

Pengembangan Media Pembelajaran *Spin Game* Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Materi Tema 7 Subtema 1 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Destia, Christia Olyf Vera, Chayatul Firdaningsih, Deski Setyo Wuriyani, Hendra Erik Rudyanto

Universitas PGRI Madiun
hendra@unipma.ac.id

Article History

received 9/6/2023

revised 21/6/2023

accepted 21/7/2023

Abstract

This research is motivated by the low interest of students to understand a material in the learning process in class because there is no interesting media to support the learning process. The purpose of this study was to find out: (1) The feasibility of power point-based spin games as interactive media for thematic content subjects in Indonesian for grade V elementary schools (2) Student responses regarding powerpoint-based spin games. This type of research uses the ADDIE model development method with steps namely analysis, development, implementation, evaluation. The research subject was student V at one of the elementary schools in the city of Madiun. Data collection techniques in this study were tests, questionnaires. Data were obtained and analyzed from the learning achievement test sheet, questionnaire sheet. The results showed that the development of powerpoint-based spin game learning media met the criteria to be proven by the percentage of the feasibility level of material experts, namely 82.5%, and media experts 87.5%, student responses with a percentage of 82.7%. Then the post-test showed an increase in student learning interest compared to the pre-test of 75.9%. The recommendation in this research is that in future research it is hoped that it can develop by expanding material, evaluation questions and developing spin game powerpoint files to become Android-based so that they can be owned by students and the wider community so that they can be used in the learning process outside of school.

Keywords: *Development; Instructional Media; Spin Game*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat siswa untuk memahami sebuah materi dalam proses pembelajaran dikelas dikarenakan tidak adanya media yang menarik sebagai pendukung proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Kelayakan spin game berbasis power point sebagai media interaktif mata pelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar (2) Respon peserta didik mengenai *spin game* berbasis powerpoint. Jenis penelitian menggunakan metode pengembangan model ADDIE dengan langkah-langkah yaitu *analysis, development, implementation, evaluation*. Subjek penelitian siswa V di salah satu sekolah dasar di kota Madiun. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes, angket. Data diperoleh dan dianalisis dari lembar tes hasil belajar, lembar angket. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media pembelajaran spin game berbasis powerpoint memenuhi kriteria layak dibuktikan dengan presentase tingkat kelayakan dari ahli materi yaitu sebesar 82,5%, dan ahli media sebesar 87,5%, respon siswa dengan persentase 82,7%. Kemudian pada post – test menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dibandingkan pre-test sebesar 75,9%. Rekomendasi pada penelitian ini adalah pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dengan memperluas materi, soal evaluasi dan mengembangkan *file powerpoint spin game* menjadi berbasis android agar bisa dimiliki oleh siswa dan masyarakat luas sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di luar sekolah.

Kata kunci: *Pengembangan; Media Pembelajaran; Spin Game*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kecanggihan teknologi pada tiap-tiap zaman akan selalu memberikan pembaharuan dan peran penting dalam mendukung proses pembelajaran. Para pendidik dan siswa diharapkan mampu memanfaatkan dan mengimplementasikan teknologi tersebut dalam penggunaan sebagai media pembelajaran yang interaktif guna memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna, menarik, memotivasi dan menyenangkan. Teknologi pendidikan dapat dimaknai sebagai sebuah upaya yang dilakukan oleh guru guna untuk mendukung proses pembelajaran atau pendidikan melalui teknologi yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memaksimalkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah (Wangid et al., 2021). Pendidikan di sekolah dasar merupakan upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti yang santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya (Wirawan et al., 2020). Proses pembelajaran adalah transformasi pengetahuan, informasi maupun materi dari guru kepada siswa dengan bantuan alat ataupun media. Proses pembelajaran dinyatakan berhasil ditentukan oleh ketiga aspek utama yaitu peserta didik, tenaga pendidik dan sumber bahan belajar (Listiyani & Widayati, 2012).

