

Pengembangan Media Pembelajaran Kincir Misteri Berbasis *Local Wisdom* Sumatera Selatan Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 223 Palembang

Desti Niwarni*¹, Bukman Lian², Kiki Aryaningrum³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, 30116, Indonesia ¹²³

Email : destinirwani88@gmail.com*¹, drbukmanlian@univpgri-palembang.ac.id²

kikiaryaningrum86@gmail.com³

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 12-10-2024

Direvisi: 20-01-2025

Dipublikasikan: 05-02-2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kincir misteri berbasis local wisdom terhadap mata pelajaran IPAS dilaksanakan di SD Negeri 223 Palembang tahun ajaran 2023/2024. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian dan pengembangan *Research and development* (RnD) untuk menghasilkan atau mendapatkan suatu media dan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE yang memiliki lima (5) tahap yaitu terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berdasarkan hasil validasi yang diberikan penilaian oleh para validator ahli maka presentase yang diperoleh dari nilai rata-rata kevalidan media mendapatkan skor 81,95% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya tingkat kepraktisan Media Kincir Misteri Berbasis Local Wisdom Sumatera Selatan dilakukan dengan uji coba One to one dengan mengikut sertakan 3 peserta didik dengan memberikan angket respon peserta didik memperoleh tanggapan positif dari tiga peserta didik memperoleh skor 93,33%. Uji coba Small group sebanyak 8 peserta didik dengan memperoleh skor 89,06% dan angket respon guru memperoleh skor 100% skor keseluruhan diperoleh presentase sebesar 70,59% dengan kategori cukup praktis. Untuk melihat keefektifan dilihat dari kemampuan peserta didik dari hasil tes pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS bab 6 tentang Indonesiaku kaya budaya pada tahap uji coba kelompok besar dilakukan oleh seluruh peserta didik kelas IVA sebanyak 25 peserta didik, dalam pengembangan media pembelajaran Kincir Misteri Berbasis Local Wisdom Sumatera Selatan ini juga dinyatakan memiliki keefektifan dalam proses pembelajaran menghasilkan nilai rata-rata 92% dengan kategori sangat efektif.

Abstract

This research was carried out at SD Negeri 223 Palembang for the 2023/2024 academic year. The type of research carried out is research and development Research and development (RnD) to produce or obtain media and use ADDIE research and development procedures which have five (5) stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Based on the validation results given by expert validators, the percentage obtained from the average value of media validity received a score of 81.95% in the very valid category. Furthermore, the level of practicality of the South Sumatra Local Wisdom Based Mystery Wheel Media was carried out with a one to one trial involving 3 students by providing a student response questionnaire, obtaining positive responses from three students, obtaining a score of 93.33%. Small group trials of 8 students obtained a score of 89.06% and the teacher response questionnaire obtained a score of 100%. The overall score obtained was a percentage of 70.59% in the quite practical category. To see the effectiveness, it can be seen from the students' abilities from the results of tests on students' understanding of the science material chapter 6 about My Indonesia is rich in culture. At the large group trial stage, it was carried out by all 25 students in class IVA, in the development of Local Wisdom-based Mystery Wheel learning media. South Sumatra was also declared to have effectiveness in the learning process, producing an average score of 92% in the very effective category.

Kata Kunci:

Media kincir Misteri, *Local Wisdom*, IPAS

Keywords:

Kincir Misteri Media, Local Wisdom, IPAS



Pengutipan APA:

Niwarni, D., Lian, B., Aryaningrum, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kincir Misteri Berbasis *Local Wisdom* Sumatera Selatan Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 223 Palembang. *Jurnal Lensa Pendas*, 10(1), 14-26. doi <https://doi.org/10.33222/jlp.v10i1.4227>

© 2025 Desti Niwarni¹, Bukman Lian², Kiki Aryaningrum³
Under the license CC BY-SA 4.0

Alamat Korespondensi : Sumatera Selatan, Palembang
Email : destinirwani88@gmail.com*¹

