

Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar berbasis Powerpoint pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 SD Negeri Nongkosawit 02 Kota Semarang

Ika Rahmawati 1*, Suratno 2**

* Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sosiologi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Riwayat Artikel: Diterima: 15-09-2024 Disetujui: 05-11-2024	Abstract: This study aims to test the feasibility of Powerpoint-based Rotary Wheel learning media, analyze the effectiveness of Powerpoint-based Rotary Wheel teaching media, and develop Powerpoint-based Rotary Wheel learning media. This research uses the Research and Development (R&D) research and development method using the ADDIE development model, which has five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instruments used in collecting data are pretest, posttest, and questionnaire. Data on the validity test of media experts and material expert validation were analyzed using descriptive percentage techniques. The results of the expert validator test obtained: (1) an assessment of the media expert validator obtained a percentage of 96.66%, which indicates an assessment with very feasible criteria; (2) an assessment of the material expert validator obtained a percentage of 92% which indicates an assessment with very feasible criteria. Based on the value obtained by the Powerpoint-based Rotary Wheel learning media in grade 4 elementary school, IPAS learning can be very feasible.
Kata kunci: Roda Putar Powerpoint IPAS	Abstrak: Penelitian ini bertujuan menguji kelayakan media pembelajaran Roda Putar berbasis Powerpoint, menganalisis keefektifan media pembelajaran Roda Putar berbasis Powerpoint, dan mengembangkan media pembelajaran Roda Putar berbasis Powerpoint. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE yang mempunyai lima tahapan: analysis, design, development, implementation, evaluation. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data: pretest, posttest dan angket. Data uji validitas ahli media dan validasi ahli materi dianalisis menggunakan teknik deskriptif presentase. Hasil uji validator ahli diperoleh: (1) penilaian dari validator ahli media diperoleh presentase sebesar 96,66% yang menunjukkan penilaian dengan kriteria sangat layak, (2) penilaian dari validator ahli materi diperoleh presentase sebesar 92% yang menunjukkan penilaian dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan nilai yang diperoleh media pembelajaran Roda Putar berbasis Powerpoint pada pembelajaran IPAS kelas 4 sekolah dasar dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan.
Alamat Korespondensi: Ika Rahmawati, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang Jl. Raya Beringin No. 15, Wonosari, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50244 E-mail: falaikalkarim16@students.unnes.ac.id	

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk manusia selain itu Pendidikan juga merupakan suatu usaha yang telah disusun dalam mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik secara aktif. Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar serta terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran dan juga suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara efektif (Amelia et al., 2021).

Kurikulum Merdeka dapat memberikan kebebasan selama proses pembelajaran berlangsung yang mana dengan ini setiap pengajar dibebaskan dalam memilih format, media dan juga materi yang dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, selain itu peserta didik juga didorong untuk bereksplorasi sebanyak mungkin, dan kegiatan belajar mengajar juga dapat dilakukan diluar kelas tanpa. Kurikulum Merdeka ini tentunya mempunyai hal baru dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, hal baru yang terdapat didalam kurikulum Merdeka adalah mata Pelajaran IPA serta IPS, didalam kurikulum Merdeka ini kedua mata Pelajaran tersebut digabung menjadi satu kesatuan yaitu menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Rahmayati & Prastowo, 2023).

Media pembelajaran dapat dikategorikan sebagai peralatan yang mana ini mencakup media fisik yang diperlukan untuk tercapainya suatu materi dan isi bahan ajar. Berdasarkan tujuannya media pembelajaran adalah dua kata yang memiliki arti berbeda kata “media” yang berarti sarana, kemudian untuk kata “pembelajaran atau belajar” berarti keadaan yang dapat diciptakan supaya membuat seseorang melakukan suatu kegiatan belajar. Media pembelajaran sendiri merupakan suatu alat perantara yang mana dapat digunakan sebagai penyaluran pesan atau informasi suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengkondisikan seseorang dalam kegiatan belajar (Prasasti et al., 2019). Media pembelajaran mendorong peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dan meningkatkan apa yang mereka ketahui. Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang berdampak pada lingkungan belajar, suasana belajar dengan ditentukan serta ditingkat oleh guru (Trisiana, 2020).

Dalam pemilihan media pembelajaran tentunya diperlukan kriteria-kriteria yang tentunya harus menyesuaikan dengan kebutuhan dan juga karakter peserta didik. Kriteria media pembelajaran yang perlu diperhatikan yakni; (1) kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang akan diajarkan, (2) media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, (3) media pembelajaran disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik, (4) kesesuaian media dengan fasilitas yang mendukung. Kriteria pemilihan media pembelajaran ini harus diperhatikan supaya media pembelajaran digunakan supaya memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran (Salim & Utama, 2020).

