

Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar

Zainab¹, Abdul Pirol², Lilis Suryani³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri Palopo

¹qubrazain21@gmail.com

Abstract. This research explores the needs analysis, design, validity, and practicality of audiovisual media focused on the theme "Beautiful Diversity in My Country" based on local wisdom at SDN 22 Murante. Using the R&D method with the ADDIE model, data were gathered through interviews, questionnaires, and tests, then analyzed qualitatively and quantitatively. The study involved 17 fourth-grade students. Findings suggest the ongoing learning process requires innovative audiovisual media addressing the theme. The designed media, associated with local tribal conditions, achieved a validity of 85.33%, signifying very high validity. Practicality, involving 17 students and a teacher, scored 89% and 97%, respectively, indicating high practicality.

Keywords: Audiovisual Media, Multicultural, Local Wisdom

1. Pendahuluan

Indonesia memiliki keragaman dari berbagai aspek berupa budaya, agama, suku serta bahasa (Akhmadi, 2019). Keragaman budaya mengacu pada banyaknya cara yang dilakukan masyarakat tertentu dalam menjalani hidup, berpikir, dan bertindak serta mencakup segala sesuatu seperti jenis pengetahuan, kepercayaan, seni serta adat istiadat. Keragaman budaya yang dimiliki oleh Indonesia merupakan identitas bangsa (Antara & Yogantari, 2018). Keragaman tersebut telah menjadi ciri khas suatu daerah tertentu (Yulianti, 2021). Setiap wilayah Indonesia memiliki karakteristiknya tersendiri yang menjadi pembeda baik itu dari segi suku, bahasa, pakaian adat, makanan tradisional, maupun adat istiadat lainnya. Keragaman tersebut harus dipertahankan agar bangsa Indonesia tidak kehilangan identitasnya. Sulawesi Selatan merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki beragam suku bangsa.

Salah satu cara mempertahankan keragaman tersebut yaitu dengan memberikan pembelajaran terkait keragaman suku bangsa pada generasi bangsa Indonesia yang dapat diperoleh pada jenjang pendidikan. Agar tujuan dari pembelajaran ini tercapai maka guru harus menyampaikan isi pembelajaran tersebut dengan baik. Guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran sebagai bantuan agar pembelajaran di kelas bisa terlaksana dengan baik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat bisa dimanfaatkan oleh para pendidik agar dapat menunjang proses belajar, terkhusus pengembangan perangkat pembelajaran (Rajagukguk & Rambe, 2022). Peserta didik membutuhkan media pembelajaran menarik serta bisa mendorong peserta didik lebih kreatif pada proses belajar mengajar (Yusrah & Hasanah, 2022).

Media pembelajaran merupakan suatu sarana dan prasarana yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran agar makna pesan dapat tersampaikan dengan baik dan jelas serta tujuan pendidikan maupun pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Dwijayani, 2019). Media pembelajaran merupakan instrumen yang bisa dimanfaatkan agar proses belajar mengajar lebih efektif dan optimal (Fadilah et al., 2023). Dari pendapat tersebut disimpulkan media pembelajaran merupakan instrument yang berguna pada kegiatan pembelajaran agar materi dapat tersalurkan dengan jelas serta tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Media pembelajaran digital bisa dimanfaatkan agar memudahkan proses pembelajaran serta memecahkan kendalanya (Satrio & Rini, 2022). Berdasarkan permasalahan serta mengingat pentingnya media dalam proses pembelajaran, maka mengembangkan media audiovisual yang dipadukan tema indah keragaman di negeriku yang kemudian dikaitkan dengan kondisi suku di daerah sekitar siswa. Hal tersebut

sejalan dengan hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN 22 Murante Kota Palopo. Hasil wawancara menunjukkan bahwa saat proses pembelajaran sedang berlangsung, guru kurang berinovasi dalam menggunakan perangkat pembelajaran. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar atau bahkan hanya memanfaatkan buku peserta didik dan buku guru yang disediakan oleh sekolah. Dengan keterbatasan penggunaan media menjadi salah satu kendala peserta didik kurang semangat dalam proses belajar mengajar sehingga sulit memahami materi pada tema indahny keragaman di negeriku. Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa salah satu penyebab kurangnya semangat serta motivasi yang mengakibatkan peserta didik sulit memahami materi indahny keragaman di negeriku yakni kurangnya penggunaan media yang bisa meningkatkan perhatian serta minat belajar peserta didik. Selain itu sangat diperlukan adanya inovasi media pembelajaran maka dari itu sangat dipenting untuk memanfaatkan media yang tepat dalam proses pembelajaran belajar.

