



**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL* BERBASIS POWERPOINT
MATERI KEBERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA SISWA KELAS IV SD**

Venna Aliyatul Rohma¹, Shofi Nur Amalia², Khoirul Wafa³

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar^{1,2,3}

e-mail: vennaaliyatulrohma@gmail.com¹, shofinur94@gmail.com²,
khoirulwafa0793@gmail.com³

Diterima: 14/07/2026; Direvisi: 31/07/2026; Diterbitkan: 07/08/2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Namun, hasil observasi di UPT SD Negeri Jegu 2 menunjukkan bahwa pembelajaran materi Keberagaman Sosial dan Budaya pada kelas IV masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media yang terbatas sehingga partisipasi, motivasi, dan keterlibatan peserta didik belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Spinning Wheel* berbasis *Microsoft PowerPoint* serta menganalisis tingkat kelayakan penggunaannya pada materi Keberagaman Sosial dan Budaya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 21 peserta didik kelas IV, satu ahli materi, satu ahli media, dan satu guru kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh skor validitas sebesar 90% dari ahli materi, 85,42% dari ahli media, serta respons guru sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Uji implementasi pada peserta didik memperoleh persentase 79,05% dengan kategori baik, yang menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran *Spinning Wheel* berbasis *Microsoft PowerPoint* dinyatakan valid, praktis, dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran Keberagaman Sosial dan Budaya di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Microsoft PowerPoint, Spinning Wheel, Keberagaman Sosial dan Budaya.*

ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology in education has encouraged the development of innovative learning media capable of creating more interactive, engaging, and student-centered learning experiences. However, preliminary observations conducted at UPT SD Negeri Jegu 2 revealed that the teaching of Social and Cultural Diversity in fourth-grade classrooms was still dominated by conventional lecture-based instruction with limited use of learning media, resulting in low student participation, motivation, and engagement. This study aimed to develop a *Spinning Wheel* learning media based on *Microsoft PowerPoint* and evaluate its feasibility for teaching Social and Cultural Diversity. The research employed the *Research and Development (R&D)* method using the *ADDIE* model, which consists of five stages: *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. The participants included 21 fourth-grade students, one subject-matter expert, one media expert, and one



classroom teacher. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation and were analyzed using descriptive percentage techniques. The findings indicated that the developed media achieved a validity score of 90% from the subject-matter expert, 85.42% from the media expert, and a teacher response score of 90%, all categorized as highly feasible. The implementation test involving students obtained a score of 79.05%, categorized as good, indicating that the media effectively enhanced student engagement during the learning process. Therefore, the Spinning Wheel learning media based on Microsoft PowerPoint is considered valid, practical, and feasible as an alternative instructional medium to support the teaching of Social and Cultural Diversity in elementary schools.

Keywords: *Microsoft PowerPoint, Spinning Wheel, Social and Cultural Diversity.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah mengubah paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Perubahan tersebut mendorong satuan pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan kompetensi abad ke-21. Pembelajaran tidak lagi hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, guru dituntut mampu memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Peserta didik sekolah dasar merupakan generasi yang telah terbiasa berinteraksi dengan teknologi digital sehingga memiliki kecenderungan lebih menyukai pembelajaran yang memadukan visual, animasi, permainan, dan aktivitas interaktif. Kondisi tersebut menuntut guru untuk berperan sebagai fasilitator yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian Anggita et al., (2025) menunjukkan bahwa penerapan media berbasis *game* mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas belajar yang lebih menyenangkan. Temuan tersebut diperkuat oleh Natasya et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif membantu guru menyajikan materi secara lebih sistematis, meningkatkan kualitas visualisasi konsep, serta memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran melalui keterlibatan aktif selama proses belajar.

Pemanfaatan Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang mudah diterapkan karena tidak memerlukan perangkat lunak yang rumit serta dapat digunakan pada berbagai kondisi sekolah. Melalui kombinasi teks, gambar, animasi, suara, dan navigasi interaktif, PowerPoint mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Penelitian Bety et al. (2022) membuktikan bahwa media *Spingame* berbasis PowerPoint mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa selama pembelajaran IPA di sekolah dasar. Hasil tersebut didukung oleh Santi (2026) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, sedangkan Wirawan dan Gading (2022) melaporkan bahwa *Interactive PowerPoint* mampu meningkatkan partisipasi serta pemahaman konsep peserta didik melalui penyajian materi yang lebih komunikatif.



Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2026 di SD Negeri Jegu 2 Kecamatan Sutojayan Kabupaten Blitar menunjukkan bahwa proses pembelajaran kelas IV masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas pada buku dan gambar statis. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang aktif, cepat merasa jenuh, dan belum terlibat secara optimal selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut tampak lebih nyata ketika guru menyampaikan materi Keberagaman Sosial dan Budaya yang memerlukan penyajian visual agar konsep-konsep yang bersifat kontekstual lebih mudah dipahami siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi, motivasi, dan partisipasi siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik.

Materi Keberagaman Sosial dan Budaya memiliki karakteristik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep dengan pengalaman belajar peserta didik. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah penerapan konsep *gamification* karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa. Penelitian Fatharani et al., (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *gamification* mampu meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa sekolah dasar. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Yanes dan Camacho (2024) yang menjelaskan bahwa penerapan *gamification* pada pembelajaran *Social Studies* mampu meningkatkan partisipasi, interaksi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa media *Spinning Wheel* memiliki potensi yang baik untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Puteri dan MintoHari (2022) mengembangkan media *Spinning Wheel* menggunakan model ADDIE dan memperoleh kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Penelitian Hanafiah dan Putra (2023) menunjukkan bahwa *Spinning Wheel* berbasis Unity juga memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi pada pembelajaran IPAS, sedangkan Harahap et al., (2024) membuktikan bahwa media *Spinning Wheel of Question* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, Ardiansari et al., (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual yang dikembangkan dengan dukungan aplikasi digital mampu meningkatkan kualitas penyampaian materi serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, hasil sintesis penelitian terdahulu menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut. Sebagian besar penelitian terdahulu mengembangkan media berbasis permainan pada mata pelajaran IPA, IPAS, Pendidikan Pancasila, atau materi perkembangan makhluk hidup dengan memanfaatkan aplikasi Unity, *Flip Builder*, maupun media digital lainnya. Hingga saat ini masih sangat terbatas penelitian yang mengembangkan media *Spinning Wheel* berbasis Microsoft PowerPoint pada materi Keberagaman Sosial dan Budaya kelas IV sekolah dasar dengan mengintegrasikan materi, animasi, ilustrasi budaya Indonesia, permainan edukatif, dan evaluasi interaktif dalam satu media yang mudah dioperasikan tanpa memerlukan koneksi internet. Kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media yang lebih sederhana, mudah diimplementasikan oleh guru, serta tetap mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Spinning Wheel* berbasis Microsoft PowerPoint pada materi Keberagaman Sosial dan Budaya untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan model ADDIE.



Kebaruan (*novelty*) penelitian tidak hanya terletak pada penggunaan Microsoft PowerPoint sebagai platform pengembangan media, tetapi juga pada integrasi unsur *gamification*, ilustrasi budaya Indonesia, animasi, evaluasi interaktif, dan kemudahan implementasi pada sekolah dengan keterbatasan sarana teknologi. Media yang dikembangkan diharapkan memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan kelayakan sekaligus mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif serta menjadi alternatif solusi praktis bagi guru sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajaran IPS yang lebih inovatif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang meliputi lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri Jegu 2 Kabupaten Blitar pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan fokus pada pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* berbasis *Microsoft PowerPoint* untuk materi Keberagaman Sosial dan Budaya kelas IV sekolah dasar. Subjek penelitian terdiri atas 21 peserta didik kelas IV sebagai pengguna media, satu ahli materi, satu ahli media, serta satu guru kelas IV yang berperan sebagai validator sekaligus pemberi respons terhadap media yang dikembangkan. Pemilihan model *ADDIE* didasarkan pada kesesuaiannya dengan penelitian pengembangan karena menyediakan tahapan yang sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan hingga penyempurnaan produk berdasarkan hasil evaluasi.