ISSN 2541-6855 (Online)
ISSN 2541-0199 (Cetak)

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membangun citra manusia yang berkualitas dan paripurna. Pendidikan menjadi titik pijak dan strategi utama dalam membentuk manusia yang bermartabat (Kusumawati & dkk, 2023). Pendidikan merupakan suatu proses yang diarahkan kepada pembentukan manusia yang diharapkan oleh masyarakat. Secara praktis, pencapaian tujuan melalui proses pembelajaran direncanakan oleh guru. Dengan kata lain, guru hendaknya menyediakan lingkungan pembelajaran yang serasi dengan usaha pencapaian tujuan pendidikan (Hasnida, 2021:33). Pendidikan terletak pada kurikulum dan tak akan pernah terpisahkan (Kamiludin dan suryaman dalam Rahmadayanti dan Hartoyo, 2022: 7175) menyatakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat program pendidikan yang telah disusun dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang di dalamnya terdapat komponen yang saling berkaitan dan mendukung satu sama lain.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Prihantini, 2021:16). Peserta didik usia sekolah dasar merupakan anak yang masih berusia pada rentang usia 7-12 tahun (Juwantara dalam Pramiswari; Suwandayani dan Deviana, 2023: 99). Menurut teori kognitif piaget pada tahapan ini peserta didik masih berada pada tahap oprasional kogkrit yang artinya masih berpikir secara kogkrit (Piaget dalam Pramiswari; Suwandayani dan Deviana, 2023: 99). Hakikatnya pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interkasinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan profil pelajar pancasila sebagai gambaran ide profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia dimuka bumi pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi (Wijayama, 2023: 85). Agar lebih efektif dan bermakna kegiatan pembelajaran perlu menggunakan media pembelajaran. Media adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam media tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat (Cecep dan Deddy, 2022: 6). Dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru harus memahami ada sumber belajar guna menjadi penunjang didalam proses belajar mengajar kepada peserta didik (Hanifa, Lian & Aryanigrum, 2023:5352).

Pengembangan media pembelajaran banyak terkait dengan proses pembuatan media yang dilakukan secara sistematis dari mulai tahap perencanaan, desain, produk media dan evaluasi (Hasnida, 2021: 42). Terdapat banyak media pembelajran yang dapat dikembangkan, salah satunya yaitu media pembelajaran kincir misteri. Pengembangan media pembelajaran kincir misteri adalah

pengembangan media yang terinspirasi dari kincir angin yang di dalamnya terdapat misteri berupa pertanyaan-pertanyaan. Media pembelajaran berbasis kearifan lokal (*local wisdom*) adalah media pembelajaran yang didalamnya terdapat nilai-nilai luhur dari budaya masyarakat lokal. Kalau bukan kita sebagai pendidik juga yang turut ikut serta melestarikan budaya lokal sebagai jati diri bangsa Indonesia lalu siapa lagi yang akan peduli. Melalui media pembelajaran berbasis kearifan lokal (*local wisdom*) disamping dapat memudahkan penyampaian pembelajaran juga membentuk karakter anak melalui nilai-nilai luhur budaya lokal (Nabila, dalam Sharaini dan Nurzannah, 2023: 706).

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat PPL di sekolah tepatnya pada bulan juni sampai dengan bulan september tahun 2023 di SD Negeri 223 Palembang, peneliti melihat dan mengamati kegiatan pembelajaran di kelas, wali kelas IV belum menerapkan media pembelajaran kincir misteri, peneliti menemukan bahwa banyak peserta didik dikelas tersebut yang kurang mengetahui keberagaman yang ada di Indonesia, bahkan kearifan lokal yang ada di daerah tempat tinggalnya, mereka terlihat kurang antusias saat membahas materi ini. Wali kelas IV juga mengatakan bahwa minat serta motivasi belajar peserta didik kurang maksimal pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan pengakuan wali kelas IV tersebut, beliau selama mengajar dengan hanya menggunakan bantuan buku serta media gambar yang sekiranya berhubungan dengan materi yang dipelajari. Menurut peneliti belajar dengan hanya menggunakan buku dan gambar seadanya memang kurang efisien dikarenakan peserta didik sekolah dasar akan merasa hal tersebut kurang menarik sehingga membuat mereka terkesan tidak *exated*. Adapun upaya

memenuhi proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, seorang pendidik atau guru harus profesional dalam memilih metode, implementasi, metode, model, strategi dan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran (Marcela, Idris & Aryaningrum, 2022: 55).

