BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan anak-anak dan mempersiapkan mereka menjadi generasi penerus yang berkompeten. Melalui kurikulum yang terstruktur dan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sekolah dasar berperan penting dalam membentuk fondasi pengetahuan dan karakter siswa demi kemajuan bangsa di masa depan. Menurut Munir Yusuf (2018), pendidikan adalah aspek yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Pada dasarnya, setiap individu selalu berhubungan dengan proses pendidikan. Pemahaman materi dan konsep merupakan salah satu elemen kunci dalam proses pendidikan (Asfar, 2020). Sayangnya, ada sejumlah guru yang lebih mementingkan penyelesaian materi pelajaran ketimbang memastikan bahwa siswa telah memahami konsep-konsep dasar secara mendalam (Mukrimaa et al., 2021). Akibatnya, siswa mungkin mampu menyelesaikan tugas tanpa benar-benar menguasai inti dari materi yang dipelajari. Padahal, penguasaan konsep dasar sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran jangka panjang dan penerapan pengetahuan di kehidupan nyata.

Selama kegiatan pembelajaran di kelas, guru berusaha dan menginginkan agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik dan memuaskan dari materi yang telah dipelajari. Hal ini dilakukan melalui berbagai metode pengajaran yang efektif dan

evaluasi berkelanjutan untuk memastikan pemahaman siswa. Guru juga memberikan dukungan tambahan jika diperlukan untuk membantu setiap siswa mencapai potensi maksimalnya. Beberapa peserta didik tampak mengalami kesulitan untuk mencapai hasil belajar sesuai harapan. Dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik seringkali menghadapi tantangan, yaitu adanya siswa yang kesulitan memahami materi pelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun mereka tampak berpartisipasi dalam proses belajar, hasil yang diperoleh masih belum optimal. Kendala ini mungkin disebabkan oleh berbagai faktor, seperti perbedaan gaya belajar, tingkat pemahaman yang beragam, atau kurangnya motivasi belajar. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengeksplorasi strategi pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung kebutuhan individu setiap peserta didik.

Ketika peserta didik mengalami kendala dalam proses belajar, ini dikenal sebagai kesulitan belajar. Kondisi ini bisa terjadi karena adanya ancaman, hambatan, atau faktor lain yang mengganggu pembelajaran mereka. Untuk mengatasi masalah ini, pendidik berupaya memperbaikinya dengan mengimplementasikan perangkat pembelajaran yang bisa mendukung proses belajar siswa. Seorang guru perlu senantiasa menciptakan suasana yang mengasyikkan bagi siswa, misalnya dengan memberikan mereka kesempatan untuk melakukan eksperimen yang melibatkan penggunaan berbagai indra. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya memiliki kreativitas dalam mengajar, tetapi juga dalam menciptakan pengalaman belajar yang berarti. Selain itu, media pembelajaran yang disiapkan oleh guru dapat berupa berbagai jenis, termasuk audio

(misalnya rekaman suara), visual (seperti gambar atau diagram), atau gabungan dari keduanya dalam bentuk audio visual.

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS, baik untuk ilmu pengetahuan alam maupun sosial, diyakini dapat menginspirasi dan mendukung peserta didik dalam mengembangkan kemampuan khusus pada mata pelajaran tersebut. Pentingnya bukan hanya dalam mentransfer informasi dari guru ke siswa, tetapi juga dalam memastikan pemahaman konsep sehingga siswa dapat mengaitkan materi dengan konteksnya sendiri. Konsep-konsep dalam IPAS sangat terkait dengan lingkungan fisik dan interaksi sosial yang dialami peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini didasarkan pada pengamatan dan pemahaman mendalam tentang fenomena alam dan dinamika sosial, yang kemudian dikembangkan menjadi pengetahuan yang berharga melalui pendekatan ilmiah yang sistematis dan teruji.

