

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI  
PAHLAWANKU TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL  
BERBANTU *QR-CODE* KELAS VI SDN 277  
SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

*Skripsi*

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo untuk  
Melakukan Penelitian Skripsi dalam rangka Penyelesaian Studi Jenjang  
Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



**IAIN PALOPO**

**Oleh:**

**M. Wisnu Saputra**  
2002050062

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

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI  
PAHLAWANKU TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL  
BERBANTU *QR-CODE* KELAS VI SDN 277  
SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

*skripsi*

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo untuk  
Melakukan Penelitian Skripsi dalam rangka Penyelesaian Studi Jenjang  
Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



**IAIN PALOPO**

**Diajukan Oleh**

**M. WISNU SAPUTRA**  
2002050062

**Pembimbing:**

- 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.**
- 2. Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd.**

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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **M. Wisnu Saputra**  
Nim : 2002050062  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Pogram Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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 atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 1 Mei 2025

Yang membuat pernyataan

  
  
**Wisnu Saputra**

Nim 2002050062

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Audiovisual pada Materi Pahlawanku Terintegrasi Kearifan Lokal Berbantu Qr-code Kelas VI SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu*, yang ditulis oleh *M. Wisnu Saputra* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002050062, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Rabu, tanggal 23 Juli 2025* bertepatan dengan *27 Muharam 1447 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

**Palopo, 29 Juli 2025**  
**4 Safar 1447 H**

### TIM PENGUJI

- |                                      |               |   |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.         | Ketua Sidang  | (  )   |
| 2. Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.       | Penguji I     | (  )   |
| 3. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.       | Penguji II    | (  )  |
| 4. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing I  | (  ) |
| 5. Lilis Suryani, 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 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah (PGMI),



**Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19791011 201101 1 003

## PRAKATA

سَمِ اللّٰهُ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

الْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعَالَمِیْنَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلٰی اَشْرَفِ الْاَنْبِیَاءِ وَالْمُرْسَلِیْنَ ، نَبِیِّنَا وَحَبِیْبِنَا

مُحَمَّدٍ وَعَلٰی آلِهِ وَصَحْبِهِ اَجْمَعِیْنَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِاِحْسَانٍ اِلٰی یَوْمِ الدِّیْنِ ، اَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi Pahlawanku Terintegrasi Kearifan Lokal Berbantu QR-Code Kelas VI SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu” setelah melalui proses yang panjang.

Salawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak terutama dari dukungan Teristimewa kedua orang tuaku tercinta ayahanda Sulfakar dan ibunda Sukesmini yang telah banyak berkorban, mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang, serta saudara saudariku yang telah memberikan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini, dan keluarga yang tidak sempat disebutkan yang selama ini membantu dan mendoakanku, walaupun skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati, kepada:

1. Rektor IAIN Palopo, Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan, Bapak Dr. Munir Yusuf, S, Ag., M.Pd., Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., dan Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Bapak Dr. Takdir, S.H., M.H, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di UIN Palopo.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan FTIK, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni, M.Pd.. selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd.I selaku Wakil Dekan III UIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menjadi fakultas yang terbaik.
3. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi, beserta staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu dan mengarahkan penulis dalam rangka penyelesaian skripsi.
4. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. pembimbing I, Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. pembimbing II dan juga selaku dosen penasehat akademik yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan penulis dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. selaku penguji I dan Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. selaku penguji II yang telah membantu mengarahkan penulis dan memberikan saran untuk merevisi naskah skripsi sehingga layak untuk diujikan.

6. Seluruh dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo, yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi.
7. Zainuddin S, S.E., M.Ak. Selaku Kepala perpustakaan dan segenap Staf pegawai perpustakaan IAIN Palopo yang telah memberikan peluang untuk mengumpulkan buku-buku dan melayani penulis untuk keperluan skripsi ini.
8. Asdina, S.Pd Kepala sekolah SDN 277 Sambirejo, Eli Hastuti, S.Pd. Guru kelas IV dan seluruh guru, beserta staf SDN 277 Sambirejo yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian bekerja sama dan bersedia memberikan bantuan berupa informasi yang dibutuhkan penulis selama proses penelitian.
9. Kepada semua teman seperjuangan mahasiswa Prprogram Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2020, terkhusus kelas tercinta (PGMI C) yang selama ini memberikan semangat dan bersedia memberikan saran sehubungan dengan penyusunan skripsi ini.

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah Swt, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga setiap kontribusi yang diberikan menjadi amal shaleh dan diterima oleh-Nya, Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, sehingga saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan ke depan. Dengan penuh rasa syukur dan bahagia, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Palopo , 6 Februari 2025  
Penulis

**M. Wisnu Saputra**  
2002050062

## **PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN**

### **A. Transliterasi Arab-Latin**

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada table berikut:

#### **A. Konsonan**

<b>Huruf Arab</b>	<b>Nama</b>	<b>Huruf Latin</b>	<b>Nama</b>
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titikdi bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
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	H	Ha

ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## B. 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
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dammah	U	U

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	fathah dan yā'	Ai	a dan i
اَوَّ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

هَوَّلَ : haula

## C. 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 اِي	fathah dan alif atau yā'	Ā	a dan garis di atas
اِ اِي	kasrah dan yā'	Ī	i dan garis di atas
اُ اِي	ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَات : māta

رَمَى : rāmā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

#### D. Tā'marbūṭah

Transliterasi untuk tā' marbūṭah ada dua, yaitu: tā' marbūṭah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan ḍammah, transliterasinya adalah[t]. Sedangkan tā'marbūṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah[h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan tā' marbūṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka tā'marbūṭah itu di transliterasikan dengan ha[h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : rauḍah al-atfāl

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : al-madīnah al-fāḍilah

الْحِكْمَةُ : al-ḥikmah

#### E. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan

sebuah tanda tasydīd ( ّ) dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh

رَبَّنَا : rabbanā

نَجَّيْنَا : najjainā

الْحَقُّ : al-ḥaqq

نُعِمْ : nu‘ima

عُدُوْ : ‘aduwwun

Jika huruf ىber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ى), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

#### F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (aliflam ma‘rifah). 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-zalzalāh (az-zalzalāh)

الفَلْسَفَةُ : al-falsafah

الْبِلَادُ : al-bilādu

#### G. 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'murūna

النَّوْعُ: al-nau'

شَيْءٌ: syai'un

أَمْرٌ: umirtu

#### H. 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 lazi digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari al-Qur'ān), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlaḥah

#### I. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai muḍāf ilaih (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ dīnullāh

Adapun tā' marbūṭah di akhir kata yang disandarkan kepada lafz al-Jalālah, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ hum fi raḥmatillāh

## J. 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 mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fihī al-Qur’an

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlaḥah fī al-Tasyrī ‘al-Islāmī

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

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)  
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Hamīd Abu)

## B. Daftar Singkatan

Swt.	= subḥānahū wa ta‘ālā
saw.	= ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam
as	= ‘alaihi al-salām
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli ‘Imrān/3:4
HR	= Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR HADIST</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xx</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Spesifikasi Produk.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>12</b>
A. Penelitian yang Relevan.....	12
B. Kajian Teori .....	15
C. Kerangka Pikir .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>32</b>
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Subjek dan Objek Penelitian .....	32
C. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	32
D. Prosedur Pengembangan .....	33
E. Teknik Pengumpulan Data .....	37
F. Teknik Analisis Data.....	39

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
A. Hasil Penelitian .....	44
B. Pembahasan.....	78
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>87</b>
A. Kesimpulan .....	87
B. Saran.....	88
C. Implikasi.....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>

## DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS. An-nahl/16:44.....	3
---------------------------------------	---

## **DAFTAR HADIS**

HR. AL-Bukhari ( pentingnya pembelajaran dan penggunaan media) .....	<b>5</b>
--	----------

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 persamaan dan perbedaan peneliti terdahulu yang relevan.....	12
Tabel 2.2 kompetensi dasar dan indikator pembelajaran .....	24
Tabel 3.1 kategori validasi media pembelajaran.....	40
Tabel 3.2 kriteria ketuntasan hasil tes belajar peserta didik.....	41
Tabel 3.3 kriteria kepraktisan produk .....	42
Tabel 4.1 analisis kebutuhan .....	44
Tabel 4.2 storyboard.....	63
Tabel 4.3 nama-nama validator.....	65
Tabel 4.4 hasil validasi ahli desain .....	66
Tabel 4.5 kesimpulan dan komentar saran validator ahli desain .....	67
Tabel 4.6 hasil validasi ahli materi .....	68
Tabel 4.7 kesimpulan dan komentar ahli materi. ....	69
Tabel 4.8 hasil validasi ahli bahasa.....	70
Tabel 4.9 komentar dan saran ahli bahasa .....	70
Tabel 4.10 hasil praktikalitas pendidik .....	73
Tabel 4.11 hasil praktikalitas peserta didik.....	74
Tabel 4.12 hasil nilai keefektivitasan peserta didik .....	75
Tabel 4.13 hasil perhitungan rata rata nilai keefektivitasan peserta didik .....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 bagan model pengembangan ADDIE.....	26
Gambar 2.2 bagan kerangka pikir .....	31
Gambar 3.1 maps SDN 277 sambirejo.....	33
Gambar 4.1 penggunaan media di setiap pembelajaran.....	46
Gambar 4.2 kemudahan memahami materi dengan menggunakan media.....	47
Gambar 4.3 guru tidak menggunakan media pada materi pahlawanku .....	47
Gambar 4.4 guru hanya menggunakan buku siswa dalm pembelajaran .....	48
Gambar 4.5 belajar melalui catatan yang di gunakan guru .....	49
Gambar 4.6 kesesuaian media dengan yang di harapkan.....	51
Gambar 4.7 media pembelajaran yang baru dan menarik.....	51
Gambar 4.8 media berbentuk vidio/gambar .....	52
Gambar 4.9 kesulitan memahami materi pahlawanku yang di berikan guru.....	52
Gambar 4.10 media berbentuk vidio .....	53
Gambar 4.11 pengetahuan peserta didik tentang pahlawan tana luwu .....	54
Gambar 4.12 bagan penjabaran media audio visual.....	60
Gambar 4.13 tampilaan keseluruhan media audio visual.....	65
Gambar 4.14 sebelum revisi ahli media .....	68
Gambar 4.15 setelah revisi ahli media. ....	68
Gambar 4.16 QR-code sebelum revisi .....	72
Gambar 4.17 QR-code seblum revisi .....	72

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lmpiran 1 Pertanyaan Wawancara
- Lampiran 2 Hasil Wawancara
- Lampiran 3 Validasi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan
- Lampiran 4 Validasi Angket Siswa Analisis Kebutuhan
- Lampiran 5 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa
- Lampiran 6 Validasi Angket Respon Guru
- Lampiran 7 Hasil Angket Respon Guru
- Lampiran 8 Validasi Angket respon Siswa
- Lampiran 9 Hasil Angket Respon Siswa
- Lampiran 10 Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 11 Validasi Ahli Materi
- Lampiran 12 Validasi Ahli Media
- Lampiran 13 Surat Izin Penelitian

## ABSTRAK

**M. Wisnu Saputra, 2025** “*Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi Pahlawanku Terintegrasi Kearifan Lokal Berbantu QR-Code Kelas VI SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu*” Skripsi Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Muhammad Guntur dan Lilis Suryani.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal berbantu *QR-code* kelas VI SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu. Penelitian ini bertujuan untuk: Menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal; merancang media audio visual berbantu *QR-code* pada materi pahlawanku, menilai tingkat kevalidan media audio visual berbantu *QR-code*; mengetahui praktikalitas media audio visual berbantu *QR-code* pada materi pahlawanku; mengetahui tingkat efektivitas media audio visual berbantu *QR-code* pada materi pahlawanku di kelas VI SDN 277 Sambirejo, Kabupaten Luwu.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SDN 277 Sambirejo dengan subjek penelitian sebanyak 22 peserta didik kelas VI, wali kelas, serta validator. Objek yang diteliti adalah media audio visual terintegrasi kearifan lokal. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket, sedangkan teknik analisis data meliputi analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain media audio visual yang dirancang mengintegrasikan kearifan lokal untuk mendorong siswa memecahkan masalah, berpikir kritis, dan lebih memahami materi secara mendalam. Media audio visual ini dilengkapi dengan fitur-fitur video gambar animasi, sehingga dapat memotivasi siswa untuk aktif belajar. Produk ini juga dirancang agar mudah diakses melalui perangkat digital, seperti laptop dan ponsel, untuk memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang interaktif, efektif, inovatif dan menarik. Selanjutnya media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal divalidasi oleh tiga orang ahli sebagai validator diantaranya ahli bahasa 86% (sangat valid), ahli materi 89% (sangat valid) dan ahli desain 68% (valid). Pada hasil praktikalitas guru mendapatkan skor 100% dengan kategori sangat praktis, adapun hasil praktikalitas peserta didik mendapatkan skor 81% dengan kategori sangat praktis, pada hasil efektivitas peserta didik 90% kategorinya 22 atau seluruh siswa mendapatkan nilai tinggi.

**Kata kunci :** Audio Visual, Pahlawanku, Kearifan Lokal, *QR-Code*, *Research and Development* (R&D)

## ABSTRACT

**M. Wisnu Saputra, 2025** "*Development of Audio Visual Media on My Hero Material Integrated with Local Wisdom Assisted by QR-Code Class VI SDN 277 Sambirejo, Luwu Regency*" Thesis of the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training of the Palopo State Islamic Religious Institute. Guided by Muhammad Guntur and Lilis Suryani.

This thesis discusses the development of audio visual media in the material of my hero integrated with local wisdom assisted by *QR-code* class VI SDN 277 Sambirejo, Luwu Regency. This research aims to: Analyze the needs of students for the development of audio visual media in the material of my heroes integrated with local wisdom; designing QR-code-assisted *audio-visual* media on my hero material, assessing the validity level of *QR-code-assisted audio-visual media*; knowing the practicality of QR-code-assisted audio-visual media *in my hero material*; *knowing the level of effectiveness of QR-code-assisted audio-visual media in my hero material in grade VI SDN 277 Sambirejo, Luwu Regency.*

This research uses the *Research and Development (R&D)* method research with the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research was carried out at SDN 277 Sambirejo with 22 research subjects in class VI, homeroom teachers, and validators. The object studied is an integrated audio-visual media of local wisdom. Data collection was carried out through interviews and questionnaires, while data analysis techniques included qualitative and quantitative analysis.

The results of the study show that the design of audio-visual media is designed to integrate local wisdom to encourage students to solve problems, think critically, and understand the material more deeply. This audio-visual media is equipped with animated video features, so that it can motivate and motivate students to actively learn. The product is also designed to be easily accessible through digital devices, such as laptops and mobile phones, to provide flexibility in learning. So that students prefer learning media that is interactive, effective, innovative and interesting. Furthermore, the audio-visual media in the material of my hero integrated with local wisdom was validated by three experts as validators, including 86% linguists (very valid), 89% (very valid) and 68% (valid) design experts. In the results of the practicality of the teacher got a score of 100% with the category of very practical, the results of the practicality of the students got a score of 81% with the category of very practical, in the results of the effectiveness of 90% of the students the category was 22 or all students got a high score.

**Keywords:** Audio Visual, My Hero, Local Wisdom, *QR-Code*, *Research and Development (R&D)*



## تجريدي

2025 ، M. Wisnu Saputra "تطوير الوسائط السمعية والبصرية على مادة بطلي المتكاملة مع *QR-Code Class VI SDN 277 Sambirejo* ، *Luwu Regency* بمساعدة *Regency* أطروحة برنامج تعليم المعلمين في مدرسة ابتدائية ، كلية التربية وتدريب المعلمين في المعهد الديني الإسلامي لولاية بالوبو. بتوجيه من محمد غونتور وليليس سورياتي.

تناقش هذه الأطروحة تطوير الوسائط السمعية والبصرية في مادة بطلي المدمجة مع الحكمة المحلية بمساعدة رمز الاستجابة السريعة من الفئة السادسة *SDN 277 Sambirejo* ، *Luwu Regency*. يهدف هذا البحث إلى: تحليل احتياجات الطلاب لتطوير الوسائط السمعية والبصرية في مادة أبطالي المدمجة مع الحكمة المحلية. تصميم الوسائط السمعية والبصرية بمساعدة رمز الاستجابة السريعة على مادة بطلي ، وتقييم مستوى صلاحية الوسائط السمعية والبصرية بمساعدة رمز الاستجابة السريعة ؛ معرفة التطبيق العملي للوسائط السمعية والبصرية بمساعدة رمز الاستجابة السريعة في مادة بطلي ؛ معرفة مستوى فعالية الوسائط السمعية والبصرية بمساعدة رمز الاستجابة السريعة في مادة بطلي في الصف السادس *SDN 277 Sambirejo* ، *Luwu Regency*.

يستخدم هذا البحث طريقة البحث والتطوير (R&D) مع نموذج تطوير ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل ، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تم إجراء البحث في *SDN 277 Sambirejo* مع 22 موضوعاً بحثياً في الصف السادس ، ومعلمي الغرف المنزلية ، والمدققين. الكائن الذي تمت دراسته هو وسيلة سمعية بصرية متكاملة للحكمة المحلية. تم جمع البيانات من خلال المقابلات والاستبيانات ، بينما تضمنت تقنيات تحليل البيانات التحليل النوعي والكمي.

تظهر نتائج الدراسة أن تصميم الوسائط السمعية والبصرية مصمم لدمج الحكمة المحلية لتشجيع الطلاب على حل المشكلات والتفكير النقدي وفهم المادة بشكل أعمق. تم تجهيز هذه الوسائط السمعية والبصرية بميزات فيديو متحركة ، بحيث يمكنها تحفيز الطلاب وتحفيزهم على التعلم بنشاط. تم تصميم المنتج أيضاً بحيث يمكن الوصول إليه بسهولة من خلال الأجهزة الرقمية ، مثل أجهزة الكمبيوتر المحمولة والهواتف المحمولة ، لتوفير المرونة في التعلم. بحيث يفضل الطلاب وسائل التعلم التفاعلية والفعالة والمبتكرة والمثيرة للاهتمام. علاوة على ذلك ، تم التحقق من صحة الوسائط السمعية والبصرية في مادة بطلي المدمجة مع الحكمة المحلية من قبل ثلاثة خبراء كمدققين ، بما في ذلك 86٪ لغويين (صالح جدا) و 89٪ (صالح جدا) و 68٪ (صالح) خبراء تصميم. في نتائج التطبيق العملي للمعلم حصل على درجة 100٪ مع فئة عملي جدا، حصلت نتائج التطبيق العملي للطلاب على درجة 81٪ مع فئة عملي جدا، في نتائج فعالية 90٪ من الطلاب كانت الفئة 22 أو حصل جميع الطلاب على درجة عالية.

**الكلمات المفتاحية:** السمعي البصري ، بطلي ، الحكمة المحلية ، رمز الاستجابة السريعة ، البحث والتطوير (R&D)

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan zaman dan era globalisasi tidak selalu memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia. Hal ini dapat mengubah cara individu merespons informasi yang diterima, sering kali mengorbankan identitas asli mereka demi mengikuti arus yang terlihat atau terdengar. Dampak tersebut juga dapat mengganggu kepribadian seseorang, membuat mereka kehilangan jati diri asli<sup>1</sup>. Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk membantu masyarakat mengembangkan potensi yang dimilikinya agar mampu menghadapi setiap perubahan. Terlebih lagi, saat ini kita telah memasuki abad 21, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga semakin berdampak pada paradigma guru dan siswa dalam menyikapi pendidikan<sup>2</sup>. Pendidikan abad 21 dituntut untuk sadar merubah pendekatan pembelajaran tradisional menuju pendekatan digital yang dirasa lebih relevan dalam memenuhi kebutuhan siswa. Salah satu pendekatan digital yang mulai di terapkan yakni penggunaan media pembelajaran audio visual.

Media audio visual dalam dunia pembelajaran diartikan sebagai bahan pembelajaran yang dapat disajikan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga terjadi proses belajar

---

<sup>1</sup> N Kaso and E Rahmadani, "E-Modul Pendidikan Karakter Berciri Kearifan Lokal Berbantuan Aplikasi Sigil Sebagai Inovasi Dalam Upaya Penguatan Karakter Mahasiswa," *Jurnal Sinestesia* 13, no. 2 (2023): 1001–12, <https://www.sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/433>.

<sup>2</sup> Sisean Baga, Anang Suprpto, and Parmenas Sinaga, "Relevansi Pemikiran Ki Hadjar Dewantara : Landasan Pendidikan Di Era Kurikulum Merdeka Dalam Menghadapi Abad 21," *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 8 (2023).

mengajar.<sup>3</sup> Media ajar audio visual merupakan pembelajaran dalam bentuk media non cetak yang materinya dapat dibuat secara sistematis dan menarik untuk membantu proses pembelajaran, dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif.

Media audio visual digunakan sebagai pengganti media sebelumnya yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dengan melihat dan mendengarkan sehingga menjadikan kelas kondusif dan menyenangkan bagi siswa untuk menimba ilmu dan keterampilan.<sup>4</sup> Tentu saja jika menggunakan media ini akan lebih lengkap dan optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian bahan ajar kepada siswa, selain itu dengan media ini keterbatasan tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi karena penyajian materinya bisa digantikan oleh media, peran guru dapat bergeser menjadi fasilitator pembelajaran, yaitu memudahkan siswa dalam mempelajarinya. Contoh media audio visual meliputi video/program televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara. Jadi pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dimungkinkan menyampaikan pesan pembelajaran. Kehadiran unsur audio memudahkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsurnya Visual memungkinkan terciptanya pesan pembelajaran melalui bentuk visualisasi.

---

<sup>3</sup> Jazilatur Rahmah Ichsan et al., "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021)*, 2021.

<sup>4</sup> Fitri Alyani and Septiana Haliza Ramandha, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPS bagi Siswa SDN Ciracas 11 pagi," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1052>.

Terintegrasi kearifan lokal merupakan proses menggabungkan nilai-nilai, praktik, dan budaya lokal dengan sistem pendidikan, pengelolaan, dan pengembangan. Kearifan lokal adalah pengetahuan yang berasal dari tradisi, budaya, dan praktik yang diterapkan oleh masyarakat sebagai solusi untuk masalah dalam kehidupan sehari-hari.<sup>5</sup> Integrasi kearifan lokal dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti pendidikan bahasa dan seni, konservasi tanah dan air, dan pengembangan karakter bangsa. Integrasi kearifan lokal dalam pendidikan bahasa dan seni, misalnya, dapat membentuk medan eksplorasi bagi siswa, di mana mereka tidak hanya mengerti, tetapi juga mengalah dan merasa bagi nilai-nilai budaya dan kearifan lokal.<sup>6</sup> Hal ini dapat membantu siswa memahami konsep atau prinsip, serta menjadi konteks penerapan prinsip atau prosedur tertentu.

Adapun dasar penggunaan media pembelajaran seperti yang di kemukakan dalam Q.S An-nahl/16:44 Allah berfirman :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Terjemahnya :

“(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Az-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Adrisal Kalionga, Ade Iriani, and Mawardi Mawardi, “Reintegrasi Dan Kontekstualisasi Kearifan Lokal Sintuwu Maroso: Upaya Menjawab Tantangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, no. 2 (2023): 117–27, <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i2.p117-127>.

<sup>6</sup> Nurhaswinda Ridwan Ardi, ErwinEkaSaputra, Chairan Zibar L. Parisu, Sri Jumiaty Permatasari, “StudiLiterature:Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal DalamPembelajaran Untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar” 1 (224AD).