Roda putar adalah media pembelajaran yang termasuk kedalam sebuah permainan, roda putar merupakan sebuah lingkaran yang terbagi kedalam beberapa petak yang didalam terdapat pertanyaan-pertanyaan, roda putar mempunyai konsep belajar sambil bermain sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik (Puspitasari & Rochmawati, 2022). Roda putar ini bersifat fleksibel sehingga dapat dikembangkan sesuai dengan ilmu dan teknologi, dan sesuai dengan materi yang akan dipelajari peserta didik, selain itu roda putar juga dapat dikembangkan melalui berbagai cara salah satunya dengan memanfaatkan software powerpoint karena dalam penggunaannya akan lebih efektif dan juga efisien (Destia et al., 2023). Dalam pembelajaran dasar, media roda putar sangat bermanfaat karena memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain, ketika peserta didik memutar media roda putar, peserta didik akan sangat tertarik untuk belajar dan menyelesaikan tugas, Media roda putar dilengkapi dengan berbagai warna yang disesuaikan dengan kecenderungan belajar peserta didik (Tia et al., 2023). Media roda putar adalah sebuah media yang dibuat dengan konsep permainan yang mana lingkaran roda putar akan terbagi beberapa petak yang akan diisi dengan nomor dan gambar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, selain itu juga akan terdapat sebuah pertanyaan, dengan ini peserta didik dapat terlibat secara langsung, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, dengan peserta didik terlibat pada

pembelajaran akan berdampak pada keaktifan dan dapat berkompetisi diskusi tentang materi yang disampaikan.

Microsoft powerpoint adalah sebuah perangkat lunak yang memungkinkan untuk menunjukkan suatu program multimedia yang mempunyai kemampuan dalam menggabungkan gambar, grafik, foto, teks ataupun yang lainnya dengan cara yang menarik, pembuatannya mudah, dan sangat murah untuk digunakan (Heru Aliwardhana, 2021). Salah satu keunggulan dari powerpoint adalah praktis sehingga mudah untuk digunakan untuk semua kelas, dapat digunakan berulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kondisi belajar peserta didik (Ziveria & Purwandari, 2020). Visualisasi banyak berkembang menjadi sajian audiovisual yang mana sekarang lebih dikenal sebagai multimedia, di era informatika saat ini, Dengan bantuan LCD media powerpoint dapat menangkap pancaran yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik (Muthoharoh, 2019).

Roda Putar berbasis Powerpoint merupakan suatu media yang memanfaatkan platform Microsoft Powerpoint untuk mendesain gambar dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada seperti grafis, gambar, teks dan lain-lainnya yang mana dikemas secara menarik, selain itu dalam mendesain gambar juga memanfaatkan aplikasi canva. Ketika roda putar digunakan dalam sebuah pembelajaran maka dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Bety et al., 2022). Media roda putar adalah media pembelajaran yang membantu peserta didik memecahkan masalah, selain itu media ini juga merupakan media pembelajaran yang sangat sederhana untuk digunakan, Manfaat dari media roda putar berbasis powerpoint adalah suatu media yang kreatif dan inovatif yang dibuat serta digunakan dengan mudah, variasi warna dan gambar yang ditawarkannya membuat peserta didik lebih tertarik untuk menggunakannya (Pangestu, n.d.). Media roda putar berbasis powerpoint efektif digunakan karena dalam pembuatannya sendiri tidak memakan banyak waktu dan biaya didesain sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga pada saat pembelajaran peserta didik akan merasa lebih senang, bukan hanya itu dengan memanfaatkan platform powerpoint biaya yang dikeluarkan juga tidak banyak, karena kita hanya memanfaatkan fitur-fitur yang ada didalamnya, terlebih dengan menggunakan powerpoint media ini dapat digunakan dalam jangka panjang.

