



Pengembangan Media Pembelajaran Kirandalam (Kincir Kerajaan Hindu, Budha dan Islam) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

Diyah Lisnawati¹, Firosalia Kristin²

^{1,2} Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga; Indonesia

ARTICLE INFO

Kata kunci:

Hasil Belajar;
Media pembelajaran;
"Kirandalam";
Sekolah Dasar.

Article History:

Received 2024-07-30
Revised 2024-09-21
Accepted 2024-09-30

ABSTRAK

Students have difficulty understanding the history of the Hindu, Buddhist, and Islamic kingdoms in science learning because teachers do not use additional media during learning. This study aims to develop media and to determine the level of validity of the "Kirandalam" media and student learning outcomes. This type of research and development R&D research uses the ADDIE model, and the research instruments used in this study are test and non-test techniques. Test techniques can be done by giving tests to obtain students' abilities in cognitive aspects, while non-test techniques are in the form of instruments that will be assessed by media and material experts. The subjects of this study were grade IV students of SD Negeri 1 Bago, with a total of 25 students. "Kirandalam" media received a percentage from media experts of 93.33%, material experts of 88%, and teacher responses of 93.30%. From the three assessors, it was included in the very feasible category so that it can be used for learning media in science learning. The results of the t-test showed that the average score of student learning outcomes before using the media was 63 and the average score after using the media was 81, and based on the paired samples test, the significant value of $0.000 \leq 0.05$ indicated that H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, the Kirandalam media can improve the learning outcomes of grade IV students in science learning.

Corresponding Author:

Diyah Lisnawati, Firosalia Kristin

Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga; Indonesia ; lisnawatidiyah@gmail.com, firosalia.kristin@uksw.edu

INTRODUCTION

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan banyak media adalah IPAS, IPAS terdiri dari bidang ilmu ilmu sosial contohnya pada ilmu sejarah, ekonomi, politik, hukum, geografi, serta budaya.

<http://journal.umg.ac.id/index.php/didaktika>

Mereka kemudian disusun secara interdisipliner dan kemudian disesuaikan dengan tujuan sekolah dan kebutuhan akademik. Sejarah pada kerajaan Hindu, Budha, dan Islam adalah sebuah materi yang diajarkan di IPAS kelas IV. Menurut Laiva (2017) sangat penting bagi siswa untuk belajar sejarah. Tujuan dari pembelajaran sejarah adalah agar siswa dapat memahami peristiwa masa lalu dan mengambil pelajaran dari peristiwa tersebut untuk digunakan sebagai pedoman hidup di masa yang akan datang. Peserta didik harus diajarkan sejarah sejak awal agar mereka tahu tentang sejarah dan dapat menggunakannya sebagai pedoman untuk hidup sekarang dan di masa depan. Menurut Gunawan (2022) pada dasarnya, pembelajaran IPAS erat kaitannya dengan kehidupan manusia, melibatkan semua perilaku dan kebutuhan mereka. IPAS berkaitan dengan cara manusia memenuhi berbagai kebutuhan mereka, termasuk kebutuhan materi, budaya, dan emosional, dengan menggunakan sumber daya alam, mengatur kesehatan, tata pemerintahan, dan memenuhi berbagai kebutuhan lainnya yang diperlukan untuk menjaga kelangsungan hidup masyarakat manusia.

Menurut Ki Hajar Dewantara dalam Pristiwanti dkk, (2022) pendidikan merupakan suatu proses humanis yang kemudian dikenal sebagai upaya untuk mengembangkan sifat manusiawi setiap individu. Karena itu, kita seharusnya mengakui hak asasi manusia setiap orang. Dengan kata lain, siswa tidak boleh dianggap sebagai mesin yang dapat diatur sesuai keinginan kita sebaliknya, mereka adalah generasi yang memerlukan bantuan dan perhatian kita untuk menghadapi setiap perkembangan yang mereka alami saat mereka tumbuh menjadi individu yang mandiri, berpikir kritis, dan bermoral. Melalui pembelajaran IPAS disekolah, Pada dasarnya, siswa adalah makhluk sosial yang hidup di lingkungan masyarakat, dan pembelajaran IPAS yang ditanamkan di sekolah diharapkan menumbuhkan kesadaran sosial siswa yang selalu membutuhkan bantuan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya. Menurut Rismayani (2022) pengembangan sikap sosial, terutama dalam konteks pembelajaran, sangat erat kaitannya dengan mata pelajaran IPAS. Pendidikan formal adalah saluran utama untuk menerapkan dan memupuk sikap sosial ini, dan hal ini terjadi melalui institusi sekolah yang dikelola oleh pemerintah. Proses pembelajaran dalam IPAS memiliki peran penting dalam membentuk serta mengembangkan sikap-sikap sosial pada peserta didik. Sikap sosial, menurut Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi dalam Mahmudi (2016), didefinisikan sebagai perilaku yang mencerminkan kejujuran, kedisiplinan, kesopanan, rasa percaya diri, kepedulian, dan tanggung jawab dalam interaksi dengan orang-orang dalam keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara. Menurut (Fajri dkk, 2022) Pembelajaran IPAS yang bermakna pasti berhubungan dengan situasi sosial yang terjadi di masyarakat, sehingga siswa dapat menerapkannya saat berkontribusi pada masyarakat. Oleh karena itu, guru harus mampu menentukan media apa yang akan mereka gunakan untuk mengajar siswa mereka.