Penting bagi peserta didik untuk memahami betapa vitalnya Pendidikan IPAS dalam mencapai cita-cita pendidikan nasional yang menuntut kecerdasan bangsa. Melalui Pendidikan IPAS, mereka diajak untuk mengeksplorasi konsep-konsep yang dimulai dari introspeksi diri hingga pengamatan terhadap lingkungan sekitar, serta menerapkan pemahaman tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari dengan tujuan meningkatkan kesadaran dan partisipasi mereka dalam membangun masyarakat yang lebih baik. IPAS meliputi berbagai area pembelajaran yang luas. Keterlibatan guru dan perkembangan teknologi merupakan aspek yang tidak dapat dipisahkan; seorang pendidik harus selalu siap untuk memahami dan mengikuti perkembangan teknologi terkini. Di sekolah, pelaksanaan pembelajaran didukung oleh fasilitas yang memadai, termasuk media pembelajaran yang berperan penting

dalam mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Penting bagi pendidik untuk memilih dengan cermat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik individu peserta didik, serta mendukung materi pembelajaran yang disampaikan. Ketersediaan berbagai jenis media pembelajaran menawarkan fleksibilitas yang diperlukan dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa.

Media berfungsi sebagai sarana untuk mengirim atau menyampaikan pesan secara efektif. Ketika sebuah medium dipergunakan dalam konteks pendidikan, tujuannya adalah untuk mentransfer pesan secara efektif guna memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih baik. Ini menunjukkan pentingnya penggunaan media yang tepat dalam konteks edukatif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal (A. Wicaksana & Rachman, 2018). Menurut Azhar (2007), media pendidikan yang digunakan dalam konteks komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar dapat disebut sebagai alat bantu yang penting. Penggunaan alat bantu ini sangat diperlukan untuk mencapai tujuan atau kompetensi tertentu yang telah ditetapkan dalam kurikulum pendidikan. Alat bantu pembelajaran ini berperan dalam memfasilitasi pemahaman mendalam serta penerapan konsep-konsep yang diajarkan, memungkinkan interaksi yang lebih dinamis dan efektif antara semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan media sangat krusial; kegiatan pembelajaran tidak dapat dijalankan efektif tanpa dukungan media. Media menawarkan fleksibilitas yang sangat diperlukan, cocok untuk semua level peserta didik dan segala jenis kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang dipilih untuk kegiatan pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak hanya mendorong keterlibatan aktif

siswa, tetapi juga memberikan ruang bagi mereka untuk secara pribadi mengeksplorasi dan memperluas pengetahuan mereka. Dalam konteks ini, penting bagi media pembelajaran untuk tidak hanya menghadirkan aktivitas belajar, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa, sejalan dengan pandangan Sumianto & Aprinawati, (2021).

Di samping pentingnya penggunaan berbagai media pembelajaran yang mendukung, tingkat motivasi yang tinggi dari peserta didik terhadap materi yang dipelajari di kelas juga menjadi kunci utama. Motivasi yang kuat ini dapat merangsang minat belajar mereka secara aktif dan memastikan bahwa mereka benar-benar terlibat dalam proses pembelajaran. Motivasi merupakan kekuatan internal yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam konteks pembelajaran, motivasi memainkan peran kunci karena dapat menginspirasi semangat yang mendalam, merangsang rasa ingin tahu yang tak terbatas, dan menggalakkan keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya motivasi yang kuat, peserta didik akan merasa terpacu untuk mengejar pengetahuan dengan serius dan penuh dedikasi. Masni (2017) menekankan bahwa motivasi memainkan peran krusial dalam proses belajar peserta didik. Ketika motivasi mereka kurang, kemungkinan besar mereka akan enggan terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi setiap pendidik untuk memahami variasi motivasi di antara siswa mereka guna merancang strategi pembelajaran yang sesuai dan mendukung.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2023 dengan ibu Kadek Vani Septiani, S.Pd. sebagai guru kelas IV di SD Negeri 3 Sambangan menyatakan bahwa beberapa besar siswa menghadapi kendala pada