Pelaksanaan dalam permainan roda putar berbasis powerpoint antara lain; (1) Permainan ini dilakukan secara berkelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang, (2) Setiap kelompok menentukan 1 orang untuk menjadi ketua, (3) Setelah ditentukan ketua kelompok maju kedepan untuk melakukan suit dengan syarat yang telah disetujui bersama-sama supaya dapat menentukan urutan bermain kelompok, (4) Kemudian yang mendapatkan urutan pertama memutar roda putar dengan mengklik "start" setelah klik tunggu sampai berputar kemudian klik "berhenti", (5) Setelah roda berhenti maka anak panah akan menunjukkan salah satu bagian petak nomor yang dilengkapi dengan gambar, (6) Pemain mengambil kartu soal sesuai dengan nomor yang telah terdapat gambar dimana anak panah berhenti, (7) Kartu soal yang telah diambil dapat diselesaikan dengan berdiskusi oleh kelompok tersebut, jika pemain menjawab dengan benar akan mendapatkan reward "bintang" kemudian jika jawabannya salah maka pemain akan mendapatkan hukuman berupa menyanyikan lagu daerah, (8) Disetiap menjawab kartu soal akan terdapat waktu penyelesaiannya untuk menjawab pertanyaan tersebut, (9) Jika waktu yang ditentukan pemain tidak dapat menjawab, maka pertanyaan akan dilempar kepada kelompok lain yang dapat menjawab dengan benar dan waktu yang tercepat, (10) Pada bagian "putar sekali lagi" maka pemain wajib untuk memutar ulang roda putarnya, (11) Pada bagian "bonus" maka pemain dibebaskan untuk tidak mengambil kartu soal, namun akan tetap mendapatkan skor, (12) Pemenang dari permainan roda putar ini yaitu kelompok yang memperoleh jumlah skor banyak, ini dapat dilihat dari pemain yang mendapatkan reward "Bintang" yang terbanyak.

IPAS merupakan salah satu mata Pelajaran wajib yang terdapat pada kurikulum Merdeka, IPAS sendiri adalah mata Pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada diri peserta didik dengan tujuan membangun kemampuan dasar untuk mempelajari ilmu alam dan juga ilmu sosial dengan baik (Syafi'i, 2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) membawakan kajian tentang makhluk hidup serta benda mati yang ada di alam semesta dan juga interaksinya, bukan hanya itu saja IPAS juga mempelajari tentang kehidupan manusia baik itu sebagai individu maupun makhluk sosial yang mana tidak terlepas dari interaksi berdasarkan lingkungannya (Kemendikbud, 2022). IPAS adalah gabungan dari dua mapel yaitu ilmu pengetahuan alam dan sosial, yang mana didalam pembelajaran IPAS mempelajari mengenai makhluk hidup baik itu kehidupan individu maupun kelompok disini peserta didik juga mempelajari berbagai fenomena-fenomena alam lainnya, materi yang ada didalam pembelajaran IPAS, mencakup Sejarah, budaya, wujud benda, fotosintesis, dan masih banyak lagi materi yang berkaitan dengan IPAS.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 21 November 2023 yang dilakukan dengan melakukan wawancara, observasi, angket, dan juga dokumentasi, sehingga ditemukan berbagai permasalahan pada muatan pembelajaran IPAS. dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV, bahwa kurangnya minat peserta didik pada pembelajaran IPAS karena terdapat materi yang kurang menarik, karena dalam penggunaan media pembelajaran masih belum optimal dan kurang bervariasi. Selain itu, dalam sebuah pembelajaran guru juga lebih sering menggunakan metode ceramah yang lebih berpusat pada guru, sehingga hal ini dapat mengakibatkan peserta didik menjadi cepat bosan dan sebagian juga masih terlihat pasif dalam proses pembelajaran. Beberapa permasalahan ini dapat dilihat pada saat melakukan observasi yang mana pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik ada yang aktif dan ada juga yang pasif. Kurang aktifnya peserta didik juga dilihat dari beberapa peserta didik yang kurang antusias terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Untuk itu perlu adanya perubahan supaya peserta didik terlibat aktif pada saat pembelajaran, hal ini tentunya akan semakin berkembang jika guru mampu meningkatkan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk dapat mengeksplorasi materi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dari hasil observasi, wawancara, maka peneliti menawarkan alternatif penyelesaian masalah yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan sebuah permainan yang inovatif yaitu ROTAR berbasis Powerpoint. ROTAR merupakan suatu media pembelajaran yang mempunyai kepanjangan Roda Putar yang termasuk kedalam salah satu media pembelajaran dan bisa digunakan sambil bermain sehingga peserta didik dapat berperan aktif serta berinteraksi langsung selama proses pembelajaran.

