

Pengembangan Media Power Point dan *Spin Game* dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Abel Nugraha¹, Erlisnawati², Eva Astuti Mulyani³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau
e-mail: abel.nugraha4908@student.unri.ac.id

ABSTRAK. This study aims to develop media in the form of Power Point and Spin Game learning the beauty of togetherness in social science lessons in elementary schools. The method used in this study is the development of R&D (Research and Development) using the ADDIE development model, namely Analysis, Design, Development, Implement, Evaluation proposed by Robert Maribe in 2009. This research and development involves material experts, and media experts as expert validator on the developed media. Data collection techniques in this study were in the form of questionnaires and interviews. The data analysis technique used in this study is to calculate the average score obtained from material expert validators, and media experts as well as the average score obtained from product trials, namely teacher and student responses. The results of this study indicate that the video that was developed seen from the material assessed by the material expert got a score of 80.00% in the very valid category, while in terms of the media assessed by the media expert got a score of 91.42% with the very valid category. Overall the Power Point developed is included in the "Very Eligible" category. For product trials, the teacher's response got a score of 94.76% and the student response got a score of 85.61% in the "Very Good" category. This research is expected to help students in learning in elementary school.

Kata kunci: Media Power Point and Spin Game; The beauty of social studies learning together

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan dalam tingkat Dasar maupun Menengah di Indonesia. IPS di luar negeri di kenal dengan *social studies*, *social education*, *social studies education*, dan sebagainya (Wesley Sapriya, 2009) menyatakan bahwa “*the social studies are the social sciences simplified for pedagogical purpose*” jadi menurut Wesley lebih lebih mengerah kepada penyederhanaan ilmu-ilmu sosial yang bertujuan kepada kemampuan pedagogik. IPS di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang di berikan di Sekolah Dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep yang berkaitan dengan lingkungan sosial. Adapun tujuan IPS di SD menurut Muhammad Numan Somantri (2001) pada tingkat Sekolah adalah menekankan tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideology, negara, dan agama. Menekankan pada isi dan metode berfikir ilmu sosial, dan menekankan *reflektif inquiri*.

Nursid Sumaatmadja (2006) tujuan pendidikan IPS adalah “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. Pendapat-pendapat diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa tujuan pendidikan IPS di Sekolah Dasar adalah untuk mengenali dan membentuk karakter siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab di dalam masyarakat.

Pembelajaran IPS dalam pelaksanaannya di berikan mulai dari kelas tiga Sekolah Dasar sampai keperguruan tinggi akan tetapi kenyataanya, masih sering ditemui adanya siswa yang tidak menyukai pelajaran IPS di karenakan dalam hal konsep pembelajaran IPS, Siswa belum memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Dan juga dalam hal teknologi masih ada para pengajar (guru) belum begitu menguasai hal tersebut, materi yang diajarkan pada mata pelajaran IPS pada kelas IV jenjang Sekolah Dasar adalah keragaman budaya. Kesulitan dalam mempelajari tentang keragaman budaya yang ada, yang disebabkan oleh buku teks yang monoton. Agar pembelajaran tidak monoton maka kehadiran media pembelajaran yang diperlukan (Tafonao,2018). Media tersebut diharapkan akan mampu menjadi kan pengelolaan pembelajaran semakin berkualitas. Namun media tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan karakteristik siswa, media pembelajaran yang dikembangkan harus mempunyai nilai keterbaruan sehingga dapat mengoptimalkan kompetensi siswa.

METODOLOGI

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan(*research and development*). Sugiono (2014:407) metode penelitian ini dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Tegeh,dkk (2014) menyatakan model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar, Robert Maribe (2009) mengembangkan *instructional design*. Desain pembelajaran model pengembangan ADDIE. Model ini menggunakan (*analyze*)analisis, (*design*)desain, (*development*)pengembangan, (*imple mentation*)implementasi, (*evaluation*)evaluasi.

Untuk memperoleh suatu data yang lengkap, diperlukan adanya teknik pengumpulan data. Moh Nazir (2014;26) mengatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis dan juga standar untuk mendapatkan data yang diinginkan atau diperlukan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket (kuesioner) Data yang di peroleh yaitu melalui validator yang telah menvalidasi media peneliti, dan data dari validator IPS yang telah menvalidasi kesesuaian materi IPS yang telah peneliti buat. Selain itu, data juga di dapatkan dari uji coba bersama kelompok kecil yaitu siswa kelas IV SDN 011 Peranap.