Media pembelajaran kincir (dalam penelitian ini bernama kincir misteri berbasis *local wisdom* sumatera selatan) merupakan suatu bentuk kinciran yang memiliki beberapa buah keping kipas sesuai kebutuhan. Cara menggunakan media kincir misteri dalam bentuk pembelajaran yaitu dengan cara memutar kincir yang di tiap keping kipas nya memiliki misteri berupa pertanyaan yang berhubungan dengan materi tentang kearifan lokal budaya. Media kincir misteri ini terbuat dari bahan dasar triplek dan kayu yang akan di cat menggunakan berbagai jenis warna. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kincir Misteri Berbasis Local Wisdom Sumatera Selatan pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 223 Palembang”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran kincir misteri berbasis *local wisdom* pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 223 Palembang. Melalui penelitian pengembangan ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Prosedur pengembangan media kincir misteri untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV pada tahap kerja pengembangan yang

digunakan model ADDIE meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes, dokumentasi, observasi dan kuesioner. Selanjutnya teknik validasi prototype yang dilakukan yaitu bertujuan untuk mengetahui dan memastikan bahwa media pembelajaran kincir misteri yang didesain telah memenuhi kriteria serta berkualitas untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun kisi-kisi untuk lembar validasi dan angket pada pengembangan model Kincir Misteri adalah ahli media dan ahli materi. Sementara teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 223 Palembang jalan D.I Panjaitan, Gg Daruhama, Kecamatan Plaju Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian dilakukan pada tanggal 15 juni 2024 sampai dengan selesai yang bertempat di ruang kelas IV SD Negeri 223 Palembang. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan, diantaranya:

Tahap Analyze (Analisis)

Analisis merupakan tahap awal yang harus dilakukan, pada kegiatan ini tahap analisis dilakukan untuk menggambarkan penyebab timbulnya kesenjangan antara kondisi yang diinginkan dengan kenyataan yang terdapat dilapangan, sebelum melakukan tahap ini terlebih dahulu wajib melakukan studi pendahuluan atau observasi dalam mengumpulkan data terkait permasalahan yang dihadapi dan kebutuhan pengajar dan

peserta didik terhadap media pembelajaran.

Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Adapun analisis kondisi peserta didik dilakukan untuk mengetahui kondisi peserta didik pada saat proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sebelumnya siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, ada beberapa siswa yang pasif dalam mengikuti pembelajaran peserta didik kurang aktif, dan kurang antusias saat ditanya oleh guru terkait pembelajaran karena mereka kurang memahami materi pembelajaran kurangnya pengetahuan akan kebudayaan daerahnya dan proses pembelajaran belum menggunakan media. Oleh sebab itu peneliti mengembangkan media pembelajaran kincir misteri berbasis *local wisdom* Sumatera Selatan agar dapat menjadi solusi permasalahan yang ada pada siswa kelas IV di SD Negeri 223 Palembang.

Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri 223 Palembang. Kegiatan analisis ini bertujuan untuk mengetahui ruang lingkup kurikulum yang digunakan di sekolah dasar. Kurikulum yang digunakan di kelas IV SD Negeri 223 Palembang yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum baru yang menuntut siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran dan pendidik harus lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan secara menyenangkan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan mata pelajaran IPAS Kelas IV pada bab 6 tentang Indonesiaku Kaya Budaya.