Penelitian lain yang mendukung digunakannya media ROTAR dalam pembelajaran yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Kuntari et al., 2023) yang berjudul Pengembangan Roda Putar pada Materi IPA Siswa Kelas V SD Negeri Tengkulang Baru Kabupaten Musi Banyuasin". Hasil penelitian yang telah dilakukan dalam mengembangkan media roda putar yaitu, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahap pengembangan ini antara lain, Analyze (Analisis) Design (Rancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi), dan menghasilkan sebuah produk pengembangan. Hasil validasi ahli bahasa mencapai 73%. Hasil validasi ahli media mencapai 83%. Hasil validasi ahli materi mencapai 62% dan hasil uji kepraktisan mencapai 76%, hal ini menunjukkan bahwa media Roda Putar (Rotar) sudah praktis untuk dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu bahan ajar pada mata Pelajaran IPA materi Sistem Pencernaan.

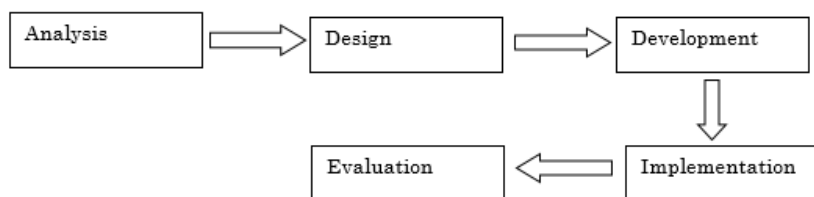
Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini berfokus pada penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Tujuan dari penelitian ini adalah; (1) Menguji kelayakan media pembelajaran Roda Putar berbasis Powerpoint pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SDN Nongkosawit 02. (2) Menganalisis keefektifan media pembelajaran Roda Putar berbasis Powerpoint pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SDN Nongkosawit 02. (3) Mengembangkan media pembelajaran Roda Putar berbasis Powerpoint pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SDN Nongkosawit 02. Kebaruan dari penelitian ini adalah mengembangkan Roda Putar berbasis powerpoint yang digunakan sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran Keanekaragaman Budaya Diindonesia, dengan memisahkan pertanyaan-pertanyaan yang dibuat dengan menggunakan kartu soal, selain itu juga peneliti menggunakan aplikasi canva sebagai alat untuk membantu dalam mendesain kartu soal.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2019) penelitian dan pengembangan (Research and Development) berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validasi produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ADDIE. Konsep model ADDIE diterapkan untuk suatu tindakan dalam kinerja dasar pembelajaran yaitu suatu ide membuat desain produk pembelajaran. ADDIE adalah pendekatan yang berpusat pada pembelajaran dan sistematis dengan fase langsung dan waktu yang lama serta menggunakan pendekatan sistem untuk pembelajaran. Desain ADDIE yang berhasil

menyelesaikan pelaksanaan tugas, pengetahuan mendalam, dan masalah. Oleh karena itu, desain pengajaran yang baik mendorong ketaatan yang meningkat antar lingkungan belajar serta tempat kerja yang sebenarnya (Hidayat & Nizar, 2021). Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Dick and Carry (1996) dalam Sugiyono (2019b) menggunakan istilah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Nongkosawit 02 Kota Semarang mata Pelajaran IPAS, Pengumpulan data dilakukan dengan cara; data ahli materi dan media, uji coba soal, pretest dan posttest, serta data angket respon peserta didik dan guru terhadap media Roda Putar berbasis Powerpoint, instrumen validasi ahli media, materi dan angket respon peserta didik serta guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Angket Validasi Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	Teks dan gambar yang disajikan dalam media Rotar sesuai dengan pembahasan materi. Gambar yang disajikan terlihat jelas dan mudah dipahami. Kartu soal yang disajikan mudah dipahami Keseluruhan tampilan media Rotar menarik.	4
Media mudah digunakan guru dan peserta didik.	Media Rotar mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Media Rotar dilengkapi dengan petunjuk penggunaan atau buku panduan Buku panduan atau petunjuk penggunaan media Rotar jelas dan lengkap. Media Rotar dapat disimpan dan digunakan kembali.	4
Desain tampilan visual media menarik	Desain tampilan media Rotar menarik minat belajar peserta didik. Kesesuaian tata letak, warna, gambar, dan teks dalam media. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf dalam media. Kesesuaian ukuran media dengan unsur didalamnya.	4

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Angket Validasi Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Kesesuaian kompetensi yang akan dicapai	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Gambar dalam media roda putar berbasis powerpoint sesuai dengan pembahasan materi.	3
Kesesuaian materi	Materi disajikan dengan jelas dan menarik. Materi disajikan dari bentuk sederhana ke kompleks. Media dapat memperjelas materi pembelajaran.	3
Kesesuaian karakteristik perkembangan	Kemudahan Bahasa pada teks dalam media. Materi yang disajikan menambah pemahaman peserta didik. Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Mendorong perkembangan kreativitas pada peserta didik.	4

