



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

M. Wisnu Saputra¹, Muhammad Guntur², Lilis Suryani³

Program Studi PGMI^{1,2,3}

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

Email: 42064800099@iainpalopo.ac.id¹, muhammad_guntur@iainpalopo.ac.id²,
lilis_suryani@iainpalopo.ac.id³

Corresponding author:

M. Wisnu Saputra

Institut Agama Islam Negeri Palopo

Email : 42064800099@iainpalopo.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal berbantu QR-code kelas VI SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu, Penelitian ini juga bertujuan untuk merancang media audio visual, menilai tingkat kevalidan, serta mengukur tingkat kepraktisan dan keefektifan media audio visual dalam mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan 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. Berdasarkan tahap analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di SDN 277 sambirejo, maka dibutuhkan sebuah inovasi baru terutama dalam bahan ajar interaktif, dalam hal ini dikembangkan media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal kelas VI. 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 100% kategorinya 22 atau seluruh siswa mendapatkan nilai tinggi.

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

Abstract: This research aims to analyze the needs of students for 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 also aims to design audio-visual media, assess the level of validity, and measure the level of practicality and effectiveness of audio-visual media in supporting the learning process. This research uses the Research and Development (R&D) method 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 class VI students, homeroom teachers, and validators. The object of research is audio visual media integrated with local wisdom. Data collection is carried out through interviews and questionnaires, while data analysis techniques include qualitative and quantitative analysis. Based on the needs analysis stage carried out by researchers at SDN 277 Sambirejo, a new innovation is needed, especially in interactive teaching materials, in this case audio visual media was developed in the material of my hero integrated with local wisdom class VI. Furthermore, the audio-visual media in the material of my hero integrated with local wisdom was validated by three experts as validators, including linguists 86% (very valid), material experts 89% (very valid) and design experts 68% (valid). In the results of practicality, the teacher gets a score of 100% with the category of very practical, while the results of the practicality of students get a score of 81% with the category of very practical, in the results of the effectiveness of 100% of students in the category of 22 or all students get high scores.

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

PENDAHULUAN



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 (N Kaso and E Rahmadani, 2023).

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 (Sisean Baga, Anang Suprpto, and Parmenas Sinaga, 2023).

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 mengajar (Jazilatur Rahmah Ichsan et al., 2021). 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.

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 dipelajari (Yohana Tri Widayat, 2020).

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.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode 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).

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 dari validasi produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Dari hasil presentasi kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel 3.1 sebagai berikut (Lilis Suryani, Musdalifah Misnahwati, and Nurdin K, 2022):

Tabel 1. pengategorian validasi.

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

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 sebagai 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 (Syarifah Nur Amanah, 2019) :

Tabel 2. kriteria ketuntasan hasil tes belajar peserta didik.

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

Analisis data praktikalitas digunakan untuk mengetahui respon atau pendapat siswa terhadap bahan ajar media audio visual terintegrasi kearifan lokal berbantu *QR-code* yang dikembangkan (Mareta Widiya, Eka Lokaria, and Sepriyaningsih, 2021). 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 :

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

Data respon siswa dapat dirujuk pada patokan kriteria skor respon siswa dengan skor penilaian sebagai berikut (Intan Yuniarti, I Nyoman Karma, and Siti Istiningsih, 2021).

Tabel 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

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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya adalah pelaksanaan uji validasi angket analisis kebutuhan untuk peserta didik dan guru yang melibatkan dosen validator ahli dalam bidangnya. Langkah ini dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana angket analisis kebutuhan memenuhi standar kelayakan untuk produk yang sedang dikembangkan. Pada tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu analisis kinerja dan mengkonstruksi penilaian performance.

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. . Selaku wali kelas VI SDN 277 Sambirejo sebagai berikut :

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. Ibu belum pernah membuat atau menggunakan media pembelajaran audio visual dalam proses pembelajaran karena belum mengetahui cara untuk membuatnya. Meskipun ibu menyadari bahwa media audio visual bisa sangat bermanfaat untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Perancangan model atau tahap desain ini masih bersifat konseptual yang akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Setelah produk yang dikembangkan telah rampung, maka selanjutnya dilakukan tahap uji validasi dengan melibatkan 3 orang ahli sebagai pakar validator yakni ahli desain pembelajaran, ahli Materi, dan ahli bahasa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan.