Berdasarkan kondisi yang ada, perlu dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang lebih berinovasi khususnya materi yang terdapat di tema indahny keragaman di negeriku sehingga mampu meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik. Pengembangan media seperti media audiovisual dapat dimanfaatkan sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Media audiovisual yaitu gabungan media gambar serta suara yang diputar dengan perangkat lunak seperti *video player*. Dalam hal kualitas, media pembelajaran seperti ini lebih unggul karena melibatkan dua jenis media yaitu melihat dan mendengar. Potensi penggunaan media ini adalah untuk memperkuat efektivitas dalam menyampaikan pengetahuan, sikap dan ide. Dengan adanya hal ini, materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan mencapai hasil belajar yang diharapkan (Ardyanto, 2018).

Proses belajar mengajar menggunakan media audiovisual dapat membantu peserta didik menggali pengetahuan serta pengalaman yang sebelumnya sulit diperoleh. Media tersebut mampu menghasilkan minat peserta didik untuk belajar karena tampilan visual serta berbagai informasi yang menarik. Dengan penggunaan media ini siswa akan menerima rangsangan yang sesuai dengan harapan (Yuanta, 2017).

Penelitian terdahulu yang relevan mengungkapkan bahwa pengembangan media audiovisual berbasis *Doratoon* namun pada materi hak dan kewajiban penggunaan sumber energi mata pelajaran Ppkn efektif digunakan (Fauziah & Ninawati, 2022). Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa kuis interaktif yang menggunakan aplikasi classpoint layak digunakan pada pokok materi indahny keragaman di negeriku (Kurniawan & Ika Yatri, 2022). Sementara hasil penelitian lain juga mengungkapkan bahwa bahan ajar berupa modul elektronik berbasis kearifan lokal layak digunakan untuk memperkenalkan tradisi balumbo biduk kepada peserta didik dengan harapan bisa menambah wawasan tentang budaya lokal serta meningkatkan minat peserta didik untuk menggali budaya, dan ikut serta untuk melestarikan budaya lokal yang ada di lingkungan sekitarnya (Zulkhi et al., 2022).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pada penelitian sebelumnya belum ada yang secara khusus melakukan pengembangan media audiovisual dalam tema indahny keragaman di negeriku yang dikaitkan dengan kondisi suku di daerah sekitar peserta didik. Sehingga penelitian ini difokuskan pada pengembangan media audiovisual dalam tema indahny keragaman di negeriku berbasis kearifan lokal.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Design and Development*) atau dikenal dengan istilah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE, dengan lima tahapan antara lain: *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*.

Penelitian ini dilakukan di SDN 22 Murante Kota Palopo. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 22 Murante Kota Palopo. Sedangkan objek dari penelitian ini yaitu media audiovisual dalam tema indahny keragaman di negeriku berbasis kearifan lokal. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah

wawancara, tes, angket yang kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil data atau skor angket akan dihitung berdasarkan skala likert (kriteria 1-4)

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kriteria
1	Tidak Valid (tidak bisa digunakan)
2	Kurang Valid (dapat digunakan dengan revisi besar)
3	Cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
4	Valid (dapat digunakan tanpa revisi)

Untuk menentukan hasil validasi dari produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Hasil persentase tersebut yang kemudian dikategorikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2. Pengkategorian Tingkat Validitas Produk

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

Sumber: Riduwan, 2008

Setelah uji validasi ahli dan produk dinyatakan layak untuk diuji tahap selanjutnya pada uji praktikalitas. Analisis praktikalitas menggunakan skala likert.