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Angket Tanggapan Guru dan Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Mutu teknis dan penyajian materi	Tampilan media	1
		Tampilan gambar, teks, dan warna	3
		Petunjuk penggunaan	2
2.	Penyajian isi materi	Penyajian materi	7
		Penyajian Latihan soal	3
3	Kebahasaan dan keterbacaan materi	Penggunaan Bahasa dalam media	3
		Total	19

HASIL

Tahap pertama yaitu Analysis, tujuan dari tahap analisis ini adalah supaya dapat menemukan faktor-faktor yang dapat menyebabkan variasi dalam sebuah kemampuan pembelajaran. Supaya mencapai fase ini, guru harus mampu memastikan proses yang akan menunjukkan tingkat untuk menutup variasi, dan menawarkan pendekatan yang didasarkan pada bukti empiris tentang kemungkinan keberhasilan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan 3 objek yaitu wawancara, studi lapangan, dan memberikan angket kebutuhan kepada peserta didik dan juga guru. Hal ini merupakan suatu tahap pertama untuk mengembangkan media pembelajaran Roda Putar berbasis Powerpoint pada Pembelajaran IPAS Kelas 4. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas 4 didapatkan bahwa dalam pembelajaran guru belum sepenuhnya menggunakan media, dan peserta didik mudah bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tahap kedua Design, tahap ini merupakan rencana atau gambaran dalam menetapkan suatu bentuk yang menghubungkan ke objek sehingga dapat dilihat. Pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran dan juga kegiatan belajar mengajar. Dalam merancang sebuah media pembelajaran peneliti menggunakan powerpoint serta berbantuan aplikasi canva untuk mendesain kartu soal dan juga buku panduan permainan. Rancangan media mulai dari membuat cover kemudian membuat lingkaran untuk membuat sebuah roda.

Tahap ketiga Development, tahap ini merupakan sumber belajar yang dipilih, dibuat dan divalidasi pada tahap pengembangan, untuk memasukan perbedaan kemampuan pembelajaran karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan dari peserta didik. Dalam hal ini guru membuat rencana evaluasi selama tahap pengembangan dan meverifikasinya untuk menghasilkan revisi. Pada tahap ini peneliti telah selesai dalam merancang desain yang mana selanjutnya peneliti menyerahkan desain kepada ahli validator untuk memvalidasi media serta materi yang telah dibuat sebelumnya sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan dari media Roda Putar berbasis Powerpoint. Validasi media dilakukan dengan memberikan rubrik instrumen media yang mempunyai tiga indikator yaitu tingkat perkembangan peserta didik, media mudah digunakan guru dan peserta didik, desain tampilan visual media. Selanjutnya untuk validasi materi juga dilakukan dengan memberikan rubrik instrumen materi yang mempunyai tiga indikator yaitu kesesuaian kompetensi yang akan dicapai, kesesuaian materi, dan kesesuaian karakteristik perkembangan.

Tahap keempat Implementation, tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa guru menyiapkan lingkungan belajar serta meghubungkan peserta didik dengan baik selama proses pembelajaran, pada tahap ini juga mempunyai langkah-langkah umum dalam menyiapkan guru dan peserta didik. Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan akan dilakukan uji dan mendapatkan validasi dari ahli media dan juga ahli materi. Untuk uji validasi media memperoleh presentase sebesar 96,66% dengan kategori sangat layak. Sedangkan untuk uji validasi ahli materi memperoleh presentasi sebesar 92% dengan kategori sangat layak.

Tahap kelima Evaluation, tahap ini menghasilkan rencana evaluasi, yang mencakup penjesalan tentang tujuan, metode pengumpulan data, waktu dan individu ataupun kelompok yang bertanggung jawab atas Tingkat penilaian tertentu. Rencana penliaian juga mencakup seperangkat kriteria evaluasi sumatif dan alat evaluasi yang umum termasuk dalamnya (Hidayat & Nizar, 2021).

Media pembelajaran Roda Putar berbasis Powerpoint dapat dijadikan pandangan baru untuk guru dalam membuat sebuah media pembelajaran yang menarik. Media Roda Putar berbasis Powerpoint ini dapat diterapkan karena dapat memudahkan peserta didik dalam memhami materi, selain itu media ini juga sesuai dengan karakteristik peserta didik yang mana masih suka bermain. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan dapat mendorong motivasi peserta didik untuk belajar (Moto, 2019).