Beberapa guru mengatakan bahwa dalam penyampaian sebuah materi, tidak bisa dipungkiri resiko kegagalan dalam artian belum mencapai tujuan yang telah ditentukan. Oleh sebab itu, sangatlah penting peran media dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran menjadikan peserta didik senang, tertarik, dan antusias pada proses pembelajaran berlangsung juga mampu mengantarkan hasil belajar sampai dengan maksimal (Kurniawan & Trisharsiwi, 2016). Sejalan dengan hal tersebut media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam & Syastra, 2015). Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan disukai oleh peserta didik adalah sebuah tantangan bagi seorang guru. Menjadi tantangan bagi mereka yaitu bagaimana guru harus menciptakan inovasi atau terobosan baru guna meningkatkan semangat belajar. Kebanyakan anak-anak menyukai sesuatu yang memiliki banyak warna, tulisan, dan animasi yang menarik, apalagi berhubungan dengan permainan.

Beberapa penelitian yang akan mewujudkan hal tersebut perlu adanya media pembelajaran yang interaktif, bahwasanya media pembelajaran interaktif adalah salah satu alat bantu untuk menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, dimana dengan memanfaatkan teknologi sekarang akan sangat lebih memudahkan guru dalam menyampaikan informasinya atau materi ajar kepada siswa, serta juga dengan memanfaatkan media tersebut dapat memunculkan hubungan atau komunikasi yang baik antara guru dan siswa dalam poses pembelajaran yang dilakukan (Agustinus, 2016). Media pembelajaran yang mampu menampilkan video teks dan gambar-gambar atau animasi adalah termasuk media PowerPoint (Afifah Zahro' et al., 2022). Microsoft powerpoint memiliki beberapa fitur yang membantu dan mempermudah dalam proses pengeditan media berbasis games edukatif ini. Oleh sebab kepraktisan penggunaan tersebut, banyak sekali menu-menu yang peneliti gunakan dalam proses pengeditan, contohnya seperti *hypelink*, *trigger*, *animation pane*, *shapes*, *chart*, *grouping*, serta memudahkan peneliti juga pada saat memasukkan beberapa animasi yang sudah diunduh untuk digunakan untuk powerpoint berbasis game ini. Teknologi game dapat memotivasi pembelajaran dan melibatkan pemain, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan (Virvou et al., 2005).

Berdasarkan penelitian (Puspitasari & Rochmawati, 2022) media pembelajaran spingame dari aspek materi diperoleh persentase total sebesar 91,6% dengan kategori

“sangat layak” dari segi materi. Hasil validasi media yang dilakukan oleh ahli media diperoleh persentase total sebesar 80% dengan kategori “layak” dari segi media. Hasil pengembangan modifikasi media permainan spin pada materi sepak bola memperoleh kriteria “baik” (Santosa & Sonjaya, 2019), serta penelitian yang lain (Amalia, 2020) memperoleh hasil akhir belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Aksi Roda Berputar (Si Rotar), dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Spin game atau biasa disebut roda putar adalah sebuah roda yang terdiri dari berbagai macam warna dan berisi skor yang menunjukkan pilihan soal yang harus dijawab oleh peserta didik. Roda akan berputar dan berhenti yang ditunjukkan dengan tanda panah berapa skor yang akan diperoleh jika menjawab soal dengan benar. *Spin game* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Konsep spin game ini adalah belajar dengan bermain agar proses pembelajaran tidak membosankan, lebih menarik minat peserta didik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, sehingga akan bertambahnya kualitas belajar. Keunggulan media spin game adalah dapat merangsang peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan dapat memberikan umpan balik langsung guna pembelajaran yang efektif.