Untuk menentukan hasil praktikalitas dari produk, menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Berdasarkan hasil praktikalitas produk, persentase dikategorikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3. Pengkategorian Tingkat Kepraktisan Produk

Interval Skor	Tingkat validitas
0 - 20	Tidak Praktis
21 - 40	Kurang Praktis
41 - 60	Cukup Praktis
61 - 80	Praktis
81 - 100	Sangat Praktis

Sumber: Riduwan, 2008

3. Hasil

Tahap pengembangan produk menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE, dengan tahapan antara lain: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Tahap pengembangan pada penelitian ini produk hanya sampai di tahap implementasi. Tahap pengembangan produk yaitu sebagai berikut:

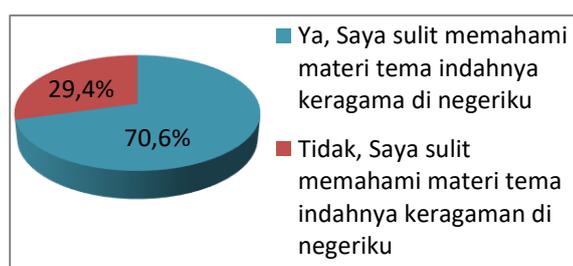
Analysis (analisis) kebutuhan media dalam tema indahny keragaman di negeriku berbasis kearifan lokal

Tahap analisis ini, terdapat beberapa tahapan yaitu analisis kinerja, menganalisis fungsi tugas, mengkonstruksi penilaian *performance* analisis tujuan dan analisis setting instruksional.

a. Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan instrumen berupa angket peserta didik dan wawancara guru (wali kelas IV SDN 22 Murante Kota Palopo), dari hasil analisis penggunaan media peneliti memperoleh informasi bahwa penggunaan media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan penggunaan media dapat membuat siswa menjadi lebih senang, dibandingkan jika guru hanya menjelaskan saja membuat siswa menjadi tidak fokus. Siswa lebih tertarik jika menggunakan media pembelajaran. Dalam hal ini menandakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan agar dapat membantu guru menyampaikan materi dengan baik dan dapat membantu siswa agar dengan mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Peneliti juga memberikan instrument seperti angket kepada peserta didik untuk mengetahui pandangan siswa terhadap masalah dasar yang dihadapi dalam proses belajar mengajar khususnya penggunaan media audiovisual pada tema materi tema indahny keragaman di negeriku. Pada angket tersebut peneliti memberikan pernyataan terkait masalah yang dialami saat proses belajar pada materi tema indahny keragaman di negeriku. Berikut hasil angket peserta didik:



Gambar 1. Kesulitan memahami materi

Sangat jelas terlihat pada gambar di atas, dari 17 orang peserta didik di kelas IV SDN 22 Murante sebanyak 70,6% yaitu sebanyak 12 orang peserta didik menyatakan sulit memahami materi tema indahny keragaman di negeriku yang diberikan guru dan sisanya sebanyak 29,4% yaitu sebanyak 5 orang peserta didik menyatakan bahwa tidak kesulitan memahami materi indahny keragaman di negeriku yang diberikan guru.

Wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV peneliti memperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran guru tidak selalu menggunakan media. Dalam penggunaan media, guru selalu menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Jika materi sangat perlu menggunakan media, maka guru akan menggunakan media. Terkhusus pada materi pembelajaran tema indahny keragaman di negeriku terkadang guru menggunakan media pembelajaran, kadang juga tidak. Tapi penggunaan media tersebut kembali disesuaikan dengan keadaan siswa. Jika materi dijelaskan tanpa media tapi siswa masih dapat memahami materi, maka guru hanya menjelaskan saja. Akan tetapi jika siswa lebih paham jika menggunakan media, maka guru akan menggunakannya. Media yang biasanya digunakan dalam materi tema indahny keragaman di negeriku yaitu media gambar.

b. Menganalisis arah fungsi tugas

Analisis arah fungsi tugas diperoleh melalui wawancara peneliti memperoleh informasi siswa tidak selalu mengerjakan tugas sesuai standar kompetensi yang ditentukan.