Tabel 4.

No.	Gambar	Keterangan
1.		Gambar pertama menunjukkan cover dari media roda putar berbasis powerpoint, yang di desain menggunakan canva.
2.		Gambar kedua menunjukkan media roda putar, dengan didesain menggunakan powerpoint, didalam lingkaran terdapat gambar terkait materi yang diajarkan, kemudian dibagian bawah kata "start" dan "pause", dimana ketika peserta didik mengklik "start" maka roda akan dapat berputar, kemudian Ketika ingin menghentikan peserta didik dapat mengklik "pause".
3.		Gambar ketiga menunjukkan kartu soal tampak depan yang terdapat gambar tarian adat dll, hal ini dapat mempermudah peserta didik untuk membedakan kartu soal satu dengan yang lainnya.
4.		Gambar keempat menunjukkan kartu soal tampak belakang yang terdapat butir soal, yang harus dijawab oleh peserta didik.
5.		Gambar kelima menunjukkan cover buku panduan, yang mana buku panduan ini dapat mempermudah peserta didik dalam menggunakan media roda putar, karena didalam buku panduannya terdapat aturan dan juga cara bermain media roda putar berbasis powerpoint.

Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu Roda Putar berbasis powerpoint. Sebelum diuji cobakan media ini sebelumnya sudah mendapatkan validasi dari dosen ahli baik itu media maupun materi. Kemudian pada saat melakukan uji coba produk tak lupa juga dilakukan penilaian dari guru, kelompok kecil yang berjumlah 6 peserta, dan kelompok besar yang berjumlah 15 peserta didik. Hasil uji validasi produk ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Validasi

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Validasi	Keterangan
1.	Uji Ahli Media	96,66%	Sangat Layak
2.	Uji Ahli Materi	92%	Sangat Layak
3.	Tes Guru Kelas	100%	Sangat Layak
4.	Uji Coba Kelompok Kecil	97,77%	Sangat Layak
5.	Uji Coba Kelompok Besar	96,88%	Sangat Layak

Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa hasil dari uji coba produk mendapatkan kategori sangat layak. Kemudian untuk hasil keefektifan produk dan N-gain akan dicantumkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji-t Efektivitas Produk (Rata-rata)

No.	Subjek Hasil Uji Coba	Pretest	Posttest
1.	Uji Coba Kelompok Kecil	57.00	80.00
2.	Uji Coba Kelompok Besar	49.14	80.14

Tabel 7. Hasil Uji N-gain

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata-Rata		N-gain	Kreteria
		Pretest	Posttest		
Kelompok Kecil	6	57.00	80.00	0,728	Tinggi
Kelompok Besar	15	49.14	80.14	0,796	Tinggi

PEMBAHASAN

Hasil analisis data didapatkan bahwa media pembelajaran Roda Putar berbasis Powerpoint dalam kategori sangat layak digunakan dan efektif dalam pembelajaran yang berlangsung di kelas IV SD Negeri Nongkosawit 02 Kota Semarang pada materi Keanekaragaman Budaya Di Indonesia. Dalam penelitian ini keefektifan dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan media Roda Putar Berbasis Powerpoint di kelas IV SD Negeri Nongkosawit 02 pada materi Keanekaragaman Budaya Di Indonesia. Salah satu tugas guru adalah menggunakan media sebagai alat pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan mereka. Media pembelajaran sangat penting dan berdampak besar pada proses pembelajaran, ini termasuk dalam membuat lingkungan belajar yang menarik, kreatif, efisien dan menyenangkan (Laurina & Alfiansyah, 2023). Roda putar adalah media pembelajaran edukatif yang dibuat dari bahan sederhana yang menarik minat peserta didik untuk belajar karena penggunaannya yang mudah (Ningrum, 2021). Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan pada saat kegiatan belajar, tentunya semua materi dapat digunakan dengan media yang sama. Media pembelajaran sendiri dapat digunakan sebagai alat komunikasi untuk mendorong pikiran, perhatian dan minat belajar peserta didik. Salah satu inovasi dalam media pembelajaran adalah roda putar, yang digunakan supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Efek dari penggunaan media roda putar adalah meningkatkan hasil belajar bahwa dalam penggunaan media roda putar ketika digunakan dalam pembelajaran sangat memberikan dampak pada hasil belajar peserta didik menjadi meningkat (Solichah et al., 2020). Pada saat mengikuti pembelajaran peserta didik sangat tertarik dan semangat untuk mencapai keberhasilan dan mereka sangat antusias dengan proses belajar mengajar yang menggunakan media roda putar (Apduludin et al., 2022). Meningkatnya hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest yang menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah media roda putar berbasis powerpoint, dengan perolehan skor pada kelompok kecil mendapatkan pretest 57.00 dan posttest 80.00 sedangkan untuk kelompok besar memperoleh skor pretest 49.14 dan 80.14 dapat terlihat bahwa adanya suatu perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media roda putar berbasis powerpoint.