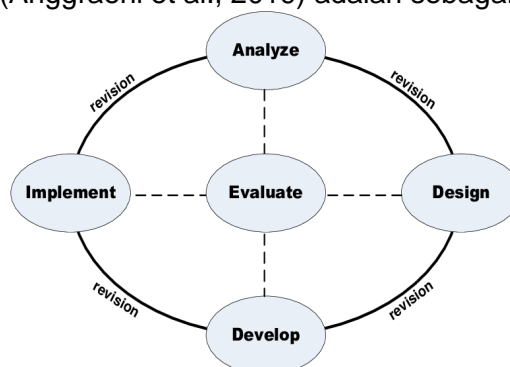
Spin game bersifat fleksibel, karena dapat dikembangkan dan dimodifikasi sesuai dengan ilmu dan teknologi yang telah berkembang, serta sesuai dengan materi pelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, media spin game sangat sesuai digunakan dalam proses pembelajaran (Septiani & Pustikaningsih, 2018). Media spin game dirancang untuk menarik minat peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena masing-masing bagian memiliki warna yang beraneka ragam (Nawangwulan et al., 2022). Didalamnya berisi skor dan soal yang berfungsi untuk merangsang peserta didik agar dapat menjawab juga memahami isi materi yang telah diberikan sebelumnya. Dalam penggunaannya, media ini melibatkan keaktifan peserta didik dalam berkelompok yang nantinya akan mendapat umpan balik langsung sehingga pembelajaran lebih efektif. Setelah peserta didik berhasil menjawab pertanyaan maka skor akan diakumulasi dengan guru kemudian akan dilakukan pembahasan bersama. Media spin game akan dikembangkan menggunakan software power point, karena lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya. Power point merupakan software yang relatif murah untuk menyajikan program multimedia dengan menarik, serta mudah dalam pembuatan dan penggunaannya (Nafistuts et al., 2021). Pembelajaran muatan bahasa Indonesia menggunakan spinning wheel dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V (Ili et al., 2021).

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini berfokus pada penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui: (1) Kelayakan spin game berbasis power point sebagai media interaktif mata pelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar (2) Respon peserta didik mengenai spin game berbasis powerpoint. Pada media berbasis teknologi game yakni mengembangkan spin game berbasis salah satu aplikasi microsoft office yaitu power point yang digunakan sebagai media interaktif mata pelajaran tematik materi Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Sehingga dalam penelitian ini menghasilkan media pembelajaran modern yang mengikuti perkembangan teknologi saat ini.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang digunakan untuk melakukan penelitian, desain produk baru, mengembangkan produk sesuai desain, dan menguji kelayakan produk dengan melakukan uji validasi para ahli. *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang berguna menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Metode penelitian dan pengembangan

dapat digunakan untuk menciptakan produk dengan kriteria sesuai spesifikasi yang diinginkan, serta digunakan untuk menguji keefektifan dan kelayakan produk baru atau produk yang telah dikembangkan agar berfungsi dengan baik saat diimplementasikan. Hasil akhir produk berupa file *power point* yang hanya dimiliki oleh guru. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama yaitu 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Develop* (Pengembangan), 4) *Implement* (Implementasi), 5) *Evaluate* (Evaluasi). Tahapan-tahapan model ADDIE (Anggraeni et al., 2019) adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Kegiatan utama adalah menganalisis produk apa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Pengembangan produk baru diawali dengan adanya permasalahan yang terjadi karena produk pembelajaran yang sudah digunakan kurang relevan dengan yang dibutuhkan saat ini. Kedua yaitu tahap *design* (desain) yang merupakan proses merancang atau membuat desain produk yang akan dikembangkan. Tahap ini dimulai dari menentukan tujuan belajar, membuat desain produk berupa media pembelajaran, menyusun soal-soal terkait materi yang diberikan. pada tahap ini produk yang akan dikembangkan dirancang dan didesain dengan baik sebagai acuan untuk mengembangkan produk pada tahap selanjutnya. Tahap selanjutnya adalah *development* (pengembangan) yaitu membuat produk atau mengembangkan produk sesuai desain yang dibuat pada tahap sebelumnya. Tahap ini merealisasikan produk yang telah dirancang maupun di desain yang kemudian siap untuk diimplementasikan. Kemudian adalah tahap *implementation* (implementasi), yaitu mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Setelah itu dilakukan evaluasi awal untuk mengetahui umpan balik dari produk yang telah dikembangkan. Tahap terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi) dilakukan untuk mengetahui aspek apa yang harus diperbaiki setelah implementasi produk. Kemudian revisi produk dilakukan berdasarkan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi.