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian materi Keberagaman Sosial dan Budaya. Informasi yang diperoleh menjadi dasar penyusunan tahap *design*, yang meliputi perancangan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pembuatan *storyboard*, penyusunan instrumen penelitian, desain tampilan media, dan pengembangan soal evaluasi. Selanjutnya, pada tahap *development*, media dikembangkan menggunakan *Microsoft PowerPoint* dan divalidasi oleh ahli materi serta ahli media untuk memperoleh masukan terkait isi, tampilan, dan aspek teknis sebelum dilakukan penyempurnaan produk. Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba media kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan tahap *evaluation* dilakukan secara berkelanjutan berdasarkan hasil validasi dan implementasi untuk menghasilkan media yang memenuhi kriteria valid dan layak digunakan.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran dan aktivitas peserta didik, wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data validitas dari ahli materi, ahli media, serta respons guru terhadap media yang dikembangkan. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, dan lembar observasi aktivitas peserta didik yang telah disusun sesuai indikator penilaian media pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase untuk menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan kelayakan media, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan sehingga dapat menggambarkan kualitas produk yang dihasilkan secara komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap *analysis* diawali dengan kegiatan observasi dan wawancara di UPT SD Negeri Jegu 2 Kabupaten Blitar untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran pada materi Keberagaman Sosial dan Budaya di kelas IV. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media yang terbatas sehingga keterlibatan peserta didik selama pembelajaran belum optimal. Selain itu, karakteristik peserta didik memperlihatkan ketertarikan terhadap media yang memadukan unsur visual, animasi, dan permainan interaktif. Informasi tersebut selanjutnya dijadikan dasar dalam merancang media pembelajaran *Spinning Wheel* berbasis *Microsoft PowerPoint* yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Tahap *design* menghasilkan rancangan media yang meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, pengorganisasian materi, penyusunan soal evaluasi, pembuatan *storyboard*, serta desain tampilan media. Rancangan media dikembangkan dengan mengintegrasikan materi Keberagaman Sosial dan Budaya, ilustrasi, animasi, navigasi, dan fitur roda putar interaktif dalam satu tampilan pembelajaran. Setelah rancangan selesai, tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan produk menggunakan *Microsoft PowerPoint* sesuai desain yang telah disusun. Produk yang dihasilkan kemudian diajukan kepada ahli materi dan ahli media untuk memperoleh data validasi sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Visualisasi hasil pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* berbasis *Microsoft PowerPoint* ditampilkan pada Gambar 1. Gambar tersebut memperlihatkan tampilan utama media yang memuat halaman pembuka, menu pembelajaran, roda putar interaktif, materi, serta soal evaluasi yang digunakan selama proses pembelajaran. Penyajian visual ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran mengenai bentuk produk yang telah dikembangkan sebelum dilakukan proses validasi oleh para validator. Selanjutnya, media tersebut digunakan sebagai objek penilaian pada tahap validasi ahli materi dan ahli media.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* Berbasis *Microsoft PowerPoint*

Berdasarkan Gambar 1, media yang dikembangkan terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu halaman pembuka, menu utama, materi Keberagaman Sosial dan Budaya, permainan *Spinning Wheel*, serta halaman evaluasi. Setiap komponen disusun dalam satu kesatuan tampilan menggunakan *Microsoft PowerPoint* sehingga dapat dioperasikan secara langsung pada perangkat yang tersedia di sekolah. Setelah produk selesai dikembangkan,

media selanjutnya memasuki tahap validasi untuk memperoleh data kelayakan dari ahli materi dan ahli media. Hasil validasi tersebut disajikan secara bertahap pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran *Spinning Wheel* berbasis *Microsoft PowerPoint* disajikan pada Tabel 1. Penilaian dilakukan terhadap dua aspek, yaitu aspek isi materi dan aspek pembelajaran. Data pada tabel menunjukkan skor yang diberikan oleh validator berdasarkan instrumen penilaian yang telah disusun sebelumnya.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Persentase (%)
1.	Aspek isi materi	87,50
2.	Aspek pembelajaran	93,75
Rata-rata		90,00

Berdasarkan Tabel 1, aspek isi materi memperoleh persentase sebesar 87,50%, sedangkan aspek pembelajaran memperoleh persentase sebesar 93,75%. Rata-rata keseluruhan hasil validasi ahli materi mencapai 90,00%. Data tersebut menunjukkan hasil penilaian validator terhadap kesesuaian isi materi dan aspek pembelajaran pada media yang dikembangkan. Hasil validasi ini selanjutnya digunakan sebagai salah satu dasar untuk melanjutkan proses penilaian pada aspek media.