Tahap Design (Desain)

Setelah tahap analisis selanjutnya dilakukan tahap design media pembelajaran kincir misteri. Pada tahap design ini bertujuan

untuk merencanakan produk yang dikembangkan dari permasalahan yang terjadi, menganalisis, serta merumuskan tujuan pembelajaran dan menentukan strategi yang digunakan dalam pembelajaran sehingga hasil analisis yang telah dilakukan memberikan solusi dengan media kincir misteri, Pada tahap design terdiri dari beberapa langkah yaitu rancangan design kincir misteri dan rancangan materi media kincir misteri

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini media kincir misteri dilakukan secara dua tahapan, yaitu validasi materi, dan validasi media. Tujuan melakukan validasi yaitu untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan sebelum digunakan oleh siswa. Media bisa dikatakan layak digunakan jika mencapai 80% 100% dalam tahap validasi yang dilakukan oleh para ahli. Saran serta komentar yang diberikan akan digunakan untuk bahan perbaikan media kincir misteri yang telah dikembangkan.

Validasi produk dilakukan oleh para ahli setelah pembuatan media kincir misteri selesai dibuat. Setiap para ahli mengisi angket untuk menilai kesesuaian isi dan kevalidan produk. Pakar atau ahli yang menjadi validator media kincir misteri adalah ahli media, ahli materi dan guru. Masing-masing pakar / ahli dan guru mengisi angket yang telah disusun sesuai aspek-aspek yang telah ditentukan.

Hasil Validasi Ahli Materi dan Media oleh ahli dosen

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli 1 Media

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Desain Media	a. Apakah desain media kincir misteri sudah sesuai dengan criteria	5
		b. Ukuran dan skala	4

		pada media kincir misteri	
		c. Tampilan media kincir misteri menarik	4
2.	Kelayakan kegunaan	a. Apakah media kincir misteri layak untuk digunakan	5
		b. Apakah media kincir misteri dapat memotivasi peserta didik dalam belajar	4
		c. Mempermudah peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan aktif dan menyenangkan	5
		d. Media kincir misteri dapat memudahkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan	5
3.	Warna yang digunakan Pada Media Kincir Misteri	a. Apakah warna yang digunakan pada media kincir misteri sudah sesuai dan menarik	4
		b. Kerapian dalam penggunaan cat pada kincir misteri	5
Skor keseluruhan			41
Hasil Validasi			91,1%

Hasil:
Nilai persen =

Pentelesaian:
= =91,1

= 91,1%

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli 1 Materi

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian isi materi	a. Apakah media pembelajaran kincir misteri sudah sesuai dengan kriteria pembelajaran	5
		b. Kesesuaian dengan kurikulum merdeka	4
		c. Kesesuaian tujuan pembelajaran pada materi IPAS kelas IV bab 6 materi Indonesiaku kaya budaya	4
		d. Materi Indonesiaku kaya budaya mudah dalam menjawab pertanyaan	5
2.	Kesesuaian gambar	a. Apakah gambar yang digunakan sudah sesuai dengan pembelajaran	4
		b. Apakah gambar yang ditempel pada media kincir misteri dapat memudahkan siswa menjawab pertanyaan	4
Skor Keseluruhan			26
Hasil Validasi			86,6%

Hasil:
 Nilai persen =
 Pentelesaian:
 = =91,1

= 86,6%

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli 2 Materi

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian isi materi	a. Apakah media pembelajaran kincir misteri sudah sesuai dengan kriteria pembelajaran	4
		b. Kesesuaian dengan kurikulum merdeka	4
		c. Kesesuaian tujuan pembelajaran pada materi IPAS kelas IV bab 6 materi Indonesiaku kaya budaya	4
		d. Materi Indonesiaku kaya budaya mudah dalam menjawab pertanyaan	3
2.	Kesesuaian gambar	a. Apakah gambar yang digunakan sudah sesuai dengan pembelajaran	4
		b. Apakah gambar yang ditempel pada media kincir misteri dapat memudahkan siswa menjawab pertanyaan	4
Skor Keseluruhan			23
Hasil Validasi			76,6%