saat mendalami materi pembelajaran di kelas khususnya mata pelajaran IPAS. Melalui hasil wawancara yang dilakukan dengan pendidik kelas IV dari banyaknya media pembelajaran interaktif yang disampaikan, masih banyak pendidik mengimplementasikan media pembelajaran yang metode pengembangannya dan pengaplikasian tidak begitu susah, yaitu media pembelajaran berupa *PowerPoint.* Media *PowerPoint* yang biasanya ditampilkan di kelas saat guru menyampaikan materi sangat monotun membuat pembelajaran menjadi membosankan. Maka, banyak siswa kurang tertarik saat guru menggunakan media *PowerPoint* saat memaparkan materi pembelajaran.

Media *PowerPoint* dirancang sebagai sebuah perangkat lunak yang bertujuan untuk menyajikan multimedia dengan cara yang menarik, sederhana dalam pembuatannya, dan intuitif dalam penggunaannya (Siagian, 2021). *Microsoft PowerPoint*, sebagai salah satu aplikasi presentasi yang sangat populer di komputer, menonjol dengan kegunaannya yang mudah. Keistimewaan program *PowerPoint* ini adalah integrasinya yang menyeluruh dengan berbagai aplikasi *Microsoft* lainnya seperti *Word, Excel,* dan *Access*, memungkinkan pengguna untuk mengoptimalkan produktivitas mereka secara menyeluruh dalam lingkungan *Microsoft* (Wanti, 2016). Media *PowerPoint* dirancang secara khusus untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif dengan penggunaan teks, gambar, suara, video, dan animasi yang relevan sesuai dengan konten yang dipelajari. Hal ini memungkinkan pendidik untuk secara efektif mengintegrasikan tema pembelajaran ke dalam presentasi, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan mendalam bagi peserta didik.

Guru juga menyoroti masalah di mana sebagian peserta didik kurang menunjukkan minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran IPAS, terutama saat materi disampaikan melalui presentasi *PowerPoint*. Ada yang terlihat kurang fokus dan tidak aktif saat guru mengajukan pertanyaan, serta hanya sedikit yang aktif dalam berpartisipasi. Hal ini mungkin disebabkan oleh berbagai faktor, seperti tingkat kompleksitas materi atau gaya penyampaian yang belum sepenuhnya mendukung semua peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan begitu dapat dilihat bahwa motivasi atau keaktifan peserta didik kurang dalam pembelajaran IPAS. IPAS sebagai bagian dari kurikulum merdeka kadang menghadapi tantangan ketika beberapa peserta didik kurang termotivasi dalam mempelajarinya. Beberapa tanggapan dari peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS terkadang terasa monoton, di mana peserta didik cenderung hanya mendengarkan dan mencatat materi tanpa terlibat aktif. Diiringi dengan media *PowerPoint* yang ditampilkan guru di kelas menoton tentang materi pembelajaran IPAS. Guru juga menyatakan motivasi peserta didik kurang saat guru menjelaskan materi peserta didik senang jika guru memberikan media pembelajaran yang berbentuk games. Menurut Akhwani, perkembangan teknologi yang begitu pesat telah mengubah preferensi siswa, dengan banyak dari mereka cenderung lebih memilih bermain game daripada memusatkan perhatian pada materi pembelajaran yang disampaikan di kelas (Solichah et al., 2021). Untuk menghadapi tantangan ini, penting bagi guru untuk mengadopsi pendekatan kreatif dalam menyajikan kurikulum. Khususnya di tingkat sekolah dasar, pendekatan pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga menarik minat dan membangkitkan motivasi belajar siswa secara efektif.