Media roda putar berbasis powerpoint ini dibuat untuk meningkatkan minat, antusiasme, dan keinginan peserta didik, permainan seperti ini mendorong peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak hanya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru saja, namun peserta didik terlibat dalam permainan ini dengan berpartisipasi dalam permainan, menjawab pertanyaan, berkompetisi dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang telah dipelajari (Nawangwulan et al., 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Hamzah et al (2019) menyatakan bahwa dengan menggunakan N-gain dengan hasil

kategori sedang, media roda putar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik peningkatan motivasi belajar juga berada kriteria sedang. Motivasi adalah tentang bagaimana mengarahkan potensi peserta didik untuk dapat bekerja sama dengan baik supaya mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Media roda putar dapat digunakan dalam latihan maupun mengulas materi, peserta didik dapat menggunakan roda putar berulang-ulang untuk meningkatkan pengetahuan mengenai materi yang dipelajari, yang akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Puspita Sari et al., 2024). Hal ini dapat dilihat bahwa dengan adanya media roda putar berbasis powerpoint dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar karena media roda putar ini merupakan salah satu media yang dilakukan dengan cara belajar sambil bermain. Meningkatnya motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media roda putar juga dapat dilihat dari hasil uji coba yang telah dilakukan dengan mendapatkan presentase dari kelompok kecil sebesar 97,77%, kelompok besar 96,88%, dan guru mendapatkan 100% dengan kategori sangat layak, dengan ini sehingga media Roda Putar berbasis Powerpoint dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena penggunaan media permainan menarik dan juga mudah digunakan bagi peserta didik dalam kegiatan belajar.

Dalam hal ini didukung dengan adanya penelitian terdahulu yang menggunakan media Roda Putar dalam pembelajaran yaitu penelitian yang dilakukan oleh Maulya et al (2021) menyatakan bahwa media Roda Putar sangat layak digunakan dengan didapatkan hasil kelayakan dari ahli media memperoleh nilai 98,83% dan dari ahli materi memperoleh nilai 82,85% dengan hal ini maka dapat disimpulkan bahwa media Roda Putar layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Nuzulia & Zain (2020) yang didapatkan hasil kelayakan ahli materi 86%, ahli media 86% dan 94% dari pembelajaran, kemudian roda putar ini juga mempunyai tingkat kemenarikan yang mendapatkan presentase sebesar 87,1%. Dari penelitian ini hasil nilai posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari hasil pretest yang mana ditunjukkan dengan perbedaan nilai rata-rata sebesar 36. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Nantri Ayunda Putri et al (2022) menyatakan bahwa dalam penggunaan media roda putar menunjukkan tergolong baik, dengan adanya media roda putar peserta didik menjadi lebih aktif dikelas serta dapat membangun semangat peserta didik dalam kegiatan belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Ningrum (2021) dengan mendapatkan hasil kelayakan ahli materi 100%, ahli media 90%. Kemudian untuk uji coba perorangan media mendapat nilai 90%, uji kelompok kecil 90%, uji kelompok besar 92,6%, dengan kriteria media dikatakan layak. Berdasarkan hasil tersebut, maka media permainan roda putar efektif untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dalam mengembangkan media pembelajaran Roda Putar berbasis Powerpoint khususnya pada materi keanekaragaman budaya diindonesia dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Roda Putar berbasis Powerpoint dapat memberikan dampak yang baik terhadap kegiatan belajar mengajar. Media Roda Putar berbasis Powerpoint layak dan efektif digunakan untuk peserta didik dalam pembelajaran, hal ini ditunjukkan dengan adanya hasil dari validator ahli materi dan media yang mendapatkan kategori sangat layak. Kemudian dengan adanya media pembelajaran Roda Putar berbasis Powerpoint berdampak positif pada hasil belajar peserta didik menjadi lebih meningkat dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran, hal ini dapat dibuktikan dari hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan oleh peserta didik. Peserta didik juga merasa lebih mudah memahami materi dengan berbantuan media pembelajaran di kelas IV SD Negeri Nongkosawit 02 Kota Semarang.