Hasil:
 Nilai persen =
 Pentelesaian:
 =
 = 76,6%

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli 2 Media

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Desain Media	a. Apakah desain media kincir misteri sudah sesuai dengan criteria	4
		b. Ukuran dan skala pada media kincir misteri	4

		c. Tampilan media kincir misteri menarik	4
2.	Kelayakan kegunaan	a. Apakah media kincir misteri layak untuk digunakan	4
		b. Apakah media kincir misteri dapat memotivasi peserta didik dalam belajar	4
		c. Mempermudah peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan aktif dan menyenangkan	3
		d. Media kincir misteri dapat memudahkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan	4
3.	Warna yang digunakan Pada Media Kincir Misteri	a. Apakah warna yang digunakan pada media kincir misteri sudah sesuai dan menarik	4
		b. Kerapian dalam penggunaan cat pada kincir misteri	4
Skor keseluruhan			35
Hasil Validasi			77,4%

Hasil:
Nilai persen =

Pentelesaian:

=

= 77,7%

Hasil Validasi Ahli Materi dan Media oleh Guru

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian isi materi	a. Apakah media pembelajaran kincir misteri sudah sesuai	4

			dengan kriteria pembelajaran
		b. Kesesuaian dengan kurikulum merdeka	4
		c. Kesesuaian tujuan pembelajaran pada materi IPAS kelas IV bab 6 materi Indonesiaku kaya budaya	4
		d. Materi Indonesiaku kaya budaya mudah dalam menjawab pertanyaan	3
2.	Kesesuaian gambar	a. Apakah gambar yang digunakan sudah sesuai dengan pembelajaran	5
		b. Apakah gambar yang ditempel pada media kincir misteri dapat memudahkan siswa menjawab pertanyaan	4
Skor Keseluruhan			24
Hasil Validasi			80%

Hasil:

Nilai persen =

Pentelesaian:

=

= 80%

Tabel 6. Hasil Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Desain Media	d. Apakah desain media kincir misteri sudah sesuai dengan kriteria	4
		e. Ukuran dan skala pada media kincir misteri	4
		f. Tampilan media kincir misteri menarik	4

2.	Kelayakan kegunaan	e.	Apakah media kincir misteri layak untuk digunakan	4
		f.	Apakah media kincir misteri dapat memotivasi peserta didik dalam belajar	4
		g.	Mempermudah peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan aktif dan menyenangkan	4
		h.	Media kincir misteri dapat memudahkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan	4
3.	Warna yang digunakan Pada Media Kincir Misteri	c.	Apakah warna yang digunakan pada media kincir misteri sudah sesuai dan menarik	4
		d.	Kerapian dalam penggunaan cat pada kincir misteri	4
Skor keseluruhan				36
Hasil Validasi				80%

Hasil:

Nilai persen =

Penyelesaian:

= 80

= 80%

Hasil keseluruhan validasi oleh ahli media dan materi pada media kincir misteri berbasis *local wisdom* Sumatera Selatan dapat dilihat pada tabel.

Tabel 7. Hasil Validasi Keseluruhan

No	Ahli/Pakar	Aspek yang di nilai			
		Validator I	Validator II	Validator III	Rata-rata
1	Media	91,1%	77,7%	80%	82,9%
2	Materi	86,6%	76,6%	80%	81%
Jumlah					163
Rata-rata					81,95%
Kategori					Sangat Valid

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah media pembelajaran kincir misteri dinyatakan valid oleh para ahli, maka proses selanjutnya yaitu implementasi yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran kincir misteri. Uji coba keefektifan dan kepraktisan I dilakukan di SD Negeri 223 Palembang.