Tempat penelitian berlokasi di salah satu sekolah dasar di Madiun. Subjek penelitiannya adalah wali kelas V dan 27 siswa. Waktu penelitian dilakukan selama 3 bulan mulai Bulan Maret, April, sampai bulan Juni 2023.

Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan kuesioner atau angket. Wawancara dan observasi digunakan untuk menganalisis kebutuhan saat pembelajaran. Kuesioner atau angket digunakan untuk validasi ahli materi dan media

serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran spin game berbasis powerpoint.

Selanjutnya data dianalisis dengan melakukan validasi instrument sesuai dengan kriteria yaitu materi, media, dan respon peserta didik yang berupa angket penilaian media interaktif *spin game* berbasis *powerpoint*. Hasil pengisian instrument ditentukan dengan skala likert (Sugiyono, 2017).

Table 1. Kriteria Skor Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Data uji validasi dari para ahli dan respon peserta didik yang berupa skor dapat dianalisis menggunakan persentase. Hasil perhitungan persentase kemudian di analisis menggunakan ketentuan berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Produk dinyatakan layak jika mendapat hasil skor persentase > 61% dengan berdasarkan kriteria diatas.

Table 2. Kriteria Persentase (Validasi Para Ahli dan Respon Peserta Didik)

Persentase (%)	Kelayakan
0 – 20	Sangat tidak layak
21 – 40	Tidak layak
41 – 60	Cukup layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat layak

Produk dinyatakan layak jika mendapat hasil skor persentase > 61% dengan berdasarkan kriteria diatas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *spin game* berbasis *powerpoint interaktif* harus melakukan beberapa tahap sesuai dengan model pengembangan ADDIE agar produk yang dihasilkan menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan. Pengembangan *spin game* dikembangkan menggunakan *software powerpoint*. Menggunakan *powerpoint* dengan beberapa fitur yang sederhana dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif dan modern (Aprilia et al., 2022). Media *spin game* terdiri dari beberapa design dari segi warna, bagian, dan berisi variasi soal sebagai bahan latihan peserta didik setelah mempelajari materi. Media ini dapat memotivasi siswa karena fitur *spin game* yang berputar sehingga tidak membuat bosan, dan menarik peserta didik untuk belajar lebih lama sehingga menghasilkan skor maksimal dalam menjawab soal (Monica & Qurrotaini, 2019). Media *spin game* dapat menjadi solusi alternatif karena dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik. Bagian ini menyajikan hasil penelitian. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan. Bagian pembahasan memaparkan hasil pengolahan

data, menginterpretasikan penemuan secara logis, mengaitkan dengan sumber rujukan yang relevan. meningkatkan motivasi dan minat peserta didik (Ibrahim et al., 2018).

Tahap analisis (*analysis*)

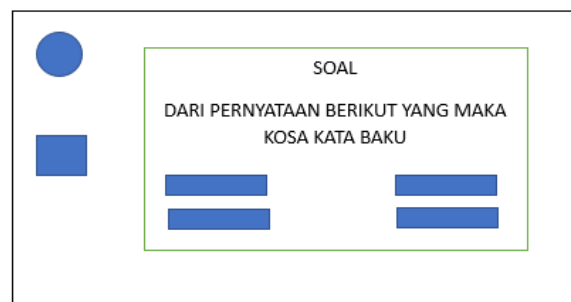
Peneliti mengamati situasi dikelas, kondisi peserta didik, dan kendala yang dialami guru saat melakukan proses pembelajaran. Hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas bahwa siswa belum diberikan pengalaman belajar dengan menggunakan media interaktif, selalu mengandalkan buku paket, dan LKS sehingga membuat hasil belajar siswa kurang maksimal dan belum ada cara menumbuhkan minat dan antusias peserta didik dikelas. Dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif yaitu *spin game* berbasis powerpoint. Media ini interaktif untuk menciptakan pembelajaran dua arah antara guru dengan siswa (Septiani & Pustikaningsih, 2018).

