

PENGEMBANGAN MEDIA “RUMPUT KEKAL” BERBASIS LITERASI BUDAYA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS SISWA

Dian Puspita Sari^{1*}; Mardi Widodo²
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, UNIROW Tuban
dianpuspitas2704@gmail.com, abiyosotopo@gmail.com
*corresponding author**

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of developing learning media. “RUMPUT KEKAL” (Local Wisdom Rotating House) based on cultural literacy in order to improve the learning motivation of grade III Elementary School students. The process of developing this media includes validation by media experts, language experts, and material experts. The validation results show that the developed media obtained a score of 73 (85.8%) from media experts, 40 (88.8%) from language experts, and 51 (92.72%) from material experts, all in the very good (valid) category. After being declared valid, this media was tested in grade III of UPT SD Negeri Karangrejo 2 with 22 students. The trial was conducted in two meetings: the first without media and the second using RUMPUT KEKAL media. The effectiveness of the media was measured through pretest and posttest evaluations, with an average N-Gain result of 0.78, which indicates a high category with a percentage of 78.3%. The final evaluation stage showed that this media was practical to use, with a score of 51 (average 4.6) from teachers and a score of 1,128 (93.22%) from students, both in the very practical category. Thus, the RUMPUT KEKAL media is expected to provide a positive contribution in increasing students' learning motivation and helping them understand and preserve local cultural heritage.

Keywords: *Development, Learning Media, Local Wisdom Rotating House, Learning Motivation*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran “RUMPUT KEKAL” (Rumah Putar Kearifan Lokal) berbasis literasi budaya dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Proses pengembangan media ini meliputi validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor 73 (85,8%) dari ahli media, 40 (88,8%) dari ahli bahasa, dan 51 (92,72%) dari ahli materi, semuanya dalam kategori sangat baik (valid). Setelah dinyatakan valid, media ini diujicobakan di kelas III UPT SD Negeri Karangrejo 2 dengan 22 siswa. Uji coba dilakukan dalam dua pertemuan: yang pertama tanpa media dan yang kedua menggunakan media RUMPUT KEKAL. Efektivitas media diukur melalui evaluasi pretest dan posttest, dengan hasil N-Gain rata-rata 0,78, yang menunjukkan kategori tinggi dengan persentase 78,3%. Tahap evaluasi akhir menunjukkan bahwa media ini praktis digunakan, dengan

skor 51 (rata-rata 4,6) dari guru dan skor 1.128 (93,22%) dari siswa, keduanya dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media RUMPUT KEKAL diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka memahami dan melestarikan warisan budaya lokal.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Rumah Putar Kearifan Lokal, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan diartikan sebagai "usaha yang terencana dan bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka. Hal ini bertujuan agar mereka memiliki kekuatan spiritual, kemampuan untuk mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, moral yang mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat," berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003 (N. Muid & Arfeinia, 2020). Pendidikan Indonesia terus berusaha meningkatkan kualitasnya dalam menghadapi tantangan global dengan bermacam-macam upaya dilakukan oleh pemerintah dalam menjadikan keberlangsungan pendidikan yang lebih baik. (Kurniawati, 2022).

Upaya yang dilakukan seperti mengubah kurikulum, strategi pendidikan, menyediakan fasilitas, dan mengembangkan media

pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa, inovatif, efektif dan kreatif dapat membantu para siswa memahami pelajaran dengan baik dan mendapatkan informasi lebih mudah. Tidak hanya itu, siswa memiliki potensi untuk meningkatkan pemikiran, perasaan dan perhatian serta menumbuhkan keinginan dan motivasi pada diri mereka untuk belajar. (Nugrahaeni et al., 2023).

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan siswa di sekolah. Siswa yang memiliki motivasi dan sangat bersemangat untuk belajar akan lebih aktif, tekun, dan berprestasi dalam berbagai kegiatan akademik di kelas. Sejalan dengan pendapat (Sayyidatul Hasna et al., 2023) yang diungkapkan dalam jurnalnya bahwa salah satu fungsi motivasi belajar adalah untuk meningkatkan prestasi siswa. Prestasi siswa yang buruk sering dikaitkan dengan motivasi belajar yang rendah. Mereka tidak

hanya terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi juga memiliki dorongan untuk mengeksplorasi pengetahuan lebih dalam.