Uji coba kelompok kecil (*Small Group*)

Pada pertemuan ini peneliti melakukan perkenalan tentang media pembelajaran kincir misteri kepada siswa di karenakan belum pernah menggunakan media kincir misteri dalam proses pembelajaran. Siswa jadi lebih semangat belajar dan tertarik dalam pembelajaran menggunakan media kincir misteri karena media kincir misteri memiliki bentuk yang unik, warna yang menarik dan gambar-gambar yang menarik perhatian siswa. Data hasil angket respon peserta didik akan dihitung dalam tabel berikut:

No	Nama peserta didik	Pernyataan								Presentase (%)	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	EDP	5	4	5	4	4	5	4	4	87,5	Sangat praktis
2	LN	4	5	5	4	5	5	4	5	92,5	Sangat praktis

No	Nama peserta didik	Pernyataan	Prese ntase (%)	Kategori
3	AA	5 5 4 5 4 4 5 5	92,5	Sangat praktis
4	RS	4 5 4 5 4 4 4 5	87,5	Sangat praktis
5	WFR	4 5 4 4 5 5 4 4	87,5	Sangat praktis
6	SAS	4 4 5 4 5 5 5 4	90	Sangat praktis
	APK	5 4 4 5 4 4 4 5	87,5	Sangat praktis
8	NKN	4 5 4 4 5 4 5 4	87,5	Sangat praktis
Jumlah skor		712,5%		
Rata-rata				
Perolehan		89,06%		
Kategori		Sangat Praktis		

Hasil:
 Nilai persen =
 =
 = 89,06%

Tabel data di atas adalah hasil data yang diperoleh dari angket respon peserta didik pada uji coba small group. Dari 8 peserta didik diperoleh nilai presentase keseluruhan.

Uji coba One To One

Hasil uji coba pada tahap one to one tidak mengalami revisi. Angket penilaian respon peserta didik dari tahap one to one memperoleh data yang dapat dilihat pada berikut ini.

Tabel 9. Hasil Uji Coba *One To One*

No	Nama peserta didik	Pernyataan	Prese ntase (%)	Kategori
1	ZS	5 4 4 5 4 4 5 5	90	Sangat praktis
2	RM	5 5 5 4 5 5 5 5	97,5	Sangat praktis
3	QPU	5 4 5 4 5 5 4 5	92,5	Sangat praktis
Jumlah skor			280%	
Rata-rata				
Perolehan			93,33%	
Kategori			Sangat Praktis	

Hasil:

Nilai persen =
 =
 = 93,33 %

Uji coba kelompok besar

Pada uji coba kelompok besar ini digunakan untuk mengetahui efek potensial (keefektifan) dari media pembelajaran kincir misteri. Uji coba dilakukan dalam satu kelas yang terdiri dari 25 peserta didik. Pada pertemuan ini peneliti akan menguji efek potensial dari produk dengan lebih banyak siswa guna untuk mendapatkan hasil yang efektif dalam penggunaan media pembelajaran kincir misteri berbasis local wisdom. Peneliti berperan sebagai guru untuk menjelaskan cara penggunaan media. Tahap selanjutnya peneliti menjelaskan materi dengan menggunakan tahap pendekatan scientific. Kemudian menguji siswa dengan cara memberikan soal tes sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Dari soal tes yang diberikan diperoleh hasil 92% siswa tuntas dalam mengerjakan soal tes yang diberikan, dan 8% siswa tidak tuntas. Maka diperoleh kesimpulan sangat efektif digunakan.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi dari tahap desain sampai ke tahap implementasi yang bertujuan melakukan tindak revisi dari

validator. setelah dilakukan beberapa tahap revisi sesuai dengan saran validator, pengisian angket validasi dan angket respon peserta didik serta soal tes maka peneliti melakukan analisis data untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media kincir misteri. Setelah melakukan uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan kepada siswa dan tes maka produk media kincir misteri dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Pembahasan

Penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau Research and Development. Dengan model ADDIE yang memiliki tahapan antara lain Analisis, Desain, Development, implementasi dan evaluasi. Tahap analisis yaitu tahap menganalisis kebutuhan siswa dan menganalisis kurikulum, tahap desain yaitu tahap merancang dan menentukan produk yang akan dikembangkan, tahap development yaitu tahap pengembangan yaitu tahap mengembangkan dan mulai membuat produk media kincir misteri, tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi yaitu tahap menguji cobakan produk yang dikembangkan yaitu media kincir misteri kepada peserta didik kelas IV di SD Negeri 223 Palembang dan tahap selanjutnya yaitu tahap evaluasi yaitu tahap mengevaluasi produk media pembelajaran kincir misteri.