<sup>7</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an Dan Terjemahnya*, (Unit Percetakan Al-Qur’an: Bogor, 2018).

Dalam Tafsir Al-Mishbah karya Quraisy Shihab dijelaskan bahwa rasul-rasul sebelumnya telah membawa bukti-bukti kebenaran mereka sebagai utusan Tuhan, termasuk mukjizat-mukjizat yang nyata. Beberapa di antara mereka juga membawa kitab-kitab suci yang berisi hukum-hukum dan nasihat-nasihat yang mendalam, sedangkan Alquran, yang merupakan ad-Dzikir, diturunkan kepada Nabi Muhammad untuk menjelaskan kepada seluruh umat manusia isi Alquran tersebut.<sup>8</sup> Penjelasan ini diharapkan dapat membantu mereka memahami dan menyadari pesan yang disampaikan, serta merenungkan pelajaran dari Alquran untuk kehidupan mereka, baik di dunia maupun di akhirat.

Penjelasan lain terkait dengan ayat tersebut adalah bahwa dalam Q.S An-Nahl/16: 44, Allah Swt. menurunkan Al-Qur'an sebagai mukjizat dan media untuk menyampaikan ajaran agama Islam kepada umat manusia. Hal ini menggarisbawahi pentingnya penggunaan sumber atau media dalam proses pembelajaran. Seorang guru haruslah memilih dengan bijak media atau sumber belajar yang digunakan agar dapat efektif dalam menjelaskan materi yang diajarkan kepada murid-muridnya. Media atau sumber tersebut tidak hanya sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga memberikan penjelasan yang memadai tentang materi yang diajarkan, sehingga dapat membantu mengatasi kendala-kendala yang mungkin timbul selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan media atau sumber belajar yang tepat, guru dapat lebih efektif dalam menyampaikan pesan-pesan agama dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik bagi para peserta didik.

---

<sup>8</sup> Ali Geno Berutu, "Analisis Tafsir Al-Mishbah Karya Quroish Shihab," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2018): 1689–99.

Selain ayat di atas terdapat pula hadis yang menelaskan tentang media pembelajaran yang terdapat dalam HR. Al-Bukhari

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا وَخَطَّ خَطًّا فِي  
الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ  
وَقَالَ هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمَلُهُ وَهَذِهِ  
الْخُطَطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَحَشَهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَحَشَهُ هَذَا. (رواه البخاري).

Artinya:

“Dari ‘Abdullah r.a.: Nabi saw. menggambar sebuah persegi empat dan menggambar garis di tengah-tengahnya lalu membuat garis-garis kecil yang memotong garis tengah itu, dan berkata, “Ini adalah manusia, dan ini (persegi empat) adalah batas kehidupannya (hari kematiannya yang) mengepungnya dari segala penjuru, dan ini (garis) yang berada di luar (persegi empat) adalah harapannya, dan garis-garis kecil ini adalah musibah-musibah dan persoalan-persoalan (yang mungkin akan menimpanya), dan seandainya seseorang kehilangan dia, yang lainnya akan mengambil-alih dia, dan seandainya yang lainnya kehilangan dia, orang yang ketiga yang akan mengambil alih”. (HR. Al-Bukhari).<sup>9</sup>

Dalam penjelasan ini, Nabi Muhammad saw menggambar sebuah persegi panjang dan menggambar garis di tengahnya, serta membuat garis-garis kecil yang memotong garis tengahnya. Nabi Muhammad saw kemudian menjelaskan bahwa persegi panjang ini melambangkan manusia, dan garis tengah luar melambangkan harapan. Garis-garis kecil yang memotong garis tengah melambangkan bencana dan masalah yang mungkin menimpa dirinya. Hadits ini juga menjelaskan bahwa jika seseorang kehilangan sesuatu, maka orang lain akan mengambil alih, dan jika

<sup>9</sup> Imam Az-Zabidi, *Ringkasan Shahih Al-Bukhari, Cet. 1, Kitab Tentang Kelembutan Hati, Bab. Perihal Berharap Terlalu Banyak (Panjang Angan-Angan)*, (Bandung: Mizan, 1997), h. 873-874.

orang lain kehilangan, maka orang ketiga akan mengambil alih. Dengan demikian, hadis ini memberikan gambaran tentang kehidupan manusia yang terbatas dan dikelilingi oleh keterbatasan hidup, serta pentingnya harapan dan kesadaran akan bencana dan permasalahan yang mungkin menyimpannya.

*QR-code* merupakan singkatan dari *Quick Response code*, yaitu sejenis kode matriks dua dimensi yang dapat menyimpan berbagai jenis informasi seperti teks, *URL*, atau data biner lainnya. *QR-code* dapat dibaca dengan cepat menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone atau tablet yang dilengkapi kamera, *QR-code* memungkinkan transfer informasi dengan cepat dan mudah, sehingga sering digunakan dalam berbagai konteks, termasuk pemasaran, pembayaran, dan pendidikan.<sup>10</sup>

Perkembangan audio visual berbantuan kode *QR-code* menjadi topik menarik di era digital saat ini. Dalam konteks ini, *QR-code* atau kode *Quick Response Code* telah menjadi teknologi populer untuk menghubungkan dunia fisik dengan dunia digital. *QR-code* memberikan kemampuan untuk menyematkan teks tambahan, link, atau bahkan media audio visual ke dalam gambar kode yang dapat dengan mudah dikirimkan menggunakan smartphone atau perangkat pembaca, sehingga memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran, seperti video pembelajaran, presentasi, atau sumber online lainnya yang mendukung materi yang

---

<sup>10</sup> Yohana Tri Widayati, "Ikasi Teknologi QR ( Quick Response ) Code Implementasi Yang Universal" Vol. 3, no. No. 1 (2020), <https://www.unaki.ac.id/ejournal/index.php/komputaki/article/view/154>.

dipelajari.<sup>11</sup> Hal ini memberi siswa akses terhadap informasi lebih dalam dan membantu mereka memperluas pemahaman mereka tentang topik tertentu.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap guru kelas VI SDN 277 Sambirejo yang dilakukan pada tanggal 11 Desember 2023, pada saat proses pembelajaran guru mengungkapkan bahwa siswa lebih mudah cepat bosan jika hanya menggunakan metode ceramah, dan tentunya siswa akan lebih tertarik untuk menonton sambil belajar, oleh karena itu penggunaan media pembelajaran audio visual sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

Media audio visual dapat menjadi langkah bagi peneliti untuk memanfaatkan potensi teknologi yang tersedia di lingkungan sekolah. Dalam era digital seperti saat ini, penggunaan *QR-code* dapat menjadi jembatan antara tradisi dan teknologi, menggabungkan kearifan lokal dengan kemajuan teknologi informasi. Dengan memanfaatkan pengembangan media audio visual berbantu *QR-code* dalam materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal, di SDN 277 Sambirejo dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif dan relevan bagi siswa.

Pengembangan media audiovisual berbasis QR code diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mendalam, dan relevan bagi siswa di SDN 277 Sambirejo. Selain itu, pendekatan inovatif ini juga akan mempromosikan kearifan lokal, yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran untuk memperkaya pengetahuan siswa dan memberikan dampak positif.

---

<sup>11</sup> Dwi Wahyu Indriani et al., "Uji Kelayakan Buletin Audio-Visual Berbantuan Aplikasi QR Code pada Materi Pemanasan Global," *Natural Science Education Research* 4, no. 3 (2022), <https://doi.org/10.21107/nser.v4i3.8393>.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah maka dapat dirumuskan pokok pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media audio visual berbantu *QR-code* materi pahlawanku di kelas VI SDN 277 Sambirejo, Kabupaten Luwu ?
2. Bagaimanakah rancangan pengembangan media audio visual berbantu *QR-code* materi pahlawanku di kelas VI SDN 277 Sambirejo, Kabupaten Luwu ?
3. Bagaimanakah validitas hasil pengembangan media audio visual berbantu *QR-code* materi pahlawanku di kelas VI SDN 277 Sambirejo, Kabupaten Luwu ?
4. Bagaimanakah tingkat kepraktisan media audio visual berbantu *QR-code* materi pahlawanku di kelas VI SDN 277 Sambirejo, Kabupaten Luwu berdasarkan uji coba penggunaan?
5. Bagaimanakah tingkat efektivitas media audio visual berbantu *QR-code* materi pahlawanku di kelas VI SDN 277 Sambirejo, Kabupaten Luwu ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan secara rinci, tujuan penelitian ini yaitu :

1. Menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media audio visual berbantu QR-code pada materi Pahlawanku di kelas VI SDN 277 Sambirejo, Kabupaten Luwu.
2. Merancang dan mengembangkan media audio visual berbantu QR-code pada materi Pahlawanku di kelas VI SDN 277 Sambirejo, Kabupaten Luwu.

3. Mengetahui tingkat validitas dari hasil pengembangan media audio visual berbantu QR-code pada materi Pahlawanku di kelas VI SDN 277 Sambirejo, Kabupaten Luwu.
4. Menilai tingkat kepraktisan media audio visual berbantu QR-code pada materi Pahlawanku di kelas VI SDN 277 Sambirejo, Kabupaten Luwu berdasarkan hasil uji coba penggunaan.
5. Menganalisis tingkat efektivitas media audio visual berbantu QR-code pada materi Pahlawanku di kelas VI SDN 277 Sambirejo, Kabupaten Luwu.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik dari segi teoretis maupun praktis.

##### 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan alternatif yang dapat dipilih dalam pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbantu *QR-code* serta dapat menambah khasanah media pembelajaran yang akan di gunakan dalam proses belajar mengajar.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, siswa menjadi mudah belajar sejarah tentang pahlawan yang berasal dari Tana Luwu dan belajar menjadi tidak membosankan. Diharapkan siswa juga menjadi lebih tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang sejarah pahlawan yang ada di Tana Luwu.

- b. Bagi Guru, Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mempermudah guru dalam membelajarkan siswa tentang sejarah pahlawan yang berasal dari Tana Luwu.
- c. Bagi Peneliti, melalui hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

#### **E. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi Produk yang diharapkan dari produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran audio visual berbantu terintegrasi kearifan lokal ini diperuntukkan bagi siswa kelas VI SDN 277 Sambirejo
2. Materi yang dipilih yaitu Tema 5 Pahlawanku, Sub tema 1 Perjuangan para pahlawan
3. Dilengkapi dengan gambar-gambar yang disesuaikan dengan materi
4. Media pembelajaran audio visual terintegrasi kearifan lokal disusun dengan mengacu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kelas VI
5. Produk berbentuk media audio visual dan *QR-code*.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi

Dalam penelitian ini ada beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran audio visual berbantu *QR-code* terintegrasi kearifan lokal.

- a. Belum tersedianya media pembelajaran audio visual berbantu *QR-code* terintegrasi kearifan lokal pahlawan di Tana Luwu yang dikembangkan di SDN 277 Sambirejo.
- b. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru sehingga tidak hanya monoton terhadap buku paket sekolah.
- c. Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar terutama dalam mempelajari dan mengenal pahlawan- pahlawan yang ada di Tana Luwu.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap uji coba lapangan terbatas, belum sampai pada tahap uji coba pada sampel yang lebih luas dikarenakan keterbatasan dana dan waktu.
- b. Pembuatan media audio visual terintegrasi kearifan lokal membutuhkan waktu yang lebih lama sehingga berdampak pula pada pelaksanaan uji coba lapangan terbatas.
- c. Pada bagian gambar-gambar dalam produk, gambar yang digunakan berupa gambar tiruan yang beberapa diantaranya masih kurang menyerupai potret asli.
- d. Memerlukan PC/Laptop dan Proyektor LCD dalam menampilkan bahan ajar interaktif kepada siswa pada saat proses pembelajaran di kelas

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian yang Relevan

Penelitian pengembangan bukanlah pertama kali dilakukan oleh beberapa peneliti. Hal ini karena terdapat penelitian sebelumnya yang membahas mengenai masalah yang sama dalam sudut pandang yang berbeda. Setiap penelitian menghasilkan sesuatu yang berbeda-beda sesuai dengan jenis produk yang dikembangkan. Berikut adalah empat penelitian yang relevan yang berbeda dari penelitian yang akan dilakukan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ariska, yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual Terintegrasi Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran tata cara wudhu proses berbasis audio visual terintegrasi kearifan lokal pada siswa kelas II SDN 161 Lampuawa Kabupaten Luwu Utara. Untuk mengetahui bagaimana kevalidan media pembelajaran tata cara wudhu proses berbasis audio visual terintegrasi kearifan lokal. Untuk mengetahui bagaimana keefektifan pembelajaran tata cara wudhu berbasis audio visual terintegrasi kearifan lokal. Metode penelitian yang digunakan adalah Research & Development (R&D) mengembangkan produk menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahap: define, design, develop, dan disseminate. Dalam penelitian dilakukan tiga tahap saja, yaitu menuju tahap develop karena terbatas waktu dan biaya. Subjek uji coba adalah siswa kelas II berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data digunakan

lembar validasi, wawancara, lembar catatan lapangan. Analisis data yang digunakan untuk menguji kevalidannya menggunakan rumus Aiken's. Berdasarkan hasil analisis diperoleh hasil validitas media pembelajaran sebesar 0,78 termasuk dalam kategori valid dan efektif. Keefektifan media pembelajaran berdasarkan hasil catatan lapangan selama proses pembelajaran direspon dengan baik melalui penggunaan media yang dikembangkan.<sup>12</sup>

2. Penelitian selanjutnya di lakukan oleh Fazri Yulianto, yang berjudul ” *Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal Masyarakat Suku Baduy Pada Pembelajaran IPS Untuk Menumbuhkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar*”. Tujuan penelitian ini yakni, mendeskripsikan terkait pembelajaran untuk menumbuhkan karakter peserta didik di sekolah dasar, mengetahui pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Suku Baduy dalam menumbuhkan karakter peserta didik, mengetahui kevalidan media pembelajaran audiovisual berbasis nilai-nilai kearifan lokal Suku Baduy dalam menumbuhkan karakter peserta didik, mengetahui efektifitas media pembelajaran audiovisual berbasis nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Suku Baduy dalam menumbuhkan karakter peserta didik. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE *analyze, design, development, implementation and evaluation*. Subjek penelitian merupakan peserta didik kelas IV SD Negeri di Kabupaten Lebak. Teknik pengumpulan data

---

<sup>12</sup>Ariska Ariska, “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual Terintegrasi Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar,” *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* Vol. 3, no. No. 1 (2020), <https://doi.org/10.24256/pijies.v3i1.1261>.

meliputi wawancara, dokumentasi dan angket penilaian ahli, angket respon peserta didik dan angket karakter peserta didik. Angket penilaian ahli dan angket respon peserta didik dilakukan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran audiovisual berbasis nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Suku Baduy, sedangkan angket karakter peserta didik dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran audiovisual berbasis nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Suku Baduy untuk menumbuhkan karakter peserta didik.<sup>13</sup>

3. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Salsabela Dima Ayu Fitriana, yang berjudul "*Pengembangan Ritatoon Berbasis QR-Code Berbantuan Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar*". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan menguji keefektifan media Ritatoon berbasis QR-Code berbantuan video dalam konten pembelajaran IPS kelas V SDN 1 Pegulon. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan yaitu Borg and Gall. Teknik pengumpulan data meliputi tes dan non tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak dibuktikan dengan penilaian ahli media dengan persentase 100% dan ahli materi dengan persentase 85,71%. Media yang efektif meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dari hasil tes dengan sig. 2-tailed sebesar  $0,000 < 0,05$  dan rata-rata uji peningkatan N-gain sebesar 0,557 dengan kriteria sedang. Media tersebut mendapat respon

---

<sup>13</sup> Fazri Yulianto, "Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Suku Baduy Pada Pembelajaran IPS Untuk Menumbuhkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar," 2023.

positif dari guru sebesar 89,7% dan siswa sebesar 87%.<sup>14</sup> Kesimpulan dari penelitian ini adalah media ritatoon berbasis QR-Code berbantuan video sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V.

Adapun tabel persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan di laksanakan yaitu :

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti4
1.	Nama	Ariska	Fazri Yulianto	Salsabela Dima Ayu Fitriana	M. Wisnu Saputra
2.	Tahun Pelajaran	2020	2023	2023	2024
3.	Model Pengembangan	4D	ADDIE	<i>Borg and Gall</i>	ADDIE
4.	Materi	PAI	IPS	IPS	PPKn
5.	Tingkat Subjek Penelitian	SD	SD	SD	SD

## B. Kerangka Teori

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari seseorang ke orang lain dimana pesan tersebut dapat merangsang perhatian seseorang. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar makna dan pesan yang ingin

<sup>14</sup> Salsabela Dima Ayu Fitriana and Novi Setyasto, "Pengembangan Ritatoon Berbasis Qr-Code Berbantuan Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. No. 3 (2023): 415–27, <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2939>.

disampaikan menjadi lebih jelas. jelas dan mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pengajaran yang tepat bagi siswa pada setiap mata pelajaran sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran dan menjadikan siswa lebih antusias dan kritis dalam proses belajar mengajar.<sup>15</sup> Menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran yang dapat mendukung Kegiatan belajar mengajar meliputi power point, video, kaset, audio, slide, strip film, OHP, film, radio, televisi, dan sebagainya.

Menurut Sukiman, menyatakan bahwa media adalah konektor yang meneruskan pesan dari sumber ke penerima pesan. Lebih lanjut khususnya arti media dalam proses pengajaran dan pembelajaran cenderung lebih ditafsirkan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk dapat memahami, mengelola dan mengatur ulang informasi visual atau verbal. Sedangkan menurut Anitah, menyatakan bahwa media adalah setiap individu, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi pembelajar untuk menerima ilmu, keterampilan, dan perilaku peserta didik.<sup>16</sup> Berbeda dengan Arief S. Sadiman yang mengemukakan bahwa media pembelajaran secara umum adalah alat untuk membantu proses pembelajaran mengajar. Apa pun yang dapat digunakan untuk

---

<sup>15</sup> Nurul Mujtahidah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo," *Jurnal Konsepsi* Vol. 12, no. No. 4 SE-Daftar Artikel (2023).

<sup>16</sup> Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga mampu mendorong prosesnya.<sup>17</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk bahan atau alat yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

## 2. Media Audio Visual

Menurut Arsyad, media audio visual merupakan media yang memadukan penggunaan suara dan mendeskripsikan atau menulis materi pelajaran. Menggabungkan elemen mendengarkan, menulis dan melihat dalam satu rangkaian pembelajaran akan lebih mudah memberikan pemahaman kepada siswa. Sedangkan menurut Sanjaya, Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat misalnya rekaman, video, slide, suara dan lain sebagainya. Dengan menggunakan media visual, bahan-bahan yang dibutuhkan penggambaran secara langsung akan lebih realistis bagi siswa.<sup>18</sup>

Media pembelajaran audio-visual yang digunakan memiliki beberapa nilai atau manfaat antara lain, yaitu :

- a. Menambah kegiatan belajar
- b. Menghemat waktu belajar
- c. Membantu anak-anak yang ketinggalan dalam pelajaran

---

<sup>17</sup> Septy Nurfadhillah et al., "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III," *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021).

<sup>18</sup> Ariyana Ariyana, Intan Sari Ramdhani, and Sumiyani Sumiyani, "Merdeka Belajar Melalui Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi," *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing* 3, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i2.1112>.

- d. Memberikan situasi yang wajar untuk belajar dengan membangkitkan minat.
- e. Perhatian, aktivitas membaca sendiri dan turut serta dalam berbagai kegiatan disekolah.<sup>19</sup>

### 3. Kearifan Lokal

Dyah Nurdiah Safitri mendefinisikan kearifan lokal yang berarti kebijaksanaan atau nilai-nilai luhur yang terdapat dalam kekayaan budaya lokal yang berbentuk Semboyan hidup dan tradisi. Pembahasan kearifan lokal yaitu tentang budaya dan kebudayaan sebagai hasil cipta manusia karena kearifan lokal merupakan kepercayaan masyarakat setempat yang bermula dari tradisi yang membudaya. Warisan budaya masa lalu tidak dapat dilepaskan begitu saja maka budaya harus dilestarikan dihormati dan dijaga hingga sekarang.<sup>20</sup> Selain itu, Menurut Suyatno kearifan lokal dapat didefinisikan sebagai suatu kekayaan budaya lokal yang mengandung kebijakan hidup, pandangan hidup yang mengakomodasi kebijakan dan kearifan.<sup>21</sup> Adapun pendapat dari Suhartini mengartikan bahwa kearifan lokal salah satu warisan terdahulu yang dititipkan oleh orang tua dahulu yang berhubungan dengan tata krama kehidupan saat ini dan tata krama tersebut menyatu dalam nilai karakter religius etnis budaya serta adat istiadat yang memberikan pengaruh baik.<sup>22</sup>

---

<sup>19</sup> Septy Nurfadhillah et al., "Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Cengklong 3," *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 3, no. 2 (2021).

<sup>20</sup> Ayu Fitria, "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2018): 57–62, <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.

<sup>21</sup> Pratik Yuwono, "Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. IX, No. 2 (Maret 2016)," *Ilmiah Kependidikan* IX, no. 2 (2016): 1–14.

<sup>22</sup> Moh Jazuli and Ahmad Yani Nasution, "Kearifan Lokal Komunitas Anti Speaker (Studi Kasus Di Kecamatan Rumpin, Kabupaten Bogor, Jawa Barat)," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (2021): 215–20, <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i4.259>.

Terintegrasi kearifan lokal merupakan proses menggabungkan nilai-nilai, praktik, dan budaya lokal dengan sistem pendidikan, pengelolaan, dan pengembangan. Kearifan lokal adalah pengetahuan yang berasal dari tradisi, budaya, dan praktik yang diterapkan oleh masyarakat sebagai solusi untuk masalah dalam kehidupan sehari-hari.<sup>23</sup> Integrasi kearifan lokal dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti pendidikan bahasa dan seni, konservasi tanah dan air, dan pengembangan karakter bangsa. Integrasi kearifan lokal dalam pendidikan bahasa dan seni, misalnya, dapat membentuk medan eksplorasi bagi siswa, di mana mereka tidak hanya mengerti, tetapi juga mengalah dan merasa bagi nilai-nilai budaya dan kearifan lokal. Hal ini dapat membantu siswa memahami konsep atau prinsip, serta menjadi konteks penerapan prinsip atau prosedur tertentu.

Kearifan lokal ini dapat berasal dari tradisi, praktik, dan budaya yang telah terbukti efektif dalam mengelola lingkungan hidup, Integrasi kearifan lokal juga dapat membantu membangun karakter bangsa, yang dapat dijadikan sarana pembangunan karakter bangsa.<sup>24</sup> Budaya dimaknai sebagai nilai-nilai yang dihargai, didukung, dan diharapkan dalam suatu masyarakat. Nilai tersebut diwariskan dan cenderung bertahan dari waktu ke waktu, meskipun telah berganti generasi. Dengan demikian dapat dimaknai bahwa budaya adalah keberadaan nilai-nilai yang dihargai, didukung, dan diharapkan dalam kehidupan masyarakat

---

<sup>23</sup> Andi Muh Akbar Saputra et al., "Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Hybrid Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Potensi Siswa," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 1102–10, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3050>.

<sup>24</sup> Sulpi Affandy, "Penanaman Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Meningkatkan Perilaku Keberagamaan Peserta Didik," *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal* 2, no. 2 (2019): 201–25, <https://doi.org/10.15575/ath.v2i2.3391>.

meskipun telah terjadi pergantian generasi.<sup>25</sup> Kearifan lokal ini mengandung nilai-nilai yang dapat dijadikan sebagai sarana pembangunan karakter bangsa, yang mampu bertahan dalam menghadapi arus globalisasi.

