

**PENGEMBANGAN ASESMEN PEMBELAJARAN RODA PUTAR
TERINTEGRASI PROFIL PELAJAR PANCASILA MATERI SEJARAH
KERAJAAN DI INDONESIA KELAS IV SD NEGERI KEDUNGKAMAL**

Amanda Anggi Pramaishella¹, Arum Ratnaningsih², Titi Anjarini³

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Purworejo

1amandaanggi18@gmail.com, 2arumratna@umpwr.ac.id, 3anjarini@umpwr.ac.id

ABSTRACT

This study aims to: First, develop an assessment product in the form of a spinning wheel learning assessment integrated with the Pancasila Student Profile for the topic of the history of kingdoms in Indonesia for fourth-grade students at SD Negeri Kedungkamal. Second, to determine the feasibility of the spinning wheel learning assessment integrated with the Pancasila Student Profile for the topic of the history of kingdoms in Indonesia for fourth-grade students at SD Negeri Kedungkamal. This research employs the R&D (Research and Development) approach using the ADDIE model, which consists of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 14 fourth-grade students of SD Negeri Kedungkamal in the 2024/2025 academic year. Data collection techniques included qualitative approaches (observation, interviews) and quantitative approaches (validation questionnaires from media experts, material experts, student responses, and teacher responses). Data analysis was conducted by measuring validity, practicality, and effectiveness. The research results are as follows: First, this study produced a product called the Spinning Wheel Learning Assessment Integrated with the Pancasila Student Profile for the topic of the history of kingdoms in Indonesia for fourth-grade students at SD Negeri Kedungkamal. Second, the product validity results showed a percentage of 91%, categorized as highly valid. The practicality results obtained a percentage of 99%, categorized as highly practical. The effectiveness aspect was evaluated based on student learning outcomes, where the limited trial achieved a score of 0.8 (high category), and the broader trial achieved a score of 0.69 (moderate category). Based on these findings, it can be concluded that the Spinning Wheel Learning Assessment Integrated with the Pancasila Student Profile for the topic of the history of kingdoms in Indonesia for fourth-grade students at SD Negeri Kedungkamal is feasible for use as a learning assessment in elementary schools.

Keywords: Learning Assessment, History of Kingdoms in Indonesia, Pancasila Student Profile.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk; Pertama menghasilkan produk berupa pengembangan asesmen pembelajaran roda putar terintegrasi profil pelajar pancasila materi sejarah kerajaan di Indonesia kelas IV SD Negeri Kedungkamal.

Kedua mengetahui kelayakan asesmen pembelajaran roda putar terintegrasi profil pelajar pancasila materi sejarah kerajaan di Indonesia kelas IV SD Negeri Kedungkamal. Jenis penelitian yang digunakan yaitu R&D (Research and Development) model ADDIE yaitu yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Subjek penelitian yaitu 14 peserta didik kelas IV SD Negeri Kedungkamal tahun pelajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data yaitu dengan pendekatan kualitatif (observasi, wawancara) dan kuantitatif (angket validasi ahli media, ahli materi, respon peserta didik dan respon guru). Analisis data dilakukan dengan menghitung kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian yaitu; Pertama penelitian ini menghasilkan produk berupa Asesmen Pembelajaran Roda Putar Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Negeri Kedungkamal. Kedua hasil kevalidan produk memperoleh persentase 91% kategori sangat valid. Hasil kepraktisan memperoleh persentase 99% kategori sangat praktis dan aspek keefektifan dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik pada uji terbatas mendapatkan skor 0,8 kategori tinggi dan uji coba luas skor 0,69 kategori sedang. Berdasarkan kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa Asesmen Pembelajaran Roda Putar Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Negeri Kedungkamal layak digunakan sebagai asesmen pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci : Asesmen Pembelajaran, Sejarah Kerajaan di Indonesia, Profil Pelajar Pancasila

A. Pendahuluan

Perubahan kurikulum terjadi seiring perkembangan zaman dan teknologi (Fitriyah, C.Z. & Wardani, R.P., 2022:236). Kurikulum yang tidak lagi efektif dan relevan perlu diperbarui agar lebih sesuai dengan kebutuhan pendidikan (Ardianti, Y. & Amalia, N., 2022:399). Salah satu inovasi pendidikan di Indonesia adalah Kurikulum Merdeka, yang bertujuan menggali potensi guru dan peserta didik serta meningkatkan kualitas pembelajaran (Saleh, M., 2020:52). Kurikulum ini menekankan

fleksibilitas, materi dasar, serta penguatan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila (Rosmana, P. S., dkk., 2022:116).