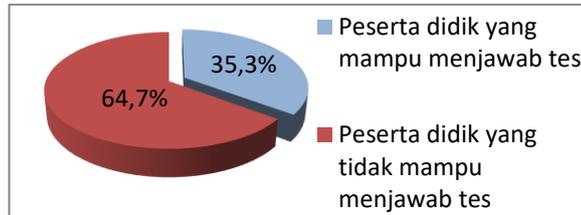
c. Mengkonstruksi penilaian *performance*

Wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV peneliti memperoleh informasi mengenai hal-hal yang menjadi penyebab materi tema indahny keragaman di negeriku sulit dipahami peserta didik

sehingga mengakibatkan tugas yang diberikan tidak dikerjakan dan diselesaikan sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan dikarenakan pengetahuan pada materi tersebut sangat luas, sedangkan siswa cenderung kurang membaca dan siswa menjadi kurang tertarik pada materi, sehingga mengakibatkan peserta didik sulit untuk memahami materi tersebut.

d. Analisis Tujuan

Hasil analisis tujuan diperoleh melalui pemberian tes kognitif terkait materi keragaman suku bangsa. Tes kognitif tersebut kemudian peneliti bagikan kepada peserta didik dengan memperoleh tes yang disajikan pada diagram berikut ini:

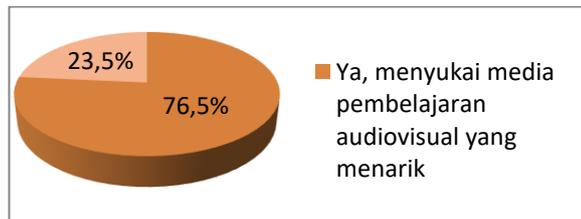


Gambar 2. Hasil angket pemahaman materi tema indahny keragaman di negeriku berbasis kearifan lokal

Berdasarkan hasil angket peserta didik tersebut peneliti menemukan informasi dari 17 orang peserta didik, hanya 35,3% ataupun 6 orang peserta didik mampu menjawab soal tes dan selebihnya masih terdapat 64,7% sebanyak 11 orang peserta didik belum mampu menjawab tes.

Hasil analisis KD serta tujuan pembelajaran, peneliti menggunakan dokumen (RPP) yang memuat KD, dan tujuan pembelajaran.

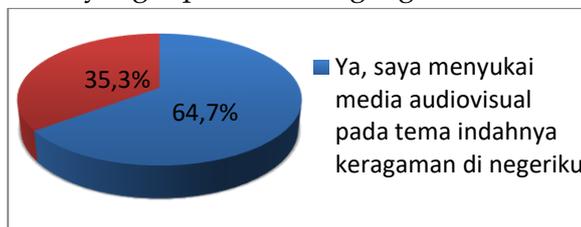
e. Analisis Setting Instruksional



Gambar 3. Banyaknya siswa yang menyukai media pembelajaran audiovisual

Hasil angket yang diberikan kepada peserta didik menunjukkan dari 17 orang peserta didik terdapat 76,5% yaitu sebanyak 13 orang peserta didik menyukai media pembelajaran audiovisual, dan sisanya sebanyak 23,5% ataupun 4 orang peserta didik menyatakan tidak menyukai media pembelajaran audiovisual yang menarik.

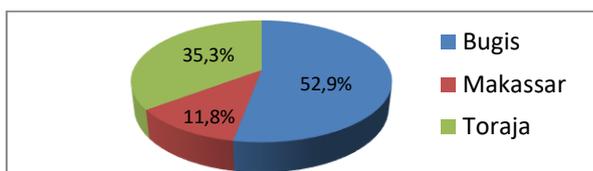
Berikut hasil angket peserta didik yang diperoleh dari google form:



Gambar 4. Penggunaan media audiovisual yang dipadukan dengan materi tema indahny keragaman di negeriku

Terlihat jelas pada gambar di atas, dari 17 orang peserta didik terdapat 64,7% yaitu sebanyak 11 orang peserta didik menyatakan menyukai media audiovisual yang dipadukan dengan materi tema indahny keragaman di negeriku, dan sisanya sebanyak 35,5% yaitu sebanyak 6 orang peserta didik menyatakan tidak menyukai media audiovisual yang dipadukan dengan materi indahny keragaman di negeriku.