Pada umumnya, integrasi kearifan lokal dapat membantu masyarakat menjadi lebih tinggi, yang dapat menjadi reaksi logis apabila diletakkan dalam perspektif budaya yang berubah sangat cepat. Penempatan hasil upaya penggalian kearifan-kearifan lokal dalam proses budaya harus selalu dimaknai dalam perspektif budaya, agar masyarakat tidak terperangkap dalam situasi menjadi masyarakat yang terasing dirinyadari realitas

Dari beberapa penjelasan para ahli di atas, maka dapat saya simpulkan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang mengajarkan peserta didik untuk selalu lekat dengan situasi konkret yang mereka hadapi.

#### 4. *QR-code*

*QR-code* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan Rouillard *QR-code* dikembangkan sebagai sebuah kode memungkinkan isinya diterjemahkan kecepatan tinggi *QR-code* bisa dengan mudah mengakses data dengan cepat, dan dapat dibaca dengan ponsel pintar. Alat yang digunakan untuk membaca *QR-code* disebut *QR-code Scanner*. Selanjutnya dalam persiapan proses pembelajaran materi yang akan diajarkan terintegrasi menggunakan media *QR-code*.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Edhy Rustan and Ahmad Munawir, "Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5, no. 2 (2020): 181–96, <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1639>.

<sup>26</sup>Excel Juni Vawanda and Melva Zainil, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis QR Code Untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD," *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* 10, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i1.10332>.

Menurut pendapat Dian S. & Dedi M bahwa, pemanfaatan *QR-code* dalam dunia pendidikan masih sangat jarang sekali, padahal dapat diupayakan untuk diterapkan khususnya untuk para guru sebagai upaya inovasi teknologi pembelajaran. Adanya bahan ajar yang dikemas semenarik mungkin dan dengan pemanfaatan teknologi *QR-code* dapat menampilkan video pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan di kelas.<sup>27</sup> Oleh karena itu diperlukannya bahan ajar berupa audio visual berbantu *QR-code* yang dapat memudahkan siswa belajar mandiri ketika siswa belajar di rumah.

Kelebihan media ini adalah mudah dalam penerapannya karena semua orang menggunakannya *smartphone* dan dapat menjadikan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan sangat cocok untuk karakteristik anak-anak yang suka bermain agar siswa mempunyai waktu diisi dengan kegiatan yang lebih bermanfaat, bersenang-senang dan belajar pada saat yang sama serentak.

Dengan hadirnya bahan ajar audio visual berbantuan *QR-code* dapat membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan yang ada, sehingga siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, baik pada pembelajaran tatap muka maupun pada saat belajar mandiri. Dengan bantuan teknologi *QR-code*, dapat menampilkan video pembelajaran, ringkasan materi, soal dan evaluasi dalam satu materi pembelajaran yaitu dalam bentuk audio visual berbantuan *QR-code*.

---

<sup>27</sup> Tiara Sukma Azzahra, Dodik Mulyono, and R. Angga Bagus Kusnanto, "Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Berbantuan Qr-Code Kelas V Sdit an-Nida," *LJESE (Linggau Jurnal Of Elementary School Education)* Vol. 2, no. No. 3 (2022): 104–12.

## 5. Pahlawan

Pahlawan di Indonesia merupakan sosok yang patut dibanggakan. Mereka memiliki berbagai hal positif yang bisa dijadikan pedoman sosial dalam hidup. Pahlawan mempunyai peranan yang sangat penting dalam sejarah Indonesia, khususnya dalam perjuangan kemerdekaan nasional.<sup>28</sup> Mereka berjuang dengan penuh keberanian dan pengorbanan demi kemerdekaan Indonesia dan mempunyai peranan yang sangat penting dalam sejarah Indonesia.

Pahlawan secara etimologi berasal dari bahasa Sanskerta “phala”, yang bermakna hasil atau buah. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa pahlawan diartikan sebagai sosok yang berjuang dengan penuh tekad yang kuat dalam membela kebenaran yang sepatutnya diperjuangkan.<sup>29</sup> Jadi pahlawan adalah seseorang yang berjuang untuk membela kebenaran dan keadilan.

Perlu diketahui bahwa pahlawan merupakan sebuah gelar untuk orang yang dianggap berjasa terhadap orang banyak dan berjuang dalam mempertahankan kebenaran, dalam konteks kenegaraan dan sejarah, pahlawan dianggap sebagai orang yang berjuang dengan gagah berani dalam membela kebenaran, pejuang yang gagah berani, pahlawan juga dianggap sebagai orang yang memperjuangkan kebenaran, mengabdikan diri mereka untuk membantu orang lain tanpa mengharap imbalan. Pahlawan tidak pernah mati karena jasa-jasanya akan selalu dikenang oleh berbagai pihak serta kebajikannya akan selalu ada dalam diri atau ingatan

---

<sup>28</sup> Gunawan Santoso et al., “Kajian Dinamika Demokrasi Di Indonesia Untuk Menjadi Tokoh Pahlawan Daerah Dan Nasional RI Abad 21,” *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)* Vol. 02 No, no. 01 (2023): 224–40, <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/142/174>.

<sup>29</sup> Agus Budiman and Desy Ariani, “Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia,” *Jurnal Sisfotek Global* 4, no. 2 (2014): 2–6.

orang-orang sehingga tidak akan sirna meskipun raga telah tiada namun jiwanya akan tetap hidup di hati masyarakat.

#### 6. Pembelajaran Tema V Pahlawanku Subtema Perjuangan para Pahlawan

Tema V Pahlawanku merupakan materi kelas VI subtema 1 tema perjuangan para pahlawan terdiri dari tujuh mata pelajaran diantaranya PPKn (Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan), Bahasa Indonesia, Matematika, IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan), IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), dan SBdP (Seni Budaya dan Prakarya).<sup>30</sup> Materi yang ingin dikembangkan oleh peneliti yaitu materi yang berfokus pada mata pelajaran PPKn.

Pembelajaran tema V pahlawanku subtema 1 perjuangan para pahlawan membahas tentang kerajaan tarumanegara yang dipimpin oleh raja purnawarman pada tahun 395 M. Selain membahas tentang kerajaan tarumanegara yang di pimpin oleh raja purnawarman, juga membahas tentang perjuangan raja alaputradewa yang memimpin kerajaan sriwijaya pada tahun 850 M dan perjuangan pangeran di ponegoro. Bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal yang akan dikembangkan peneliti berisi tentang pelajaran PPKn yang berfokus pada perjuangan para pahlawan daerah Tana Luwu.

##### a. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

---

<sup>30</sup> “Santi Hendriyeti Angi St Anggari, Afriki, Dara Retno Wulan, Nuniiek Puspitawati, Lely Mifhachul Khasanah, Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 5 Pahlawanku Kelas IV, Cet. 4 Rev (Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017,”

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar Dan Indikator Pembelajaran

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
4.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila.	4.1.1 Menjelaskan hubungan simbol dengan makna sila ke empat Pancasila.
4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari	4.1.1 Memberikan contoh pengamalan dari sila ke empat dalam kehidupan sehari-hari

#### b. Kompetensi Inti

- 1) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

#### Tujuan pembelajaran

- 1) Setelah berdiskusi, mengamati gambar, dan membaca teks, siswa mampu menyebutkan Jorman yang diketahui tentang salah satu pahlawan nasional Indonesia.

2) Setelah berdiskusi, mengamati gambar, dan membaca teks, siswa mampu mempresentasikan informasi yang diketahui tentang salah satu pahlawan nasional Indonesia.

3) Setelah berdiskusi, mengamati gambar, dan membaca teks, siswa mampu menjelaskan kaitan sikap kepahlawanan dengan makna sila Pancasila

4) Setelah berdiskusi, mengamati gambar, dan membaca teks, siswa menceritakan kaitan antara sikap kepahlawanan dengan makna sila Pancasila

## 7. Model ADDIE

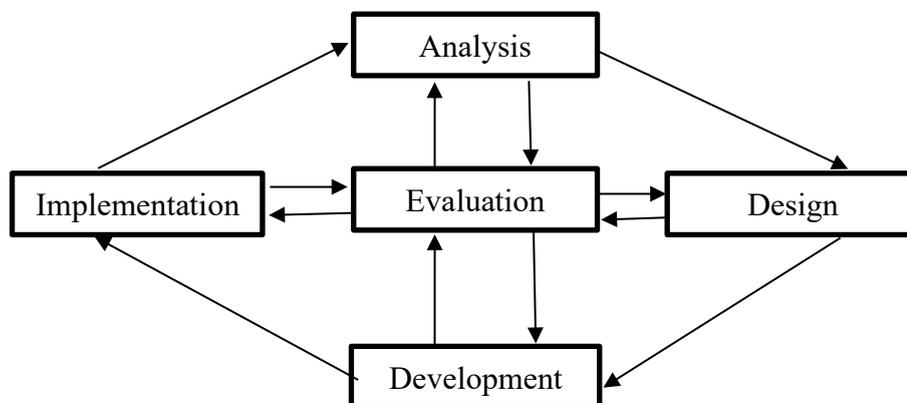
Model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) adalah sebuah model desain sistem pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem. Dikembangkan oleh Robert Reiser dan Michael Molenda pada tahun 1990-an,<sup>31</sup> model ini terdiri dari lima tahap yang saling terkait dan dapat dilakukan revisi jika diperlukan. Tahap pertama, *Analysis*, melibatkan analisis perlunya pengembangan produk baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Tahap kedua, *Design*, melibatkan menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan pembelajaran. Tahap ketiga, *Development*, melibatkan memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran. Tahap keempat, *Implementation*, melibatkan melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau

---

<sup>31</sup> Muhammad Yasin, Muhammad Yaumi, and Azhar Arsyad, "Taksonomi Model-Model Desain Teknologi Pembelajaran," *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 5 (2024): 372–79, <https://doi.org/10.62504/jimr488>.

spesifikasi program pembelajaran. Tahap terakhir, *Evaluation*, melibatkan melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar.<sup>32</sup>

Model ADDIE digunakan karena memiliki beberapa keuntungan seperti memastikan kualitas pembelajaran, dapat digunakan untuk menyusun rencana pembelajaran yang sistematis dan terstruktur, dan dapat digunakan untuk mengevaluasi keefektifan suatu program pembelajaran yang diterapkan. Model ini telah banyak digunakan oleh para pengembang kurikulum dan pembelajaran untuk membangun program pembelajaran yang efektif dan berkualitas. Tahap pengembangan perangkat pembelajaran model ADDIE dapat di lihat di bawah ini:



Gambar 2. 1 Bagan Model Pengembangan ADDIE<sup>33</sup>

<sup>32</sup> Andayani Firda, "Pengembangan Media Flipbook Berbasis Multimedia Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VI SD Negeri 57 Pepabri," *Skripsi: Prodi Pendidikan Agama Islam, IAIN Palopo*, 2024.

<sup>33</sup> Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Boston, MA: Springer US, 2009), <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.

### 1. *Analysis*

Secara garis besar penjelasan kelima tahap tersebut sebagai berikut :

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

### 2. *Design*

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

### 3. *Development*

*Development* dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

#### 4. *Implementation*

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

#### 5. *Evaluation*

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

### **C. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir dalam penelitian ini dimulai dengan observasi di sekolah SDN 277 Sambirejo kelas IV. Setelah mendapatkan point-point masalah dari hasil wawancara dan observasi lapangan serta melihat langsung proses pembelajaran di kelas. Kumpulan point-point tersebut diidentifikasi yang selanjutnya dirumuskan dan dianalisis. Point-point tersebut dipilih untuk diteliti lebih lanjut. Namun point-point yang dirumuskan akan dibuat pembatasan masalah sehingga pencapaian yang ingin dicapai lebih maksimal.

Kerangka pikir adalah fondasi bagi hubungan antara konsep-konsep yang berbeda dari masalah yang sedang diteliti yang saling terkait. Dalam visualisasi

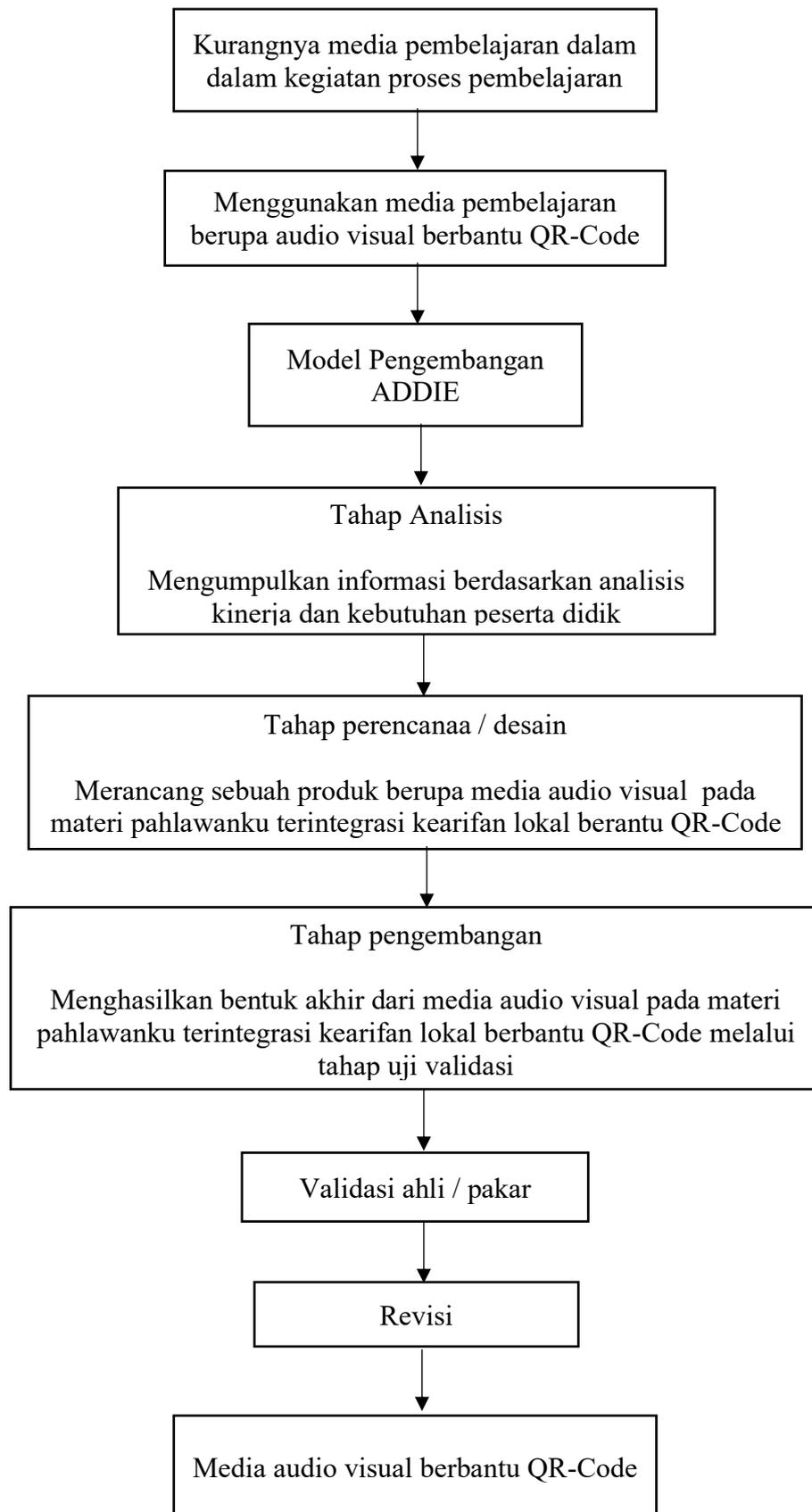
kerangka pikir, akan terlihat dengan jelas susunan semua kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian, mulai dari tahap awal hingga hasil akhir. Peneliti melakukan analisis kebutuhan bagi pendidik dan siswa menggunakan angket dan wawancara. Setelah mengumpulkan poin-poin permasalahan dari hasil wawancara dan observasi lapangan serta mengamati langsung proses pembelajaran di kelas, poin-poin ini diidentifikasi, dirumuskan, dan dianalisis. Poin-poin yang relevan dipilih untuk penelitian lebih lanjut. Perancangan dilakukan untuk memfasilitasi penelitian dengan mengembangkan desain atau konsep terlebih dahulu, berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirancang, yang kemudian dapat dikembangkan atau diperbaiki lebih lanjut.

Tujuan pembelajaran ini sesuai dengan indikator dan point yang ingin dicapai, tetapi dalam hal ini isi dari indikator diintegrasikan dengan kearifan lokal yang berada di tana luwu. Perancangan dilakukan untuk mempermudah penelitian dalam melakukan pengembangan dengan adanya rancangan atau konsep terlebih dahulu. Berdasarkan tujuan pembelajaran dan yang telah dirancang, selanjutnya dikembangkan atau dibuat lebih menarik lagi.

Siswa diharapkan dapat mengenal tokoh-tokoh pahlawan yang ada di daerah tana luwu. Materi tentang perjuangan para tokoh pahlawan di tana luwu sangat penting untuk di kenalkan pada peserta didik yang dimana nilai-nilai luhur yang patut diteladani dan dilestarikan. Oleh karena itu, penyampaian materi tentang perjuangan para pahlawan daerah harus dibuat menarik bagi siswa.

Menarik atau tidaknya penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya dipengaruhi oleh bahan ajar. Bahan ajar yang relevan

untuk peserta didik pada masa kini adalah bahan ajar interaktif. Salah satunya yaitu media pembelajaran audio visual berbantu *QR-code* ini. Meskipun terlihat sederhana, namun program ini dapat menghasilkan multimedia interaktif yang cukup menarik dengan kejelian dalam memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya. Berdasarkan kerangka pikir tersebut, maka desain dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*). Penelitian ini ditujukan untuk kegiatan menciptakan suatu produk tertentu yang kemudian diuji kelayakan dan keefektifannya. Penelitian ini berkaitan dengan permasalahan yang telah diidentifikasi berdasarkan hasil yang diperoleh dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti. Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

#### **B. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV di SDN 277 Sambirejo, Kabupaten Luwu. Sedangkan objek yang ingin dikembangkan adalah media audio visual terintegrasi kearifan lokal berbantu QR code.

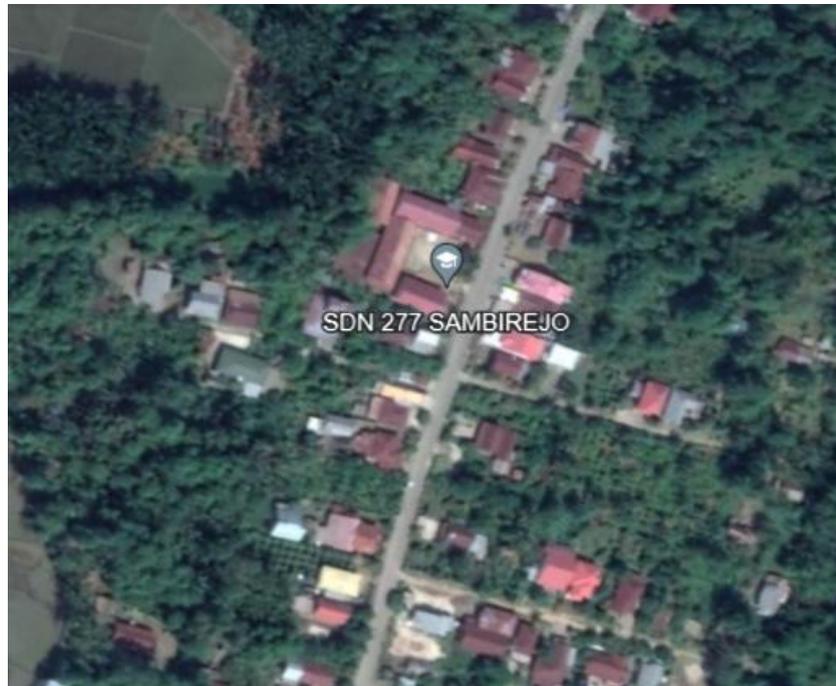
#### **C. Waktu dan Lokasi**

##### **1. Waktu**

Diperkirakan waktu penelitian akan dilaksanakan kurang lebih 3 bulan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024

##### **2. Lokasi**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 277 Sambirejo, di Jl. Poros Salujambu, Dusun Sambirajo, Desa Setiarejo, Kecamatan Lamasi, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar peta berikut:



Gambar 3. 1 Peta *Google Maps* Lokasi SDN 277 Sambirejo

#### **D. Prosedur Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan penelitian *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE umumnya digunakan untuk pengembangan bahan ajar yang memiliki 5 tahapan yang digunakan secara sistematis mulai dari tahap Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Perkembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

##### **1. Analisis (*Analysis*)**

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kinerja

Dalam tahapan ini, mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk menentukan kebutuhan dan tujuan pengembangan produk, serta menganalisis kelayakan dan syarat-syarat yang diperlukan.

b. Analisis Siswa

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Hasil analisis siswa berkenaan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dijadikan gambaran dalam mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran. Beberapa poin yang perlu didapatkan dalam tahapan ini diantaranya, yaitu :

- 1) Karakteristik siswa berkenaan dengan pembelajaran.
- 2) Pengetahuan dan ketrampilan yang telah dimiliki siswa berkenaan dengan pembelajaran.
- 3) Kemampuan berpikir atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran.
- 4) Bentuk pengembangan bahan ajar yang diperlukan siswa agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kompetensi yang dimiliki.

c. Analisis Fakta, Konsep, Prinsip dan Prosedur Materi Pembelajaran

Analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Dalam tahap ini, analisis dilakukan dengan metode studi pustaka. Tujuan dari analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi

pembelajaran adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis. Analisis ini dapat dijadikan dasar untuk menyusun rumusan tujuan pembelajaran.

#### d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa. Pada tahap ini, ada beberapa poin yang perlu didapatkan diantaranya:

- 1) Tujuan pembelajaran yang telah ditentukan
- 2) Ketercapaian tujuan pembelajaran

Dengan demikian, tahapan ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran.

## 2. Desain (*Design*)

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut, yaitu :

- a. Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian siswa.
- b. Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran.
- c. Pemilihan kompetensi bahan ajar.
- d. Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran.

- e. Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

### 3. Perkembangan (*Development*)

Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai. Antara lain adalah :

- a. Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- b. Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Beberapa poin yang perlu didapatkan dalam tahapan ini diantaranya lain yaitu :

- 1) Bentuk bahan ajar yang perlu dibuat dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Bentuk bahan ajar yang perlu dibuat dan dimodifikasi sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran.

### 4. Penerapan (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelas. Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya. Tujuan utama dalam langkah implementasi antara lain, yaitu :

- a. Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan bahan ajar.