Namun, banyak siswa yang kesulitan mempertahankan motivasi mereka untuk belajar yang dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti metode pembelajaran yang monoton, media pembelajaran yang tidak menarik perhatian siswa, materi yang sulit dipahami, atau kurangnya dukungan dari lingkungan belajar baik dukungan dari guru maupun orang tua. (Yogi Fernando et al., 2024)

Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar adalah dengan menggunakan kearifan lokal selama proses pembelajaran. Kearifan lokal yang berupa prinsip, pengetahuan, dan keterampilan yang diwariskan dari generasi ke generasi oleh masyarakat lokal memiliki potensi yang besar untuk dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan.

Kearifan lokal tidak hanya mencerminkan budaya dan adat istiadat yang beragam, tetapi kearifan lokal cukup dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan mengaitkan materi pembelajaran

dengan budaya yang dikenalnya, siswa dapat lebih mudah memahami dan menerapkan ilmu yang dipelajarinya.

Pengalaman belajar dapat lebih bermakna apabila dipadukan dengan kearifan lokal. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar apabila melihat keterkaitan antara apa yang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-harinya. Selain itu, metode ini dapat menanamkan rasa bangga pada budaya dan jati diri setempat. Siswa tidak hanya belajar untuk memenuhi tuntutan akademis, tetapi melalui pembelajaran ini mereka akan memahami dan belajar menghargai serta melestarikan warisan budaya lokal setempat. (Imaduddin & Sundi, 2024)

Literasi budaya menjadi salah satu aspek penting dalam upaya menumbuhkan rasa bangga, menghargai dan melestarikan warisan budaya lokal. Menurut (Tuban & Tuban, 2023). Literasi budaya adalah kemampuan seseorang untuk mempelajari suatu budaya dalam lingkungan sosialnya. Ini penting untuk dimiliki bagi siswa saat kehidupan maju dan memasuki era society 5.0. Sehingga literasi budaya tidak bisa dipandang sebelah

mata, karena literasi budaya mencakup pemahaman mendalam tentang nilai-nilai, kepercayaan, dan adat istiadat yang membentuk identitas masyarakat. Dengan meningkatnya modernisasi, banyak tradisi yang mulai ditinggalkan, dan generasi muda tidak memiliki keterikatan emosional terhadap warisan budaya mereka.

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui wawancara dengan para guru dan peserta didik serta observasi yang dilakukan di UPT SD Negeri Karangrejo 2, ditemukan beberapa permasalahan yang memengaruhi proses pembelajaran di sekolah tersebut.

Kurangnya sumber daya pembelajaran yang dapat mendorong dan memotivasi siswa untuk belajar merupakan masalah utama. Sekolah sebenarnya memiliki proyektor, namun perangkat ini jarang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh masalah sinyal yang tidak memadai sehingga penggunaan proyektor menjadi kurang optimal. Selain itu, pertimbangan keamanan perangkat dari potensi kerusakan akibat aktivitas siswa juga menjadi alasan mengapa proyektor tidak

ditempatkan secara permanen di ruang kelas.

Akibat keterbatasan media pembelajaran tersebut, guru cenderung hanya memanfaatkan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang disediakan oleh sekolah sebagai sumber utama dalam proses belajar mengajar. Yang digunakan oleh para guru adalah metode pembelajaran ceramah, sehingga interaksi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran menjadi kurang berkembang. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat literasi siswa, yang terlihat dari kurangnya antusiasme mereka dalam membaca dan memahami materi pelajaran. Selain itu, minat siswa terhadap kebudayaan sekitar juga masih rendah, sehingga diperlukan upaya lebih lanjut untuk menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian terhadap budaya lokal di lingkungan sekolah.

Siswa yang berada di kelas III Sekolah Dasar (SD) ada pada tahap perkembangan kognitif yang sangat penting. Pada titik ini, siswa menunjukkan rasa ingin tau yang tinggi, kemampuan berpikir abstrak dan memahami konsep yang lebih kompleks. Sehingga, sangat penting untuk menyediakan media