Instrument dari penelitian ini adalah angket validasi yang diberikan kepada validator, angket respon siswa dan guru kelas IV.

Tabel 1 Kategori Penilaian Oleh Validator

Kategori	
SS(Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
RG (Ragu-Ragu)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber : (Sugiyono,2019)

Kemudian data yang diperoleh tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus :

$$\text{Rata - rata Skor} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah Maksimal Skor}} \times 100$$

TEMUAN DAN DISKUSI

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu media pembelajaran Power Point dan Spin Game dengan materi indahny kebersamaan tentang keragaman budaya Riau untuk peserta didik kelas IV dan untuk mengetahui kelayakan media *power point* berbasis *game* yang akan di kembangkan di tingkat sekolah dasar.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis ini berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan didalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi mengenai dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini di bagi beberapa langkah yaitu :

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan di awal tahap perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik siswa agar produk yang akan dikembangkan sesuai dengan minat siswa belajar. Analisis peserta karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui keterampilan gaya belajar, dan sikap peserta didik untuk siap melakukan proses pembelajaran. Siswa SD menyukai pembelajaran yang menyenangkan dan tidak terlalu kaku dan suka permainan Susanto (2015). Analisis dilakukan dengan observasi pembelajaran dikelas dan luar kelas. Berdasarkan hasil observasi, karakteristik siswa kelas IV SD 011 Peranap adalah : Senang bermain . Siswa usia sekolah dasar cenderung senang bermain. Melakukan sesuatu dengan bermain merupakan hal yang sangat menyenangkan. Hal ini terlihat ketika jam istirahat pembelajaran, siswa sangat senang bermain lari-larian, kelereng. hal ini serupa juga terlihat ketika siswa mengikuti pembelajaran olahraga atau sering disebut dengan pembelajaran Penjas. Siswa antusias ketika mengikuti pembelajaran olahraga karena pembelajaran ini banyak melakukan aktivitas belajar sambil bermain. Senang bergerak . Siswa usia sekolah dasar berada pada usia yang aktif bergerak. Siswa cenderung suka melakukan kegiatan yang membuatnya bergerak. Siswa sangat senang ketika seorang guru melakukan *ice breaking* di dalam kelas.

Siswa SD sangat senang mempelajari hal yang baru baginya. Siswa SD cenderung memiliki tingkat penasaran yang tinggi terhadap sesuatu yang belum pernah di temuinya. Hal ini dapat dilihat ketika seorang guru menggunakan media yang belum pernah digunakan sebelumnya. Banyak siswa yang bertanya kepada guru tentang media yang belum dilihat sebelumnya yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, siswa sangat bersemangat dan fokus mendengarkan arahan guru menggunakan media pembelajaran yang belum diketahui oleh siswa.

Oleh karena itu, dengan menggunakan media *Power Point* dan *Spin Game*, diharapkan siswa lebih menyukai pembelajaran dan dapat meningkatkan minat siswa untuk menambah wawasan informasi yang terdapat dalam media *Power Point* dan *Spin Game* ini.

Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang akan digunakan atau dipilih. Mengumpulkan materi dan memilih materi relevan dan menyusunnya kembali secara sistematis. Materi yang diambil pada tema 1 tentang indahnya kebersamaan. Materi pembelajaran yang dipilih disesuaikan dengan pembelajaran yang sedang berjalan; dalam pembelajaran ini mempelajari tentang keragaman budaya disekitar. Media *Power Point* dan *Spin Game* ini dibuat sesuai dengan materi yang diambil dengan pembelajaran.

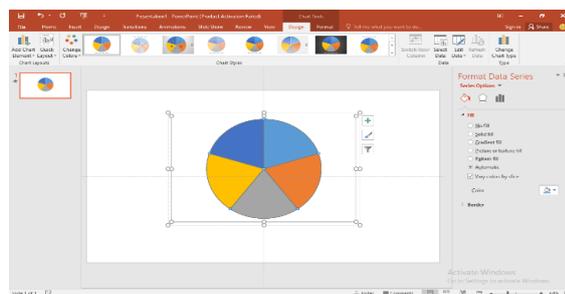
Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua ini adalah tahap perancangan media. pada tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang penyajian suatu media *Power Point* dan *Spin Game* yang akan digunakan.