### **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### 1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan instrumen yang vital bagi peneliti dalam mengumpulkan data selama proses pengembangan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, instrumen utama yang digunakan adalah angket, yang dirancang untuk mendapatkan tanggapan dan persepsi yang komprehensif dari responden terkait dengan kualitas dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun teknik yang digunakan dalam proses pengumpulan data yaitu :

a. Observasi

Peneliti melakukan observasi untuk menentukan informasi dengan melakukan penelitian berdasarkan apa yang dilihat melalui pengamatan. observasi sebagai saran dalam mengumpulkan informasi sangat banyak digunakan dalam melihat segala aktivitas yang dilakukan oleh individu.

b. Wawancara

Wawancara ini dilakukan dengan guru kelas IV SDN 277 Sambirejo, sebagai informan mengenai media apa saja yang digunakan di dalam kelas dan seperti apa kebutuhan dari peserta didik dalam pembelajaran serta bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan di kelas.

c. Angket

Angket validasi digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan informasi tentang kualitas media pembelajaran melalui penilaian dari para validator ahli. Dalam konteks penelitian ini, peneliti menggunakan angket validasi yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi.

d. Dokumentasi

Peneliti menggunakan dokumentasi untuk memperoleh informasi melalui pengalihan, pembuatan, serta penyimpanan data baik berupa foto, tulis-tulisan, serta pengetahuan-pengetahuan lainnya. Dimana dokumentasi bertujuan untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang diteliti.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi media oleh ahli materi, lembar validasi media oleh ahli media, lembar

angket respon media oleh guru, dan lembar angket respon media oleh siswa. Instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk membuktikan kevalidan dan kepraktisan media.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan untuk pengolahan data, yang menjadikan informasi, sehingga dari data tersebut mudah dipahami dan berguna untuk menjawab permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Data ini terbagi menjadi dua kategori yaitu:

##### **1. Analisis Kualitatif**

Metode ini digunakan dalam mengelola data dari hasil wawancara, validitas ketiga validator mengenai kesesuaian bahan ajar dalam produk yang dikembangkan. Metode analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi tentang data kualitatif berupa masukan, tanggapan, ulasan dan saran perbaikan yang tertuang dalam bentuk tes tiga validator.

##### **2. Analisis Kuantitatif**

Metode ini digunakan untuk mengelola data yang diterima melalui lembar validitas, kepraktisan dan efektifitas dalam pengembangan produk.

###### **a. Analisis Validitas**

Untuk menguji validitas kelayakan produk, pendapat para ahli diperlukan untuk menilai dan menelaah setiap aspek penilaian yang diberikan pada lembar instrumen, pendapat para ahli nantinya akan dijadikan sebagai rujukan dan saran dalam perbaikan produk yang dikembangkan, setiap ahli berhak untuk memutuskan dan memberikan saran terkait produk yang telah dikembangkan.

Hasil validitas media audio visual terintegrasi kearifan lokal berbantu *QR-Code* dari 3 dosen sebagai pakar ahli yang sesuai dengan bidangnya masing-masing dihitung berdasarkan skala likert (kriteria 1 sampai 4).

Skor 1 : Tidak valid ( tidak bisa digunakan )

Skor 2 : Kurang valid ( dapat digunakan dengan revisi besar )

Skor 3 : Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)

Skor 4 : Valid ( dapat digunakan tanpa revisi )

untuk menentukan hasil validasi produk peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\sum skor per item}{skor maksimum} \times 100\%$$

Dari hasil presentasi kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel 3.1 sebagai berikut :

Table 3.1 pengategorian validasi.<sup>34</sup>

Interval rata-rata skor (%)	Kategori
0% - 20%	Tidak valid
21% - 40%	Kurang valid
41% - 60%	Cukup valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat valid

<sup>34</sup> Lilis Suryani, Musdalifah Misnahwati, and Nurdin K, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3314–24, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2596>.

## b. Analisis Keefektifan

Analisis efektifitas digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam penggunaan media audio visual terintegrasi kearifan lokal berbantu *QR-code*, analisis data efektifitas berdasarkan hasil belajar klasikal sebaagai berikut :

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

E = presentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal

n = jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas

N = jumlah seluruh peserta didik

Kriteria hasil belajar peerta didik dapat dilihat pada Tabel 3.2 sebagai berikut :

Table 3.2 kriteria ketuntasan hasil tes belajar peserta didik.<sup>35</sup>

Interval ketuntasan	Kriteria
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat kurang

Hasil belajar peserta didik dapat dikatakan tuntas apabila mencapai kategori hasil belajar cukup baik atau dengan skor minimal 61. Keberhasilan pengembangan media audio visual terintegrasi kearifan lokal berbantu *QR-code* juga dilihat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik minimal 80% siswa yang menjadi subjek penelitian mendapatkan skor minimal 61.

<sup>35</sup> "Syarifah Nur Amanah, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kearifan Lokal Jember Di Kelas IV SDN Sumbersari 03 Jember Dengan Tema Daerah Tempat Tinggalku,' 2019.,"

### c. Analisis Praktikalitas

Analisis data praktikalitas digunakan untuk mengetahui respon atau pendapat siswa terhadap bahan ajar media audio visual terintegrasi kearifan lokal berbantu *QR-code* yang dikembangkan.<sup>36</sup> Penentuan presentasi peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

Hasil skor data praktikalitas produk dari instrument angket dihitung berdasarkan skala likert ( kriteria 1 sampai 4).

Skor 1 : Tidak praktis (tidak bisa digunakan)

Skor 2 : Kurang praktis (dapat digunakan dengan revisi besar)

Skor 3 : Cukup praktis (dapat digunakan dengan revisi kecil)

Skor 4 : Praktis (dapat digunakan tanpa revisi)

Menghitung skor rata-rata menggunakan rumus :

$$\text{Presentase (p)} = \frac{\text{banyaknya skor jawaban "ya"}}{\text{Banyaknya aspek yang diamati}} \times 100\%$$

Data respon siswa dapat dirujuk pada patokan kriteria skor respon siswadengan skor penilaian sebagai berikut.<sup>37</sup>

Table 3.3 kriteria penilaian kepraktisan produk

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

<sup>36</sup> Mareta Widiya, Eka Lokaria, and Sepriyaningsih Sepriyaningsih, "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3314–20, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1281>.

<sup>37</sup> Intan Yuniarti, I Nyoman Karma, and Siti Istiningsih, "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tema Cita-Citaku Subtema Aku Dan Cita-Citaku Kelas IV," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 4 (2021): 691–97, <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.318>.

Media audio visual terintegrasi kearifan lokal berbantu *QR-code* yang dikembangkan dapat dikatakan mendapat respon baik apabila presentasi respon siswa minimal mencapai skor 61% atau dengan kriteria praktis.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Prosedur Penelitian ADDIE

Setelah peneliti melakukan penelitian terhadap siswa kelas VI SDN 277 Sambirejo, maka peneliti memiliki rencana dalam mengembangkan produk yang telah ditegaskan pada penjelasan Bab III, bahwa bahan ajar dalam penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model ADDIE, tahapan analisis pengembangan meliputi langkah-langkah berikut :

Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan

No	Analisis	Hal yang akan di analisis	Instrumen
1	Analisis Kinerja	- Menganalisis masalah dasar yang di hadapi dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan media audio visual pada materi pahlawanku	- Wawancara guru dan - Angket peserta didik
2	Mengontruksi Penilaian Performa	- Menganalisis kebutuhan peserta didik - Menganalisis hasil kerja peserta didik dalam penggunaan media audio visual pada materi pahlawanku	- Wawancara guru - Angket peserta didik

Berdasarkan tabel 4.1, analisis kebutuhan dikelompokkan ke dalam dua kategori sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Thomas F. Gilbert<sup>38</sup> Lebih lanjut Ayu lestari menjelaskan tahapan analisis kebutuhan yang di maksud yaitu kinerja dan mengontruksi penilaian *performance*. Setiap kategori tersebut

<sup>38</sup> Thomas F. Gilbert, "Human Competence—Engineering Worthy Performance," *NSPI Journal* 17, no. 9 (1978), <https://doi.org/10.1002/pfi.4180170915>.

mencakup berbagai aspek yang akan di analisis serta instrumen yang akan dipergunakan untuk menganalisis kebutuhan dalam proses pengembangan media.

#### 1. Hasil analisis ( *Analyze* )

Langkah pertama yang diambil oleh peneliti sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya adalah melaksanakan uji validasi angket analisis kebutuhan, yang ditujukan untuk peserta didik dan guru. Proses ini melibatkan dosen ahli sebagai validator di bidang terkait. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa angket analisis kebutuhan memenuhi standar kelayakan yang dibutuhkan dalam pengembangan produk. Pada tahap ini, sejumlah kegiatan dilakukan, termasuk analisis kinerja dan mengkontruksi penilaian *performance*.

##### a. Analisis kinerja

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan instrument berupa angket peserta didik dan wawancara guru ( wali kelas VI SDN 277 Sambirejo ), dari hasil analisis penggunaan media pembelajaran audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal dengan melakukan wawancara secara langsung dengan Ibu Eli Hastuti, S.Pd.<sup>39</sup>. Selaku wali kelas VI SDN 277 Sambirejo sebagai berikut :

Berdasarkan hasil wawancara, media pembelajaran audio visual dinilai sangat menarik dan efektif bagi peserta didik karena menyajikan materi secara interaktif melalui kombinasi gambar, suara, dan video yang mampu meningkatkan pemahaman serta daya ingat siswa. Namun, ibu guru belum pernah menggunakan

---

<sup>39</sup> “Wawancara Dengan Ibu Eli Hastuti, S.Pd. Selaku Wali Kelas VI.”

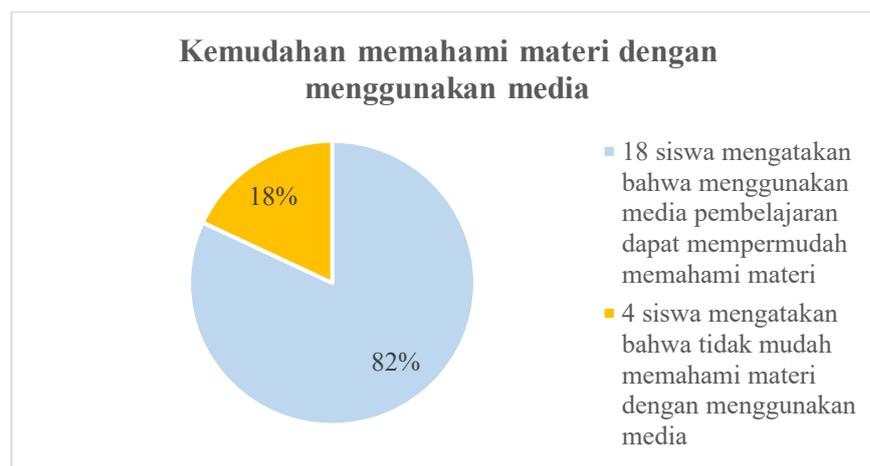
media ini dalam pembelajaran karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatannya, meskipun menyadari manfaatnya. Dalam pengajaran materi pahlawanku, ibu lebih mengandalkan buku paket sebagai sumber utama karena dianggap sudah cukup lengkap, meskipun siswa sering mengalami kesulitan memahami materi, khususnya tentang pahlawan di Luwu, akibat kurangnya pengenalan visual dan konteks budaya lokal. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih minim variasi media, dengan dominasi penggunaan buku cetak sebagai satu-satunya alat bantu ajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal dengan memberikan angket kepada peserta didik di kelas VI SDN 277 Sambirejo dengan hasil sebagai berikut sebagai berikut :



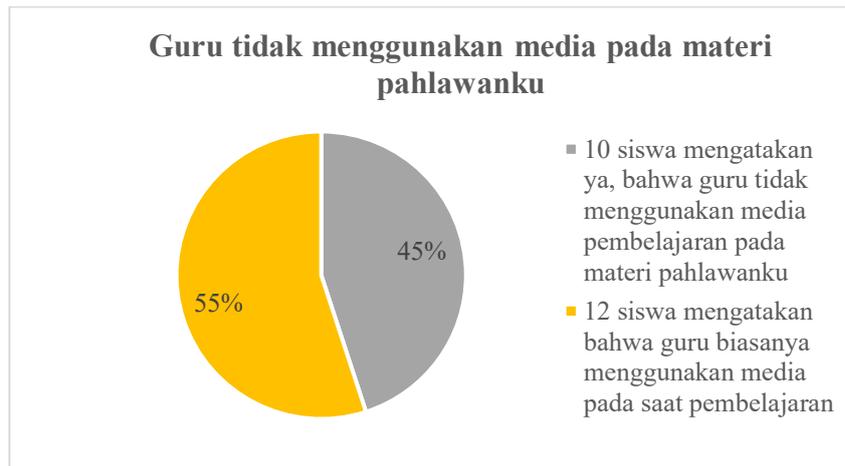
**Gambar 4.1** Penggunaan media di setiap pembelajaran

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa dari 22 peserta didik di kelas VI SDN 277 Sambirejo menunjukkan bahwa 64% atau 14 orang peserta didik menyatakan bahwa guru jarang menggunakan media dalam setiap pembelajaran dan 36% atau 8 orang lainnya mengatakan bahwa guru sering menggunakan media pada saat pembelajaran.



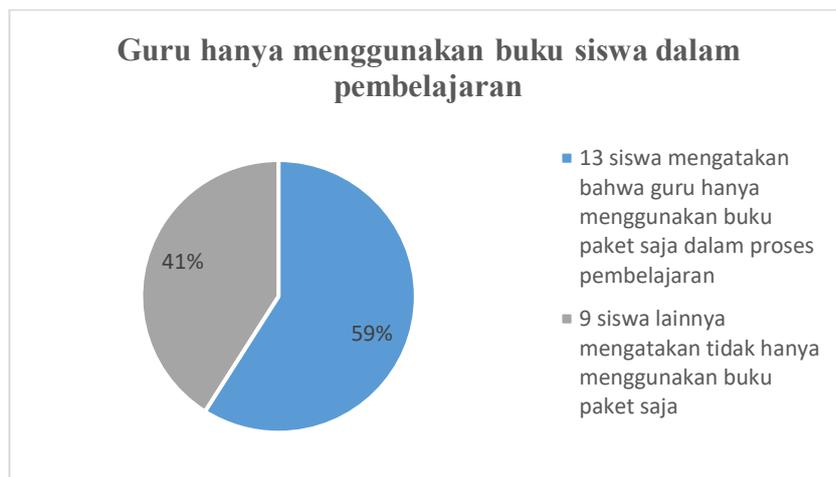
**Gambar 4.2** Kemudahan memahami materi dengan menggunakan media

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa dari 22 peserta didik di kelas VI SDN 277 Sambirejo sebanyak 82% yaitu 18 orang peserta didik mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah dalam memahami materi dan 18% yaitu 4 orang peserta didik mengatakan jika menggunakan media tidak mudah memahami materi.



**Gambar 4.3** Guru tidak menggunakan media pada materi pahlawanku

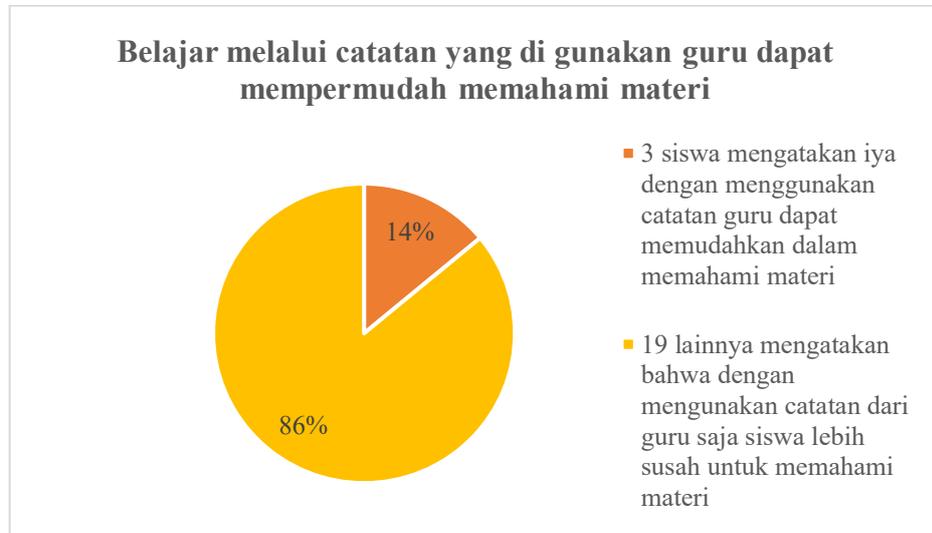
Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa dari 22 peserta didik di kelas VI SDN 277 Sambirejo sebanyak 45% atau 10 orang peserta didik mengatakan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran pada materi pahlawanku dan 55% yaitu 12 orang peserta didik mengatakan iya.



**Gambar 4.4** Guru hanya menggunakan buku siswa dalam pembelajaran

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa dari 22 peserta didik di kelas VI SDN 277 Sambirejo menunjukkan bahwa 59% atau 13 peserta didik menyatakan bahwa guru hanya menggunakan buku paket atau buku siswa dalam

proses pembelajaran dan 41% atau 9 orang lainnya mengatakan tidak hanya menggunakan buku paket.



**Gambar 4.5** Belajar melalui catatan yang di gunakan guru dapat mempermudah memahami materi

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa dari 22 peserta didik di kelas VI SDN 277 Sambirejo menunjukkan bahwa 14% atau 3 peserta didik menyatakan bahwa lebih mudah memahami materi dengan menggunakan catatan dari guru dan 86% atau 19 peserta didik lainnya mengatakan tidak.

#### b. Mengkonstruksi penilaian *performance*

Proses konstruksi penilaian kinerja melibatkan analisis terhadap kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan dua metode, yakni angket yang diberikan kepada siswa dan wawancara dengan guru. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas VI SDN 277 Sambirejo, peneliti mendapatkan informasi bahwa siswa lebih menyukai menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung seperti media audio visual yang diajukan oleh peneliti. wali kelas VI SDN 277 Sambirejo

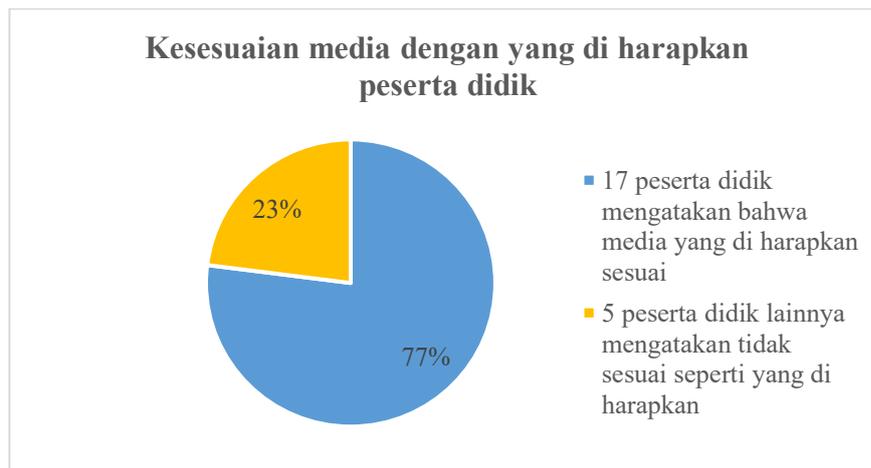
menjelaskan bahwa siswa kelas VI lebih tertarik menggunakan media pembelajaran yang memiliki tampilan warna cerah dan gambar yang beragam, karena hal tersebut membuat mereka lebih antusias dan tidak cepat merasa bosan saat belajar. dari hasil analisis penggunaan media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal dengan melakukan wawancara secara langsung dengan ibu Eli Hastuti, S.Pd.<sup>40</sup> Selaku wali kelas VI SDN 277 Sambirejo sebagai berikut :

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui pendekatan yang menarik dan interaktif, seperti media visual, audio, dan audio-visual. Meskipun ibu guru menyadari manfaat media tersebut dalam memperkuat penyampaian materi terutama yang kompleks seperti sejarah atau sains, beliau jarang menggunakannya dalam pembelajaran, termasuk pada materi pahlawanku, karena keterbatasan waktu, fasilitas, dan anggapan bahwa buku paket sudah cukup lengkap. Dalam praktiknya, ibu lebih mengandalkan buku paket serta metode diskusi dan tanya jawab di kelas. Namun, terbukti bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap media pembelajaran yang baru, seperti video atau alat peraga, karena membuat suasana kelas lebih hidup, memudahkan pemahaman, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Hasil angket peserta didik yang diberikan kepada peserta didik pada penilaian performa

---

<sup>40</sup> “Wawancara Dengan Ibu Eli Hastuti, S.Pd. Selaku Wali Kelas VI.”



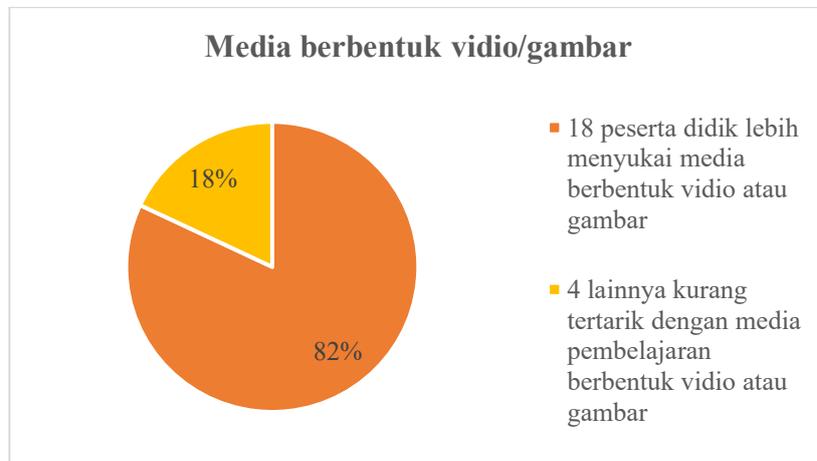
**Gambar 4.6** Kesesuaian media dengan yang di harapkan peserta didik

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa dari 22 peserta didik di kelas VI SDN 277 Sambirejo menunjukkan bahwa 77% atau 17 peserta didik menyatakan bahwa media yang di harapkan sesuai dengan keinginannya dan 23% atau 5 peserta didik lainnya mengatakan tidak sesuai.



**Gambar 4.7** Media pembelajaran yang baru dan menarik

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa dari 22 peserta didik di kelas VI SDN 277 Sambirejo menunjukkan bahwa 100% atau 22 peserta didik menyatakan bahwa sangat menyukai media pembelajaran yang baru dan menarik.



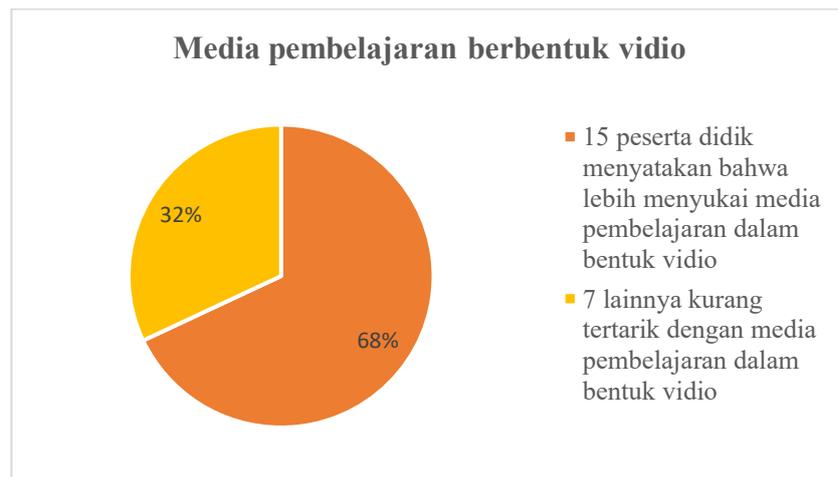
**Gambar 4.8** Media berbentuk vidio/gambar

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa dari 22 peserta didik di kelas VI SDN 277 Sambirejo menunjukkan bahwa 82% atau 18 peserta didik lebih menyukai media pembelajaran dalam bentuk vidio atau gambar dan 18% atau 4 peserta didik lainnya kurang tertarik.