Dalam proses pembelajaran diperlukan media untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam belajar, tetapi pada pembelajaran IPAS masih sering menggunakan metode ceramah pada saat materi kerajaan Hindu, Budha dan Islam yang berada di Indonesia. Hal ini mengakibatkan peserta didik bosan dan kurang berminat dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, pelajaran IPAS, terutama yang berkaitan dengan banyaknya materi yang harus dipahami dan dihafalkan oleh siswa, sejarah kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia dianggap cukup sulit untuk dipahami. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami materi sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia mengalami kesulitan. Kesulitan tersebut ketika peserta didik memahami dan menghafal nama tokoh atau raja pada setiap kerajaan, tanggal berdirinya, masa kejayaan pada masa raja siapa, Peninggalan sejarah dari semua kerajaan Indonesia adalah yang paling sulit dipahami. Hal ini dapat terjadi karena banyaknya tantangan yang dihadapi siswa selama pembelajaran, seperti peserta didik dituntut untuk menghafal materi sejarah sedangkan materi sejarah sendiri itu sulit untuk dipahami karena bersifat abstrak, metode dan media yang digunakan oleh guru belum berkembang, dan mereka terus menerus menggunakan alur pembelajaran yang sama, seperti menggunakan ceramah untuk menjelaskan materi, diskusi untuk mengerjakan tugas, kegiatan tanya jawab setelah materi dijelaskan, dan tugas

yang diberikan sebagai latihan pemahaman untuk peserta didik. Penyebab lain adalah materi dalam buku yang digunakan guru untuk mengajar tidak lengkap dan tidak menarik perhatian siswa. Akibatnya, buku tersebut tidak mampu membantu siswa memahami materi. Ini tentu saja menjadi masalah yang sering dihadapi oleh guru. Saat pembelajaran di kelas, guru hanya menggunakan buku pegangan, yaitu buku untuk guru yang diberikan oleh Kementerian dan Kebudayaan. Guru juga kekurangan media pembelajaran yang dapat membantu dan membangkitkan minat peserta didik dalam memahami materi pada saat pembelajaran. Selain itu dalam pembelajaran IPAS terutama yang berkaitan dengan kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia, dianggap cukup sulit untuk dipelajari karena banyaknya materi yang harus dipahami dan dihafalkan oleh siswa. Mereka merasa pelajaran terlalu membosankan, tidak menarik, tidak terlalu penting, dan sulit, yang dapat menyebabkan siswa tidak tertarik untuk belajar. Akibatnya, mereka kurang memahami materi.

Berpijak pada permasalahan tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Permasalahan tersebut dapat dipecahkan serta dicari solusinya dengan tujuan agar peserta didik mudah memahami materi dan diharapkan peserta didik dapat memperoleh peningkatan hasil belajar dan proses pembelajaran dapat menjadi lebih aktif, efektif, dan efisien. Tidak hanya guru yang mempengaruhi hasil belajar, tetapi juga variabel lain, seperti media belajar. Menurut Wahyu (2022) ketika menggunakan media dalam kegiatan pendidikan, salah satu prinsip penting yang perlu diingat adalah bahwa media harus digunakan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media perlu diseimbangkan dengan kebutuhan siswa. Penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa (Ferdiansyah, 2024).