Perancangan desain produk

Peneliti mulai membuat konsep media *Power Point* dan *Spin Game* dan petunjuk penggunaan yang akan di desain. Berdasarkan materi yang akan diajarkan, peneliti mulai menggunakan laptop sebagai mendesain media dengan menggunakan aplikasi *Software Power Point* 2016 dengan jumlah slide 41 memulai awal langkah pembuatan *Spin* dengan fitur yang ada di *Power Point*. Setelah pembuatan pembulatan *Spin Game* memberikan warna, angka dan fitur di desain dari *Spin Game*. Dari *Power Point* ini terdiri dari 3 sub materi yang sesuai dengan KI dan KD buku pembelajaran. Kelengkapan membuat media *Power Point* sebagai berikut; (a) Menyiapkan sumber buku (buku tematik kelas IV SD) (b) Mengidentifikasi materi dari buku tematik kelas IV SD fokus kepada IPS tentang keragaman budaya (c) Backsound yang digunakan pada media *Power Point* dengan menggunakan website Mixkit.Co (d) Gambar yan digunakan pada media *Power point* dengan menggunakan website pelajarindo.com dan slidego.co (f) Draft awal pembuatan media *Power Point* dan *Spin Game*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan *Spin Game* terlebih dahulu dirancang dengan fitur *insert chart* untuk membuat roda spin dan pemberian angka dan warna.



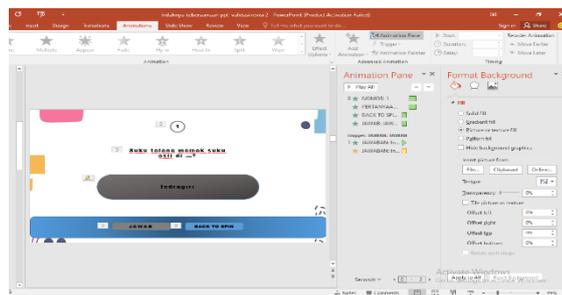
Gambar.1 Pembuatan *Spin Game*

Setelah pembuatan bulatan *Spin Game*, penulis menempatkan angka, warna dan *insert shapes* untuk membentuk kerangka dari *Spin Game* dengan memberi *animation effect* untuk membuat *Spin* Gamenya berputar. Pewarnaan dilakukan dengan perangkat komputer atau laptop pada menu aplikasi yang tersedia agar dapat menghasilkan warna yang lebih bagus.



Gambar. 2 Pembentukan Kerangka *Spin Game*

Setelah pembentukan kerangka *Spin Game*. Penulis tidak lupa memberikan *action* pada setiap nomor di spin untuk menyesuaikan dengan angka pertanyaan.



Gambar. 3 Pembuatan Pertanyaan *Spin Game*

Tampilan utama

Pada tampilan media pembelajaran ini dirancang bernuansa Melayu dan gambar siswa Sekolah Dasar dengan *background* rumah adat Riau dengan dilengkapi tulisan “*indahnyanya kebersamaan : keragaman budayaku*” di atasnya. Pada tampilan utama terdapat tombol navigasi yaitu tombol “*Start*” yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna menuju *slide* selanjutnya. Tampilan utama dapat dilihat pada gambar 4 dibawah ini:



Gambar.4 Tampilan Utama

Tampilan Petunjuk Penggunaan

Slide petunjuk penggunaan ini berfungsi tombol-tombol navigasi yang terdapat pada media pembelajaran ini. *Slide* ini dapat dilihat setelah pengguna mengklik tombol *Start* pada menu utama dan juga ketika mengklik tomo yang berlambangkan (*icon*) pada *slide* menu.



Gambar. 5 Tampilan Petunjuk Penggunaan

Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator

Tampilan kompetensi dasar dan indikator ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi yang di berikan dan terdapat tombol *next* untuk melanjutkan *slide* selanjutnya.



Gambar.6 Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator

Tampilan Menu

Setelah pengguna mengklik tombol menu pada *slide* petunjuk penggunaan, pengguna akan masuk pada *slide* menu. Pada *slide* ini terdapat beberapa sub menu yang di sajikan kepada pengguna yang dapat dipilih kepada pengguna yaitu sub menu materi yang berisikan materi pelajaran yang akan di pelajari. Dalam *slide* ini juga terdapat pula tombol navigasi petunjuk pengguna, dalam *slide* ini terdapat rumah adat melayu. Untuk lebih jelas gambar tampilan menu dapat dilihat pada gambar 7 di bawah ini