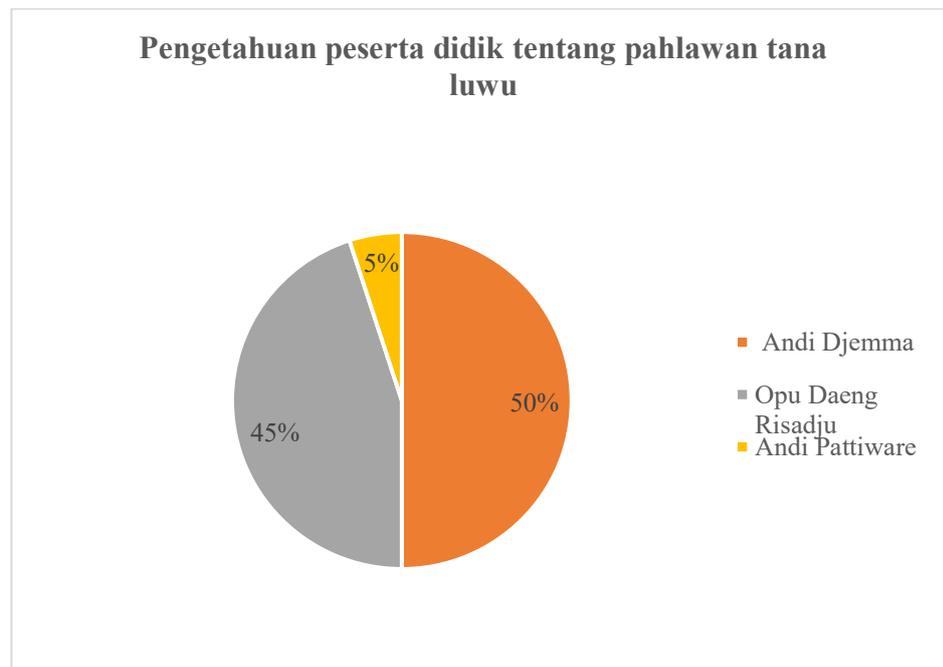
**Gambar 4.9** Belajar melalui catatan yang di gunakan guru dapat mempermudah memahami materi

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa dari 22 peserta didik di kelas VI SDN 277 Sambirejo menunjukkan bahwa 73% atau 16 peserta didik menyatakan bahwa kesulitan dalam memahami materi pahlawanku yang di berikan oleh guru dikrenakan hanya dijelaskan melalui buku paket saja dan 27% atau 6 peserta didik lainnya mengatakan lebih mudah memahami.



**Gambar 4.10** Media berbentuk vidio

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa dari 22 peserta didik di kelas VI SDN 277 Sambirejo menunjukkan bahwa 68% atau 15 peserta didik lebih menyukai media pembelajaran dalam bentuk vidio dan 32% atau 7 peserta didik lainnya kurang tertarik.



**Gambar 4.11** Pengetahuan peserta didik tentang pahlawan tana luwu

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa dari 22 peserta didik di kelas VI SDN 277 Sambirejo menunjukkan bahwa 50% atau 11 peserta didik lebih dominan mengetahui pahlawan tana luwu Andi Djemma kemudian 45% atau 10 orang lainnya juga lebih banyak mengenal pahlawan Opu Daeng Risadju dan 5% atau hanya 1 peserta didik saja yang hanya mengenal pahlawan Andi Pattiware

## 2. Hasil Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merancang gambaran awal untuk mengembangkan media audio visual pada materi pahlawanku yang telah diperoleh dari hasil analisis. Perancangan model atau tahap desain ini masih bersifat konseptual yang akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain antara lain:

Penjelasan rancangan langkah-langkah pembuatan video pembelajaran pada materi pahlawanku sebagai berikut :

1. Mengunduh Aplikasi Canva dan Membuat Akun

Langkah pertama adalah mengunduh aplikasi Canva melalui perangkat yang digunakan (seperti smartphone atau komputer) dan membuat akun. Proses ini memastikan akses ke berbagai fitur dan templat desain yang tersedia di Canva untuk mendukung pembuatan video pembelajaran.

2. Menyusun Alur Pembelajaran

Selanjutnya, alur pembelajaran disusun secara sistematis. Tahap ini mencakup pemilihan bahan yang relevan dengan materi pahlawanku serta penyusunan rencana pembelajaran yang mencakup tujuan, metode, dan langkah-langkah pengajaran yang akan dilakukan.

3. Menyusun Komponen Materi

Setelah alur pembelajaran siap, dibuatlah konten materi yang mencakup:

- a) Kalimat pembuka untuk menarik perhatian siswa.
- b) Penjelasan materi utama, dilengkapi dengan gambar-gambar yang relevan untuk mendukung pemahaman.
- c) Kesimpulan berupa peta pikiran untuk merangkum inti materi.
- d) Evaluasi hasil belajar berupa soal atau tugas untuk mengukur pemahaman siswa.

4. Memilih dan Memodifikasi Templat Desain Video

Pada tahap ini, templat video dipilih dari Canva sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Desain tampilan dimodifikasi agar lebih menarik dan sesuai dengan

karakteristik materi. Video kemudian dikolaborasikan dengan aplikasi lain, seperti CapCut untuk mengedit elemen tambahan (transisi, efek visual) dan AI untuk menyempurnakan konten.

a) Menyiapkan Skrip Narasi

Tulis skrip narasi yang sesuai dengan materi pahlawanku. Pastikan skrip tersebut singkat, jelas, dan mudah dipahami. Skrip ini akan menjadi panduan bagi narator AI.

b) Menggunakan Platform AI Narator

Pilih platform AI text-to-speech (TTS) seperti *Murf.ai*, *Descript*, atau *Play.ht*.

- 1) Unggah atau ketik skrip narasi ke platform tersebut.
- 2) Pilih jenis suara narator yang sesuai (misalnya, suara pria atau wanita dengan nada formal atau ramah).
- 3) Atur kecepatan, intonasi, dan aksen suara untuk menghasilkan narasi yang alami dan menarik.

Setelah narasi selesai dibuat, unduh file audio dalam format yang kompatibel, seperti MP3. Impor file audio narasi ke dalam aplikasi pengeditan video, seperti CapCut. Sinkronkan narasi dengan elemen visual, seperti teks, gambar, dan video, agar penjelasan terasa lebih kohesif dan mudah diikuti. Gunakan fitur pengeditan audio di CapCut untuk menyesuaikan volume, menghilangkan noise, atau menambahkan efek suara jika diperlukan. Dengan bantuan AI, narasi yang jelas dan profesional dapat dihasilkan tanpa perlu merekam suara secara manual. Ini membuat video pembelajaran lebih hidup dan memudahkan siswa dalam

memahami materi. Setelah narasi terintegrasi, video siap untuk diunggah dan digunakan.

#### 5. Mengedit Video Pembelajaran Menggunakan CapCut

Setelah merancang konten visual di Canva, langkah selanjutnya adalah mengedit video menggunakan aplikasi CapCut. Berikut adalah prosesnya:

##### a. Impor Konten ke CapCut

Buka aplikasi CapCut dan buat proyek baru. Impor elemen-elemen video, seperti gambar, teks, dan video yang telah dirancang di Canva.

##### b. Menambahkan Transisi dan Efek

Gunakan fitur transisi untuk menghubungkan elemen-elemen video agar tampil lebih halus. Tambahkan efek visual atau animasi untuk memperkuat daya tarik visual.

##### c. Menambahkan Musik Latar ke Video Pembelajaran

Musik latar (background) dapat meningkatkan suasana video pembelajaran dan membuatnya lebih menarik. Berikut langkah-langkahnya:

##### d. Memilih Musik Latar yang Tepat

Pilih musik instrumental yang sesuai dengan tema materi, misalnya musik yang tenang untuk suasana pembelajaran atau yang dinamis untuk meningkatkan semangat siswa. dapat mencari musik instrument di platform seperti *YouTub*, kemudian buka proyek video di *CapCut*. impor file musik latar ke dalam proyek dengan memilih opsi *add audio*.

e. Mengatur Durasi Musik

Potong atau sesuaikan durasi musik agar cocok dengan panjang video.

Gunakan fitur *split* untuk memotong bagian musik yang tidak diperlukan.

f. Menyesuaikan Volume Musik

Kurangi volume musik latar agar tidak mengganggu narasi. Atur volume ke tingkat yang cukup rendah tetapi tetap terdengar untuk menciptakan suasana yang nyaman.

g. Menambahkan Efek Fade In dan Fade Out

Gunakan efek *fade in* di awal dan *fade out* di akhir musik untuk transisi yang halus, sehingga musik tidak terdengar tiba-tiba atau terputus secara mendadak.

h. Pratinjau dan Koreksi

Putar kembali video untuk memastikan musik latar tidak mengganggu narasi dan sesuai dengan keseluruhan video.

i. Mengatur Durasi dan Sinkronisasi

Sesuaikan durasi setiap elemen agar video tetap terstruktur dan tidak terlalu panjang. Pastikan sinkronisasi antara narasi, teks, dan visual berjalan dengan baik.

j. Menambahkan Judul dan Penutup

Buat bagian pembuka dengan judul yang menarik dan bagian penutup yang mencantumkan kesimpulan, pesan penting, atau informasi tambahan.

k. Mengekspor Video

Setelah semua elemen selesai diedit, periksa kembali keseluruhan video untuk memastikan tidak ada kesalahan. Lalu, ekspor video dengan resolusi yang sesuai, misalnya 1080p, untuk menjaga kualitas..

6. Mengunggah Video ke YouTube dan Membuat QR Code

Setelah proses pembuatan video selesai, video diunggah ke YouTube untuk mempermudah akses oleh siswa. Link video dari YouTube kemudian disalin dan diubah menjadi QR Code. QR Code ini nantinya akan dibagikan kepada siswa sebagai cara praktis untuk mengakses video pembelajaran. Setelah video pembelajaran selesai diunggah ke YouTube, langkah berikutnya adalah membuat kode QR untuk memudahkan akses siswa. Caranya:

- a. Salin tautan (URL) video dari YouTube.
- b. Gunakan alat pembuat kode QR, seperti *QR-Code Generator* (dapat diakses melalui aplikasi atau situs web).
- c. Tempelkan URL video ke dalam kolom yang disediakan di alat pembuat kode QR.
- d. Pilih opsi untuk menyesuaikan desain QR (opsional) agar lebih menarik.
- e. Unduh kode QR yang telah dibuat.

Kode QR ini kemudian dapat dicetak atau dibagikan secara digital kepada siswa, sehingga mereka dapat langsung mengakses video pembelajaran hanya dengan memindainya menggunakan perangkat mereka.

Adapun penjabaran mengenai media pembelajaran audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal adalah sebagai berikut :



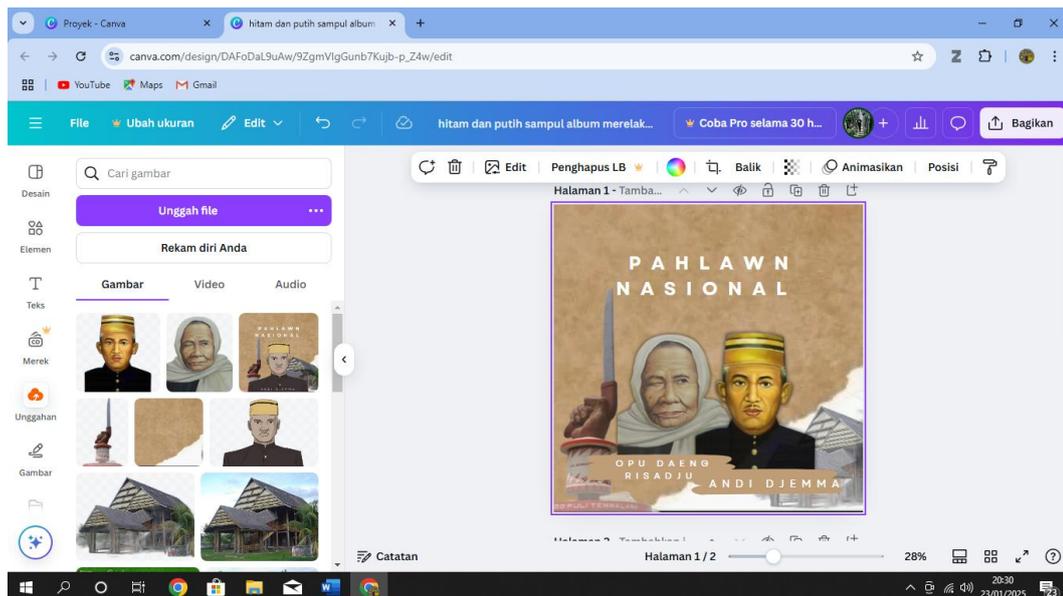
**Gambar 4.12** Bagan penjabaran media audio visual terintegrasi kearifan lokal

### 3. Hasil pengembangan (*Development*)

Tahap *development* merupakan bentuk tahap realisasi dari tahap desain atau rancangan produk. Dalam tahap pengembangan ini kerangka tersebut masih bersifat konseptual direalisasikan menjadi suatu produk yang siap diimplementasikan. Desain rancangan produk dikembangkan melalui langkah-langkah berikut:

#### a. Sampul, meliputi foto/gambar dan nama pahlawan

Pada pembuatan sampul audio visual digunakan bantuan aplikasi canva yang dimana untuk proses pembuatan sampul yaitu peneliti menemukan desain template terbaik, menggunakan gambar atau foto para pahlawan. Selanjutnya, peneliti mengatur semua posisi gambar, menambahkan filter, dan mengedit teks, agar cover terlihat menarik.



### b. Pembuka

Pada pembuatan pembuka yang berisi ucapan salam, Peneliti menambahkan teks otomatis dan mendesain slide untuk dijadikan *background*, dan menambahkan foto/gambar setelah itu peneliti mengatur semua posisi gambar agar terlihat rapi dan menarik.



### c. Kegiatan pembelajaran

Pada tahap pembelajaran terdiri dari uraian materi, video pembelajara, rangkuman materi. Pada pembuatan awalnya semua slide tiap halaman telah di desain *background* nya dengan menggunakan gambar pilihan yang terkait dengan materi. Kemudian menyesuaikan gambar gambar tersebut sehingga menyisikan tempat kosong untuk menambahkan teks dan video narator, setelah pembuatan video selesai selanjutnya di upload ke youtube kemudian salin link yang nantinya akan di koversi kedalam bentuk *Qr-code*.

Scene	Visual	Audio	Durasi
1. Sampul	Foto animasi pahlawan Andi Djemma dan Opu Daeng Risajju	Backsound instrumen	3 detik
2. Pembuka	Foto animasi pahlawan Andi Djemma dan Opu Daeng Risajju, Judul sejarah perjuangan pahlawan Tana Luwu Andi Djemma dan Opu Daeng Risadju.	Instrumen musik dengan di iringi suara narator yang mengucapkan salam dan memperkenalkan tema sejarah perjuangan pahlawan Tana Luwu, Andi Djemma dan Opu Daeng Risajju.	12 detik
3. Materi pertama, latar belakang pahlawan Andi Djemma	Foto animasi dan ilustrasi pahlawan Andi Djemma.	Narator menjelaskan siapa pahlawan Andi Djemma, masa kecil dan latar belakang sejarah serta peran penting dalam perjuangan.	47 detik
4. Nilai-nilai keteladanan pahlawan Andi Djemma	Foto masa perjuangan pahlawan Andi Djemma .	Musik dan narasi narator menjelaskan nilai-nilai keteladanan pahlawan Andi Djemma pada saat perjuangan di antaranya yaitu nilai patriotisme, kepemimpinan yang bijaksana, keberanian, dan pengorbanan.	1,3 menit
5. Materi kedua, latar belakang pahlawan Opu Daeng Risadju.	Foto animasi dan ilustrasi pahlawan Opu Daeng Risadju.	Narator menjelaskan siapa pahlawan Opu Daeng Risadju, masa kecil dan latar belakang sejarah serta peran penting dalam perjuangan.	56 detik
6. Nilai-nilai keteladanan pahlawan Opu Daeng Risadju	Foto masa perjuangan pahlawan Opu Daeng Risadju.	Musik dan narasi narator menjelaskan nilai-nilai keteladanan pahlawan Opu Daeng Risadju pada saat perjuangan di antaranya yaitu keberanian, patriotisme, kepedulian sosial, keteguhan, dan peran	1'9 menit

		perempuan dalam perjuangan.	
7. Kesimpulan	Foto kedua pahlawan, Andi Djemma dan Opu Daeng Risdju.	Narator menjelaskan kesimpulan dari kedua materi.	58 detik
8. Penutup	Tampilan animasi dan ucapan terimakasih.	Musik penutup yang lembut memberikan kesan akhir yang positif dan inspiratif.	3 detik

Tabel 4.2, *Storyboard*

Berikut sebagian tampilan media pembelajaran yang dikembangkan.





**Gambar 4.13** Tampilan keseluruhan media audio visual

## 2). Validasi media audio visual

Setelah produk yang dikembangkan telah rampung dirancang. Maka selanjutnya dilakukan tahap uji validasi dengan melibatkan 3 orang ahli sebagai pakar validator yakni ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Nama-nama validator dapat dilihat pada tabel pakar validasi berikut :

**Tabel 4.3** Nama-nama validator

No	Nama	Ahli Pakar
1	Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.	Media

2	Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.	Materi
3	Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.	Bahasa

Pada tahap ini masukkan dari setiap validator digunakan sebagai acuan dalam merevisi media audio visual yang dikembangkan serta pengecekan kata yang sesuai dengan KBBI. Adapun hasil validasi oleh setiap validator sebagai berikut :

1) Hasil Uji Validasi

a. Validasi ahli media

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli media yakni ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media audio visual yang dilihat dari aspek desain yang terdapat pada media audio visual . hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.4** Hasil Validasi Ahli Desain Media

Aspek penilaian	Pertanyaan	Skor
Penyajian	Penyajian media pembelajaran mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran	2
	Media audio visual sesuai untuk materi pahlawanku	3
	Media audio visual ini mudah di gunakan dalam pembelajaran	3
	Kode QR dapat berfungsi dengan baik	3

Efek media	Media audio visual membantu siswa dalam memvisualisasikan materi yang sedang di pelajari	3
Penampilan menyeluruh	Kualitas gambar dan media jelas	3
	Kesesuaian gambar yang terdapat dalam media dengan bentuk sesungguhnya	4
Total skor		19
Skor maksimum		28
Persentase		68%
<b>Kategori</b>		<b>valid</b>

Sumber : data premier yang diolah dari lembar ahli media

Berdasarkan hasil validasi di atas, diketahui bahwa media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 68% dengan kategori valid. Adapun komentar/ saran dari validator terhadap media audio visual terintegrasi kearifan lokal dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.5** Kesimpulan dan komentar/saran validator ahli desain media

Kesimpulan	Komentar/saran
Layak diujicobakan dilapangan dengan revisi	Masih ada warna latar belakang dan teks yang tidak kontras, di sesuaikan. Suara penjelasan di buat lebih natural. Ada bug teks yang tertutupi oleh gambar. Teks terlalu padat.

Adapun revisi sesuai saran dan masukan dari validator ahli media yatu sebagai berikut :

Revisi pertama dari ahli media



**Gambar 4.14** Sebelum revisi  
Latar belakang dan teks tidak kontras,  
dan teks terlalu padat



**Gambar 4.15** Sesudah revisi  
Setelah revisi latar belakang,  
teks sudah kelihatan jelas dan teks tidak  
padat

a. Validasi Ahli materi

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan terlebih dahulu produk akan di validasi oleh ahli materi yakni Bapak Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. Validasi ahli materi dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media audio visual bila ditinjau dari aspek materi dan isi yang terdapat pada media audio visual. Hasil validasi oleh ahli materi dapat di lihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.6** Hasil Validasi Ahli Materi/isi

Pernyataan	Skor
Keluasan materi yang di muat sesuai dengan kompetensi dasar	3
Sistematika materi yang di sajikan konsisten	4
Pengetikan dan pemilihan gambar tepat	4
Materi yang sesuai dengan teori dan fakta yang ada	4
Gambar yang di sajikan sesuai dengan materi	4

Gambar yang terdapat pada media audio visual dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pahlawanku	3
Bahasa yang di gunakan mudah untuk di pahami	4
Tata bahsa yang di gunakan sesuai dengan EYD	3
Materi yang di muat dapat meningkatkan kompetensi peserta didik	3
Total skor	36
Total keseluruhan skor	32
Persentase skor	89%
<b>Kategori</b>	<b>Sangat valid</b>

Sumber : Data primer yang diolah dari lembar validasi ahli materi/isi

Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli materi/isi diperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat valid. Adapun kesimpulan dan komentar/saran dari validator terhadap media audio visual terintegrasi kearifan lokal pada materi pahlawanku sebagai berikut:

**Tabel 4.7** kesimpulan dan komentar/saran dari ahli materi/isi

Kesimpulan	Komentar/ Saran
Layak di ujicobakan dilapangan dengan revisi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika memungkinkan dapat mengedit suara agar dialeknya tidak terdengar seperti dialek suku jawa.</li> <li>2. Baiknya di lengkapi dengan buku panduan penggunaan yang di dalamnya juga terdapat spesifikasi media.</li> <li>3. Bila perlu pada judul, kata kearifan lokal di ganti menjadi Pahlawan andi djemma.</li> </ol>

#### c. validasi bahasa

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli media yakni Bapak Nurul Aswar S.Pd., M.Pd. validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media audio

visual yang dilihat dari aspek bahasa yang terdapat pada media audio visual . hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.8** Hasil Validasi Ahli Bahasa

Pernyataan	Skor
Menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda	3
Menggunakan bahasa yang mudah di mengerti	3
Pesan atau informasi yang di sajikan menggunakan bahasa yang jelas dan menarik	4
Penggunaan bahasa memperjelas suatu konsep	3
Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	4
Penggunaan tata kalimat sesuai dengan aturan tata bahasa ndonesia dengan mengacupada pedoman EBI	3
Penggunaan ejaan mengacu pada pedoman EBI	4
Total skor	28
Perolehan skor	24
Persentase skor	86%
<b>Kategori</b>	<b>Sangat valid</b>

Sumber : Data primer yang diolah dari lembar validasi ahli media

Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori valid. Adapun kesimpulan dan komentar/saran dari validator terhadap media audio visual terintegrasi kearifan lokal pada materi pahlawanku sebagai berikut:

**Tabel 4.9** Kesimpulan dan komentar/saran dari ahli bahasa

Kesimpulan	Komentar dan saran
Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi	Di perbaiki yang perlu di sesuaikan

Berdasarkan data hasil validasi ahli media dapat dilihat bahwa, audio visual yang dikembangkan memperoleh nilai total skor sebesar 19. Berdasarkan 3.1 tentang pengategorian validasi dimana hasil oleh ahli media berada pada kategori valid dengan presentase 68%.

Berdasarkan data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat bahwa, audio visual yang dikembangkan memperoleh nilai presentase sebesar 89%. Berdasarkan tabel 3.1 tentang pengategorian validitas dari hasil validasi materi berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian audio visual yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa dapat dilihat bahwa, audio visual yang dikembangkan memperoleh nilai presentasi sebesar 86%. Berdasarkan tabel 3.1 tentang pengategorian validasi oleh ahli bahasa berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, audio visual yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun perbandingan hasil revisi produk sebelum dan sesudah di revisiberdasarkan saran dan kritik para ahli, terdapat pada gambar QR-Code berikut ini.