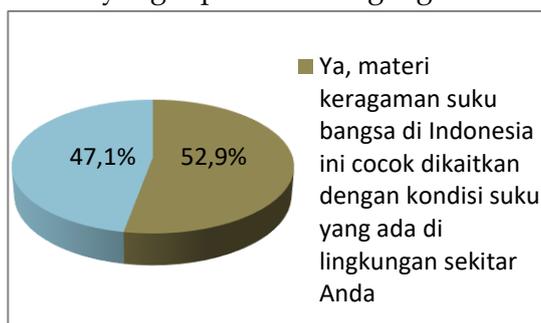
Berikut hasil angket peserta didik yang diperoleh dari google form:



Gambar 5. Kelompok etnik peserta didik

Hasil angket peserta didik mengenai suku bangsa yang dianutnya menunjukkan bahwa dari 17 orang peserta didik sebanyak 52,9% bahwa sebanyak 9 orang peserta didik menganut suku Bugis, sebanyak 35,3% yaitu sebanyak 6 orang peserta didik menganut suku Toraja, dan sisanya 11,8% yaitu sebanyak 2 orang peserta didik menganut suku Makassar. Oleh karena itu pada media audiovisual yang akan dikembangkan akan membahas mengenai ketiga suku tersebut, yaitu suku Bugis, Toraja, dan Makassar.

Berikut hasil angket peserta didik yang diperoleh dari google form:



Gambar 6. Mengaitkan materi indahny keragaman di negeriku dengan kondisi suku yang ada di lingkungan sekitar

Terlihat jelas pada gambar di atas, dari 17 orang peserta didik terdapat 52,9% yaitu sebanyak 9 orang peserta didik menyatakan bahwa materi indahny keragaman di negeriku cocok dikaitkan dengan kondisi suku yang ada di lingkungan sekitarnya, sedangkan sisanya sebanyak 47,1% yaitu sebanyak 8 orang peserta didik menyatakan bahwa materi pada tema indahny keragaman di negeriku tidak cocok dikaitkan dengan kondisi suku yang ada di lingkungan sekitarnya.

Tahap Perancangan (Design)

Tahapan ini peneliti mendesain atau merancang produk berupa media audiovisual dalam tema indahny keragaman di negeriku berbasis kearifan lokal siswa kelas IV SDN 22 Murante, yang peneliti siapkan agar dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran mengenai materi tema indahny keragaman di negeriku. Pada media audiovisual yang dikembang oleh peneliti didalamnya terdapat cover, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi, serta berbagai gambar yang berhubungan dengan materi pembahasan.

Pada tahap ini, peneliti juga membuat rancangan berupa gambaran alur penggunaan media audiovisual dalam tema indahny keragaman di negeriku berbasis kearifan lokal.

Tahap Pengembangan (Development)

Produk yang telah di rancang, tahap selanjutnya diuji validitasnya oleh 3 orang ahli yaitu ahli media, materi serta bahasa. Tahapan ini dilakukan oleh para pakar validator yang ahli dalam bidangnya. Validasi produk yang dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan atau validitas dari suatu produk. Jika media pembelajaran belum valid maka akan dilakukan revisi sampai produk tersebut dinyatakan telah valid dan dapat digunakan. Produk yang peneliti buat telah diuji kevalidannya dan telah dinyatakan layak untuk dilakukan pada uji coba selanjutnya dengan perolehan nilai:

Tabel 4. Hasil Penilaian validitas oleh validator

No	Aspek yang dinilai	Hasil Validasi	Ket
1	Media	81%	Sangat Valid
2	Materi	80%	Valid
3	Bahasa	95%	Sangat Valid

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Berdasarkan tabel 4 hasil penilaian media audiovisual yang telah dikembangkan memiliki nilai rata-rata sebesar 85,33%. Jika dikonfirmasi ke dalam Tabel 2 maka rerata nilai tersebut masuk dalam kategori sangat valid. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Riduwan yang mengatakan sebuah produk dapat dikategorikan valid jika persentase validitasnya mencapai rata-rata pengukuran yang berlaku yaitu 61% ataupun lebih. Sehingga dapat disimpulkan, media audiovisual dalam tema indahnnya keragaman di negeriku berbasis kearifan lokal di kelas IV SDN 22 Murante dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada tema indahnnya keragaman di negeriku di kelas IV SDN 22 Murante, dengan kategori sangat valid.