Hasil validasi oleh ahli media disajikan pada Tabel 2. Penilaian dilakukan terhadap tiga aspek yang meliputi desain tampilan, kemudahan penggunaan, dan fleksibilitas media. Ketiga aspek tersebut dinilai menggunakan instrumen validasi yang sama untuk memperoleh data mengenai karakteristik media yang telah dikembangkan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Persentase (%)
1.	Desain tampilan	87,50
2.	Kemudahan penggunaan	93,75
3.	Fleksibilitas	75,00
Rata-rata		85,42

Berdasarkan Tabel 2, aspek desain tampilan memperoleh persentase sebesar 87,50%, aspek kemudahan penggunaan memperoleh persentase sebesar 93,75%, sedangkan aspek fleksibilitas memperoleh persentase sebesar 75,00%. Rata-rata keseluruhan hasil validasi ahli media sebesar 85,42%. Data tersebut merupakan hasil penilaian validator terhadap karakteristik media berdasarkan aspek yang telah ditentukan. Setelah proses validasi selesai dilaksanakan, media kemudian digunakan pada tahap implementasi dan penilaian oleh guru.

Tahap *implementation* dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran *Spinning Wheel* berbasis *Microsoft PowerPoint* pada pembelajaran Keberagaman Sosial dan Budaya di kelas IV UPT SD Negeri Jegu 2 Kabupaten Blitar. Pada tahap ini, guru menggunakan media yang telah divalidasi dalam proses pembelajaran, kemudian memberikan penilaian terhadap media melalui angket respons guru. Data hasil penilaian guru disajikan pada Tabel 3 berdasarkan aspek materi pembelajaran dan aspek media. Penyajian data tersebut bertujuan memberikan gambaran mengenai hasil respons guru setelah menggunakan media yang

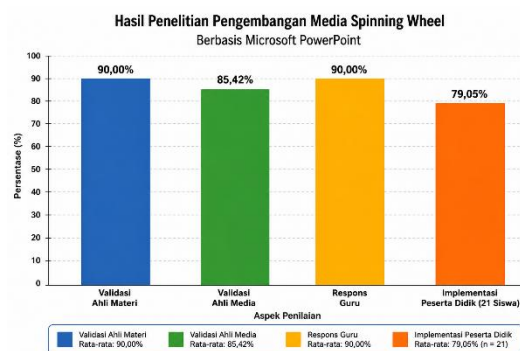
dikembangkan.

Tabel 3. Hasil Angket Respons Guru

No.	Aspek Penilaian	Persentase (%)
1.	Aspek materi pembelajaran	90,00
2.	Aspek media	90,00
	Rata-rata	90,00

Berdasarkan Tabel 3, aspek materi pembelajaran memperoleh persentase sebesar 90,00%, sedangkan aspek media juga memperoleh persentase sebesar 90,00%. Rata-rata keseluruhan hasil respons guru mencapai 90,00%. Data tersebut merupakan hasil penilaian guru terhadap media pembelajaran yang digunakan selama proses implementasi. Setelah pengisian angket oleh guru selesai dilakukan, media selanjutnya diimplementasikan kepada 21 peserta didik untuk memperoleh data hasil penggunaan media pada kegiatan pembelajaran.

Hasil implementasi media kepada peserta didik disajikan pada Gambar 2. Pengumpulan data dilakukan terhadap 21 peserta didik kelas IV menggunakan lembar observasi aktivitas selama pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh menunjukkan persentase rata-rata hasil implementasi media berdasarkan seluruh indikator yang telah ditetapkan pada instrumen penelitian. Penyajian dalam bentuk diagram dimaksudkan untuk memudahkan pembacaan hasil implementasi media pada peserta didik.