Gambar.7 Tampilan Menu

Tampilan Materi

Tampilan materi ini berisi tentang keragaman Riau yang mana materi berisi suku-suku , agama dan tarian yang ada di Riau. Materi pembelajaran dikemas dengan kalimat yang dapat di pahami materi dengan oleh pengguna media. Dalam *slide* terdapat jawaban dari soal *spin game* dan

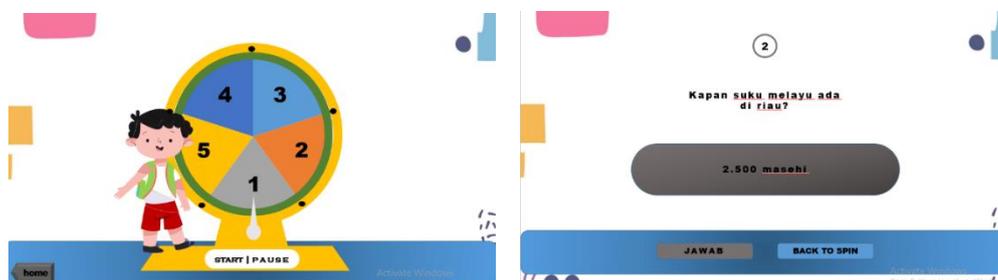
terdapat pula beberapa tombol navigasi pada *slide* ini yaitu tombol selanjutnya dan tombol kembali kemenu sebelumnya. Beberapa tampilan materi dapat dilihat di gambar 8 di bawah ini.



Gambar .8 Tampilan Materi

Tampilan Game

Tampilan game ini terdapat ketika pengguna sudah membaca materi yang ada di menu yang berisikan soal yang berkaitan dengan materi yang dibaca oleh pengguna media untuk mengetahui pengguna memahami materi yang dibacanya. Game ini terdapat soal acak ketika pengguna mengklik spin game, maka spin akan berputar dan berhenti ke nomor sesuai petunjuk jarum di spin game. Dan selanjutnya pengguna klik nomor sesuai petunjuk jarum, dan keluar soal untuk mengetahui pemahaman materi yang dibaca oleh pengguna. beberapa tampilan game dan soal pada gambar 9 di bawah ini:





Gambar. 9 Tampilan Game Dan Soal

Tahap Pengembangan (Development)

Validasi Produk

Setelah tahap perancangan telah selesai maka dilakukan tahap validasi produk, validasi media *Power Point* dan *Spin Game* dilakukan dengan 2 validator yaitu: 1 ahli media dan 1 ahli materi. Perbaiki media power point dan spin game berupa perbaikan tampilan gambar kartun, materi dan sebagainya. Setelah melakukan revisi maka validator akan memberikan penilaian terhadap media *Power Point* dan *Spin Game* dengan *instrument* validasi media *Power Point* dan *Spin Game*.

Hasil dari penilaian ahli media dan ahli materi dijadikan pertimbangan peneliti dalam melakukan tahap revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan saran yang telah di berikan oleh validator, maka peneliti menyempurnakan media yang dikembangkan. Oleh karena itu, setelah mendapatkan penilaian, saran dan masukan pada tahap uji validasi produk, peneliti segera melakukan revisi terhadap aspek yang dianggap perlu di revisi. Revisi terhadap produk yang di kembangkan oleh peneliti sesuai saran dan masukan yang telah diberikan oleh validator media dan validator materi tentang media pembelajaran.

Ahli media

Hasil penilaian ahli media atau validator terhadap produk dari aspek tampilan yang dikembangkan disajikan pada tabel 2 di bawah ini

Tabel 2 Data Validasi Ahli Media

No	Aspek penilaian	Validasi Persentase	Kategori
1.	Kemudahan	80%	Sangat Valid
2.	Menarik	100%	Sangat Valid
3.	Sederhana	80%	Sangat Valid
4.	Kebermanfaatan	100%	Sangat Valid
5.	Benar	100%	Sangat Valid
6.	Masuk akal	100%	Sangat Valid
7.	Terstruktur	80%	Sangat Valid
Rata-rata Persentase		91,42%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil data validasi ahli media terhadap produk media *Power Point* dan *Spin Game* merefleksikan materi pembelajaran IPS tentang indahny kebersamaan yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh rata-rata skor 91,42% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut secara keseluruhan produk *Power Point* dan *Spin Game* yang dikembangkan dari ahli media. Layak