pembelajaran yang membuat anak tertarik dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka sehingga dapat menumnuhkan rasa ingin tahu mereka dan mendukung siswa memahi materi pelajaran dengan optimal.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang studi yang memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang lingkungan sekitar, termasuk pada aspek kebudayaan dan kearifan lokal yang tertanam dalam rutinitas sehari-hari. Dalam buku cetak kelas III, Bab 7 dengan judul “Cerita dari Kampung Halaman” pada topik “Tradisi Keluarga dan Masyarakat Sekitar”, siswa diajak untuk mengenal lebih dekat warisan budaya yang ada di lingkungan terdekat mereka. Tradisi keluarga dan masyarakat sekitar merupakan cerminan dari nilai-nilai, kepercayaan, dan praktik yang telah diwariskan secara turun temurun. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang keberagaman budaya, tetapi memahami tradisi ini juga membuat mereka lebih mencintai dan bangga dengan identitas budaya mereka. Namun, dalam era globalisasi dan modernasi, tradisi-

tradisi ini menghadapi banyak tantangan untuk tetap dilestarikan.

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang bagaimana materi pembelajaran IPAS dalam Bab 7 “Cerita dari Kampung Halaman” dapat menjadi sarana efektif dalam memperkenalkan, memahami dan melestarikan tradisi keluarga dan masyarakat sekitar dengan bantuan media pembelajaran yang dikembangkan.

Media belajar yang dibuat dari hal-hal unik di lingkungan dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk membuat anak-anak di kelas tiga lebih tertarik untuk belajar. Media belajar ini dapat datang dalam berbagai bentuk, seperti mainan, dongeng, atau seni yang memiliki drama. Dengan demikian, siswa dapat belajar sambil menikmati permainan yang seru. Oleh karena itu, tidak hanya tidak bosan, tetapi juga senang belajar. Guru dapat membuat pengalaman belajar lebih menarik bagi siswa dengan membuat lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga murid kelas 3 menjadi semangat untuk belajar. Mereka mungkin menjadi

lebih pandai bekerja sama dan memiliki cara berpikir unik. (Tabriji, 2025)

“RUMPUT KEKAL” (Rumah Putar Kearifan Lokal) merupakan salah satu media ajar tentang kearifan lokal yang bisa dikembangkan. RUMPUT KEKAL merupakan media untuk mengajar berbentuk rumah putar yang didalamnya terdapat informasi atau materi tentang berbagai kearifan lokal setempat dan tidak hanya materi tetapi juga terdapat soal dalam permainan yang digunakan untuk menjawab pertanyaan seputar kearifan lokal yang telah disajikan sebelumnya. Media ini dirancang atau dibuat untuk menarik perhatian siswa agar mereka semangat untuk belajar tentang kearifan lokal. Pengembangan Media RUMPUT KEKAL yang berbasis literasi budaya diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3 untuk belajar. Media ini tidak hanya mengajarkan siswa tentang kearifan lokal tetapi juga mendorong mereka untuk menjadi kreatif, kritis, dan bekerja sama.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran “RUMPUT KEKAL” (Rumah Putar

Kearifan Lokal) berbasis literasi budaya dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3 SD. Penelitian ini juga difokuskan pada media pembelajaran yang memanfaatkan kearifan lokal yang terdapat di daerah tempat siswa berasal. Dengan adanya pengembangam media RUMPUT KEKAL siswa diharapkan akan merasa lebih dekat dengan materi pembelajaran sehingga menumbuhkan motivasi belajar mereka.

B. Metode Penelitian

Pengembangan media Rumah Putar Kearifan Lokal menggunakan pendekatan (R&D) sebagai metode penelitian. R&D dikatakan pendekatan sistematis yang dipakai untuk membuat keluaran baru atau memperbaiki keluaran yang sudah ada (Waruwu, 2024).

Dalam pendidikan penelitian dan pengembangan (R&D) sering digunakan untuk membuat alat bantu pembelajaran atau kurikulum baru (Okpatrioka, 2023). Penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan produk tetapi juga pada evaluasi keberhasilan

penerapan produk dalam pembelajaran. Hal ini penting karena produk yang dikembangkan harus dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Rahmawati, 2023). Menurut (Waruwu, 2024) Memilih penelitian pengembangan menjadi pilihan utama untuk menghasilkan inovasi baru dalam semua aspek kehidupan, karena prosedur ilmiah ini sudah pasti dalam aktivitas penelitian yang hasil akhirnya menghasilkan produk atau model.