Penggunaan berbagai jenis media pembelajaran sering kali dipilih sebagai strategi untuk mengatasi kejenuhan dalam proses belajar mengajar. Hal ini penting karena media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Misalnya, ketika guru menggunakan media seperti roda putar atau animasi, hal ini tidak hanya memperkaya cara penyampaian materi tetapi juga meningkatkan daya serap siswa terhadap pelajaran yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi peserta didik.

Menurut pandangan Yulianti & Ekohariani, (2020), game edukasi dikenal sebagai permainan yang didesain khusus dengan tujuan mengedukasi. Fokus utamanya adalah memperkuat minat belajar siswa dengan cara yang menghibur, sehingga diharapkan mereka dapat dengan lebih efektif memahami materi pembelajaran yang disajikan melalui interaksi yang menyenangkan dengan permainan ini. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa, tanpa mengesampingkan tujuan utama dari konten edukatif yang disampaikan. Khairunnisa menggambarkan roda putar sebagai suatu benda berbentuk lingkaran yang bisa diputar. Penggunaan media pembelajaran berbasis roda putar bisa menjadi pilihan kreatif bagi pendidik dalam memperkaya proses belajar mengajar. Para siswa yang gemar bermain dapat tetap menikmati kegiatan bermain sambil belajar secara aktif. Pendekatan ini tidak hanya menarik perhatian tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Solichah et al., 2021). Karenanya, diperlukan adanya pengembangan pada media pembelajaran *PowerPoint* yang awalnya hanya menampilkan materi pembelajaran yang monotun dengan memodifikasikan media games pembelajaran yakni *Spinning*

Game di dalamnya. Wulandari (2019) mengemukakan bahwa *Spinning Game* tidak hanya menghidupkan suasana belajar dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga mengintegrasikan elemen permainan untuk menjaga keengganan peserta didik terhadap proses evaluasi pembelajaran. Pendekatan ini dirancang untuk menambahkan dimensi menarik pada pembelajaran tanpa mengorbankan kualitasnya, sehingga menciptakan suatu pengalaman berarti bagi siswa guna mengembangkan pemahaman mereka. Menurut Hamzah et al., (2020), penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berupa Spinning Game mampu signifikan dalam meningkatkan tingkat motivasi belajar peserta didik. Hasil ini menyoroti potensi pentingnya penggunaan teknologi interaktif dalam konteks pendidikan modern.

Spinning Game telah diubah menjadi sebuah metode pembelajaran yang inovatif dan menarik. Alat ini dikenal sebagai permainan roda berputar yang tidak hanya mengandung angka, tetapi juga materi pembelajaran yang relevan. Penggunaannya di kelas dapat secara signifikan meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik, menjadikannya alat yang efektif untuk memperdalam pemahaman konsep-konsep penting dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. *Spin game* yang dirancang ini bertujuan untuk menggelitik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Keberagaman warna pada setiap bagian juga menjadi salah satu daya tariknya (Nawangwulan et al., 2022). Penambahan kalimat penjelasan: Desain ini didasarkan pada prinsip bahwa visual yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif. Dengan adanya *Spinning Game* sebagai komponen dalam media pembelajaran, peserta didik diajak

untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar-mengajar. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif tetapi juga mengurangi potensi kejenuhan yang bisa dirasakan peserta didik selama sesi pembelajaran.

Roda putar, dikenal juga sebagai *Spinning Game*, merupakan alat interaktif berbentuk roda berwarna-warni dengan berbagai nilai skor yang menentukan pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta. Saat roda diputar, peserta akan melihat panah menunjukkan skor yang akan mereka dapatkan jika dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Penggunaan *Spinning Game* tidak hanya menambahkan elemen keseruan dalam suasana pembelajaran, tetapi juga mempromosikan keterlibatan aktif peserta dalam proses belajar. Konsep *Spinning Game* dirancang dengan tujuan untuk menghidupkan suasana pembelajaran dengan elemen permainan, sehingga peserta didik lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses evaluasi pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya mencegah kejenuhan tetapi juga meningkatkan kualitas pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Salah satu keunggulan dari media *Spinning Game* adalah kemampuannya untuk menginspirasi peserta didik agar lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sekaligus memberikan umpan balik secara langsung yang mendukung efektivitas belajar. Ketika peserta didik menghadapi kebosanan dengan pendekatan pembelajaran menggunakan *PowerPoint* yang terkesan monoton, dibutuhkan pendekatan inovatif seperti *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar mereka secara signifikan. Hal ini dapat memicu motivasi belajar yang lebih tinggi dan menghasilkan keterlibatan yang lebih dalam dalam proses pendidikan.

Untuk memenuhi kebutuhan yang beragam di antara guru dan siswa dalam mengatasi tantangan yang muncul selama proses pembelajaran di kelas untuk mata pelajaran IPAS, diperlukan upaya inovatif dalam merancang media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga mampu membangkitkan motivasi belajar yang lebih tinggi di kalangan siswa. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan memfasilitasi pencapaian hasil pembelajaran yang optimal. Sehingga peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik dengan penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* Muatan IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".**

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Melalui informasi yang sudah dijabarkan, bisa dikenali masalah-masalah yang menjadi fokus penelitian ini.

1. Fasilitas pendukung di kelas belum memadai, yang dapat mempengaruhi minat serta semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas sarana ini agar dapat memicu keinginan belajar yang lebih baik di kalangan siswa.
2. Kurangnya pengembangan dalam pengaplikasian media pembelajaran.
3. Proses pembelajaran berlangsung dengan guru memberikan materi melalui *PowerPoint* yang monotun kurang menarik motivasi peserta didik dalam pembelajaran berlangsung.
4. Media *PowerPoint* yang ditampilkan oleh guru di kelas masih kurang mendukung untuk menarik motivasi belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Penyempitan lingkup penelitian diperlukan untuk memastikan fokus yang jelas dan mencegah penyelewengan selama proses penelitian. Pembatasan masalah ini mengkaji masalah yang mencakup masalah utama yaitu diperlukannya pengembangan media pembelajaran berupa *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* pada muatan IPAS materi wujud zat dan perubahnnya bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar agar tidak monotun.

1.4 Rumusan Masalah

Dari informasi latar belakang, analisis masalah, dan batasan yang telah dibahas, dapat diidentifikasi beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan media *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* Muatan IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya ?
2. Bagaimana validitas media *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* Muatan IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya ?
3. Bagaimana efektivitas media *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* Terhadap Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Sambangan ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan permasalahan penelitian, tujuan dari dilakukannya studi ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan rancangan media *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* Muatan IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya.

2. Mengetahui validitas media *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* Muatan IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahnnya.
3. Mengetahui efektivitas media *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* terhadap Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Sambangan.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Penelitian ini dapat melengkapi sumber referensi dalam bidang pendidikan. Hasil penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* pada muatan IPAS materi wujud benda dan perubahannya ini dapat memberikan trobosan baru serta manfaat bagi pengembangan media pembelajaran serta dalam pengembangan penelitian tentang modifikasi media pembelajaran *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* .

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Luaran studi pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbatuan *Spinning Game* pada muatan IPAS materi wujud benda dan perubahannya memberikan manfaat bagi siswa dalam menaikkan tingkat minat dan semangat belajar siswa, serta memotivasi siswa ikut berperan dalam pembelajaran. Selain itu peserta didik juga dipermudah dalam memahami materi wujud benda dan perubahannya.

b. Bagi Guru

Luaran studi pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbatuan *Spinning Game* pada muatan IPAS materi wujud benda dan perubahannya Memberikan manfaat kepada para guru dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran akan secara signifikan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas. Dengan cara ini, guru dapat lebih baik dalam menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Serta sebagai alternatif dalam pendekatan IPAS yang lebih menyenangkan dan menarik serta mendorong motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil riset ini memberikan nilai tambah bagi kepala sekolah dalam menetapkan kebijakan yang sesuai untuk mempersiapkan program pembelajaran dan alat bantu pembelajaran guna meningkatkan semangat belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil dari penelitian ini mendorong untuk terus meningkatkan kreativitas dalam inovasi, serta memperluas pengetahuan dan pemahaman terhadap objek penelitian untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran yang sedang berkembang dan akan terus dikembangkan. Temuan ini juga bisa dipakai untuk pedoman pada saat studi pengembangan perangkat ajar lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada studi ini yaitu *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* Terhadap Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV. Media *PowerPoint* dengan bantuan *Spinning*

Game ini telah dikembangkan untuk mengilustrasikan konsep materi tentang wujud zat dan perubahannya, serta dapat berfungsi sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran di kelas. Pendekatan yang diterapkan oleh media ini mengikuti model ADDIE, suatu metode yang sistematis dalam merancang pengalaman pembelajaran. Model ini meliputi lima tahap penting: analisis untuk memahami kebutuhan, perancangan untuk merancang struktur pembelajaran, pengembangan materi yang sesuai, implementasi dalam konteks pengajaran, dan evaluasi untuk mengukur efektivitasnya. Pendekatan ini membantu memastikan bahwa setiap fase dari perancangan kurikulum didasarkan pada analisis mendalam dan evaluasi terus-menerus, sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang terstruktur dan efektif bagi peserta didik. Spesifikasi produk media pembelajaran *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* yaitu seperti berikut.

1. Produk ini berupa media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* pada muatan IPAS kelas IV.
2. Media *PowerPoint* ini dirancang dengan penambahan fitur Spinning Game untuk menarik minat peserta didik.
3. Materi yang disajikan pada media *PowerPoint* adalah wujud benda dan perubahannya pada BAB II kelas IV sekolah dasar.
4. Media *PowerPoint* dirancang dengan berbagai menu, gambar, suara, dan permainan yang menarik perhatian siswa dalam memahami konsep tentang wujud benda dan perubahannya, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar di kelas.
5. Media *PowerPoint* ini bisa digunakan dengan memakai perangkat pada laptop maupun komputer *Microsoft Power Point* 2021.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media *PowerPoint* dengan bantuan *Spinning Game* adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses belajar di kelas. Hal ini bertujuan agar siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Dalam situasi di lapangan, terlihat bahwa banyak siswa yang kurang tertarik pada metode pembelajaran yang digunakan di kelas. Pengembangan media *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* Terhadap Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Sambangan, siswa nantinya mempunyai pengalaman belajar yang lebih senang dan memiliki makna. Karenanya, adanya media *PowerPoint* dengan berbantuan *Spinning Game* dimana peserta didik akan ikut serta dalam proses pembelajaran di kelas untuk mempermudah keefektifan belajar siswa supaya gampang dipahami serta diimplementasikan dengan menggembirakan.

Media *Power Point* dengan menggunakan *Spinning Game* dalam materi wujud zat dan perubahannya bertujuan sebagai sarana pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik, mengembangkan kerjasama antar kelompok, serta melatih kemampuan berpikir dalam menyelesaikan latihan soal. Media pembelajaran yang mudah diterapkan juga mendorong para guru untuk berlatih dan meningkatkan kreativitas dalam menciptakan materi yang menarik bagi siswa. Oleh sebab itu, studi pengembangan media *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* Terhadap Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Sambangan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada studi yang dilaksanakan ini, adapun asumsi dan batasan yang harus dipertimbangkan selama proses pengembangan produk.

1. Asumsi Pengembangan

   Asumsi pada penelitian pengembangan media *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* Terhadap Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Sambangan seperti dibawah.

   a. Peserta didik dan guru sudah familiar menggunakan PowerPoint sebagai alat bantu pembelajaran yang diproyeksikan di kelas melalui LCD dan layar proyektor.
   b. Media yang tersedia belum cocok dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di SD Negeri 3 Sambangan.
   c. Media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* yang diproduksi pada studi pengembangan ini menarik serta mudah dipahami oleh siswa.
   d. Menggunakan *PowerPoint* didukung oleh permainan *Spinning Game* diharapkan dapat meningkatkan tingkat kualitas dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Keterbatasan Pengembangan

   Keterbatasan pada penelitian pengembangan media *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* Terhadap Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Sambangan sebagai berikut.

a. Pengembangan media *PowerPoint* dengan *Spinning Game* disesuaikan dengan kebutuhan unik dan preferensi belajar siswa SD. Dengan demikian, produk ini dirancang secara khusus untuk menyediakan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka.
b. Perancangan media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini didesain secara khusus diperuntukkan siswa kelas IV di SD Negeri 3 Sambangan.
c. Produk yang dirancang dan dikembangkan yaitu Media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* Pada Muatan IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kebingungan terkait dengan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penting untuk memberikan definisi yang jelas terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam konteks penelitian ini.

1. Proses penelitian pengembangan melibatkan analisis mendalam terhadap produk media, baik yang baru maupun yang telah ada, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitasnya atau menghadirkan inovasi baru. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap berbagai aspek efektivitas produk, seperti kecanggihan teknologi yang digunakan dan respons pasar terhadap produk tersebut.
2. *PowerPoint* merupakan sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk memfasilitasi pembuatan presentasi multimedia yang menarik dan mudah. Dengan antarmuka yang intuitif, PowerPoint memungkinkan

penggunanya untuk menciptakan materi presentasi dengan cepat dan efisien, sehingga cocok digunakan dalam berbagai konteks pendidikan maupun profesional.

3. *Spinning Game* merupakan inovasi permainan yang telah disesuaikan untuk tujuan pengajaran. Media ini dikenal sebagai permainan roda berputar yang biasanya mengandung angka dan berbagai konten pendidikan yang relevan. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif sambil tetap terlibat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.
4. Motivasi belajar menjadi pendorong utama bagi peserta didik untuk mengejar tujuan pembelajaran mereka dengan penuh semangat di dalam kelas. Dorongan ini berasal dari kebutuhan internal dan keinginan kuat untuk meraih pencapaian akademik yang lebih tinggi. Motivasi belajar juga dapat diperkuat melalui pengakuan dan penerimaan akan pencapaian mereka sendiri, menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan pembelajaran yang berkelanjutan. Motivasi belajar dapat naik jika diperhatikan dari berbagai indikator yang meliputi: (1) semangat yang tinggi dalam meraih keberhasilan, (2) dorongan dan kebutuhan yang mendorong untuk menuntut ilmu, (3) harapan akan masa depan dan impian yang ingin dicapai, (4) penghargaan yang diperoleh dari proses pembelajaran, (5) keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran yang menarik, dan (6) menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, sehingga memfasilitasi siswa untuk belajar dengan optimal.

5. Wujud Zat dan Perubahannya merupakan materi yang terdapat pada Kurikulum Merdeka muatan IPAS BAB II kelas IV di Sekolah Dasar. Materi ini memiliki maksud guna menambah pemahaman bagi siswa tentang wujud benda serta perubahannya.
6. Kerangka kerja ADDIE adalah sebuah metodologi terstruktur yang digunakan dalam desain pembelajaran. Metodologi ini terdiri dari lima tahap utama, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Setiap tahap memiliki perannya masing-masing dalam memastikan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Tahap analisis digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran, tahap perancangan untuk membuat rencana pembelajaran, tahap pengembangan untuk menghasilkan materi dan alat pembelajaran, tahap implementasi untuk melaksanakan rencana pembelajaran, dan tahap evaluasi untuk menilai keberhasilan dan efektivitas program pembelajaran tersebut.