Implementasi (Uji Praktikalitas)

Tahap selanjutnya dilakukan uji praktikalitas. Tahapan ini dilakukan dengan kelompok kecil untuk mengetahui kepraktisan produk dari persepsi peserta didik dan guru yang menjadi subjek penelitiannya.

Hasil uji praktikalitas atau uji coba produk secara terbatas kepada 17 orang peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Praktikalitas Peserta Didik

No	Coding Responden	Jumlah skor yang di peroleh	Jumlah skor maksimum	Tingkat Kepraktisan (%)	Kategori
1	G	39	40	97%	Sangat Praktis
2	AF	40	40	100%	Sangat Praktis
3	S	31	40	77%	Praktis
4	AI	37	40	92%	Sangat Praktis
5	NA	36	40	90%	Sangat Praktis
6	AR	34	40	85%	Sangat Praktis
7	AS	34	40	85%	Sangat Praktis
8	AA	33	40	82%	Sangat Praktis
9	AR	32	40	80%	Praktis
10	AZ	40	40	100%	Sangat Praktis
11	A	35	40	87%	Sangat Praktis
12	PD	39	40	97%	Sangat Praktis
13	A	35	40	87%	Sangat Praktis
14	AP	40	40	100%	Sangat Praktis
15	AN	36	40	90%	Sangat Praktis
16	A	37	40	92%	Sangat Praktis
17	A	32	40	80%	Sangat Praktis
Rata-rata				89%	Sangat Praktis

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Berdasarkan tabel 5 mengenai data hasil uji praktikalitas yang dibatasi pada 17 siswa terlihat bahwa, media audiovisual yang dikembangkan memperoleh skor persentase rata-rata sebesar 89%. Berdasarkan tabel 3 mengenai kualifikasi tingkat kepraktisan menunjukkan hasil uji praktikalitas berada di kategori sangat praktis.

Tabel 6. Hasil Praktikalitas Guru Kelas IV

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1	Kepraktisan penggunaan	93,75%	Sangat Praktis
2	Kesesuaian waktu	100%	Sangat Praktis
3	Manfaat	100%	Sangat Praktis
Jumlah		97%	Sangat Praktis

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Berdasarkan data hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi dalam hal ini guru kelas IV SDN 22 Murante pada media audiovisual tema indahny keragaman di negeriku berbasis kearifan lokal diperoleh persentase 97% dengan kategori sangat praktis.

4. Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media audiovisual tema indahny keragaman di negeriku berbasis kearifan lokal. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mempunyai peranan penting karena media merupakan salah satu penentu keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan penambahan inovasi di dalamnya. Media yang dikembangkan peneliti yaitu pada media audiovisual tema indahny keragaman di negeriku berbasis kearifan lokal di kelas IV.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti memperoleh data dan informasi bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahaminya. Pada materi tema indahny keragaman di negeriku dibutuhkan bahan ajar yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa juga membutuhkan bahan ajar berupa media pembelajaran yang lebih berwarna yang didalamnya terdapat gambar dan suara, tidak hanya tulisan, dan siswa lebih menyukai media audiovisual yang dipadukan dengan materi tema indahny keragaman di negeriku. Siswa menyatakan bahwa materi pada tema indahny keragaman di negeriku cocok dikaitkan dengan kondisi suku yang ada di lingkungan sekitarnya yakni suku Bugis, Toraja dan Luwu. Hasil wawancara peneliti dengan pendidik selaku wali kelas menyatakan bahwa siswa kesulitan memahami materi pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi. Berdasarkan hal tersebut, perlu dikembangkan bahan ajar yang lebih inovatif agar mampu meningkatkan motivasi dan mengajak siswa belajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti mengembangkan Media Audiovisual dalam Tema Indahny Keragaman di Negeriku Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas IV SDN 22 Murante Kota Palopo dirancang dan dikembangkan. Kemudian uji validitas dilakukan oleh tiga orang dosen ahli dengan rata-rata hasil uji sebesar 85,33% dengan memenuhi kategori valid. Sedangkan pada uji praktikalitas yang dilakukan peneliti diperoleh data bahwa bahan ajar yang dikembangkan peneliti memenuhi kategori praktis setelah melalui uji praktikalitas dengan hasil uji praktikalitas terbatas kepada 17 siswa, terlihat bahwa LKPD yang dikembangkan pada rata-rata memperoleh nilai persentase sebesar 89% dan hasil uji praktikalitas dengan praktisi guru memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat praktis.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran berupa LKPD. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Fauziah dan Ninawati yang menyatakan bahwa pengembangan media audiovisual berbasis *Doratoon* namun pada materi hak dan kewajiban penggunaan sumber energi mata pelajaran Ppkn efektif digunakan (Fauziah & Ninawati, 2022). Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa kuis interaktif yang menggunakan aplikasi classpoint layak digunakan pada pokok materi indahny keragaman di negeriku (Kurniawan & Ika Yatri, 2022). Sementara hasil penelitian lain juga mengungkapkan bahwa bahan ajar berupa modul elektronik berbasis kearifan lokal layak digunakan untuk memperkenalkan tradisi balumbo biduk kepada peserta didik dengan harapan bisa menambah wawasan tentang budaya lokal serta meningkatkan minat peserta