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah media RUMPUT KEKAL (Rumah Putar Kearifan Lokal) berbasis literasi budaya kelas III Sekolah Dasar materi tema 7 “Cerita dari Kampung Halaman” dengan Subtema atau Topik “Tradisi keluarga dan masyarakat sekitar” untuk meningkatkan literasi budaya serta motivasi belajar siswa. Media RUMPUT KEKAL ini merupakan inovasi baru yang dapat membantu siswa untuk lebih mengenal kearifan lokal atau tradisi budaya pada daerah setempat dengan dilengkapi gambar yang akan menunjang kegiatan literasi budaya siswa.

Dalam mengembangkan media ajar perlu memperhatikan model pengembangannya untuk memastikan kualitas media ajar tersebut dalam menunjang efektifitas pembelajaran, karena pengembangan media pembelajaran umumnya berkorelasi dengan pembelajaran. (Cahyadi, 2019).

Untuk pengembangan media pembelajaran Rumah Putar ini, model pengembangan yang diterapkan yaitu ADDIE (Okpatrioka, 2023). Menggunakan model pengembangan ADDIE dalam penelitian pengembangan media rumah putar kearifan lokal memiliki beberapa alasan yang kuat yaitu Model ADDIE menyediakan pendekatan yang sistematis dan terstruktur, yang membantu peneliti dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran. Dengan membagi proses menjadi lima tahap yakni: Analisis (analyze), Desain (design), Pengembangan (development), Implementasi (implementation), dan Evaluasi (evaluation) peneliti dapat memahami setiap langkah yang diperlukan untuk menciptakan media yang efektif dan sesuai dengan

tujuan pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021).

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengembangkan media Rumah Putar Kearifan Lokal adalah:

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan informasi langsung dari sumber yang relevan. Dalam penelitian ini, observasi dilaksanakan dua kali; pertama, untuk memahami kondisi awal siswa dan tantangan yang dihadapi di lapangan. Kedua, observasi dilakukan untuk menguji produk dan mengumpulkan data yang penting mengenai proses pembelajaran, interaksi siswa dengan media, serta efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan narasumber yaitu guru kelas III UPT SDN Karangrejo 2. Wawancara ini dilakukan peneliti dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait keadaan di kelas dan seputar media pembelajaran kepada narasumber.

3. Angket

Angket diberikan kepada siswa dan guru untuk memperoleh penilaian, saran dan masukan. Angket dibuat sebagai alat untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan.

4. Tes Siswa

Tes siswa diberikan untuk mengetahui dan memperoleh data hasil mengenai keefektifan dan kevalidan pada produk media Rumah Putar Kearifan Lokal berbasis literasi budaya yang dikembangkan.

Analisis data adalah cara yang teratur untuk mengolah, memahami, dan menyajikan informasi agar bisa menghasilkan data yang berguna. Proses ini dilakukan melalui validasi, kuesioner, dan tes, dengan mengelompokkan data menjadi kategori dan menarik kesimpulan, sehingga menjadi lebih mudah dimengerti. Secara umum, analisis data terbagi menjadi dua jenis, yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media RUMPUT KEKAL supaya menghasilkan produk yang sesuai dengan kriteria dan baik untuk digunakan adalah berikut ini:

1. Analisis Data Kevalidan

Analisis data untuk menentukan kevalidan media diambil dari penghitungan lembar validasi oleh para ahli. Metode penghitungan skor memakai skala Likert dengan penilaian dari angka 1 sampai 5. Jumlah skor yang didapat akan dihitung menggunakan rumus untuk mendapatkan persentase akhir. Data validasi yang diperoleh akan diproses dengan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Skor

ΣR = Jumlah jawaban oleh validator

N = Maksimal skor

Berdasarkan persentase yang diperoleh dari rumus yang telah disebutkan, dapat mengklasifikasikannya dengan menggunakan tabel kriteria kevalidan yang berikut ini.

**Tabel Untuk Kriteria Kevalidan Media
Rumput Kekal Berbasis Literasi Budaya**

Presentase	Kriteria
83,33% - 100%	Sangat Valid (digunakan tanpa revisi)
66,32% - 83,33%	- Cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi)
50% - 66,5%	Kurang Valid
33,33% - 49%	Tidak Valid

Sumber : (Trisari & Suprayitno, 2023)

2. Analisis Tingkat Keefektifan

Angket digunakan untuk menilai efektivitas media pembelajaran rumah putar kearifan lokal dalam mengukur motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan angket tertutup untuk mengumpulkan data peserta didik. Ada hanya dua opsi untuk menjawab angket tertutup ini: "Setuju" dan "Tidak Setuju". Presentasi digunakan untuk mengkaji respons siswa. Menurut (Widiastuti & Sagoro, 2017). Presentase tiap aspek dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Setelah perhitungan dengan rumus tersebut selesai, maka hasilnya diklasifikasikan sesuai dengan pedoman yang tercantum dalam tabel berikut:

Tabel Kategori Motivasi Belajar

Persentase	Kategori
76-100 %	Tinggi
56 -75 %	Sedang
< 56%	Rendah

Sumber: (Panjaitan et al., 2022)

3. Analisis Data Tingkat Kepraktisan

Analisis data kepraktisan media rumah putar kearifan lokal bisa didapat dari kuesioner yang diisi oleh guru dan murid. Dalam menghitung nilai dari jawaban guru dan murid digunakan Skala Likert. Adapun rumus untuk menghitung hasilnya:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase %

ΣR = Jumlah jawaban oleh validator

N = Maksimal skor

Kriteria dalam penilaian instrumen angket respon guru dan murid dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel Untuk Kriteria Tingkat Kepraktisan Media RUMPUT KEKAL Berbasis Literasi Budaya

NILAI	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
85 – 100	Sangat Praktis	Tidak revisi
70 – 84	Praktis	Tidak revisi
55 – 69	Cukup Praktis	Tidak revisi
50 -54	Kurang Praktis	Revisi
0 – 49	Tidak Praktis	Revisi

Sumber : (Trisari & Suprayitno, 2023)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPAS di kelas III di UPT SD Negeri Karangrejo 2, penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media RUMPUT KEKAL (Rumah Putar Kearifan Lokal) Berbasis Literasi Budaya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang memiliki tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain/Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mencakup hal-hal berikut:

1. *Analyze* (Analisis), Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa, analisis materi dan kurikulum dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara dikelas III SDN Karangrejo 2. Adapun tujuan pengambilan data tersebut yaitu agar peneliti mengetahui

bagaimana proses kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan dan untuk mengetahui kendala yang dialami oleh sekolah tersebut dalam melaksanakan proses kegiatan belajar. Adapun hasil informasi yang diperoleh yaitu kurikulum yang diterapkan di UPT SD Negeri Karangrejo 2 adalah kurikulum merdeka, Dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan buku LKS dan buku paket yang diberikan sekolah, Dalam proses pembelajaran guru hanya berpusat pada peserta didik yang cenderung banyak yang kurang memperhatikan sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar dan Sarana dan prasarana di sekolah sudah tergolong memadai, seperti tersedianya proyektor dan perangkat pendukung pembelajaran lainnya. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut belum berjalan optimal.

2. *Desing* (Perancangan), pada tahap desain peneliti merancang media RUMPUT KEKAL (Rumah Putar Kearifan Lokal) untuk dikembangkan pada siswa kelas III di sekolah dasar. Terdapat empat tahap desain yang dilakukaj oleh peneliti yaitu pemilihan

bahan ajar, merancang materi pembelajaran, mrnyusun desain media RUMPUT KEKAL dan menyusun intrumen penilaian validasi media RUMPUT KEKAL.

3. *Development* (Pengembangan) media RUMPUT KEKAL ini meliputi validasi ahli media, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli materi. Data yang diperoleh merupakan penilaian dari produk media pembelajaran RUMPUT KEKAL berbasis lierasi budaya yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari uji validitas oleh ahli media memperoleh skor 73 dengan persentase 85,8 % dengan kriteria sangat baik (Valid). Untuk validasi ahli bahasa Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari uji validitas oleh ahli bahasa memperoleh skor 40 dengan persentase 88,8 %, dan validasi ahli materi menjadi dasar apakah produk yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk diujicobakan memperoleh skor 51 dengan persentase 92,72% kategori sangat baik (valid).

4. *Implementation* (Implementasi), Setelah media RUMPUT KEKAL (Rumah Putar Kearifan Lokal) yang dikembangkan oleh peneliti dikatakan

valid, maka produk tersebut akan dilaksanakan uji coba di kelas III UPT SD Negeri Karangrejo 2 dengan jumlah siswa 22 anak. Uji coba tersebut dilaksanakan satu kali pertemuan dengan dua kali pengujian, dimana uji coba pertama tanpa menggunakan media pembelajaran dan uji coba kedua menggunakan media pembelajaran RUMPUT KEKAL (Rumah Putar Kearifan Lokal) dengan pembelajaran tatap muka. Untuk mengetahui keefektifan dari media maka siswa diberikan soal evaluasi. Pada analisis data tingkat keefektifan terhadap media RUMPUT KEKAL, diukur menggunakan tes evaluasi *pretest* dan *posttest*. Perhitungan dari hasil tersebut menggunakan rumus N-Gain lalu dihitung rata-ratanya. Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata dengan rumus nilai N-Gain maka nilai g adalah 0,78 termasuk kategori tinggi karena memperoleh persentase sebesar 78,3 %.