Tabel 4. Hasil validasi Modul ajar oleh Validator

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Ahli Desain Pembelajaran	28	19	68%	Valid
2	Ahli Materi	36	32	89%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	28	24	86%	Sangat Valid

Dari hasil ketiga validator yaitu validator desain pembelajaran, validator materi, validator bahasa terhadap media audio visual terintegrasi kearifan lokal pada materi pahlawanku yang dikembangkan, masing-masing memperoleh persentase 68%, 89%, dan 86% berdasarkan table kriteria penilaian uji validitas media audio visual terintegrasi kearifan lokal pada materi pahlawanku dinyatakan sangat valid. Setelah dilakukan validasi selanjutnya akan dilakukan uji coba terbatas kepada satu pendidik untuk melihat kepraktisan dari Media.

Tabel 5. Kritik dan Saran dari Validator

Validator	Kritik dan Saran
Ahli Media	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.
Ahli Materi	Jika memungkinkan dapat mengedit suara agar dialeknya tidak terdengar seperti dialek suku jawa.
	Baiknya di lengkapi dengan buku panduan penggunaan yang di dalamnya juga terdapat spesifikasi media.
Ahli Bahasa	Bila perlu pada judul, kata kearifan lokal di ganti menjadi Pahlawan andi djemma.
	Diperbaiki yang perlu di sesuaikan



Tabel 6. Hasil Praktikalitas Produk guru

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%
Kategori	Praktis

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.

Tabel 7 Nilai praktikalitas peserta didik

NO	Peserta Didik	Indikator Pernyataan									Total Skor	Jumlah Skor Maksimum	Presentase 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%



NO	Peserta Didik	Indikator Pernyataan									Total Skor	Jumlah Skor Maksimum	Presentase Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
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%

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.

Hasil uji validitas yang dilakukan oleh tiga validator sesuai bidangnya masing-masing menunjukkan bahwa media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid. media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal dinyatakan sangat valid dari segi desain pembelajaran karena penyajian bahan ajar berupa penulisan materi dan ilustrasi dalam media yang baik dan menarik, melatih keterampilan berbicara siswa, serta bahan ajar mudah digunakan dalam proses pembelajaran. media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal dinyatakan sangat valid dari segi bahasa karena menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) bahasa sajian materi mudah, dan bahasa yang digunakan komunikatif. Sedangkan dari segi materi yang terdapat dalam media dinyatakan sangat valid karena materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, materi mudah dipahami.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang diperoleh bahwa respon siswa dan guru terhadap bahan ajar yang dikembangkan yaitu media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal, menunjukkan bahwa bahwa bahan ajar tersebut memenuhi kriteria sangat praktis setelah diuji coba. Uji praktikalitas dilakukan dengan melibatkan 22 siswa sebagai responden untuk menilai media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal yang dikembangkan oleh peneliti. Hasilnya, para siswa menyatakan bahwa media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal sangat praktis dalam proses pembelajaran terutama pada segi kemudahan pemahaman dari bahan ajar, efektivitas waktu, dan kegunaan modul ajar tersebut. Sementara itu hasil wawancara wali kelas VI SDN 277 Sambirejo menyatakan media audio visual pada materi pahlawanku terintegrasi kearifan lokal juga dianggap sangat praktis dianggap mudah digunakan, kesesuaian waktu yang tepat, dan bermanfaat bagi guru serta siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media audiovisual pada materi Pahlawanku yang terintegrasi dengan kearifan lokal berbantu QR-Code untuk siswa kelas VI SDN 277 Sambirejo Kabupaten Luwu telah



memberikan hasil yang positif. Media ini membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Integrasi kearifan lokal juga memungkinkan siswa lebih mengenal dan menghargai sejarah serta budaya daerahnya sendiri. Pemanfaatan QR-Code dalam media pembelajaran memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses materi secara fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut : 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, Bagi pendidik terutama guru kelas IV dengan adanya media audio visual dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran dan 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.

DAFTAR PUSTAKA

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