Setelah melakukan penyusunan media pembelajaran kincir misteri, selanjutnya adalah tahap validasi media pembelajaran kincir misteri kepada para ahli yang sudah kompeten dalam bidangnya, yang meliputi tampilan media dan penyajian materi. Setiap validator memberikan penilaian terhadap media kincir misteri yang dikembangkan sebagai acuan dalam perbaikan media kincir misteri untuk diuji cobakan pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Peneliti melakukan validasi kepada para ahli untuk

mengetahui kualitas media pembelajaran kincir misteri yang dikembangkan dengan memberikan lembar angket validasi untuk mendapatkan penilaian dari para validator. skoryang diperoleh dari validator pertama (AP) yaitu 41 dengan presentase 91,1% untuk kategori validasi ahli media sedangkan ahli materi diperoleh skor 26 dengan presentase 86,6%, Validator ke dua (LR) memberikan skor 23 dengan presentase 76,6% untuk kategori validasi ahli materi dan diperoleh skor 35 dengan presentase 77,7% untuk kategori validasi ahli media Dan validator ke tiga oleh (FJ) memberikan skor 24 dengan presentase 80%% untuk kategori validasi ahli materi dan diperoleh skor 36 dengan presentase 80% untuk kategori validasi ahli media. Berdasarkan skor yang diperoleh dari tiga validator didapatkan hasil 163 dengan presentase 81.95% yang masuk dalam kategori sangat valid.

Setelah dinyatakan valid maka tahap selanjutnya adalah ujicoba secara terbatas dengan teknik pengumpulan data berupa angket respon siswa dengan tahap uji coba small grop diperoleh hasil 89.06% dan one to one diperoleh hasil 93,33% dan respon guru diperoleh hasil 100% sehingga diperoleh hasil presentase 70,59% yang masuk dalam kategori cukup praktis. Selanjutnya hasil keefektifan diperoleh hasil 92% siswa tuntas dalam mengerjakan soal tes yang diberikan, dan 8% siswa tidak tuntas. Maka diperoleh kesimpulan sangat efektif digunakan. Pada tahap akhir yaitu tahap evaluasi media pembelajaran kincir misteri dikategorikan valid, praktis dan efektif. Evaluasi yang dilakukan peneliti bertujuan agar pengembangan media kincir misteri bisa digunakan untuk jangka waktu yang lama.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran kincir misteri berbasis *local wisdom* sumatera selatan pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 223 Palembang, peneliti menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran kincir misteri dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan hasil skor validasi dari validator yaitu 163 dengan presentase 81,95% yang masuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya kepraktisan diperoleh hasil presentase 70,59% yang masuk dalam kategori cukup praktis. Sedangkan skor keefektifan diperoleh 92% siswa tuntas dalam mengerjakan soal tes yang diberikan, dan 8% siswa tidak tuntas. Maka diperoleh kesimpulan sangat efektif digunakan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti mengemukakan beberapa saran yakni hasil penelitian ini dapat memberikan motivasi dan bermanfaat bagi ilmu pendidikan tentang pengembangan media pembelajaran kincir misteri berbasis *local wisdom* sumatera selatan pada pembelajaran IPAS. Simpulan tidak hanya sekedar mengulang data, tetapi berupa pemaknaan substansi data tersebut. Simpulan dapat berupa pernyataan tentang hal yang diharapkan. Selain itu, dapat juga ditambahkan prospek pengembangan dan aplikasi hasil penelitian selanjutnya ke depan (berdasarkan hasil dan pembahasan).