Salah satu inovasi media yang dapat dikembangkan adalah kincir yang dimodifikasi. Menurut Suharso dan Retnoningsih dalam (Sonia, 2022) kincir memiliki arti gerakan yang berputar, alat yang digunakan untuk memutar atau benda yang dapat diputar. Peneliti merancang media pembelajaran yang dapat digunakan belajar sambil bermain yang bernama Kirandalam (Kincir Kerajaan Hindu, Budha dan Islam) dibuat untuk menunjang ketika pembelajaran IPAS yang diaplikasikan dengan cara diputar yang dimana didalamnya terdapat kartu yang berisikan informasi penting mengenai sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam. Menurut Dhieni dalam Safitri (2022) media pembelajaran kincir termasuk jenis media visual karena informasi atau pesan yang akan disampaikan berisi dan dituangkan dalam bentuk simbol visual, peserta didik akan mendapatkan informasi melalui indra penglihatannya. Informasi tersebut berupa raja pertama yang mendirikan kerajaan, peninggalan kerajaan, raja yang terkenal pada masa kejayaan serta letak kota tempat didirikannya kerajaan tersebut sehingga dengan media yang kreatif serta unik akan membuat peserta didik termotivasi dan memudahkan peserta didik memahami materi tentang sejarah kerajaan. Media kincir adalah media yang memiliki berbagai bentuk dan warna untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia. Menurut Zulianingsih (2020) media kincir tidak memberikan suasana belajar yang menegangkan ataupun membosankan sehingga dapat menciptakan suasana belajar sambil bermain dengan tujuan agar peserta didik tertarik dan memiliki semangat yang tinggi dalam proses pembelajaran. Menurut Purwaningsih (2018) dengan menggunakan media kincir, peserta didik merasa antusias, aktif, serta termotivasi dalam belajar. Berdasarkan uraian tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dan melakukan pengembangan dengan membuat media pembelajaran. Salah satu media yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar pada peninggalan sejarah kerajaan adalah media kirandalam (Kincir kerajaan Hindu, Budha dan Islam), maka penelitian ini mengambil judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kirandalam (Kincir Kerajaan Hindu, Budha dan Islam) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar"

METHODS

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono dalam (Nasution, 2020) metode R&D, atau *Research and Development*, merupakan pendekatan riset yang bertujuan untuk menciptakan produk baru dan mengevaluasi kinerja serta efektivitasnya. Model penelitian ini menggabungkan sepuluh Langkah R&D Borg and Gall ke dalam tiga tahapan utama yaitu tahap studi pendahuluan, tahap desain dan pengembangan, serta tahap pengujian. Produk yang telah dibuat akan diimplementasikan kepada subjek penelitian yakni 25 peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bago dengan jumlah peserta didik laki-laki 18 dan perempuan 7. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) model pengembangan ADDIE adalah cara yang mudah untuk membuat produk, baik untuk pelatihan jangka pendek maupun berkesinambungan. Karena prosedur atau langkah-langkah dalam model rancangan pembelajaran ADDIE sesuai dengan tahap yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa model ini sangat efektif digunakan dalam penelitian ini. Selain itu, model pembelajaran ini mengevaluasi seberapa efisien produk yang dibuat.

Berikut adalah penjelasan proses yang dilakukan dalam penelitian menggunakan tahapan model pengembangan ADDIE:

1. Analisis

Tahap analisis bertujuan menganalisis kebutuhan siswa untuk mengetahui bahwa kemampuan menghafal materi peninggalan sejarah masih mengalami kesulitan, dengan demikian peserta didik membutuhkan media dalam belajar yang menarik untuk membantu siswa memahami peninggalan sejarah. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa, menganalisis materi, kurikulum serta capaian pembelajaran yang diharapkan. Setelah observasi dilakukan, peneliti mengetahui bahwa kemampuan menghafal materi peninggalan sejarah masih mengalami kesulitan, karena kerajaan yang ada di Indonesia terdapat banyak sekali sehingga peserta didik sulit untuk mengetahui nama raja dan peninggalan sejarah pada setiap kerajaan. Oleh karena itu peserta didik membutuhkan media belajar yang menarik untuk membantu siswa memahami sejarah kerajaan Indonesia.

2. Desain

Desain adalah tahap kedua dari model pengembangan ADDIE. Setelah dilakukan analisis peneliti melanjutkan dengan tahap mendesain. Pada tahap ini dilakukan untuk menyediakan media pembelajaran yang sesuai untuk guru dan siswa, serta mengumpulkan materi pada buku siswa. Selain mengembangkan media peneliti juga menyusun modul ajar, mengembangkan capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan.

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan produk peneliti membuat dan memodifikasi media pembelajaran dan melakukan konsultasi dengan ahli media serta ahli materi guna memperoleh validitas dari kedua ahli tersebut. Proses validasi dilakukan untuk mengukur kelayakan media, sehingga kita dapat memperbaiki jika masih terdapat kekurangan dengan tujuan untuk menghasilkan produk yang layak untuk diujicobakan.

4. Implementasi

Tahap implementasi adalah langkah untuk mengujicobakan produk yang dinyatakan layak oleh ahli media dan materi kepada peserta didik kelas IV sekolah dasar yang telah ditentukan. Implementasi

dilakukan selama 2 hari, pada pertemuan pertama peneliti memberikan soal pretest untuk dikerjakan peserta didik dan mengulas mengenai materi sejarah kerajaan Hindu, Budha, dan Islam. Pada hari kedua peneliti melakukan uji coba produk yang telah dibuat kepada peserta didik kemudian peserta didik diberikan soal posttest untuk dikerjakan. Hal ini dilakukan untuk melihat kemampuan kognitif sebelum dan sesudah menggunakan media kirandalam.

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti mengevaluasi untuk mengukur sejauh mana tujuan pengembangan produk media pembelajaran kirandalam untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai validitas produk serta kemajuan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran kirandalam. Tahap evaluasi studi ini membahas perbaikan yang dilakukan oleh para validator pada tahap-tahap sebelumnya, yang merupakan masukan atau rekomendasi untuk memperbaiki media agar lebih layak dan lebih baik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan non tes. Untuk Teknik tes dengan menggunakan alat tes yang membantu mengumpulkan informasi tentang kemampuan kognitif siswa. Pre-test (sebelum menggunakan produk) dan post-test dilakukan untuk membandingkan hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kirandalam. Sedangkan Teknik non tesnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument untuk validasi ahli materi dan media. Untuk menghitung tingkat validitas yang diberikan oleh ahli materi dan media menggunakan rumus berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai uji validasi produk

R = Jumlah skor

SM = Skor maksimal

100 = Bilangan tetap

Tingkat keberhasilan media ditentukan dengan rumus diatas. Berikut adalah tabel kriteria penilaian validasi ahli materi dan media.

Tabel 1 Kriteria penilaian ahli materi dan media

Presentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat layak
76% - 85%	Layak
60% - 75%	Cukup layak
55% - 59%	Kurang layak
≤ 54%	Tidak Layak

FINDINGS AND DISCUSSION

Findings

Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran kirandalam yang berfokus pada materi kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia. Tujuan penggunaan media ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini melewati tahap pengembangan yang dimana melakukan validasi produk yang terdiri dari ahli materi dan media. Berikut adalah hasil validasi materi dan media.

$$\text{Ahli Materi} \quad NP = \frac{44}{50} \times 100 = 88\%$$

$$\text{Ahli Media} \quad NP = \frac{70}{75} \times 100 = 93,33\%$$

Tabel 2 Hasil Validasi Materi dan Media

No	Validator	Skor	Presentase	Kategori
1	Ahli Materi	44	88%	Sangat Layak
2	Ahli Media	70	93,33%	Sangat Layak

Validasi materi menilai media kirandalam dari aspek materi yang digunakan dalam media kirandalam. Ahli materi yang menilai media ini adalah dosen jurusan PGSD UKSW, yaitu Dra. Endang Indarini, M.Pd. ahli materi memberikan skor 44 dengan presentase 88%, yang jika dikonversikan ke tabel 1 termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Sementara itu, ahli media yang menilai media ini adalah Dr. Dani Kusuma, M.Pd., dosen jurusan PGSD UKSW, memberikan skor 70 dengan presentase 93,33%, yang jika dikonversikan ke tabel 1 termasuk ke dalam kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi materi dan media dapat diketahui bahwa media kirandalam memiliki presentase sebesar 88% untuk ahli materi dan 93,33% untuk ahli media yang menandakan bahwa media kirandalam layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Setelah mendapatkan penilaian dari ahli materi dan media produk kirandalam dapat diimplementasikan untuk mengukur sejauh mana tujuan pengembangan produk media pembelajaran kirandalam untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan teknik tes terdiri dari pre-test (sebelum menggunakan produk) dan post-test dilakukan untuk membandingkan hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kirandalam. Tes ini bertujuan untuk melihat hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran kirandalam. Berikut adalah hasil uji-t mengenai hasil belajar peserta didik :

Tabel 3 Paired samples statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	63.0000	25	9.89529	1.97906
	Post Test	81.6000	25	6.87992	1.37598

Tabel 3 menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran adalah 25 peserta didik, dengan skor rata-rata dari pengukuran awal 63, setelah dilakukan proses pembelajaran

menggunakan media kirandalam pembagian angka skor rata-rata penilaian akhir 81. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media kirandalam dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 pada pembelajaran IPAS.

Tabel 4 Paired samples test

		Paired Samples Test								
		Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper					
Pair 1	Pre Test - Post Test	18.6000	5.86657	1.17331	21.02160	16.17840	15.853	24	.000	

Tabel 4 memberikan bukti bahwa nilai signifikan $0,000 \leq 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kirandalam dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS.

Discussion

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurrita (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu guru dalam proses mengajar dan menyampaikan informasi kepada siswa. Dengan bantuan alat pembelajaran hasil belajar meningkat karena tidak hanya pendidik yang aktif memberikan materi kepada siswa, tetapi siswa juga dapat terlibat dalam pembelajaran dan aktif di kelas untuk membuat siswa lebih mudah menerima apa yang diberikan oleh guru. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Ribawati (2015) yang menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media video dalam pembelajaran (eksperimen) memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media video (kontrol). Dengan kata lain, siswa yang memiliki hasil belajar yang lebih baik berada di kelas yang menggunakan media video dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media video. Berdasarkan dua teori tersebut dapat disimpulkan jika media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain penelitian Ribawati (2015), hasil penelitian Wati (2021) juga menunjukkan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga, 55% siswa memiliki nilai di atas KKM, sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga, semua siswa memiliki nilai di atas KKM. Ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 45%. Oleh karena itu, ada bukti yang mendukung teori-teori di atas yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam meningkatkan hasil belajar pastinya ada beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut Yandi (2023) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik sebagai berikut: 1) Pengaruh sumber belajar, bahwa sumber belajar tidak hanya buku dan materi pelajaran, tetapi juga guru itu sendiri, sarana dan prasarana (media pembelajaran), lingkungan tempat belajar (seperti laboratorium, masjid, ruang kelas, dan sebagainya), serta berbagai aktifitas yang dilakukan selama pembelajaran. 2) Pengaruh lingkungan, lingkungan sekolah memainkan peran yang penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Bukan hanya mempengaruhi hasil belajar siswa tetapi juga mempengaruhi motivasi setiap siswa selama belajar di sekolah. 3) Pengaruh Budaya Sekolah, budaya sekolah pada dasarnya memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Budaya sekolah memiliki peran dalam membentuk karakter siswa dan pada akhirnya akan berpengaruh terhadap prestasi siswa-siswanya.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ainun Zakiyah (2021), Evi (2023), Ririn Nirwana (2023), Desentrinelli (2018) yang mengatakan bahwa media kincir dapat meningkatkan hasil belajar serta partisipasi peserta didik ketika melakukan proses pembelajaran. Hal ini relevan dengan pendapat Sugih dkk, (2023) yang mengatakan bahwa tujuan pembelajaran IPAS yaitu mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri serta lingkungannya yang memiliki fungsi untuk mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran, maka dari itu jika peserta didik menumbuhkan rasa keingintahuannya dan bisa mengembangkan pengetahuannya maka peserta didik akan mampu meningkatkan hasil belajar mereka. Penelitian ini memiliki beberapa kelebihan yang signifikan dibandingkan dengan studi sebelumnya. Salah satu kelebihannya adalah media kincir dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik yang berkaitan dengan kerajaan Hindu, Budha, dan Islam yang dirancang khusus memberikan suasana belajar yang tidak membosankan dan membantu peserta didik mudah dalam memahami materi sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Ini sejalan dengan pendapat Zulianingsih dkk, (2020) bahwa media kincir tidak memberikan suasana belajar yang menegangkan atau membosankan. Kirandalam adalah produk yang dibuat dalam penelitian ini, terdiri dari permainan edukatif dan materi atau pesan yang sesuai dengan kurikulum. Media ini juga memiliki kelemahan yakni memerlukan waktu yang cukup lama saat pembuatan, guru perlu mengalokasikan lebih banyak energi, ruang, dan waktu, memerlukan fasilitas, peralatan, dan anggaran yang memadai untuk menjalankan proses pembelajaran dengan baik dan pemutaran masih dilakukan secara manual. Media ini telah melalui tahap validasi ahli materi dan media saat akan digunakan, dan mendapat kategori sangat layak untuk keduanya, yang berarti produk ini layak digunakan untuk media pembelajaran. Selain itu kepraktisan media kirandalam ini terlihat dari hasil uji coba lapangan yang menunjukkan bahwa peserta didik dapat dengan mudah memahami petunjuk penggunaan media dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif. Penelitian ini pertama-tama terbatas pada peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV. Dalam hal ini jika diterapkan di kelas yang lain mungkin akan mendapatkan hasil belajar yang berbeda. Setiap kelas atau tingkat dalam pendidikan memiliki karakteristik serta kebutuhan yang berbeda-beda. Artinya, hasil penelitian ini tidak dapat diterapkan secara langsung pada konteks pembelajaran yang lain tanpa melakukan penyesuaian terlebih dahulu. Selain itu, media kirandalam (kincir kerajaan Hindu, Budha, dan Islam) yang berperan sebagai media pembelajaran IPAS tidak dapat digunakan secara langsung untuk pembelajaran yang lainnya tanpa melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu. Oleh karena itu, saran untuk penelitian lebih lanjut harus lebih mempertimbangkan berbagai aspek pembelajaran dan melibatkan berbagai konteks yang lebih luas lagi.