di uji cobakan di Sekolah Dasar.
Ahli Materi

Tabel .3 Data Validasi Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Validasi Persentase	Kategori
1.	Kemudahan	80%	Sangat Valid
2.	Menarik	80%	Sangat Valid
3.	Sederhana	80%	Sangat Valid
4.	Kebermanfaatan	80%	Sangat Valid
5.	Benar	80%	Sangat Valid
6.	Sah dan masuk akal	80%	Sangat Valid
7.	Terstruktur	80%	Sangat Valid
Rata-rata Persentase		80,00%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil data ahli media terhadap produk media *Power Point* dan *Spin Game* merefleksi materi pembelajaran IPS tentang indahnnya kebersamaan yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh rata-rata skor 80,00% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut secara keseluruhan produk *Power Point* dan *Spin Game* yang dikembangkan dari ahli materi . Layak di uji cobakan di Sekolah Dasar.

Tahap Implementasi (Implement)

Uji Coba Satu-Satu

Setelah divalidasi, produk tersebut dilakukan evaluasi satu-satu pada 3 siswa kelas IV dan menggunakan media *Power Point* dan *Spin Game*. Pada uji coba satu-satu produk media *Power Point* dan *Spin Game* di pandu oleh oleh peneliti.

Uji Kelompok Kecil

Selanjutnya peneliti melakukan uji coba terbatas pada 15 siswa kelas IV dikarenakan di SDN 011 Peranap masih tahap semidaring . Uji coba terbatas dilakukan dengan menggunakan produk, produk digunakan menggunakan *infocus*. Produk digunakan sesuai dengan cara dan sesuai peraturan dalam media *Power Point* dan *Spin Game*. Setelah produk selesai gunakan, peneliti membagikan angket respon siswa dan mendapatkan respon tentang produk media yang telah di gunakan. Melalui angket tersebut diketahui bahwa media *Power Point* dan *Spin Game* merupakan produk baru bagi siswa. Siswa sangat aktif dalam menjawab soal-soal yang ada di media pembelajaran. Informasi tersebut didapatkan dari angket respon siswa yang diberikan.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Dalam tahap penelitian ini hanya dikembangkan sampai evaluasi formatif. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan dan proses pengembangan produk itu sendiri. Pada evaluasi satu-satu dilakukan wawancara kepada siswa kelas IV mengenai produk yang dikembangkan.melalui tahap wawancara tersebut memperoleh informasi bahwa siswa sangat

senang apabila mengingat pembelajaran dengan menggunakan permainan. Produk ini memiliki tampilan yang menarik dan materi yang dimuat berkaitan budaya di daerah sendiri.

Pada uji kelompok kecil dilakukan pada siswa kelas IV A berjumlah 15 siswa dan di kelas IV B berjumlah 23 siswa. di tahap ini dilakukan uji coba terbatas untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan para siswa tentang rancangan media pembelajaran *Power Point* dan *Spin Game* melalui angket respon, angket respon di berikan setelah penggunaan media telah selesai digunakan. Melalui angket respon siswa, diketahui media pembelajaran *Power Point* dan *Spin Game* memiliki tampilan menarik, mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran berlangsung. Analisis data tanggapan siswa dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4 DataTanggapan Siswa

Aspek	Persentase	Kategori
Pemahaman Materi	84,19 %	Sangat Baik
Tampilan Media	85,38%	Sangat Baik
Minat siswa	87,26%	Sangat Baik
Rata-rata skor respon siswa	85,61%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil data respon siswa terhadap produk media *Power Point* dan *Spin Game* merefleksi materi pembelajaran IPS tentang indahny kebersamaan yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh rata-rata skor 85,61% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut secara keseluruhan produk *Power Point* dan *Spin Game* yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa yang menggunakan produk ini.

Selanjutnya peneliti juga memberikan angket kepada guru. Melalui angket tersebut diketahui bahwa media *Power Point* merupakan produk yang bisa membantu siswa belajar di rumah terutama dalam masa *new normal*. guru bisa terbantu dalam penyampaian materi kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran ini. Data tanggapan guru kelas tentang produk *Power Point* dan *Spin Game* . analisis data tanggapan guru kelas IV dapat dilihat di tabel 4.5 di bawah ini :

Tabel 5 Tanggapan Guru Kelas IV

Aspek	Persentase	Kategori
Kemudahan	100 %	Sangat Baik
Menarik	100%	Sangat Baik
Sederhana	93,33%	Sangat Baik
Kebermanfaatan	90%	Sangat Baik
Benar	100%	Sangat Baik
Sah dan masuk akal	100%	Sangat Baik
Terstruktur	80%	Sangat Baik
Rata-rata skor respon guru	94,76%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil data respon guru kelas IV terhadap produk *Power Point* dan *Spin Game* dalam pembelajaran IPS materi tentang keragaman budaya di Riau yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh rata-rata skor 94,76% dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan produk *Power Point* dan *Spin Game* yang di kembangkan peneliti medapatkan respon yang sangat baik dari guru kelas IV yang menggunakan produk ini.

DISKUSI

Pengembangan media Power Point dan Spin Game sebagai produk pembelajaran sekaligus permainan di Sekolah Dasar dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu 1 (analyze) analisis, 2 (design) desain, 3 (development) pengembangan, 4 (implementation) implementasi, 5 (evaluation) evaluasi. Pengembangan media Power Point dan Spin Game dimulai dari tahap analisis yang terdiri dari analisis peserta didik dan analisis materi. Analisis peserta didik sangat penting dalam mengembangkan perencanaan media pembelajaran. Dikarenakan untuk mengetahui karakteristik peserta didik. Agar media yang dikembangkan sesuai dengan minat siswa. Di media Power Point dan Spin Game terdapat permainan sebagai modal awal bagi pembinaan kecerdasan dalam menjawab pertanyaan di dalam Spin Game. Sehingga siswa mendapatkan metode belajar baru dalam memanfaatkan teknologi. Dalam pola belajar sambil bermain ini diterapkan dalam pembelajaran akan memberikan efek positif bagi pertumbuhan kecerdasan dan emosional anak (Erfaylina, 2016). Pada tahap analisis materi peneliti melakukan pemilihan sesuai siswa yang akan diteliti, materi yang diambil tentang “indahnyanya kebersamaan” yang menjelaskan keragaman budaya yang diambil dari buku guru dan buku siswa kelas SD. Kemudian pada tahap desain peneliti mulai merancang media Power Point dan Spin Game sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Media pembelajaran Power Point dan Spin Game dalam pembelajaran IPS ini agar siswa lebih memahami dan mudah dalam mengingat tiap materi yang diajarkan. Peneliti berharap setelah adanya pengembangan Power Point dan Spin Game ini agar menjadi ide dalam penggunaan media pembelajaran dan meningkatkan variasi media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPS. Evaluasi atau penilaian akhir adalah langkah akhir dalam menilai pengembangan produk Power Point dan Spin Game kelas IV SD sangat baik digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka hasil pengembangan berupa media pembelajaran Power Point materi indahnyanya kebersamaan di Sekolah Dasar layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan saran dan masukan sebagai perbaikan pada media. Hal ini dapat dilihat dari informasi yang diberikan terhadap kelayakan media oleh validator ahli media mendapatkan rata-rata persentase 91,42% dengan kategori sangat valid dan validator ahli materi mendapatkan rata-rata persentase 80,00% dengan kategori sangat valid bahwa media pembelajaran Power Point dan Spin Game layak di uji cobakan. Respon siswa terhadap produk media Power Point dan Spin Game ini mendapat rata-rata 85,61% dengan kategori sangat baik. Dan respon guru terhadap media pembelajaran Power Point dan Spin Game yaitu 94,76% dengan kategori sangat baik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video yang dikembangkan dilihat dari materi yang dinilai oleh ahli materi mendapatkan skor 80,00% dengan kategori sangat valid, sedangkan dari segi media yang dinilai oleh ahli media mendapatkan skor 91,42% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan Power Point yang dikembangkan termasuk pada kategori “Sangat Layak”. Untuk uji coba produk pada respon guru mendapatkan skor 94,76% dan pada respon siswa mendapatkan skor 85,61% dengan kategori “Sangat Baik”. Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam belajar di sekolah dasar.

REFERENSI

- Ahmad, Susanto. 2015. Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenada Media
- Maribe Branch Robert. 2009. Instructional design: the ADDIE Approach. New York . Spinger

Science and business media

Nazir, Moh. (2014). Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia.

Nursid. Sumaatmadja. (2001). Metodologi Pengajaran Geografi. Jakarta : PT Bumi aksara.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta .

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta .

Somantri, Numan. 2001. Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

Sapriya. (2009). Pendidikan IPS. Bandung : Rosda Karya.

Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol 2 No. 2

Tegeh, I Made. Dkk . 2014. Model Penelitian Pengembangan. Singaraja : Yogyakarta Graha Ilmu.