**Gambar 4.16** *QR-Code* Sebelum revisi



**Gambar 4.17** *QR-Code* Sesudah revisi

#### 4. Tahap implementasi (*Implementation*)

##### a Uji Coba Praktikalitas

Tahap selanjutnya adalah tahap uji praktikalitas, uji praktikalitas pada penelitian ini di lakukan dengan cara memberikan angket penilaian kepada peserta didik dan guru terkait bahan ajar yang di kembangkan, untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dari presepsi peserta didik dan guru yang menjadi subjek penelitian. Selengkapnya hasil uji praktikalitas yang di peroleh dari angket respon peserta didik dan guru disajikan dalam tabel berikut :

Hasil praktikalitas produk pengembangan yang diajukan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Praktikalitas dari pendidik

**Tabel 4. 10** Hasil praktikalitas pendidik

Pernyataan	Skor
Kesesuaian materi dengan kurikulum	4
Kesesuaian materi dengan bahan ajar	4
Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik	4
Kejelasan materi tentang pahlawan tana luwu	4
Materi yang disampaikan menambah pengetahuan terkait pahlawan yang ada di tana luwu	4
Desain media audio visual membantu penyampaian materi	4
Teks materi dapat terbaca dengan baik	4
Media Audio Visual ini dapat membantu peserta didik memahami materi pahlawanku	4
Kegunaan QR-Code untuk mempermudah peserta didik mengakses materi	4
Kemenarikan tampilan media	4
Materi yang disampaikan jelas.	4
Media menambah keefektifan belajar peserta didik	4
Kemudahan dalam pengaplikasian	4
Media audio visual dapat menjadi alat bantu dalam pembelajaran	4
Total skor	56
Perolehan skor	56
Persentase skor	100%
<b>Kategori</b>	<b>Praktis</b>

Sumber : Data primer yang di olah hasil dari praktikalitas pendidik

Berdasarkan hasil praktikalitas oleh praktisi dalam hal ini wali kelas VI SDN 277 Sambirejo terhadap pengembangan media audio visual pada materi

pahlawanku terintegrasi kearifan lokal memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori praktis.

a) Respon Peserta Didik

Hasil uji coba praktikalitas atau uji coba produk secara terbatas kepada 22 peserta didik dapat di lihat pada table berikut ini :

**Tabel 4.11** Hasil uji praktikalitas respon siswa

N O	Peserta Didik	Indikator Pernyataan									Total Skor	Jumlah Skor Maksimu	Presentas e Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1.	RAM	4	3	3	4	3	4	3	3	3	30	36	83%
2.	ARA	4	2	3	4	3	4	3	4	2	29	36	81%
3.	JCC	4	3	4	3	2	4	2	4	4	30	36	83%
4.	JAB	4	3	3	3	3	4	4	2	4	30	36	83%
5.	SJ	4	3	4	3	2	4	2	4	4	30	36	83%
6.	SN	4	3	3	4	3	3	2	1	4	27	36	75%
7.	AP	4	3	1	4	3	4	3	4	3	29	36	81%
8.	AIY	4	3	2	1	3	3	4	4	3	27	36	75%
9.	FT	4	3	2	1	3	3	4	4	3	27	36	75%
10.	AR	4	3	4	4	3	4	4	2	4	32	36	89%
11.	YS	4	3	4	3	2	4	2	4	4	30	36	83%
12.	F	4	3	3	4	2	4	3	2	4	29	36	81%
13.	ABP	4	3	2	2	3	3	4	4	3	28	36	78%
14.	AP	2	4	3	2	1	4	2	3	3	24	36	67%
15.	A	4	3	4	4	4	4	3	3	4	33	36	92%
16.	AA	4	3	2	1	4	3	1	4	2	24	36	67%
17.	CCT	4	3	3	4	2	4	3	4	4	31	36	86%
18.	ZA	4	4	2	4	3	3	2	3	4	29	36	81%
19.	NAR	4	2	3	4	2	3	4	4	3	29	36	81%
20.	CGAS	4	4	3	4	4	4	3	3	4	33	36	92%
21.	AS	4	3	4	3	2	3	3	3	4	29	36	81%
22.	H	4	3	3	4	3	4	4	3	4	32	36	89%
Total Skor											642	792	1783%
Rerata											81%		
Kategori											Sangat Praktis		

Berdasarkan data hasil uji coba praktikalitas kepada 22 peserta didik dapat dilihat bahwa audio visual yang dikembangkan rata-rata memperoleh nilai presentase sebesar 81%. Berdasarkan tabel 3.3 tentang kualifikasi Tingkat praktikalitas menunjukkan hasil uji praktikalitas berada pada kategori sangat praktis.

## 2) Uji Coba Efektifitas

Setelah produk dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas VI SDN 277 Sambirejo. Tujuan dari kegiatan ini untuk mengetahui sejauh mana efektifitas penggunaan produk tersebut dalam pembelajaran. Hasil dari uji coba efektifitas tersebut kemudian disajikan dalam tabel 4.12 sebagai berikut :

**Tabel 4.12** Data hasil belajar peserta didik

No	Peserta Didik	Soal Pilihan Ganda										Total Skor	Jumlah Skor Maksimum	Presentase Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	RAM	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	10	80%
2.	ARA	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	10	80%
3.	JCC	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	10	80%
4.	JAB	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10	90%
5.	SJ	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	10	90%
6.	SN	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	10	90%
7.	AP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%
8.	AIY	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	10	90%
9.	FT	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	10	90%
10.	AR	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10	90%
11.	YS	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	10	80%
12.	F	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10	90%
13.	ABP	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	10	80%
14.	AP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%
15.	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%

t16.	AA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	10	90%
17.	CCT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%
18.	ZA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	10	90%
19.	NAR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%
20.	CGAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%
21.	AS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100%
22.	H	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	10	90%
Total Skor											200	220	2000%	
Rerata											90%			
Kategori											Sangat efektif			

Berdasarkan hasil evaluasi efektivitas yang diperoleh dari lembar hasil belajar peserta didik kelas VI di SDN 277 Sambirejo, yang terdokumentasi dalam tabel tersebut, produk yang dikembangkan yaitu audio visual mendapatkan hasil yang memuaskan. Hal ini terlihat dari rata-rata peserta didik sebesar 90% dengan kategori sangat efektif.

**Tabel 4.13** Perhitungan rata rata hasil belajar peserta didik

Skor	Kriteria	Jumlah peserta didik	Persentase
80-100	Sangat Tinggi	22	100%
61-80	Tinggi	0	0%
41-60	Sedang	0	0%
21-40	Rendah	0	0%
0-20	Sangat Rendah	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data primer yang diolah dari nilai hasil belajar peserta didik

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 22 peserta didik di kelas VI SDN 277 Sambirejo, tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai pada kategori rendah dan sangat rendah. 22 orang peserta didik yang memperoleh skor dalam kategori sangat tinggi dengan persentase ( 100%),

Hasil analisis terhadap nilai tes peserta didik menunjukkan rata-rata sebesar 90%. Mengacu pada nilai ketuntasan minimal (KKTP) di SDN SDN 277 Sambirejo, yaitu 75, maka capaian rata-rata 90% tersebut memenuhi kriteria ketuntasan. Dengan demikian, media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal dinyatakan efektif karena berhasil melampaui nilai ketuntasan minimal.

#### 5. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi yang dilakukan dalam tahap pengembangan model ADDIE yaitu evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah pengembangan kali ini dilakukan diakhir dari setiap tahapan. Adapun penjelasan tahap evaluasi yang dilakukan sebagai berikut:

- a) Pada tahap analisis (*Analyze*) dilakukan validasi analisis kesenjangan kinerja, analisis sumber daya yang dibutuhkan, analisis tujuan dan mengkontruksi penilaian performa . Selanjutnya peneliti melakukan evaluasi kembali apakah data yang didapatkan sudah cukup untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.
- b) Pada tahap desain (*design*) dilakukan tahap perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan, Pada tahap ini peneliti menentukan fitur-fitur yang digunakan untuk membuat media audio visual menggunakan *canva*. Selanjutnya peneliti melakukan evaluasi dengan cara melihat kembali apakah tidak ada kekeliruan pada media pembelajaran yang digunakan untuk menilai bahan ajar yang dikembangkan. Instrumen yang dibuat divalidasi oleh validator ahli.

- c) Pada tahap pengembangan (*development*) dilakukan pembuatan E-modul media audio visual sesuai dengan rancangan pada tahap desain. Selanjutnya peneliti melakukan evaluasi berupa uji validitas yang dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi.
- d) Pada tahap implementasi (*Implementation*) dilakukan uji coba terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini berupa uji praktikalitas yang dilakukan terhadap 22 peserta didik dan 1 guru kelas VI SDN 277 Sambirejo.
- e) Pada tahapan evaluasi (*evaluation*) dilakukan evaluasi terhadap 22 peserta didik kelas VI SDN 277 Sambirejo menunjukkan hasil yang baik. Tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori sangat rendah, 22 orang atau seluruh peserta didik atau (100%) berada di kategori sangat tinggi. Hasil ini mencerminkan bahwa peserta didik memiliki pemahaman yang baik.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan media audio visual terintegrasi kearifan lokal pada pahlawanku Kelas VI SDN 277 Sambirejo Kecamatan Lamasi, Kabupaten Luwu. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and development* dengan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahapan yang dilakukan peneliti ialah analisis kebutuhan, desain, pengembangan atau validasi, kemudian implementasi atau uji coba produk dan evaluasi. Adapun mengenai aktivitas yang dilakukan peneliti, mulai dari proses pengembangan media audio visual terintegrasi kearifan lokal pada materi

pahlawanku yang tahapannya dilakukan sampai tahap uji validitas, uji praktikalitas, serta uji efektivitas yang akan dipaparkan sebagai berikut :

**1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Audio Visual pada Materi Pahlawanku Terintegrasi Kearifan Lokal Berbantu QR-Code Kelas VI SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu**

Sebelum merancang media audio visual, peneliti terlebih dahulu melaksanakan analisis kebutuhan untuk media audio visual yang terintegrasi kearifan lokal pada materi pahlawanku. Analisis kebutuhan ini bertujuan agar produk yang dirancang dan dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tahapan analisis yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa dalam pembelajaran materi pahlawanku, banyak peserta didik belum memahami materi tersebut dengan baik. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan bahan ajar yang digunakan, yaitu hanya mengandalkan buku paket. Sementara itu, berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik, diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru kurang beragam. Hal ini mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan terutama pada topik pahlawanku, Hasil analisis yang diperoleh mendukung temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Siti Suprihatin dan Yuni Mariani Manik. Dalam penelitian tersebut, keduanya menyatakan bahwa kurangnya inovasi dalam pemanfaatan bahan ajar dapat berdampak negatif pada proses pembelajaran. Keterbatasan variasi bahan ajar yang digunakan oleh guru cenderung membuat peserta didik mengalami hambatan dalam memahami materi yang disampaikan.

Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam pengembangan dan penyajian bahan ajar sangat penting untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Tanpa adanya pembaruan atau kreativitas dalam bahan ajar, peserta didik mungkin kesulitan untuk menyerap informasi dengan efektif<sup>41</sup>. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pahlawanku. Hal ini disebabkan oleh minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan, yang terbatas pada buku paket sebagai bahan ajar utama. Data dari angket juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Temuan ini sejalan dengan pandangan Sutawidjaja dan Dahlan, yang menekankan pentingnya kreativitas guru dalam menggunakan berbagai media dan teknik pembelajaran untuk membantu peserta didik lebih mudah memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan relevan agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik<sup>42</sup>.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket, peserta didik menyatakan perlunya pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif,

---

<sup>41</sup> Siti Suprihatin and Yuni Mariani Manik, "Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 8, no. 1 (June 19, 2020), <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>.

<sup>42</sup> Puspita Ayu Damayanti, Abd. Qohar, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut | Damayanti | Kreano, *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*," accessed November 22, 2024, <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/16814>.

inovatif, dan menarik. Pembelajaran semacam ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar mereka secara signifikan. Peneliti memilih untuk mengembangkan media audio visual karena media ini memiliki banyak keunggulan. Media audio visual dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta lebih praktis untuk dibawa dibandingkan dengan bahan ajar konvensional. Selain itu, media audio visual memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa terlalu bergantung pada pendidik sebagai satu-satunya sumber informasi.

Media ini juga dapat memperluas wawasan peserta didik dengan materi tambahan di luar yang disampaikan di kelas, mendorong mereka untuk berpikir lebih kritis, mengembangkan sikap belajar yang positif, dan memperkaya pengetahuan melalui pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif. Media audio visual sangat mendukung baik siswa maupun guru dalam mengakses materi pembelajaran yang terorganisir dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, media audio visual dapat meningkatkan literasi peserta didik, memotivasi mereka untuk belajar, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif.

## **2. Desain Media Audio Visual pada Materi Pahlawanku Terintegrasi Kearifan Lokal Berbantu QR-Code Kelas VI SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu**

Setelah melakukan analisis kebutuhan, peneliti melanjutkan dengan merancang desain media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal. Media audio visual ini merupakan representasi informasi dalam bentuk video yang disajikan secara elektronik, yang dapat diakses melalui berbagai perangkat

seperti komputer, laptop, ponsel, atau perangkat elektronik lainnya. Media audio visual ini dilengkapi dengan komponen-komponen utama yang harus ada, serta memiliki karakteristik berupa ukuran file yang kecil, sehingga mudah disimpan di flashdisk atau ponsel tanpa membebani perangkat itu sendiri. Selain itu media audio visual ini juga sangat praktis untuk dibawa ke mana saja dan dapat diakses kapan saja, selama tersedia perangkat seperti laptop atau ponsel. Karakteristik media audio visual ini sangat penting dimiliki oleh peserta didik, karena media audio visual memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Dengan penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif, peserta didik tidak hanya terpaku pada teks saja, tetapi juga dapat menikmati pengalaman belajar yang lebih beragam melalui fitur-fitur seperti video yang memvisualisasikan konsep-konsep sulit, serta soal-soal latihan yang dirancang untuk mensimulasikan penerapan materi.

Keberadaan elemen-elemen ini membuat media audio visual lebih menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Selain itu, media audio visual juga memungkinkan peserta didik untuk melakukan evaluasi mandiri dengan cara yang interaktif, yang memberi mereka kesempatan untuk mengetahui sejauh mana mereka telah menguasai materi. Hal ini juga mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri, meningkatkan rasa tanggung jawab atas proses pembelajarannya. Dengan demikian, media audio visual tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun kemandirian dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### **3. Validasi Media Audio Visual Pada Materi Pahlawanku Terintegrasi Kearifan Lokal di Kelas VI SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu**

Media audio visual sebelum digunakan peneliti terlebih dahulu memvalidasi produk. Uji validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan sesuai dengan fungsinya. Media audio visual dapat dikatakan valid apabila memenuhi kriteria uji validitas yang telah dilakukan sebelum di uji cobakan untuk mengetahui tujuan yang dihendaki. Artinya bahwa valid atau tidaknya suatu alat ukur tergantung pada mampu atau tidaknya alat ukur tersebut mencapai tujuan pengukuran yang telah dikehendaki. Sesuai pendapat dari Auliya dan Elvira yang menyatakan bahwa produk yang dikembangkan dapat dikatakan valid jika instrument yang diberikan kepada para ahli memiliki tingkat pengukuran yang tepat.<sup>43</sup> Oleh karena itu, perlu dilakukan uji validitas pada media audio visual yang dikembangkan agar media audio visual layak untuk digunakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Media audio visual akan divalidasi oleh tiga orang dosen ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, setelah media audio visual dinyatakan valid oleh tiga validator maka media audio visual dapat diuji cobakan di lapangan.

Berdasarkan hasil uji coba validitas yang dilakukan oleh tiga validator sesuai bidangnya masing-masing menunjukkan bahwa media audio visual yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid. Media audio visual dinyatakan sangat valid dari segi desain baik dari segi warna, jenis huruf, ukuran, tata letak

---

<sup>43</sup> Khanifatul Safitri and Nyoto Harjono, "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Aspek Tanggung Jawab Pembelajaran Tematik Terpadu Siswa Kelas 4 SD," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 111, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33352>.

gambar, ilustrasi gambar dan tampilan fisik dari media audio visual menarik dan mendorong minat baca peserta didik sehingga media audio visual valid dari segi desain. Media audio visual dinyatakan valid dari segi bahasa karena menggunakan bahasa yang komunikatif dan menggunakan kalimat yang sederhana serta menggunakan tulisan dan ejaan yang sesuai dengan EYD, sementara dari segi materi media audio visual dinyatakan valid karena telah memuat materi yang sesuai dengan CP dan TP yang di tentukan, selain itu media audio visual yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, artinya bahwa materi dalam media audio visual dikaitkan dengan lingkungan kehidupan sehari-hari dari peserta didik terkhusus pada pahlawanku dalam media audio visual. Sehingga media audio visual dinyatakan memenuhi kriteria valid karena memiliki kesesuaian antar judul media audio visual dengan muatan yang ada di dalaamnya.

#### **4. Praktikalitas Media Audio Visual Pada Materi Pahlawanku Terintegrasi Kearifan Lokal di Kelas VI SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu**

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang diperoleh bahwa respon peserta didik dan pendidik terhadap bahan ajar yang dikembangkan setelah diuji cobakan maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual tersebut memenuhi kriteria praktis. Hasil uji praktikalitas dilakukan dengan melibatkan 22 orang peserta didik sebagai responden untuk membrikan respon terhadap media audio visual yang dikembangkan oleh peneliti. Media audio visual dinyakatan praktis oleh peserta didik karena media audio visual yang dikembangkan mampu menarik minat belajar peseta didik dalam proses pembelajaran terutama dari segi tampilan media audio visual itu sendiri, sementara itu dari perspektif pendidik menyatakan bahwa media

audio visual sangat praktis karena media audio visual yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan efektif, kreatif, efisien, interaktif, dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran terutama pada materi pahlawanku.

Secara umum respon peserta didik dan pendidik sangat baik dan positif, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media audio visual yang dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi tingkat kepraktisan. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fazri Yulianto di mana hasil praktikalitasnya peserta didik sangat baik dan positif karena tampilan maupun isi dari bahan ajar yang dikembangkan menarik sehingga peserta didik termotivasi dalam proses belajar mengajar.<sup>44</sup>

Lebih lanjut Tri putro Yanto menyatakan bahwa kepraktisan bahan ajar tercapai apabila guru mampu menggunakan bahan ajar dan sebagian peserta didik memberikan respon positifnya serta produk tersebut dapat dikatakan praktis jika produk realitas dan dapat digunakan.<sup>45</sup>

## **5. Efektivitas Media Audio Visual Pada Materi Pahlawanku Terintegrasi Kearifan Lokal di Kelas VI SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu**

Lembar Kerja Peserta Didik telah diuji efektivitasnya, dari hasil uji efektivitas yang melibatkan 22 peserta didik menghasilkan nilai positif memberikan bukti konkret bahwa media audio visual ini berhasil digunakan dalam proses pembelajaran dan memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta didik. Hal ini

---

<sup>44</sup> Yulianto, "Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Suku Baduy Pada Pembelajaran IPS Untuk Menumbuhkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar."

<sup>45</sup> Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19, no. 1 (2019): 75–82, <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.

sejalan dengan pendapat ikhlasul amalia, bahwa untuk mendapatkan kualitas produk yang baik yaitu valid, praktis dan efektif.<sup>46</sup> Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual yang berkualitas yaitu media yang telah memenuhi kriteria bahan ajar yang dilihat dari kevalidan, kepaktisan, dan keefektifan untuk dapat digunakan.

---

<sup>46</sup> S Siskalia, P Pargito, and S Sowiyah, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Budaya Lokal Provinsi Lampung," ... : *Jurnal Pendidikan Dasar* 7 (2017): 182–91, <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14359%0Ahttp://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/14359/10470>.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil pengembangan media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal berbantu *QR-Code* di kelas VI SDN 277 Sambirejo. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal untuk kelas VI SDN 277 Sambirejo, Kecamatan Lamasi, Kabupaten Luwu, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Hasil Analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas VI SDN 277 Sambirejo, dengan kemudahan peserta didik dalam memahami materi sebanyak 82% , media audio visual bergambar yang disukai peserta didik sebanyak 82%. Hasil analisis tersebut Menunjukkan kebutuhan untuk mengembangkan media audio visual yang lebih menarik yang dapat membantu memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran.
2. Desain Media audio visual yang dirancang mengintegrasikan kearifan lokal untuk mendorong siswa memecahkan masalah, berpikir kritis, dan lebih memahami materi secara mendalam. Media audio visual ini dilengkapi dengan fitur-fitur video gambar animasi, Yang memotivasi siswa untuk aktif belajar. Produk ini juga dirancang agar mudah diakses melalui perangkat digital, seperti laptop dan ponsel, untuk memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran.

3. Validitas media audio visual dengan kategori diantaranya ahli bahasa mendapatkan presentase senilai 86% dengan kategori sangat valid, ahli materi mendapatkan nilai presentasi 89% dengan kategori sangat valid, sedangkan ahli media mendapatkan nilai presentase 68% dengan kategori valid. nilai akhir diperoleh dari uji kepraktisan pada peserta didik sebesar 81% dengan kategori sangat praktis kemudian pada pendidik sebesar 100% dengan kategori sangat praktis, berdasarkan respon uji coba dengan 22 peserta didik dan seorang pendidik yakni guru kelas VI di SDN 277 Sambirejo.
4. Media audio visual yang dikembangkan dinilai sangat praktis oleh guru dan siswa. Guru memberikan penilaian dengan persentase 100%, sedangkan siswa memberikan penilaian, yaitu 81%. Penilaian ini menunjukkan bahwa media audio visual tidak hanya mempermudah proses pembelajaran tetapi juga disukai oleh siswa karena fleksibilitas dan interaktivitasnya.
5. Efektivitas penggunaan media audio visual berada pada kategori sangat efektif dengan presentase 90%. Dari hasil efektivitas menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik dapat digunakan dan memanfaatkan media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal di kelas VI SDN 277 Sambirejo sebagai salah satu sumber belajar dan bahan ajar tambahan dalam proses

pembelajaran yang dilakukan sebagai panduan untuk dapat lebih mengenal jauh tentang pahlawan yang ada di tanah luwu.

2. Bagi pendidik terutama guru kelas IV dengan adanya media audio visual dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti media audio visual yang dikembangkan hanya pada materi pahlawanku di kelas IV sehingga harapan kedepannya dapat mengembangkan media audio visual dengan materi yang lebih luas lagi.

### **C. Implikasi**

Pengembangan media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal dapat di implikasikan dengan dimanfaatkan sebagai :

- a. Salah satu bahan ajar pendukung untuk anak terutama pada materi pahlawanku.
- b. Salah satu media pembelajaran intreraktif yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang membantu peserta didik mengaitkan materi dengan kehidupan sekitar dalam kehidupan s ehari-hari serta pembelajaran yang kondusif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandy, Sulpi. "Penanaman Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Meningkatkan Perilaku Keberagamaan Peserta Didik." *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal* 2, no. 2 (2019): 201–25. <https://doi.org/10.15575/ath.v2i2.3391>.
- Alyani, Fitri, and Septiana Haliza Ramandha. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPS Bagi Siswa SDN Ciracas 11 Pagi." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1052>.
- Andayani Firda. "Pengembangan Media Flipbook Berbasis Multimedia Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VI SD Negeri 57 Pepabri." *Skripsi: Prodi Pendidikan Agama Islam, IAIN Palopo*, 2024.
- Ariska, Ariska. "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual Terintegrasi Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar." *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* Vol. 3, no. No. 1 (2020). <https://doi.org/10.24256/pijies.v3i1.1261>.
- Ariyana, Ariyana, Intan Sari Ramdhani, and Sumiyani Sumiyani. "Merdeka Belajar Melalui Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi." *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing* 3, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i2.1112>.
- Azzahra, Tiara Sukma, Dodik Mulyono, and R. Angga Bagus Kusnanto. "Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Berbantuan Qr-Code Kelas V Sdit an-Nida." *LJESE (Linggau Jurnal Of Elementary School Education)* Vol. 2, no. No. 3 (2022): 104–12.
- Baga, Sisean, Anang Suprpto, and Parmenas Sinaga. "Relevansi Pemikiran Ki Hadjar Dewantara : Landasan Pendidikan Di Era Kurikulum Merdeka Dalam Menghadapi Abad 21." *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 8 (2023).
- Berutu, Ali Geno. "Analisis Tafsir Al-Misbah Karya Quroish Shihab." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2018): 1689–99.
- Budiman, Agus, and Desy Ariani. "Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia." *Jurnal Sisfotek Global* 4, no. 2 (2014): 2–6.
- Fitria, Ayu. "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2018): 57–62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.