didik untuk menggali budaya, dan ikut serta untuk melestarikan budaya lokal yang ada di lingkungan sekitarnya (Zulkhi et al., 2022).

5. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa media audiovisual dalam tema indah keragaman di negeriku berbasis kearifan kearifan lokal yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE telah layak digunakan pada proses belajar mengajar. Hasil perhitungan validitas yang dilakukan oleh tiga orang ahli dengan hasil uji rata-rata 85,33% yang berada pada kategori sangat valid. Sementara hasil uji praktikalitas yang dilakukan peneliti, maka peneliti memperoleh data dengan hasil uji praktikalitas secara terbatas kepada 17 orang peserta didik dapat dilihat bahwa media audiovisual yang dikembangkan rata-rata memperoleh nilai persentase sebesar 89% dan hasil uji praktikalitas dengan praktisi guru memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat praktis.

6. Referensi

- Akhmadi, A. (2019). Moderasi Beragama Dalam Keragaman Indonesia Religious Moderation in Indonesia ' S Diversity. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 13(2), 45-55.
- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif. *Senada*, 1, 292-301. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/68>
- Ardyanto, S. (2018). Peningkatan Teknik Servis Pendek Pada Bulutangkis Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 4(3), 21-32.
- Desmiwati, R., Ratnawulan, R., & Yulkifli, Y. (2017). Validitas Lkpd Fisika Sma Menggunakan Model Problem Based Learning berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 1(1), 33. <https://doi.org/10.24036/jep/vol1-iss1/31>
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171-187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505-6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Kurniawan, N. D., & Ika Yatri. (2022). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indah Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 86-95. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.48502>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1-16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTING_NYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Rajagukguk, K. P., & Rambe, N. (2022). Pengembangan Media Interaktif Ipa Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(3), 217. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v12i3.38261>
- Satrio, A., & Rini, T. P. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamification Pengenalan Lingkungan Lahan Basah Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(4), 386. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v12i4.39591>
- Suryani, L., Magfirah., & Nuryani. (2023). Nilai-Nilai Keislaman Pada Lembar Kerja Peserta Didik Sekolah Dasar Subtema Manusia Dan Lingkungan. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 105. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/41325>
- Yuanta, F. (2017). Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2), 59-70.

<https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i2.36>

- Yulianti. (2021). Penanaman Nilai Toleransi dan Keberagaman Suku Bangsa Siswa Sekolah Dasar melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 60–70.
- Yusrah., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Big Book Berbasis Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat *Simple Sentence* Pada Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(3), 323. <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v12i4.38609>
- Zulkhi, M. D., Rusdyanti, & Astari, A. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Balumbo Biduk Sarolangun Menggunakan Aplikasi 3D Pagelip Profesional Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 866–873.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---