Tahap kedua adalah desain (*design*)

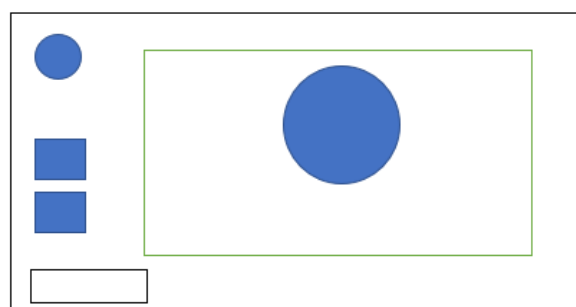
Peneliti membuat rancangan desain melalui *storyboard*. Perancangan media *spin game* sebaiknya memperhatikan beberapa hal dari segi desain warna, *layout* desain, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi dan soal evaluasi.



Gambar 2. Storyboard cover spin game



Gambar 3. Storyboard evaluation spin game



Gambar 4. Storyboard score spin game

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*).

Media dikembangkan melalui *software powerpoint* sesuai rancangan *storyboard*. Proses awal pengembangan yakni membuat *layout* sesuai kegunaan setiap menu yang akan dibuat dengan menggunakan beberapa fitur yang dapat digunakan secara gratis di *software power point*.



Gambar 5. Storyboard cover spin game



Gambar 6. Storyboard Latihan soal

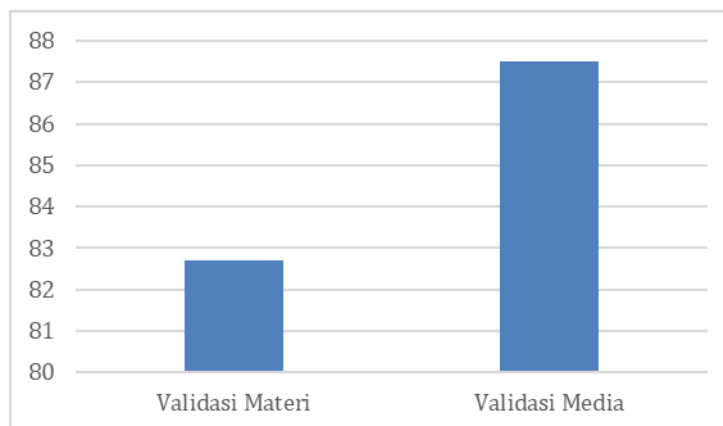


Gambar 7. Storyboard Penilaian

Uji validasi produk

Uji validasi *Spin game* dilakukan oleh para ahli untuk melihat tingkat kelayakan (Sasongko & Suswanto, 2017). Uji validitas dilakukan untuk mengukur sejauh mana *spin game* tersebut dianggap layak dari segi materi maupun desain media. Kegiatan uji validasi yang dilakukan dalam penelitian ini dengan melibatkan guru kelas V disalah satu sekolah dasar di Kota Madiun sebagai ahli materi dan satu dosen ahli media dari jurusan pendidikan guru sekolah dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Uji validasi dilakukan hanya satu tahap saja, karena pada saat validasi pertama diketahui bahwa produk layak digunakan tanpa revisi.

Berikut hasil skor penilaian validasi ahli materi :



Gambar 8. Hasil Angket Materi Ahli

Berdasarkan hasil analisis skor secara keseluruhan data ahli materi diperoleh hasil skor 82,5% sehingga dapat dikatakan bahwa materi tersebut termasuk dalam kategori "sangat layak". Sedangkan hasil analisis skor secara keseluruhan data ahli media diperoleh hasil skor 87,5 % sehingga dapat dikatakan bahwa uji validitas materi dan uji validitas media pembelajaran *spin game* berbasis *powerpoint interaktif* tersebut termasuk dalam kategori "sangat layak" untuk di implementasikan ke dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis skor secara keseluruhan data angket siswa diperoleh hasil skor 82,7 % sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *spin game* berbasis *powerpoint interaktif* tersebut termasuk dalam kriteria sesuai/valid digunakan untuk di implementasikan ke dalam proses pembelajaran. Perolehan data dari hasil uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui adakah hasil perbedaan sebelum dan sesudah ketika menggunakan media pembelajaran *spin game* berbasis *powerpoint interaktif* melalui *pre-test* dan *post-test*. Kenaikan nilai rata-rata setelah siswa menggunakan media pembelajaran *spin game* berbasis *powerpoint* sebesar 18,1%. Penggunaan media game interaktif berbasis PPT masuk kategori tinggi dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar kelas V (Rosidah et al., 2022).