Gambar 2. Hasil Implementasi Media *Spinning Wheel* pada Peserta Didik Kelas IV

Berdasarkan Gambar 2, hasil implementasi media pada 21 peserta didik memperoleh persentase rata-rata sebesar 79,05%. Persentase tersebut diperoleh dari hasil pengolahan data lembar observasi aktivitas peserta didik selama penggunaan media pembelajaran pada materi Keberagaman Sosial dan Budaya. Data implementasi ini melengkapi hasil validasi ahli materi, ahli media, dan respons guru yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Seluruh data tersebut kemudian digunakan sebagai dasar pelaksanaan tahap *evaluation* dalam proses pengembangan media.

Tahap *evaluation* dilaksanakan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan untuk mendokumentasikan hasil validasi dan implementasi media. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan menelaah masukan dari ahli materi, ahli media, guru, serta hasil implementasi kepada peserta didik sebagai bahan penyempurnaan produk. Revisi yang dilakukan meliputi penyempurnaan tampilan media, penyesuaian materi, dan perbaikan beberapa komponen navigasi sesuai saran validator. Setelah seluruh tahapan pengembangan



selesai dilaksanakan, diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran *Spinning Wheel* berbasis *Microsoft PowerPoint* yang telah melalui proses analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, implementasi, dan evaluasi.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Spinning Wheel* berbasis *Microsoft PowerPoint* memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru sebagai pengguna. Capaian tersebut menunjukkan bahwa tahapan pengembangan melalui model ADDIE mampu menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta capaian pembelajaran yang ditetapkan. Tingginya validitas tersebut mengindikasikan bahwa media tidak hanya memenuhi aspek teknis, tetapi juga mampu mengintegrasikan materi, aktivitas belajar, dan evaluasi secara sistematis sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran sekolah dasar. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Pascha dan Radia (2022) yang menyatakan bahwa media berbasis *PowerPoint Interactive* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik. Selain itu, hasil penelitian ini memperluas temuan Kurniasih dan Syah (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif tidak hanya efektif meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran matematika, tetapi juga berpotensi diterapkan pada materi Keberagaman Sosial dan Budaya dengan karakteristik materi yang lebih kontekstual.

Validitas materi yang tinggi menunjukkan bahwa isi media telah disusun sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar melalui penyajian konsep yang sistematis, ilustrasi visual, animasi, serta aktivitas interaktif yang saling mendukung. Penyajian tersebut memungkinkan peserta didik membangun pemahaman konsep secara lebih bermakna karena materi tidak hanya disampaikan melalui penjelasan verbal, tetapi juga melalui pengalaman belajar yang melibatkan berbagai representasi informasi. Kondisi ini sejalan dengan hasil analisis literatur Lahamado et al., (2025) yang menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPS mampu meningkatkan kualitas penyajian materi, mempermudah pemahaman konsep, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil Raudah et al., (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan dan minat belajar siswa karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih komunikatif dan berpusat pada peserta didik.

Ditinjau dari aspek media, *Microsoft PowerPoint* memberikan keunggulan karena mudah dioperasikan, fleksibel dimodifikasi, dan dapat digunakan tanpa memerlukan perangkat lunak tambahan maupun koneksi internet. Karakteristik tersebut menjadikan media lebih mudah diadopsi oleh guru pada berbagai kondisi sekolah, terutama sekolah yang memiliki keterbatasan sarana teknologi. Temuan ini tidak hanya menguatkan penelitian Pascha dan Radia (2022), tetapi juga didukung oleh Hartono et al., (2025) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperbaiki efektivitas proses pembelajaran. Dengan demikian, kemudahan implementasi menjadi salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital pada jenjang sekolah dasar.

Keunggulan utama media *Spinning Wheel* berbasis *Microsoft PowerPoint* terletak pada integrasi unsur *game-based learning* yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Aktivitas memutar roda, menjawab pertanyaan, serta



memperoleh tantangan secara bergantian mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, berdiskusi, dan berani mengemukakan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Hayati et al., (2025) yang menyatakan bahwa integrasi *gamification* dalam pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hasil penelitian ini juga selaras dengan Bangsawan (2025), Yulia et al. (2025), dan Letitia et al., (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* dan media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan partisipasi, kemampuan berpikir, serta keterlibatan peserta didik karena siswa memperoleh kesempatan untuk belajar melalui aktivitas yang menantang dan menyenangkan.

Kepraktisan media yang ditunjukkan melalui respons positif guru mengindikasikan bahwa media *Spinning Wheel* berbasis Microsoft PowerPoint tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Guru dapat memanfaatkan media tersebut tanpa memerlukan keterampilan teknologi yang kompleks sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efisien. Kemudahan tersebut menjadi faktor penting dalam mendukung keberlanjutan penggunaan media karena guru cenderung memilih media yang mudah dioperasikan dan tidak memerlukan biaya tambahan. Kondisi ini memperkuat hasil penelitian Pascha dan Radia (2022) serta Hartono et al., (2025) yang menjelaskan bahwa kemudahan penggunaan media digital menjadi salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasi pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Respons positif peserta didik menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Tingginya partisipasi peserta didik mengindikasikan bahwa penyajian materi melalui kombinasi visual, animasi, dan permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan mengeksplorasi materi secara lebih aktif. Temuan ini didukung oleh Surbakti dan Chantrin (2025) yang menyatakan bahwa media digital interaktif memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar, serta diperkuat oleh Raudah et al., (2024) yang menemukan bahwa media interaktif berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan dan minat belajar peserta didik sekolah dasar.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan media *Spinning Wheel* berbasis Microsoft PowerPoint yang dirancang secara khusus untuk materi Keberagaman Sosial dan Budaya kelas IV sekolah dasar. Berbeda dengan sebagian besar penelitian sebelumnya yang berfokus pada mata pelajaran lain atau memanfaatkan aplikasi khusus, media yang dikembangkan dalam penelitian ini mengintegrasikan materi IPS, ilustrasi budaya Indonesia, animasi, evaluasi interaktif, dan unsur *gamification* dalam satu aplikasi yang mudah dimodifikasi serta dapat digunakan secara *offline*. Karakteristik tersebut memberikan alternatif solusi bagi guru yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi tanpa mengurangi kualitas pengalaman belajar peserta didik. Temuan ini memperluas hasil penelitian Pujiarti et al. (2025) mengenai pengembangan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa, sekaligus melengkapi penelitian Hayati et al., (2025) yang menekankan pentingnya penerapan *gamification* dalam pembelajaran sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Spinning Wheel* berbasis Microsoft PowerPoint memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan kelayakan sebagai media pembelajaran pada materi Keberagaman Sosial dan Budaya. Integrasi teknologi sederhana dengan pendekatan *game-based learning* mampu menciptakan pengalaman belajar



yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik sehingga mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar. Dari sisi teoretis, penelitian ini memperkaya kajian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan pada pembelajaran IPS, sedangkan dari sisi praktis penelitian ini memberikan alternatif media yang mudah diterapkan oleh guru pada sekolah dengan kondisi sarana yang beragam. Hasil penelitian ini juga membuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, maupun keterampilan kolaboratif peserta didik pada materi dan jenjang pendidikan yang lebih luas.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* berbasis *Microsoft PowerPoint* berhasil menghasilkan media yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan layak digunakan pada pembelajaran materi Keberagaman Sosial dan Budaya di kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media melalui model *ADDIE* mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi sekolah yang memiliki keterbatasan sarana teknologi. Kehadiran media ini memberikan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik sehingga dapat mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya didominasi metode ceramah. Temuan tersebut sekaligus menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital yang mudah dioperasikan oleh guru dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran tanpa memerlukan perangkat lunak tambahan maupun keterampilan teknologi yang kompleks.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint* yang mengintegrasikan unsur permainan, materi pembelajaran, ilustrasi visual, animasi, dan aktivitas interaktif ke dalam satu media yang mudah diterapkan di sekolah dasar. Produk yang dihasilkan berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru dalam mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21 yang lebih inovatif, partisipatif, dan berorientasi pada pengalaman belajar peserta didik. Selain memiliki implikasi praktis bagi proses pembelajaran Keberagaman Sosial dan Budaya, hasil penelitian ini juga membuka peluang pengembangan media serupa pada materi, jenjang pendidikan, maupun karakteristik peserta didik yang berbeda. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun motivasi belajar melalui cakupan sampel yang lebih luas, pengembangan fitur yang lebih interaktif, serta integrasi dengan platform pembelajaran berbasis *online* agar pemanfaatannya semakin optimal pada berbagai konteks pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, A. A., Amalia, S. N., & Wafa, K. (2025). Pengembangan model TGT berbantuan Snakes Ladders berbasis Genially Web materi Pancasila sebagai nilai kehidupan (Siswa kelas IV SD Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26265>
- Ardiansari, V. R., Amalia, S. N., & Wafa, K. (2025). Pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book berbantuan aplikasi Flip Builder pada materi perkembangan hewan dan tumbuhan untuk siswa kelas III SD. *Didaktika*, 5(3), 301–313.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/didaktika/article/view/87959>