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, D. P., Luthfia, R. A., Hamis, S. I., & Dewi, D. A. (2021). Metode Sosiodrama sebagai Sarana dalam Menumbuhkan Kesadaran Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5624–5630. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1601>
- Apduludin, A., Guswita, R., & Orlando, B. T. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Roda Berputar Di Kelas Iv Sdn 60/Ii Muara Bungo. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.52060/pti.v3i01.718>

- Bety, W. A. M., Bahtiar, R. S., & Nuryasana, E. (2022). Pengembangan Media Spingame Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Ipa Materi Sumber Energi Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 296–305. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i3.1908>
- Destia, D., Vera, C. O., Firdaningsih, C., Wuriyani, D. S., & Rudyanto, H. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Spin Game Berbasis Powerpoint Interaktif pada Materi Tema 7 Subtema 1 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.74758>
- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 77. <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i2.1192>
- Heru Aliwardhana. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Power Point dan Filmora Melalui in House Training. *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 4(1), 22–43. <https://doi.org/10.36835/al-fikrah.v4i1.109>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kem-dikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Kuntari, D. W., Junaidi, I. A., & Ayu, I. R. (2023). Pengembangan Media Roda Putar (Rotar) pada Materi IPA Siswa Kelas V SD. *Journal on Education*, 5(3), 8097–8102. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1596>
- Laurina, T., & Alfiansyah, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar pada Subtema Perubahan Wujud Benda Kelas III UPT SD Negeri 98 Gresik. *Journal on Education*, 5(3), 9722–9733. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1854>
- Maulya, N. A., Martanti, F., & Rinjany, E. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(2), 201–214. <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i2.3083>
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri' : Jurnal Tarbiyah-Syari'ah-Islamiah*, 26(1), 21–32. <http://www.e-journal.stai-iu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/66>
- Nantri Ayunda Putri, Ranti Nazmi, & Juliandry Kurniawan Junaidi. (2022). Penggunaan Media Roda Putar Pada Pembelajaran Sejarah Di Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Ranah Pesisir. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(2), 369–376.
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Bahiyah, K., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884–10890.
- Ningrum, P. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Roda Pintar Untuk Perkembangan Kognitif. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional ...)*, 639–645. [https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/-semdikjar/article-view/1611%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/1611/1174](https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/-semdikjar/article/view/1611%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/1611/1174)
- Nuzulia, N., & Zain, E. K. M. M. (2020). Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ips Berbasis Hots Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di Mi Psm Padangan Kabupaten Tulungagung. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 67. <https://doi.org/10.35931/am.v5i1.409>
- Pangestu, W. A. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 0, 34–56.
- Prasasti, T. I., Solin, M., & Hadi, W. (2019). The Effectiveness of Learning Media Folklore Text of North Sumatera Based on Blended Learning by 10th Grade Students of Vocational High SchoolHarapan Mekar-1 Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(4), 480–490. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i4.548>
- Puspita Sari, D., Misdalina, M., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., PGRI Palembang Jl Jend Yani Lrg Gotong Royong, U. A., Palembang, U., Kunci, K., Pembelajaran, M., Putar, R., & Belajar, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 224 Palembang. *Journal on Education*, 06(02), 11528–11535.
- Puspitasari, A. H., & Rochmawati, R. (2022). Pengembangan Spin Game Berbasis Power Point Sebagai Media Evaluasi Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 239–247. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.3.2022.1790>
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v13i1.41424>

- Salim, A., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin. *Penelitian Tindakan Dan Pendidikan*, 6(2), 71–78. <https://rumah-jurnal.net/ptp/article/download/886/561>
- Solichah, M., Akhwani, A., Hartatik, S., & Ghufro, S. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 28(2), 51–59. <https://doi.org/10.17977/um035v28i22020p051>
- Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syafii, F. F. (2021). Merdeka belajar: sekolah penggerak. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,” November*, 46–47.
- Tia, T. N., Puang, D. M. El, & Bunga, M. H. D. (2023). Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 11(1), 79–89. <https://doi.org/10.35706/judika.v11i1.8715>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Ziveria, M., & Purwandari, N. (2020). Pengembangan Presentasi Interaktif dan Menarik Menggunakan Microsoft Power Point 2007 Bagi Guru SDIT Al-Kautsar. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 56–64. <https://doi.org/10.53008/abdimas.v1i2.83>