Tahap implementasi (*implementation*).

Uji coba media dilakukan dengan melibatkan 27 peserta didik yang telah disajikan dari tabel diatas terlihat hasil analisis tes hasil belajar dengan nilai *pre-test* sebesar 57,4% kemudian nilai *post-test* sebesar 75,9% dengan penjelasan bahwa 23 siswa mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 18,% dan 4 siswa tidak mendapati peningkatan hasil belajar atau tetap nilainya. Hasil *pre-test* menunjukkan nilai siswa secara keseluruhan masih dibawah KKM, sedangkan hasil *post-test* menunjukkan nilai siswa secara keseluruhan meningkat setelah menggunakan media *spingame* berbasis *powerpoint* dibandingkan sebelumnya. Maka uji coba lapangan memiliki kesimpulan bahwa media pembelajaran *spingame* berbasis *powerpoint* efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat ditunjukkan dengan adanya minat belajar pada siswa yang tinggi sehingga menghasilkan hasil belajar yang meningkat. Secara keseluruhan diperoleh *persentase* sebesar 75,9% dengan kategori "baik". Media dikatakan berhasil jika memiliki pengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga mendapatkan respon positif dari peserta didik dan ada beberapa yang memberikan saran bahwa media tersebut dijadikan sebagai aplikasi android agar bisa diupload dan didownload di *playstore*. Dalam melakukan penelitian ini dilandaskan berdasarkan beberapa alasan yaitu kurangnya penggunaan media disaat proses

pembelajaran, sulitnya siswa memahami materi pembelajaran menggunakan media buku dan LKS, bahkan guru jarang menggunakan media video interaktif hanya metode ceramah. Maka solusi alternatif adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *spin game* berbasis *powerpoint* interaktif dengan harapan siswa lebih mudah memahami materi dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran berbasis teknologi dengan integrasi multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan peningkatan sebesar 30% (Ayu Annisa et al., 2022).

Tahap evaluasi (*evaluation*).

Terdapat beberapa saran dari guru untuk memperbanyak latihan soal evaluasi, memberikan instrumen musik yang sesuai dengan usia peserta didik sehingga menjadikan media tersebut sebagai motivasi siswa untuk memahami dan berlatih penghafalan terkait kosa kata baku dan tidak baku dalam materi bahasa Indonesia. Hasil penelitian dan pengembangan media yang telah dilakukan sesuai dengan pengalaman peneliti sebelumnya. Hasil penelitian (Puspitasari & Rochmawati, 2022) menunjukkan media pembelajaran *spingame* dari aspek materi diperoleh persentase total sebesar 91,6% dengan kategori "sangat layak" dari segi materi. Hasil validasi media yang dilakukan oleh ahli media diperoleh persentase total sebesar 80% dengan kategori "layak" dari segi media. Begitu juga dengan penelitian (Amalia, 2020) yang menunjukkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran Aksi Roda Berputar (Si Rotar), peserta didik memperoleh peningkatan nilai KKM. Penelitian dan pengembangan media evaluasi *game* yang dilakukan oleh (Sasongko & Suswanto, 2017) menunjukkan bahwa media tersebut efisien digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dikelas dan memperoleh kategori "valid dan layak".

Dari beberapa pendapat para peneliti dan pengembangan maka ditemukan persamaan baik secara metode dan model pengembangan serta menggunakan tema yang sama yaitu *spin game*/roda putar secara melalui media berbasis *powerpoint* interaktif. Sedangkan terdapat juga perbedaan dalam desain *spin game* dan pemilihan materi pelajaran yang dipilih. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *spin game* berbasis *powerpoint* interaktif cukup layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dikelas.