DAFTAR PUSTAKA

Azahra, D, E; Lian, B dan Aryaningrum.K. 2023. Pengembangan Media Miniatur Budaya Sumatera Selatan Pada Pembelajaran PPKN di Kelas IV SD. Volume 8. Nomor 2. file:///C:/Users/axsw2.lo9/Downloads/9469-Article%20Text-40217-1-10-

20230806-1.pdf

- Cholifah, Teti N dan Zuhroh Lutfiatus. 2019. Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan *Local* Malang Selatan. Malang : Media Nusa Kreatif
- Fitri. A. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Jakarta pusat: Penerbit Kurikulum dan Perbukuan Badan Peneliti dan Pengembangan dan Perbukuan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi: Pusat Kurikulum dan Perbukuan
- Hamdani. 2023. Pengantar Pendidikan. Batam. CV. Rey Media Grafika
- Hanifa, A,S; Lian, B dan Aryaningrum. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Plywood Door Jenius Kei Pada Mata Pelajaran IPS siswa Kelas V SD Negeri 04 Palembang. Volume 8. Nomor 3. file:///C:/Users/axsw2.lo9/Downloads/10582-Article%20Text-49029-1-10-20231220.pdf
- Hapudin. M.S. 2021. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Hasnida. 2021. Media Pembelajaran Kreatif. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media
- Kustandi, Cecep dan Deddy Darmawan. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Kusumawati, I, dkk. 2023. Pengantar Pendidikan. Batam: Cv. Rey Media Grafika.
- Marcela, R; Indris, M; dan Aryaningrum, K. 2022. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. Volume 4. Nomor 1. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/5680>
- Nurfadhilla, Septy, dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhamadiyah Tangerang. 2021. Media Pembelajaran. Tangerang. Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Prihantini. 2021. Strategi Pembelajaran SD. Jakarta: Bumi Aksara
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat S., dan Dewi,R,S. 2022. Pengertian Pendidikan.

- Jurnal Pendidikan dan Konseling. Volume 4. Nomor 6 (<file:///C:/Users/axsw2.lo9/Downloads/9498-Article%20Text-29310-3-10-20221202.pdf>, diakses 2 februari 2024)
- Pratama F. 2021. Pusat Budaya Palembang Di 13 Ilir, Sumatera Selatan. Volume 3.Nomor2.<https://journal.untar.ac.id/index.php/jstupa/articel/view/12383/9088>
- Pramiswari, E, D; Suwandayani, B,I dan Deviana, T. 2023. Analisis Kesulitan Belajar Matematika Kelas 2 SD Muhammadiyah 3 Assalaam. Volume16.Nomor2.<https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/view/28548/13437>
- Rahmadayanti, D dan Hartoyo, A. 2022. Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar, Disekolah Dasar. Volume 6. Nomor 4. <https://www.neliti.com/publications/449646/>
- Sandika, D, Firmansyah, F dan Putra,Rio, E.2022. Bentuk dan Struktur Musik Rodat Di Kabupaten Empat Lawang. Volume 11. Nomor 1. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=bentuk+dan+struktur+musik+rodat+di+kabupaten+empat+lawangdanbtnG=#d=gs_qabs&t=1708440377073&u=%23p%3D6WhpfAAKooIJ
- Sugiyono. 2022. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2022. Metodologi Penelitian dan Pengembangan Research and Development. Bandung. ALFABETA, cv.
- Suryadi Ahmad. 2020. Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 1. Sukabumi, Jawa Barat, CV jejak, anggota IKAPI.
- Syachroni, S,H, Helinda, A, dan Mardiana. 2022. Kearifan Tradisional Masyarakat Palembang Dalam Pengelolaan Sumber Daya Alam Untuk Menuju Kedaulatan Pangan. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/JGSA/article/download/5307/3253>
- Syarifuddin. 2021. Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan. Palembang : Bening Media Publising.
- Wijaya. B. 2023. Media Interaktif Pembelajaran IPAS. Semarang Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery