

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PETUALANGAN NEGERI INDONESIA (*PERISA*) BERORIENTASI BUDAYA LOKAL UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

Ketut Meli Astuti, NIM 1911031055

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) menghasilkan media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) berorientasi budaya lokal, 2) menguji validitas isi media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*), 3) mengetahui *respons* guru terhadap media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*), 4) mengetahui *respons* siswa terhadap media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*), 5) menguji efektivitas media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu observasi, pedoman wawancara, *rating scale*, kuesioner dan tes. Subjek pengembangan pada penelitian pengembangan ini adalah produk yang berupa media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) sedangkan untuk objek pengembangannya adalah validitas isi, *respons* pengguna dan efektivitas produk. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu 33 orang siswa kelas V SD. Desain penelitian ini menggunakan *One Shot Case Study*. Simpulan yang dapat diperoleh adalah; 1) Media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) adalah media audio visual berbentuk video yang menampilkan keragaman budaya lokal di Indonesia, 2) Media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) memperoleh tingkat validitas isi sangat valid yang dibuktikan dengan memperoleh hasil uji validitas isi sebesar 0,92, 3) *Respons* guru terhadap media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) menunjukkan hasil rata-rata sebesar 3,81 sehingga dinyatakan sangat baik, 4) *Respons* siswa terhadap media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) menunjukkan hasil rata-rata 3,00 sehingga dinyatakan baik, 5) Hasil uji efektivitas media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) menunjukkan hasil $0,030 < 0,005$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman konsep budaya saat ulangan harian dengan nilai posttest setelah menggunakan media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) pada siswa kelas V SD N 1 Sangsit, Kecamatan sawan, Kabupaten Buleleng.

Kata kunci: *budaya lokal, audio visual, pemahaman konsep budaya*

ABSTRACT

This research aims to; 1) produce local culture-oriented Indonesian Land Adventure audio-visual media, 2) test the content validity of the Indonesian Country Adventure audio-visual media (PERISA), 3) find out the teacher's response to the Indonesian Country Adventure audio-visual media (PERISA), 4) find out student responses to the audio-visual media Adventure Negeri Indonesia (PERISA), 5) testing the effectiveness of the audio-visual media Adventure Negeri Indonesia (PERISA) for fifth grade elementary school students. This study uses the ADDIE model. Data collection methods and instruments used in this study, namely observation, interview guides, rating scales, questionnaires and tests. The subject of development in this development research is a product in the form of audio-visual media The Adventures of Indonesia (PERISA) while the object of development is content validity, user response and product effectiveness. The test subjects in this study were 33 fifth grade elementary school students. This research design uses a One Shot Case Study. The conclusions that can be obtained are; 1) The audio-visual media The Adventures of Indonesia (PERISA) is an audio-visual media in the form of a video that displays the diversity of local cultures in Indonesia, 2) The audio-visual media The Adventures of Indonesia (PERISA) obtains a very valid level of content validity as evidenced by obtaining content validity test results of 0.92, 3) The teacher's response to the Indonesian Country Adventure audio-visual media (PERISA) showed an average result of 3.81 so that it was declared very good, 4) Student responses to the Indonesian Country Adventure audio-visual media (PERISA) showed an average result -average 3.00 so that it is declared good, 5) The results of the effectiveness test of the audio-visual media for Adventure Negeri Indonesia (PERISA) showed a result of 0.030 <0.005 meaning that there was a significant difference in understanding cultural concepts during daily tests with posttest scores after using the audio-visual media for Adventure Negeri Indonesia (PERISA) in class V students at SD N 1 Sangsit, Sawan District, Buleleng Regency.

Keywords: local culture, audio visual, understanding of cultural concepts