- Bangsawan, A. (2025). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan (game based learning) pada jam terakhir untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. *Jurnal MediaTIK*, 8(1), 14–16. <https://doi.org/10.59562/mediatik.vi.5956>
- 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>
- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran gamifikasi materi tata surya kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2), 25–34. <https://doi.org/10.21009/JPI.052.05>
- Hanafiah, P. A., & Putra, G. M. C. (2023). Pengembangan media Spinning Wheel berbasis Unity pada pembelajaran IPAS. *Joyful Learning Journal*, 12(3), 160–165. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i3.76971>
- Harahap, E. F., Perangin-Angin, L. M., Nurmayani, Sitohang, R., & Mailani, E. (2024). Pengembangan media pembelajaran Spinning Wheel of Question pada Tema 7 Subtema 2 Kelas V di MIN 1 Medan T.A. 2022/2023. *Journal on Education*, 6(2), 12235–12247. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4051961>
- Hartono, H., Ningsi, N., & Hina, S. (2025). Developing interactive learning media to enhance elementary school students' learning motivation. *EDUCARE Journal of Primary Education*, 6(1), 81–96. <https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.291>
- Hayati, R., Karim, A., Kartika, Y., & Fachrurazi. (2025). Belajar asyik dan bermakna: Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 23–37. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/24199>
- Kurniasih, R., & Syah, M. F. J. (2024). Penerapan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik kelas II sekolah dasar. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 8(2), 100–108. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v8i1.7609>
- Lahamado, I., Lukman, L., & Zulfuraini, Z. (2025). Analisis literatur: Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(2), 585–596. <https://doi.org/10.24256/pijies.v8i2.7628>
- Letitia, Fahrurrozi, & Wardhani, P. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis game interaktif dalam meningkatkan kemampuan problem solving siswa pada muatan pembelajaran matematika kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2743–2749. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3738>
- Natasya, T., Kurniyati, W., Hutagalung, E. E., & Al Fath, A. M. (2026). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman konsep IPA pada siswa sekolah dasar: Systematic literature review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45534>
- Pascha, A. A., & Radia, E. H. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 3957–3970. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8869>
- Pujiarti, T., Asmedy, A., Wulan, P., & Hasan, H. (2025). Pengembangan media pembelajaran Smart Cards untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Evaluasi*



- dan *Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(2), 46–50.
<https://doi.org/10.54371/jekas.v2i2.903>
- Puteri, L. A. S., & Mintohari. (2022). Pengembangan Spinning Wheel sebagai media pembelajaran siswa materi perubahan lingkungan kelas V sekolah dasar. *JPGSD (Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, 10(7), 1541–1551.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47572>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinanta, C. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada siswa sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097.
<https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Santi, N. A. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 45–50.
<https://pendidikan.samudrailmu.com/index.php/jppg/article/view/72>
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan (JPPI)*, 3(2), 41–44. <https://doi.org/10.69688/jpip.v3i2.142>
- Wirawan, I. M. T. A., & Gading, I. K. (2022). Interactive PowerPoint learning media on science content for fifth grade elementary school. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 190–198. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.48852>
- Yanes, L. E. C., & Camacho, S. N. B. (2024). Gamification in the teaching-learning process of social studies to encourage participation in basic general education. *Journal of Ecohumanism*, 3(4), 608–617. <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=1272292>
- Yulia, N. M., Asna, U. L., Fahma, M. A., Reviana, P. A., Cholili, F. N., Halimahturrafiah, N., & Sari, D. R. (2025). Use of game-based learning media education as an effort to increase interest elementary school students learning. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 38–45.
<https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.23>