5. Tahap terakhir adalah *Evaluation* (Evaluasi) menyeluruh terhadap produk akhir setelah revisi dilakukan evaluasi mengenai kepraktisan media rumah putar kearifan lokal yang telah dikembangkan berdasarkan masukan dari guru dan juga siswa. Dengan

menyelesaikan tahap evaluasi ini, diharapkan media rumah putar berbasis kearifan lokal dapat benar-benar memberikan kontribusi positif kepada siswa kelas IV SDN Karangrejo 2 dalam meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa tidak hanya memahami materi tetapi juga menghargai dan melestarikan warisan budaya mereka. Hasil angket respon guru diperoleh hasil penilaian yaitu skor 51 dengan rata-rata 4,6. Dari hasil penilaian tersebut didapatkan bahwa media RUMPUT KEKAL (Rumah Putar Kearifan Lokal) yang dikembangkan berada pada kriteria praktis digunakan. Dan tabel hasil angket respon siswa diperoleh hasil penilaian yaitu skor 1.128 dengan persentase 93,22% kategori Sangat Praktis. Dari hasil penilaian tersebut didapatkan bahwa RUMPUT KEKAL (Rumah Putar Kearifan Lokal) yang dikembangkan berada pada kriteria praktis digunakan.

D. Kesimpulan

Pengembangan media RUMPUT KEKAL (Rumah Putar Kearifan Lokal) telah melalui proses yang sistematis dan validasi yang ketat. Hasil validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli

materi menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria yang sangat baik, dengan persentase validitas masing-masing mencapai 85,8%, 88,8%, dan 92,72%. Implementasi media ini di kelas III UPT SD Negeri Karangrejo 2 menunjukkan hasil yang positif, di mana nilai N-Gain sebesar 0,78 mengindikasikan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman siswa. Evaluasi akhir menunjukkan bahwa media RUMPUT KEKAL tidak hanya praktis digunakan, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka dalam memahami dan melestarikan warisan budaya lokal. Dengan skor penilaian guru sebesar 4,6 dan persentase respon siswa mencapai 93,22%, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, RUMPUT KEKAL diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pendidikan, khususnya dalam pengenalan dan pelestarian kearifan lokal di kalangan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Imaduddin, I., & Sundi, V. H. (2024). Penggunaan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. 887–894.
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13.
<https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- N. Muid, A., & Arfeinia, R. (2020). *KEBIJAKAN PEMERINTAH TERHADAP PENDIDIKAN ISLAM*. 2(2), 280–298.
- Nugrahaeni, N., Riyanto, Y., & Hendratno. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Papua Barat Untuk Meningkatkan Pengetahuan Umum Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 306–320.
<https://doi.org/10.37329/cetta.v6i2.2457>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.

- <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Panjaitan, D. J., Ridwan, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1524. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>
- Rahmawati, I. S. (2023). Evaluasi Program Pendidikan: Tinjauan Terhadap Efektivitas dan Tantangan. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 128–136. <https://doi.org/10.19109/elidare.v9i2.20229>
- Sayyidatul Hasna, Mira Azizah, & Espiyati. (2023). Implementasi Asesmen Diagnostik Non Kognitif Siswa Kelas Iii Sd Negeri Gayamsari 02 Kota Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6037–6049. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1390>
- Tabriji, J. (2025). *Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas III SDN Gempol Kolot 2. 3.*
- Trisari, M. N., & Suprayitno. (2023). Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(4), 890–902.
- Tuban, U., & Tuban, U. (2023). *PGSD, UNIROW TUBAN PPKn, FKIP, UNIROW TUBAN 1 2. 8(2).*
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widiastuti, E., & Sagoro, E. M. (2017). Pengembangan Crossword Puzzle Accounting (CPA) berbasis elektronik sebagai media pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15(1), 40–53.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
-