Palopo, 21 Juli 2024

Validator



Arwan Wiratwan, S.Pd., M.Pd

NIP 199302012020121012

LAMPIRAN V : Angket Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA PENGEMBANGAN BAHAN AJAR CERITA FIKSI SAWERIGADING BERBASIS MEDIA AUDIOVISUAL PADA TEMA 9 MENJELAJAH ANGKASA LUAR SISWA KELAS VI SD NEGERI 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd

Instansi : IAIN PALOPO

Jabatan : Dosen

Hari / Tanggal : Selasa, 11 Juni 2024

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual dengan kriteria yang termuat dalam instrument Penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu :
 - 4 = Sangat Valid
 - 3 = Valid
 - 2 = Kurang Valid
 - 1 = Tidak Valid
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon diberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi saran yang tersedia .
5. Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) terhadap hasil akhir penilaian pada pengembangan cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No.	Indikator	Aspek Penilaian/ Pernyataan	Alternatif			
			1	2	3	4
1.	Penggunaan Bahasa	Menggunakan bahasa Komunikatif dan struktur kalimat yang sederhana			✓	
2		Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓	
3		Bahasa yang jelas			✓	
4		Bahasa yang baik dan benar			✓	
5	Penggunaan Kata/kalimat	Kata yang digunakan sederhana dan cepat dimengerti				✓
6		Kalimat jelas dan mempunyai makna				✓

7		Kalimat dan kata mudah dipahami			✓	
8	Teknik Penulisan	Penggunaan tanda baca yang tepat			✓	
9		Tulisan dapat dibaca				✓
10		Ejaan sesuai EYD			✓	

C. KESIMPULAN

**Pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual
Ini dinyatakan**

- Belum dapat digunakan
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

.....
.....
.....

Palopo, 11 Juni 2024

Validator



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd

NIP 19883262020122011

LAMPIRAN VI: Angket Praktikalitas Guru

LEMBAR ANGKET PRAKTIKALITAS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR CERITA FIKSI SAWERIGADING BERBASIS MEDIA AUDIOVISUAL PADA TEMA 9 MENJELAJAH ANGKASA LUAR SISWA KELAS VI SD NEGERI 41 BATU PUTIH KOTA PALOPO

Nama : ULINORA RANWO, S.Pd SD
Instansi : SDN 41 BATU PUTIH
Jabatan : GURU KELAS VI A
Hari / Tanggal : SENIN, 22 JULI 2024

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual dengan kriteria yang termuat dalam instrument Penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu :
4 = Sangat Valid
3 = Valid
2 = Kurang Valid
1 = Tidak Valid
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon diberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi saran yang tersedia.
5. Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) terhadap hasil akhir penilaian pada pengembangan cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No.	Indikator	Aspek Penilaian/ Pernyataan	Alternatif			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian	Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar			√	√
2		Isi Media Audiovisual sesuai dengan materi yang disajikan				√
3		Uraian serta contoh yang disajikan mendorong siswa untuk memahami lebih jauh				√
4		Terdapat tes yang dapat digunakan sebagai dasar penilaian hasil belajar siswa				√

5		Kata yang digunakan sederhana dan cepat dimengerti				✓
6		Materi memenuhi nilai-nilai kearifan lokal				✓
7	Kejelasan	Kejelasan informasi pada ilustrasi Media Audiovisual				✓
8		Kejelasan bahasa yang digunakan dalam video				✓
9	Penjelasan	Penjelasan bahan ajar pada Media Audiovisual dapat melatih kemampuan memahami berkaitan dengan materi				✓
10		Penjelasan bahan ajar pada Media Audiovisual yang disaksikan memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi Materi				✓
11	Kemudahan	Kemudahan dalam penggunaan media Pembelajaran				✓
12		Media audiovisual pembelajaran dapat membantu Guru dalam menjelaskan materi				✓

C. KESIMPULAN

Pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audiovisual

Ini dinyatakan

- Belum dapat digunakan
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

.....

Palopo, 12 Juli 2024

Wali Kelas



Ulindra Ranwo, S.Pd., Sd.
 NIP 198511022006042002

LAMPIRAN VII : Angket Praktikalitas Si

INSTRUMEN ANGIKET

“Pengembangan bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis media audio visual tema 9 menjelajah angkasa luar kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo”

Kepada siswa (i) kelas VI yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujurannya untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa bahan ajar cerita fiksi Sawerigading berbasis Media Audio Visual pada siswa kelas VI SDN 41 Batuputih. Untuk partisipasi dari siswa (i), peneliti ucapkan terima kasih.

Nama : PUTRI NABILA
 Jenis kelamin : Setuju
 Kelas : VI.1.a
 Sekolah :
 Judul Produk : Pengembangan bahan ajar cerita Fiksi Sawerigading berbasis Media Audio Visual tema 9 menjelajah angkasa luar kelas VI SD Negeri 41 Batuputih kota Palopo

Subtema 1 : keterangan yang menakjubkan
 Petunjuk umum

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah memperhatikan Media Audiovisual pada materi cerita fiksi Sawerigading
2. Tulislah terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang disediakan
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memilih jawaban
4. Jika ada yang tidak di mengerti bertanyalah kepada guru atau peneliti.

Petunjuk penilaian

1. Isilah dengan tanda √ pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda
2. Kriteria penilaian
 - 4 = Sangat Setuju
 - 3 = Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Atas kesediaan saudara/i untuk mengisi angket ini kami ucapkan terimakasih.

No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Saya mudah memahami Media Audiovisual yang disediakan karena kualitas gambar yang baik ,audio yang jelas ,dan materi yang menarik.				✓	
2.	Saya menerima informasi yang cukup tentang karakter dan alur cerita Sawerigading dalam media audiovisual.				✓	
3.	Saya memahami bahwa media audiovisual mudah diakses dan tidak mengalami gangguan teknis.				✓	
4.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Indonesia setelah menggunakan Media audiovisual.				✓	
5.	Saya merasa bahwa materi dalam media pembelajaran ini sesuai dengan tingkat pemahaman saya sebagai siswa kelas VI.				✓	
6.	Saya terbantu dan memahami lebih baik cerita fiksi Sawerigading dalam pembelajaran dengan penggunaan Media audiovisual .				✓	
7.	Saya mudah memahami media audiovisual yang ditampilkan berhubungan dengan materi pembelajaran.				✓	
8.	Saya senang dan tertarik Penggunaan media pembelajaran audiovisual.				✓	
9.	Saya merasa lebih tertarik belajar Bahasa Indonesia setelah menggunakan media audiovisual.				✓	
10.	Saya terbantu dengan Media pembelajaran ini untuk memahami nilai-nilai budaya yang ada dalam cerita fiksi Sawerigading.				✓	