SIMPULAN

Berdasarkan beberapa hasil temuan, pengalaman peneliti sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *spin game* yang dikembangkan melalui *software powerpoint* dapat menghasilkan produk berupa file *powerpoint interaktif* yang dapat digunakan guru. Dari uji validasi dari segi materi memperoleh kategori "sangat layak" dan uji validasi media memperoleh kategori "layak". Begitupun respon dari peserta didik melalui angket diperoleh skor presentasi dengan kategori "sangat baik". Hasil penilaian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *spin game* berbasis *powerpoint* interaktif layak digunakan untuk mata pelajaran tematik materi kosa kata baku dan tidak baku bahasa Indonesia. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dengan memperluas materi, soal evaluasi dan mengembangkan file *powerpoint spin game* menjadi berbasis *android* agar bisa dimiliki oleh siswa dan masyarakat luas sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran diluar sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Afifah Zahro', Moh. Sutomo, & Moh. Sahlan. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Kecerdasan Visual Peserta Didik dalam Pendidikan Agama Islam. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 5(1), 61–77. <https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.255>
- Agustinus, H. (2016). *Manajemen Kemarahan Siswa Kajian Teoritis Dan Praktis Dalam Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Amalia, Z. L. (2020). Pengembangan Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA. *Bapala*, 1–11.
- Anggraeni, D. R., Elmunsyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. *Tekno*, 29(1), 26. <https://doi.org/10.17977/um034v29i1p26-40>
- Aprilia, W., Bety, M., Bahtiar, R. S., & Nuryasana, E. (2022). Pengembangan Media Spingame Berbasis Powerpoint Pada. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 298. <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/semnaspf/article/view/1428>
- Ayu Annisa, N., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android. *Akademika*, 11(01), 201–213. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>
- Ibrahim, I., Utami, L. S., & Darmayanti, N. . W. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Fisika Asik (Gasik) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smp Kelas Viii Materi Pokok Cahaya Dan Sifat- Sifat Cahaya. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 4(2), 6. <https://doi.org/10.31764/orbita.v4i2.572>
- Ili, L., Handayani, G., & Saputra, N. (2021). Penerapan Media Roda Putar Puzzle Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 83–90. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i1.990>
- Kurniawan, T., & Trisharsiwi. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(1), 21–26.
- Listiyani, I. M., & Widayati, A. (2012). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Sma Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2), 80–94. <https://doi.org/10.21831/jpai.v10i2.914>
- Monica, W. Alya, & Qurrotaini, L. (2019). Pengembangan media evaluasi berupa permainan dona (ludo fauna) pada materi daur hidup hewan. *Seminar Nasional Pendidikan*, 94–101. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>
- Nafistuts, I. Z., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan powerpoint materi perilaku terpuji di mi miftahul hidayah glundengan, wuluhan, jember. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 7(3), 27–42.
- 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.

- 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>
- Rosidah, Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, & Mariyati, Y. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagogia*, 2(1), 10–16. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9749><http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/download/9749/pdf>
- Santosa, A., & Sonjaya, F. A. (2019). Pengembangan Modifikasi Media Permainan Spin pada Materi Sepakbola. *Jurnal Olahraga*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.37742/jo.v5i1.87>
- Sasongko, G. W., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan Game Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 1017–1023.
- Septiani, V. N., & Pustikaningsih, A. (2018). *Pengembangan Roll Spin Accounting Sebagai Media Jurnal Penyesuaian Untuk Kelas X Akuntansi the Development of Roll Spin Accounting As a Learning Learning Media in Basic Competence Journal of Adjustment for Class X*. 1–14.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Virvou, M., Katsionis, G., & Manos, K. (2005). Combining software games with education: Evaluation of its educational effectiveness. *Educational Technology and Society*, 8(2), 54–65.
- Wangid, M. N., Putra, C. A., & Rudyanto, H. E. (2021). The Science-Math Stories Based on Digital Learning: Digital Literacy Innovation in Increasing Ability to Solve Problems. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(9), 94–107. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i09.22039>
- Wirawan, R., Awal Nur, M., & Syahraeni, R. (2020). Aplikasi Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Multimedia. *JARTIKA : Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 75–83. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i1.28>