- Fitriana, Salsabela Dima Ayu, and Novi Setyasto. "Pengembangan Ritatoon Berbasis Qr-Code Berbantuan Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. No. 3 (2023): 415–27. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2939>.
- Gilbert, Thomas F. "Human Competence—Engineering Worthy Performance." *NSPI Journal* 17, no. 9 (1978). <https://doi.org/10.1002/pfi.4180170915>.
- Ichsan, Jazilatur Rahmah, Maya Ayu Putri Suraji, Firda Anistasya Rosyada Muslim, Walimatus Aulia Miftadiro, and Nur Aini Fara Agustin. "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021)*, 2021.
- Imam Az-Zabidi, *Ringkasan Shahih Al-Bukhari, Cet.1, Kitab Tentang Kelembutan Hati, Bab. Perihal Berharap Terlalu Banyak (Panjang Angan-Angan)*, (Bandung: Mizan, 1997), h. 873-874., n.d.
- Indriani, Dwi Wahyu, Ana Yuniasti Retno Wulandari, Irsad Rosidi, and Aida Fikriyah. "Uji Kelayakan Buletin Audio-Visual Berbantuan Aplikasi QR-Code Pada Materi Pemanasan Global" 4, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.21107/nser.v4i3.8393>.
- Jazuli, Moh, and Ahmad Yani Nasution. "Kearifan Lokal Komunitas Anti Speaker (Studi Kasus Di Kecamatan Rumpin, Kabupaten Bogor, Jawa Barat)." *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (2021): 215–20. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i4.259>.
- Kalionga, Adrisal, Ade Iriani, and Mawardi Mawardi. "Reintegrasi Dan Kontekstualisasi Kearifan Lokal Sintuwu Maroso: Upaya Menjawab Tantangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, no. 2 (2023): 117–27. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i2.p117-127>.
- Kaso, N, and E Rahmadani. "E-Modul Pendidikan Karakter Berciri Kearifan Lokal Berbantuan Aplikasi Sigil Sebagai Inovasi Dalam Upaya Penguatan Karakter Mahasiswa." *Jurnal Sinestesia* 13, no. 2 (2023): 1001–12. <https://www.sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/433>.
- "Kementerian Agama RI, Al-Qur'an Dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018)," n.d.
- Moto, Maklonia Meling. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan." *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.
- Muhammad Yasin, Muhammad Yaumi, and Azhar Arsyad. "Taksonomi Model-

Model Desain Teknologi Pembelajaran.” *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 5 (2024): 372–79.  
<https://doi.org/10.62504/jimr488>.

Nurfadhillah, Septy, Ajeng Putri Cahyani, Aqila Fadya Haya, Putri Syifa Ananda, Tri Widyastuti, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. “Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Cengklong 3.” *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 3, no. 2 (2021).

Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III.” *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021).

Nurul Mujtahidah, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, and Nurul Aswar. “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo.” *Jurnal Konsepsi* Vol. 12, no. No. 4 SE-Daftar Artikel (2023).

“Obert Maribe Branch, Instructional Design: The ADDIE Approach (Boston, MA: Springer US, 2009), <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>,” n.d.

Ridwan Ardi, ErwinEkaSaputra, Chairan Zibar L. Parisu, Sri Juniaty Permatasari, Nurhaswinda. “StudiLiterature:Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal DalamPembelajaran Untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar” 1 (224AD).

Rustan, Edhy, and Ahmad Munawir. “Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives.” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5, no. 2 (2020): 181–96. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1639>.

Safitri, Khanifatul, and Nyoto Harjono. “Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Aspek Tanggung Jawab Pembelajaran Tematik Terpadu Siswa Kelas 4 SD.” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 111. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33352>.

“Santi Hendriyeti Angi St Anggari, Afriki, Dara Retno Wulan, Nuniek Puspitawati, Lely Mifthachul Khasanah, Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 5 Pahlawanku Kelas IV, Cet. 4 Rev (Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017,” n.d.

Santoso, Gunawan, Aim Abdul Karim, Bunyamin Maftuh, Sapriya, and Ma'mun Murod. “Kajian Dinamika Demokrasi Di Indonesia Untuk Menjadi Tokoh Pahlawan Daerah Dan Nasional RI Abad 21.” *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)* Vol. 02 No, no. 01 (2023): 224–40. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/142/174>.

- Saputra, Andi Muh Akbar, Nining Huriati, Arkam Lahiya, Amaludin Bahansubu, Agus Rofi'i, and Taupiq Taupiq. "Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Hybrid Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Potensi Siswa." *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 1102–10. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3050>.
- Siskalia, S, P Pargito, and S Sowiyah. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Budaya Lokal Provinsi Lampung." ... : *Jurnal Pendidikan Dasar* 7 (2017): 182–91. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14359%0Ahttp://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/14359/10470>.
- Suryani, Lilis, Musdalifah Misnahwati, and Nurdin K. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3314–24. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2596>.
- "Syarifah Nur Amanah, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kearifan Lokal Jember Di Kelas IV SDN Summersari 03 Jember Dengan Tema Daerah Tempat Tinggalku,' 2019.," n.d.
- Vawanda, Excel Juni, and Melva Zainil. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis QR Code Untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD." *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* 10, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i1.10332>.
- "Wawancara Dengan Ibu Eli Hastuti, S.Pd. Selaku Wali Kelas VI." n.d.
- Widayati, Yohana Tri. "Ikasi Teknologi QR ( Quick Response ) Code Implementasi Yang Universal" Vol. 3, no. No. 1 (2020). <https://www.unaki.ac.id/ejournal/index.php/komputaki/article/view/154>.
- Widiya, Mareta, Eka Lokaria, and Sepriyaningsih Sepriyaningsih. "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3314–20. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1281>.
- Yanto, Doni Tri Putra. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19, no. 1 (2019): 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.
- Yulianto, Fazri. "Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Suku Baduy Pada Pembelajaran IPS Untuk Menumbuhkan Karakter Peserta Didik Skolah Dasar," 2023.
- Yuniarti, Intan, I Nyoman Karma, and Siti Istiningih. "Pengembangan Modul

Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tema Cita-Citaku Subtema Aku Dan Cita-Citaku Kelas IV.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 4 (2021): 691–97. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.318>.

Yuwono, Pratik. “Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. IX, No. 2 (Maret 2016).” *Ilmiah Kependidikan* IX, no. 2 (2016): 1–14.

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1 pertanyaan wawancara

### **PERTANYAAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI PAHLAWANKU TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL BERBANTU *QR-CODE* KELAS IV SDN 277 SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

(Pertanyaan wawancara untuk pendidik kelas IV SD Negeri 277 Sambirejo Kabupaten Luwu )

1. Jenis media pembelajaran seperti apa yang Ibu ketahui?
2. Menurut pandangan Ibu, apakah penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran?
3. Apakah Ibu selalu menggunakan media pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran?
4. Apakah Ibu menggunakan media pembelajaran pada materi pahlawanku?
5. Media pembelajaran seperti apa yang sering Ibu gunakan dalam pembelajaran pahlawanku?
6. Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran audio visual dalam proses pembelajaran pada materi pahlawanku?
7. Bagaimana antusias peserta didik terhadap media pembelajaran yang baru mereka gunakan?
8. Bagaimana ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual?
9. Kendala apa yang Ibu temui dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran audio visual?
10. Menurut Ibu, apa yang menyebabkan sehingga pada materi pahlawanku sulit untuk dipahami peserta didik?

Lampiran 2 hasil wawancara

Pertanyaan	Hasi wawancara
<p>jenis media pembelajaran seperti apa yang ibu ketahui ?</p>	<p>Media pembelajaran yang saya ketahui ada berbagai jenis, mulai dari media visual seperti gambar, foto, dan diagram yang membantu siswa memahami materi melalui tampilan yang menarik, hingga media audio seperti rekaman atau lagu pendidikan yang efektif untuk melatih pendengaran. Selain itu, ada juga media audio-visual seperti video pembelajaran dan animasi yang menjadi favorit siswa karena lebih interaktif dan menyenangkan</p>
<p>Menurut pandangan ibu, apakah penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran ?</p>	<p>Menurut pandangan ibu, penggunaan media pembelajaran sangat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membuat materi yang diajarkan lebih mudah dipahami, terutama jika materi tersebut sulit dipahami hanya dengan teks atau ceramah. Dengan menggunakan media, baik itu gambar, video, atau alat peraga, siswa menjadi lebih tertarik dan lebih mudah menangkap informasi. Selain itu, media juga dapat memperkuat pengajaran dengan mengaktifkan lebih banyak indra siswa, seperti penglihatan dan pendengaran, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyeluruh dan efektif.</p>
<p>Apakah ibu selalu menggunakan media pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran ?</p>	<p>Sebenarnya, ibu jarang menggunakan media pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran, karena tidak semua materi memerlukan media tertentu. Terkadang, untuk materi yang lebih sederhana atau yang bisa dijelaskan secara langsung melalui diskusi atau penjelasan lisan, ibu merasa cukup tanpa perlu menggunakan media. Namun, untuk materi yang lebih kompleks atau</p>

	<p>membutuhkan visualisasi, seperti pelajaran sejarah atau sains, ibu lebih memilih untuk menggunakan media agar siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi tersebut.</p>
<p>Apakah ibu menggunakan media pembelajaran pada materi pahlawanku?</p>	<p>Ibu sebenarnya tidak selalu menggunakan media pembelajaran saat mengajarkan materi Pahlawanku, karena ibu lebih sering mengandalkan buku paket sebagai sumber utama. Buku paket sudah menyediakan materi yang cukup lengkap dan jelas, sehingga ibu merasa cukup untuk menjelaskan materi tersebut secara langsung di kelas.</p>
<p>Media pembelajaran seperti apa yang sering ibu gunakan dalam pembelajaran pahlawanku ?</p>	<p>Dalam pembelajaran Pahlawanku, ibu hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran utama. Buku paket sudah mencakup materi yang perlu diajarkan, sehingga ibu lebih fokus pada penjelasan isi buku dan diskusi dengan siswa. Meskipun buku paket sudah cukup lengkap, ibu tetap berusaha membuat materi lebih menarik melalui metode pengajaran lainnya, seperti tanya jawab atau diskusi kelas, meskipun tanpa menggunakan media lain selain buku paket.</p>
<p>Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran audio visual dalam proses pembelajaran pada materi pahlawanku ?</p>	<p>Ibu tidak pernah menggunakan media pembelajaran audio visual dalam proses pembelajaran pada materi Pahlawanku. Selama ini, ibu lebih mengandalkan buku paket sebagai sumber utama materi, dan lebih fokus pada penjelasan serta diskusi di kelas. Meskipun ibu mengetahui bahwa media audio visual dapat membantu membuat materi lebih menarik, ibu belum pernah menggunakannya karena terbatasnya waktu dan fasilitas yang ada. Ibu lebih memilih cara yang lebih sederhana dengan mengandalkan buku paket dalam mengajarkan materi tersebut.</p>

<p>Bagaimanakah antusias peserta didik terhadap media pembelajaran yang baru bagi mereka ?</p>	<p>Antusiasme peserta didik terhadap media pembelajaran yang baru bagi mereka biasanya sangat tinggi. Mereka merasa tertarik dan lebih semangat saat diperkenalkan dengan jenis media yang berbeda dari biasanya, seperti video, gambar, atau alat peraga yang lebih interaktif. Media baru ini membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak monoton, sehingga siswa lebih fokus dan aktif dalam mengikuti pelajaran.</p> <p>Bagi mereka, media yang baru memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mempermudah mereka untuk memahami materi yang diajarkan. Mereka juga merasa lebih terlibat karena media tersebut tidak hanya mengandalkan buku teks, tetapi juga mengajak mereka untuk lebih banyak melihat, mendengar, atau berinteraksi langsung. Dengan begitu, materi yang sebelumnya terasa sulit bisa lebih mudah dicerna, dan mereka menjadi lebih bersemangat untuk belajar.</p>
<p>Bagaimanakah ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual</p>	<p>Peserta didik biasanya sangat tertarik terhadap media pembelajaran audio visual karena media ini dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Kombinasi antara gambar, suara, dan video membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan memudahkan mereka untuk memahami materi dengan lebih baik. Dengan adanya elemen visual dan audio, materi yang diajarkan dapat diterima melalui berbagai indra, yang tentunya meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka.</p>
<p>Kendala apa yang ibu temui dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran audio visual ?</p>	<p>Ibu belum pernah membuat atau menggunakan media pembelajaran audio visual dalam proses</p>

	<p>pembelajaran karena belum mengetahui cara untuk membuatnya. Meskipun ibu menyadari bahwa media audio visual bisa sangat bermanfaat untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa, keterbatasan pengetahuan tentang pembuatan dan penggunaan media tersebut menjadi kendala utama. Selain itu, ibu merasa kurang memiliki keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak atau aplikasi yang dibutuhkan untuk membuat video atau materi audio visual lainnya. Karena itu, ibu lebih memilih untuk mengandalkan buku paket yang lebih sederhana dan mudah diakses, meskipun tahu bahwa media audio visual bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.</p>
<p>Menurut ibu, apa yang menyebabkan sehingga pada materi pahlawanku sulit untuk dipahami peserta didik ?</p>	<p>Menurut ibu, salah satu alasan mengapa materi Pahlawanku, khususnya yang berkaitan dengan pahlawan di Luwu, sulit untuk dipahami peserta didik adalah karena kurangnya pengetahuan dan pemahaman siswa tentang sejarah dan budaya lokal. Banyak siswa yang mungkin tidak memiliki latar belakang atau keterkaitan emosional dengan sejarah daerah mereka, sehingga mereka merasa materi tersebut kurang menarik atau sulit dimengerti. Selain itu, kurangnya pengenalan visual atau konteks yang mendalam tentang pahlawan-pahlawan Luwu juga menjadi faktor. Tanpa gambar, video, atau cerita yang memperjelas perjuangan dan kontribusi mereka, siswa mungkin kesulitan untuk menggambarkan bagaimana pahlawan-pahlawan tersebut berperan dalam sejarah.</p>

## Lampiran 3 validasi instrument wawancara analisis kebutuhan

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA  
MATERI PAHLAWANKU TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL  
BERBANTU *QR-CODE* KELAS IV SDN 277  
SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

### **I. Tujuan**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi Pahlawanku Terintegrasi Kearifan Lokal Berbantu QR-Code Kelas IV SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu*" oleh M. Wisnu Saputra Nim : 20020500062 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, meminta bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

### **II. Petunjuk**

Peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen media pembelajaran Audio Visual yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

### **Keterangan skala penilaian:**

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Cukup Valid

4 = Valid

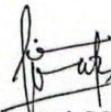
No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas				
2	Jenis informasi yang akan dikumpulkan telah diberikan kepada narasumber yang berkepeten untuk memberikan jawabannya				
3	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai media pembelajaran berupa media Audio Visual yang akan dikembangkan.				
4	Tidak ada butir pedoman wawancara yang kandungan informasinya dinyatakan kepada narasumber yang tidak kompeten.				
5	Informasi yang didapat sangat memungkinkan pengungkapan kebutuhan tentang seluruh hal yang mesti ada dalam media pembelajaran berupa media Audio Visual yang dikembangkan				
6	Secara keseluruhan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media Audio Visual mengenai materi pahlawanku.				
7	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sesuai dan memadai untuk kebutuhan media pembelajaran yang akan dikembangkan.				
8	Bahasa: 1. Menggunakan bahasa yang tepat. 2. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami.				

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom dibawah ini.

**Penilaian umum:**

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 23 September 2024



**Bungawati, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP.199311282020122014**

## Lampiran 4 validasi angket siswa analisis kebutuhan

**FORMAT VALIDASI ANGKET SISWA ANALISIS KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL  
PADA MATERI PAHLAWANKU TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL  
BERBANTU QR-CODE KELAS IV SDN 277  
SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

### **I. Tujuan**

Dalam rangka Menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi Pahlawanku Terintegrasi Kearifan Lokal Berbantu QR-Code Kelas IV SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu*" oleh M. Wisnu Saputra Nim : 20020500062 program studi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi Validator dengan petunjuk sebagai berikut.

#### **Petunjuk:**

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

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Audio Visual berbantu *QR-Code* pada materi pahlawanku yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

#### **Keterangan skala penilaian:**

- 1 = Tidak Valid
- 2 = Kurang Valid
- 3 = Cukup Valid

4 = Valid

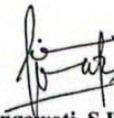
No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	<b>PETUNJUK:</b> Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas			✓	
2	<b>ASPEK PENILAIAN</b> 1. Penilaian aspek kelayakan isi dinyatakan dengan jelas. 2. Penilaian aspek kelayakan penyajian dinyatakan dengan jelas. 3. Penilaian aspek kelayakan kebahasaan dinyatakan dengan jelas. 4. Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber 5. Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen media augmented realaudio visual yang akan dikembangkan.			✓ ✓ ✓ ✓ ✓	
3	<b>BAHASA:</b> 1. Menggunakan bahasa yang tepat. 2. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.			✓ ✓	

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom dibawah ini.

**Penilaian umum:**

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 23 September 2024



**Bungawati, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP.199311282020122014**

Lampiran 5 hasil angket analisis kebutuhan siswa

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI  
PAHLAWANKU TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL  
BERBANTU *QR-CODE* KELAS IV SDN 277  
SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

(Angket untuk siswa kelas IV SD Negeri 277 Sambirejo Kabupaten Luwu)

Nama : **AVIRAPRATIWI**

Kelas : **IV B**

**Pengantar:**

Kepada Adik-adik kelas IV yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan Adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi pahlawanku. Untuk partisipasi dari Adik-adik, peneliti mengucapkan terimakasih banyak.

**Petunjuk:**

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Guru menggunakan media pembelajaran setiap proses pembelajaran	✓	
2	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.		✓
3	Saya menyukai media pembelajaran yang baru dan menarik.	✓	
4	Saya menyukai media pembelajaran berbentuk video/gambar.	✓	
5	Media pembelajaran memudahkan saya dalam memahami suatu materi.		✓
6	Saya menyukai media pembelajaran video.		✓
7	Saya mengalami kesulitan dalam memahami materi pahlawanku yang diberikan guru.	✓	
8	Guru tidak menggunakan media pembelajaran pada materi pahlawanku.	✓	
9	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran.		✓
10	Belajar melalui catatan yang digunakan guru dapat memudahkan saya dalam memahami materi pahlawanku.	✓	

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI  
PAHLAWANKU TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL  
BERBANTU *QR-CODE* KELAS IV SDN 277  
SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

(Angket untuk siswa kelas IV SD Negeri 277 Sambirejo Kabupaten Luwu)

Nama : Clara Cintia Landa

Kelas : 6b VII

**Pengantar:**

Kepada Adik-adik kelas IV yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan Adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi pahlawanku. Untuk partisipasi dari Adik-adik, peneliti mengucapkan terimakasih banyak.

**Petunjuk:**

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Guru menggunakan media pembelajaran setiap proses pembelajaran	✓	
2	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.	✓	
3	Saya menyukai media pembelajaran yang baru dan menarik.	✓	
4	Saya menyukai media pembelajaran berbentuk video/gambar.	✓	
5	Media pembelajaran memudahkan saya dalam memahami suatu materi.	✓	
6	Saya menyukai media pembelajaran video.		✓
7	Saya mengalami kesulitan dalam memahami materi pahlawanku yang diberikan guru.	✓	
8	Guru tidak menggunakan media pembelajaran pada materi pahlawanku.	✓	
9	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran.	✓	
10	Belajar melalui catatan yang digunakan guru dapat memudahkan saya dalam memahami materi pahlawanku.		✓

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI  
PAHLAWANKU TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL  
BERBANTU *QR-CODE* KELAS IV SDN 277  
SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

(Angket untuk siswa kelas IV SD Negeri 277 Sambirejo Kabupaten Luwu)

Nama : *Angela Lili Jasin*

Kelas : *IV*

**Pengantar:**

Kepada Adik-adik kelas IV yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan Adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi pahlawanku. Untuk partisipasi dari Adik-adik, peneliti mengucapkan terimakasih banyak.

**Petunjuk:**

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Guru menggunakan media pembelajaran setiap proses pembelajaran		✓
2	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.		✓
3	Saya menyukai media pembelajaran yang baru dan menarik.	✓	
4	Saya menyukai media pembelajaran berbentuk video/gambar.	✓	
5	Media pembelajaran memudahkan saya dalam memahami suatu materi.		✓
6	Saya menyukai media pembelajaran video.	✓	
7	Saya mengalami kesulitan dalam memahami materi pahlawanku yang diberikan guru.	✓	
8	Guru tidak menggunakan media pembelajaran pada materi pahlawanku.		✓
9	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran.	✓	
10	Belajar melalui catatan yang digunakan guru dapat memudahkan saya dalam memahami materi pahlawanku.	✓	

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI  
PAHLAWANKU TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL  
BERBANTU QR-CODE KELAS IV SDN 277  
SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

(Angket untuk siswa kelas IV SD Negeri 277 Sambirejo Kabupaten Luwu)

Nama : *Jason Cristover Candia*

Kelas : 6 B

**Pengantar:**

Kepada Adik-adik kelas IV yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan Adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi pahlawanku. Untuk partisipasi dari Adik-adik, peneliti mengucapkan terimakasih banyak.

**Petunjuk:**

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Guru menggunakan media pembelajaran setiap proses pembelajaran		✓
2	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.	✓	
3	Saya menyukai media pembelajaran yang baru dan menarik.	✓	
4	Saya menyukai media pembelajaran berbentuk video/gambar.	✓	
5	Media pembelajaran memudahkan saya dalam memahami suatu materi.	✓	
6	Saya menyukai media pembelajaran video.	✓	
7	Saya mengalami kesulitan dalam memahami materi pahlawanku yang diberikan guru.		✓
8	Guru tidak menggunakan media pembelajaran pada materi pahlawanku.	✓	
9	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran.	✓	
10	Belajar melalui catatan yang digunakan guru dapat memudahkan saya dalam memahami materi pahlawanku.	✓	

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI  
PAHLAWANKU TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL  
BERBANTU *QR-CODE* KELAS IV SDN 277  
SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

(Angket untuk siswa kelas IV SD Negeri 277 Sambirejo Kabupaten Luwu)

Nama : *JEFRi AIBUKORI*

Kelas : *6B*

**Pengantar:**

Kepada Adik-adik kelas IV yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan Adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi pahlawanku. Untuk partisipasi dari Adik-adik, peneliti mengucapkan terimakasih banyak.

**Petunjuk:**

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Guru menggunakan media pembelajaran setiap proses pembelajaran		✓
2	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.		✓
3	Saya menyukai media pembelajaran yang baru dan menarik.	✓	
4	Saya menyukai media pembelajaran berbentuk vidio/gambar.	✓	
5	Media pembelajaran memudahkan saya dalam memahami suatu materi.		✓
6	Saya menyukai media pembelajaran vidio.	✓	
7	Saya mengalami kesulitan dalam memahami materi pahlawanku yang diberikan guru.	✓	
8	Guru tidak menggunakan media pembelajaran pada materi pahlawanku.		✓
9	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran.	✓	
10	Belajar melalui catatan yang digunakan guru dapat memudahkan saya dalam memahami materi pahlawanku.	✓	

## Lampiran 6 validasi angket respon guru

**FORMAT VALIDASI ANGKET RESPON GURU  
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI  
PAHLAWANKU TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL  
BERBANTU QR-CODE KELAS IV SDN 277  
SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

Dalam rangka Menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi Pahlawanku Terintegrasi Kearifan Lokal Berbantu QR-Code Kelas IV SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu*" oleh M. Wisnu Saputra Nim : 20020500062 program studi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi Validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**Petunjuk:**

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

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Audio Visual berbantu *QR-Code* pada materi pahlawanku yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada table penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

**Keterangan skala penilaian:**

- 1 = Tidak Valid
- 2 = Kurang Valid
- 3 = Cukup Valid
- 4 = Valid

**TABEL PENILAIAN**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas				✓
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓	
3	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian				✓
4	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab narasumber				✓
5	Aspek yang diamati berisi satu gagasan lengkap			✓	
6	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media pembelajaran audio visual yang dikembangkan				✓
7	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan dengan media pembelajaran <del>augmented reality</del> audio visual mengenai materi pahlawanku				✓
8	Secara keseluruhan informasi yang didapat sudah sesuai dan memadai untuk kebutuhan media pembelajaran audio visual yang akan dikembangkan				✓

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom dibawah ini.

Perbaiki tujuan lembar instrumen respon guru

**Penilaian umum:**

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 23 September 2024



**Bungawati, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP.199311282020122014**

## Lampiran 7 Hasil angket respon guru

**LEMBAR INSTRUMEN RESPON GURU  
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI  
PAHLAWANKU TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL  
BERBANTU QR-CODE KELAS IV SDN 277  
SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

### A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi Pahlawanku Terintegrasi Kearifan Lokal Berbantu QR-Code Kelas IV SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu*" oleh M. Wisnu Saputra Nim : 20020500062 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur respon guru terhadap media.

### B. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen media pembelajaran Audio Visual berbantu *QR-Code* pada materi pahlawanku yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom yang telah disiapkan.

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

### Keterangan skala penilaian:

1 = Tidak Valid

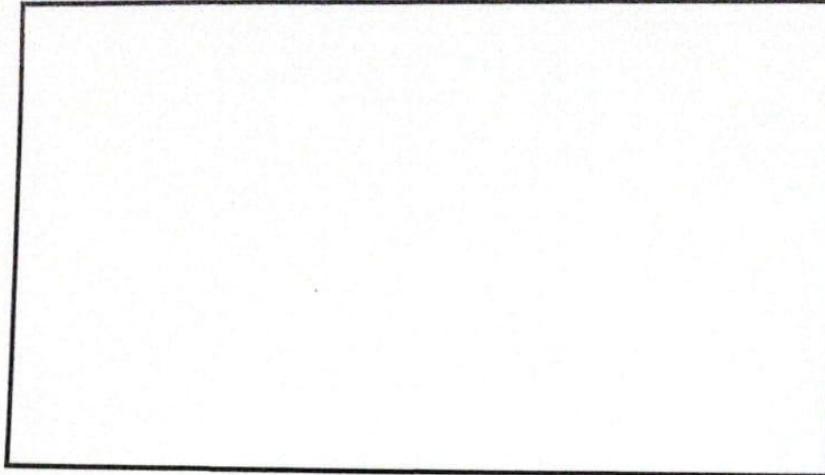
2 = Kurang Valid

3 = Cukup Valid

4 = Valid

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Materi dan tampilan aplikasi	a. Kesesuaian materi dengan kurikulum				✓
		b. Kesesuaian materi dengan bahan ajar				✓
		c. Kesesuaian materi dengan Tingkat kemampuan peserta didik				✓
		d. Kejelasan materi tentang pahlawan tana luwu				✓
		e. Materi yang disampaikan menambah pengetahuan terkait pahlawan yang ada di tana luwu				✓
		f. Desain media Audio Visual membantu penyampaian materi				✓
		g. Teks materi dapat terbaca dengan baik				✓
		h. Media Audio Visual ini dapat membantu peserta didik memahami materi pahlawanku				✓
		i. Kegunaan <i>QR-Code</i> untuk mempermudah peserta didik mengakses materi				✓
		j. Kemenarikan tampilan media				✓
		k. Materi yang disampaikan jelas.				✓
2	Kegunaan dan kemudahan penggunaan aplikasi	a. Media menambah keefektifan belajar peserta didik				✓
		b. Kemudahan dalam pengaplikasian				✓
		c. Media Audio Visual dapat menjadi alat bantu dalam pembelajaran.				✓

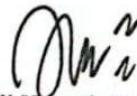
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom dibawah ini.



**Penilaian umum:**

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 23 September 2024



Eli Hastuti, S.Pd.  
NIP. 198505242009032004

## Lampiran 8 validasi angket respon siswa

**FORMAT VALIDASI ANGKET RESPON SISWA  
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI  
PAHLAWANKU TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL  
BERBANTU *QR-CODE* KELAS IV SDN 277  
SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

Dalam rangka Menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi Pahlawanku Terintegrasi Kearifan Lokal Berbantu QR-Code Kelas IV SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu*" oleh M. Wisnu Saputra Nim : 20020500062 program studi Pendidikan Guru dan Asasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi Validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**Petunjuk:**

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

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Audio Visual berbantu *QR-Code* pada materi pahlawanku yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada table penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

**Keterangan skala penilaian:**

- 1 = Tidak Valid
- 2 = Kurang Valid
- 3 = Cukup Valid
- 4 = Valid

**TABEL PENILAIAN**

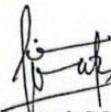
No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas				✓
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
3	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian				✓
4	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab narasumber				✓
5	Aspek yang diamati berisi satu gagasan lengkap			✓	
6	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media pembelajaran audio visual yang dikembangkan				✓
7	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan dengan media pembelajaran Audio Visual pada materi pahlawanku				✓
8	Secara keseluruhan informasi yang didapat sudah sesuai dan memadai untuk kebutuhan media pembelajaran audio visual yang akan dikembangkan				✓

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom dibawah ini.

**Penilaian umum:**

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 23 September 2024



**Bungawati, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP.199311282020122014**

Lampiran 9 hasil angket respon siswa

**LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA**  
**(Angket Respon Siswa Kelas IV SD Negeri 277 Sambirejo)**  
**LEMBAR PRAKTICALITAS PENGEMBANGAN PENGEMBANGAN**  
**MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI PAHLAWANKU**  
**TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL**  
**BERBANTU *QR-CODE* KELAS IV SDN 277**  
**SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

Nama : Aulia  
Kelas : 6 B

**Pengantar:**

Kepada Adik-adik kelas IV yang saya banggakan. Saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran Adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media pembelajaran Audio Visual yang telah dibuat. Untuk partisipasi dari Adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk:**

1. Dimohon Adik-adik memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Audio Visual berbantu *QR-Code* pada materi pahlawanku yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Adik-adik memberikan tanda (√) sesuai dengan penilaian Adik-adik berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 = tidak praktis
- 2 = kurang praktis
- 3 = cukup praktis
- 4 = praktis

**TABEL PENILAIAN**

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media Audio Visual mempermudah saya dalam memahami materi pahlawan tana luwu				✓
2	Setiap huruf dalam media mudah untuk saya baca.			✓	
3	Perpaduan warna pada media Audio Visual nyaman dilihat dan sesuai				✓
4	Gambar dan objek yang ditampilkan menarik				✓
5	Materi mudah saya pahami				✓
6	informasi yang disampaikan jelas				✓
7	Kalimat yang digunakan dalam media mudah saya pahami			✓	
9	Saya tertarik mempelajari materi pahlawanku yang terintegrasi kearifan lokal menggunakan media Audio Visual			✓	
10	Media Audio Visual mempermudah saya dalam mempelajari materi pahlawanku yang terintegrasikan kearifan lokal				✓

**LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA**  
**(Angket Respon Siswa Kelas IV SD Negeri 277 Sambirejo)**  
**LEMBAR PRAKTIKALITAS PENGEMBANGAN PENGEMBANGAN**  
**MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI PAHLAWANKU**  
**TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL**  
**BERBANTU QR-CODE KELAS IV SDN 277**  
**SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

Nama : *Rafael ada mangiding*  
Kelas : *6 b*

**Pengantar:**

Kepada Adik-adik kelas IV yang saya banggakan. Saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran Adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media pembelajaran Audio Visual yang telah dibuat. Untuk partisipasi dari Adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk:**

1. Dimohon Adik-adik memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Audio Visual berbantu *QR-Code* pada materi pahlawanku yang telah dibuat melalui lembaran validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Adik-adik memberikan tanda (√) sesuai dengan penilaian Adik-adik berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 = tidak praktis
- 2 = kurang praktis
- 3 = cukup praktis
- 4 = praktis

**TABEL PENILAIAN**

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media Audio Visual mempermudah saya dalam memahami materi pahlawan tana luwu				✓
2	Setiap huruf dalam media mudah untuk saya baca.			✓	
3	Perpaduan warna pada media Audio Visual nyaman dilihat dan sesuai			✓	
4	Gambar dan objek yang ditampilkan menarik				✓
5	Materi mudah saya pahami			✓	
6	informasi yang disampaikan jelas				✓
7	Kalimat yang digunakan dalam media mudah saya pahami			✓	
9	Saya tertarik mempelajari materi pahlawanku yang terintegrasi kearifan lokal menggunakan media Audio Visual			✓	
10	Media Audio Visual mempermudah saya dalam mempelajari materi pahlawanku yang terintegrasikan kearifan lokal			✓	

**LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA**  
(Angket Respon Siswa Kelas IV SD Negeri 277 Sambirejo)  
**LEMBAR PRAKTIKALITAS PENGEMBANGAN PENGEMBANGAN**  
**MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI PAHLAWANKU**  
**TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL**  
**BERBANTU QR-CODE KELAS IV SDN 277**  
**SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

Nama : *Indah Nugraha*  
Kelas : *4D*

**Pengantar:**

Kepada Adik-adik kelas IV yang saya banggakan. Saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran Adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media pembelajaran Audio Visual yang telah dibuat. Untuk partisipasi dari Adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk:**

1. Dimohon Adik-adik memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Audio Visual berbantu *QR-Code* pada materi pahlawanku yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Adik-adik memberikan tanda (√) sesuai dengan penilaian Adik-adik berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 = tidak praktis
- 2 = kurang praktis
- 3 = cukup praktis
- 4 = praktis

**TABEL PENILAIAN**

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media Audio Visual mempermudah saya dalam memahami materi pahlawan tana luwu				✓
2	Setiap huruf dalam media mudah untuk saya baca.			✓	
3	Perpaduan warna pada media Audio Visual nyaman dilihat dan sesuai			✓	
4	Gambar dan objek yang ditampilkan menarik				✓
5	Materi mudah saya pahami			✓	
6	informasi yang disampaikan jelas				✓
7	Kalimat yang digunakan dalam media mudah saya pahami				✓
9	Saya tertarik mempelajari materi pahlawanku yang terintegrasi kearifan lokal menggunakan media Audio Visual			✓	
10	Media Audio Visual mempermudah saya dalam mempelajari materi pahlawanku yang terintegrasikan kearifan lokal				✓

**LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA**  
(Angket Respon Siswa Kelas IV SD Negeri 277 Sambirejo)  
**LEMBAR PRAKTIKALITAS PENGEMBANGAN PENGEMBANGAN**  
**MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI PAHLAWANKU**  
**TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL**  
**BERBANTU QR-CODE KELAS IV SDN 277**  
**SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

Nama : Cheryl Gvanni Agtha Saalino  
Kelas :

**Pengantar:**

Kepada Adik-adik kelas IV yang saya banggakan. Saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran Adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media pembelajaran Audio Visual yang telah dibuat. Untuk partisipasi dari Adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk:**

1. Dimohon Adik-adik memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Audio Visual berbantu *QR-Code* pada materi pahlawanku yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Adik-adik memberikan tanda (√) sesuai dengan penilaian Adik-adik berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 = tidak praktis
- 2 = kurang praktis
- 3 = cukup praktis
- 4 = praktis

**TABEL PENILAIAN**

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media Audio Visual mempermudah saya dalam memahami materi pahlawan tana luwu				✓
2	Setiap huruf dalam media mudah untuk saya baca.				✓
3	Perpaduan warna pada media Audio Visual nyaman dilihat dan sesuai			✓	
4	Gambar dan objek yang ditampilkan menarik				✓
5	Materi mudah saya pahami				✓
6	informasi yang disampaikan jelas				✓
7	Kalimat yang digunakan dalam media mudah saya pahami			✓	
9	Saya tertarik mempelajari materi pahlawanku yang terintegrasi kearifan lokal menggunakan media Audio Visual			✓	
10	Media Audio Visual mempermudah saya dalam mempelajari materi pahlawanku yang terintegrasikan kearifan lokal				✓

**LEMBAR INSTRUMEN RESPON SISWA**  
**(Angket Respon Siswa Kelas IV SD Negeri 277 Sambirejo)**  
**LEMBAR PRAKTICALITAS PENGEMBANGAN PENGEMBANGAN**  
**MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI PAHLAWANKU**  
**TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL**  
**BERBANTU QR-CODE KELAS IV SDN 277**  
**SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

Nama : Anugrah Safarianti  
Kelas :

**Pengantar:**

Kepada Adik-adik kelas IV yang saya banggakan. Saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran Adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media pembelajaran Audio Visual yang telah dibuat. Untuk partisipasi dari Adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk:**

1. Dimohon Adik-adik memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Audio Visual berbantu *QR-Code* pada materi pahlawanku yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Adik-adik memberikan tanda (√) sesuai dengan penilaian Adik-adik berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Mohon dipehatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 = tidak praktis
- 2 = kurang praktis
- 3 = cukup praktis
- 4 = praktis

**TABEL PENILAIAN**

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media Audio Visual mempermudah saya dalam memahami materi pahlawan tana luwu				✓
2	Setiap huruf dalam media mudah untuk saya baca.			✓	
3	Perpaduan warna pada media Audio Visual nyaman dilihat dan sesuai				✓
4	Gambar dan objek yang ditampilkan menarik			✓	
5	Materi mudah saya pahami		✓		
6	informasi yang disampaikan jelas			✓	
7	Kalimat yang digunakan dalam media mudah saya pahami			✓	
9	Saya tertarik mempelajari materi pahlawanku yang terintegrasi kearifan lokal menggunakan media Audio Visual			✓	
10	Media Audio Visual mempermudah saya dalam mempelajari materi pahlawanku yang terintegrasikan kearifan lokal				✓

Lampiran 10 validasi ahli bahasa

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA  
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI  
PAHLAWANKU TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL  
BERBANTU QR-CODE KELAS IV SDN 277  
SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.  
Pekerjaan : Dosen  
Bidang Validator : Ahli Bahasa

Dalam rangka Menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi Pahlawanku Terintegrasi Kearifan Lokal Berbantu QR-Code Kelas IV SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu*" oleh M. Wisnu Saputra Nim : 20020500062 program studi Pendidikan guru madrasah ibtdaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi Validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**Petunjuk:**

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

5. Dimohon agar Bapak memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Audio Visual berbantu *QR-Code* pada materi pahlawanku yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
6. Pada table penilaian, dimohon Bapak memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian Bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
7. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak.
8. Untuk saran revisi, Bapak dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

**Keterangan skala penilaian:**

- 1 = Tidak Valid
- 2 = Kurang Valid
- 3 = Cukup Valid
- 4 = Valid

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Lugas	a. Menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda			✓	
2	Komunikatif	a. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti			✓	
		b. Pesan atau informasi yang disajikan menggunakan bahasa yang jelas dan menarik				✓
3	Dialogis dan interaktif	a. Penggunaan bahasa memperjelas suatu konsep			✓	
4	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	a. Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.				✓
5	Sesuai dengan Kaidah Bahasa	a. Penggunaan tata kalimat sesuai dengan aturan tata bahasa indonesia dan mengacu pada pedoman EBI			✓	
		b. Penggunaan ejaan mengacu pada pedoman EBI.				✓

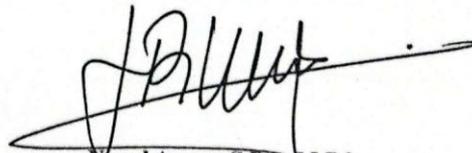
Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom dibawah ini.

*Diperbaiki dan perlu diizinkan*

**Penilaian umum:**

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 23 September 2024



Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19871004 202012 1 005

Lampiran 11 validasi ahli materi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI  
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI  
PAHLAWANKU TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL  
BERBANTU *QR-CODE* KELAS IV SDN 277  
SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Hisbullah, S.Pd.,M.Pd.  
Pekerjaan : Dosen  
Bidang Validator : Ahli Materi

Dalam rangka Menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi Pahlawanku Terintegrasi Kearifan Lokal Berbantu QR-Code Kelas IV SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu*" oleh M. Wisnu Saputra Nim : 20020500062 program studi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi Validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**Petunjuk:**

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

1. Dimohon agar Bapak memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Audio Visual berbantu *QR-Code* pada materi pahlawanku yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada table penilaian, dimohon Bapak memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian Bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak.
4. Untuk saran revisi, Bapak dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

**Keterangan skala penilaian:**

- 1 = Tidak Valid
- 2 = Kurang Valid
- 3 = Cukup Valid
- 4 = Valid

No	Aspek	Pernyataan	penilaian			
			1	2	3	4
1	kurikulum	a. Keluasan materi yang dimuat sesuai dengan kompetensi dasar.			✓	
2	penyajian	a. Sistematika materi yang disajikan konsisten				✓
		b. Pengetikan dan pemilihan gambar tepat.				✓
		c. Materi yang sesuai dengan teori dan fakta yang ada.				✓
		d. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.				✓
		e. Gambar yang terdapat dalam media Audio Visual dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pahlawanku.			✓	
3	kebahasaan	a. Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami				✓
		b. Tata Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.			✓	→ disitu?
		c. Materi yang dimuat dapat meningkatkan kompetensi peserta didik.			✓	?

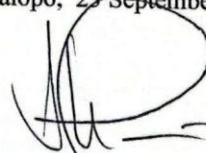
Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom dibawah ini.

- Jika memungkinkan dapat menjadi srsn agar di sekolah tidak terdengar seperti di kelas jawa.
- Baiknya dilengkapi dengan buku panduan penggunaan yang didalamnya juga terdapat spesifikasi medis.
- Bila perlu pada judul, kata "kearifan lokal" diganti menjadi "Pahlawan Andi Djanma".

**Penilaian umum:**

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 23 September 2024



Nr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd  
NIP. 1987071202321 1 026

Lampiran 12 validasi ahli media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI  
PAHLAWANKU TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL  
BERBANTU *QR-CODE* KELAS IV SDN 277  
SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.  
Pekerjaan : Dosen  
Bidang Validator : Ahli Media

Dalam rangka Menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi Pahlawanku Terintegrasi Kearifan Lokal Berbantu QR-Code Kelas IV SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu*" oleh M. Wisnu Saputra Nim : 20020500062 program studi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi Validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**Petunjuk:**

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

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Audio Visual berbantu *QR-Code* pada materi pahlawanku yang telah di buat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada table penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

**Keterangan skala penilaian:**

- 1 = Tidak Valid
- 2 = Kurang Valid
- 3 = Cukup Valid
- 4 = Valid

No	Aspek	pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Penyajian	a. Penyajian media pembelajaran tematik mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran		√		
		b. Media Audio Visual sudah sesuai untuk materi pahlawanku			√	
		c. Media Audio Visual ini mudah digunakan dalam pembelajaran			√	
		d. Kode QR dapat berfungsi dengan baik			√	
2	Efek media	a. Media Audio Visual membantu siswa dalam memvisualisasikan materi yang sedang dipelajari			√	
3	Penampilan Menyeluruh	a. Kualitas gambar dalam media jelas			√	
		b. Kesesuaian gambar yang terdapat dalam media dengan yang bentuk sesungguhnya		√		

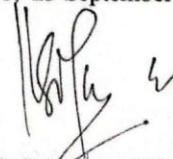
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom dibawah ini.

- Masih ada warna latar belakang dan teks yg tidak kontras, disesuaikan.
- Suara penjelasan diomat lebih natural.
- Ada bug teks yg tertupi / gambar
- Teks terlalu padat.

**Penilaian umum:**

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 23 September 2024



**Dr.Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.**  
**NIP. 19761210 200501 2001**

## DOKUMENTASI



*Dokumentasi pengisian angket siswa dan wawancara guru*



*Dokumentasi kegiatan pengisian angket praktikalitas dan efektivitas*



*Dokumentasi pelaksanaan penelitian uji coba produk*



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Alamat : Jln. Jend. Sudirman Kelurahan Senga Kecamatan Belopa Kab. Luwu Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 0460/PENELITIAN/21.05/DPMPTSP/IX/2024  
Lamp : -  
Sifat : Biasa  
Perihal : Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Ka. SDN 277 Sambirejo  
di -  
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo B-2677/In. 19/FTIK/HM 01/09/2024 tanggal 12 September 2024 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : M. Wisnu Saputra  
Tempat/Tgl Lahir : Lamasi / 04 April 2002  
Nim : 20020500062  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat : Dsn. Sambirejo  
Desa Setiarejo  
Kecamatan Lamasi

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATERI PAHLAWAN TERINTEGRASI KEARIFAN LOKAL BERBANTU QR-CODE KELAS IV SDN 277 SAMBIREJO KABUPATEN LUWU**

Yang akan dilaksanakan di **SDN 277 SAMBIREJO**, pada tanggal **14 September 2024 s/d 14 November 2024**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



Diterbitkan di Kabupaten Luwu  
Pada tanggal : 13 September 2024  
Kepala Dinas



**Drs. MUHAMMAD RUDI, M.Si**  
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c  
NIP : 19740411 199302 1 002

Tembusan

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa.
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa.
3. Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo.
4. Mahasiswa (i) M. Wisnu Saputra.
5. Arsip

## RIWAYAT HIDUP



**M. Wisnu Saputra**, lahir di Lamasi pada tanggal 04 April 2002, penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Sulfakar dan ibu Sukesmini. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Desa Setiarejo Kec. Lamasi Kab. Luwu. Pendidikan dasar penulis selesai pada tahun 2014 di SDN 277 Sambirejo. Kemudian ditahun yang sama penulis menempuh pendidikan sekolah menengah pertama di SMPN 1 Lamasi sampai tahun 2017. Pada tahun 2017 melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMAN 11 Luwu dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2020. Ditahun 2020 penulis melanjutkan pendidikannya di perguruan tinggi tepatnya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo lewat jalur UM-PTKIN dan masuk jurusan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Berkat doa dari orang tua, dukungan saudara, dan sahabat yang alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini.

Contact Person Penulis: [mhmdwisnusptr@gmail.com](mailto:mhmdwisnusptr@gmail.com)