CONCLUSION

Dari hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan media kirandalam (Kincir kerajaan Hindu, Budha dan Islam) layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penilaian validator ahli media dinyatakan sangat layak dengan presentase 93,33%, sedangkan berdasarkan penilaian ahli materi dinyatakan sangat layak juga dengan presentase 88%. Validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi. Hasil dari validasi tersebut menegaskan jika media kirandalam sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, setelah melalui tahap validasi, uji coba dilapangan dan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Hasil nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa penggunaan media kirandalam dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Skor rata-rata peserta didik sebelum

menggunakan media adalah 63 dan skor rata-rata setelah menggunakan media menjadi 81 menunjukkan adanya peningkatan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media kirandalam dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan paired samples test menunjukkan bahwa Nilai signifikan $0,000 \leq 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 tidak diterima dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kirandalam dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS.

REFERENCES

- Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan media konkret pada pembelajaran tema lingkungan kelas III sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313-333.
- EVI, W. (2023). *Pengembangan Media Kintar (Kincir Pintar) Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas Iii Di Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2022/2023* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Fajri, J. N., Edwita, E., & Suntari, Y. (2022). Pengembangan Buku Digital Muatan Pelajaran IPS berbasis Mobile Learning pada Materi Kerajaan-Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1219-1228.
- Ferdiansyah, M. N. (2024). Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Media Konkret. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 30(1). <https://doi.org/10.30587/didaktika.v30i1.7432>
- Gunawan, R. (2022). Pendidikan IPAS: filosofi, konsep dan aplikasi.
- Laiva Mailina, Cahyo Budi Utomo, Tsabit Azinar Ahmad, "Identifikasi dan Pemanfaatan Potensi Sumber Belajar Berbasis Peninggalan Sejarah di Ambarawa Kabupaten Semarang", *Jurnal Pendidikan Indonesia Tentang Sejarah*, vol 5, No 1, (2017), hal 33
- Mahmudi, A. (2016, November). Memberdayakan pembelajaran matematika untuk mengembangkan kompetensi masa depan. In *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY* (pp. 1-6).
- Nasution, M. D., Oktaviani, W., Utara, S., & Utara, S. (2020). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP Pab 9 Klambir V TP 2019/2020. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 1(1), 46-54
- Nirwana, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Pengalaman Nilai-Nilai Pancasila Berbentuk Kincir Pancasila Untuk Kelas V SDN Alur Linci.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal misykat*, 3(1), 171-187
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Purwaningsih, D. G., Agustini, F., & Reffiane, F. (2018, March). *Pengembangan Media KINTAR (Kincir Pintar) Pada Materi Pesawat Sederhana Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL HIMA DAN PRODI PGSD 2017*.
- Rismayani, L. D., Kertih, I. W., & Sendratari, L. P. (2020). Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(1), 8-15.
- Ribawati, E. (2015). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 1(1), 134-145.
- Safitri, N. U., Aisyah, & Affrid, E. N. (2022). *Pengaruh Media Kintar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Remaja Surabaya*. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 110.
- Sonia, H., Baryanto, B., & Khair, U. (2022). *Efektivitas Media Pembelajaran Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II di Min 03 Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, IAIN Curup).

- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar . *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* , 4(2), 599-603.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24.
- Zakiah, A., Riyanto, Y., & Jacky, M. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Kincir Pintar Asean Melalui Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Education And Development* 9 (2), 572-579.
- Zulianingsih, Liya dkk. *Media Putaran Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini*. *Jurnal Program Studi PGRA Vol 6 No 2 Thn 2020*