Dalam Kurikulum Merdeka, satuan pendidikan memiliki kebebasan dalam mengatur pembelajaran, termasuk perubahan mata pelajaran seperti penggabungan IPA dan IPS menjadi IPAS (Nurohmah, A. N., Kartini, D., & Rustini, T., 2023:30). Pembelajaran IPAS diarahkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan partisipasi aktif peserta didik dalam

memahami berbagai aspek sosial dan budaya, termasuk sejarah kerajaan Hindu-Budha dan Islam. Perkembangan teknologi juga mendorong inovasi dalam pembelajaran dan asesmen berbasis teknologi (Rosnaeni, R., 2021:4336), yang membantu peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran (Handayani, R., & Wulandari, D., 2021:13).

Observasi di SD Negeri Kedungkamal (8 Agustus 2024) mengidentifikasi permasalahan seperti pembelajaran satu arah yang kurang melibatkan peserta didik, penggunaan bahan ajar yang terbatas, serta belum adanya alat bantu interaktif dalam asesmen. Guru belum mengembangkan asesmen berbasis permainan, seperti roda putar, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Asesmen berbasis permainan ini diharapkan mampu membangun motivasi belajar serta memudahkan pemahaman materi sejarah kerajaan di Indonesia (Widiasanti, I., dkk., 2023:1366).

Peserta didik kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami sejarah kerajaan karena cakupan materinya luas. Selain itu, penerapan Profil Pelajar Pancasila

dalam pembelajaran masih kurang maksimal, khususnya dalam aspek bernalar kritis dan gotong royong. Oleh karena itu, guru mengembangkan asesmen pembelajaran roda putar untuk membantu peserta didik memahami materi sejarah dengan lebih efektif dan menyenangkan (Mar'atus Solichah, A., Hartatik, S., & Ghufro, S., 2021:81). Asesmen ini juga mendukung pembelajaran kolaboratif melalui diskusi kelompok.

Penggunaan asesmen roda putar diharapkan menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran sejarah di SD Negeri Kedungkamal. Asesmen ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan memotivasi peserta didik untuk lebih memahami materi sejarah kerajaan (Maulia, N.A., Martanti, F., & Rinjany, E.D., 2021:209). Keunggulan roda putar mencakup kemudahan penggunaan dan efektivitas dalam meningkatkan daya ingat serta keterampilan berpikir kritis (Utami, F., Setyaningsih, A., & Rita, A., 2022:236). Dengan demikian, asesmen ini dapat menjadi inovasi yang mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan sebuah metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data penelitian yang memiliki kriteria valid, objektif, dan reliabel dalam mengembangkan sebuah produk (Yuliani, W. & Banjarnahor, N., 2021:116).

Model ADDIE memiliki lima tahapan pengembangan yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Prosedur Pengembangan

a. Analyze (Analisis)

Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Kedungkamal untuk mengetahui permasalahan dalam asesmen pembelajaran. Selain itu, dilakukan analisis materi pembelajaran untuk menentukan dan menganalisis materi sejarah kerajaan di Indonesia berdasarkan observasi dan wawancara.

b. Design (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan desain produk berupa asesmen roda putar yang sesuai dengan materi yang akan diterapkan. Selain itu, disusun aturan penggunaan asesmen roda putar agar lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik.

c. Development (Pengembangan)

Tahap ini mencakup pengembangan produk dengan menyiapkan bahan-bahan untuk pengembangan asesmen roda putar dan melakukan koreksi sebelum uji validasi. Selanjutnya, dibuat instrumen untuk mengukur kinerja asesmen roda putar. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan revisi berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan.

d. Implementation (Implementasi)

Implementasi dilakukan pada guru kelas dan peserta didik kelas IV SD Negeri Kedungkamal melalui uji coba terbatas (4 peserta didik) dan uji coba luas (10 peserta didik). Peserta didik diberikan soal pre-test dan post-test untuk mengetahui efektivitas asesmen roda putar yang dikembangkan.

e. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan terhadap hasil uji coba untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk yang dikembangkan. Desain Uji Coba Produk dan subjek uji coba

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, angket (kuesioner), tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dan asesmen yang digunakan. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi dari guru dan peserta didik. Angket digunakan untuk mengukur tanggapan terhadap asesmen yang dikembangkan. Tes dilakukan dengan perbandingan pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas asesmen. Dokumentasi digunakan untuk mendukung keabsahan data melalui foto atau video.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi untuk mengamati kondisi pembelajaran di kelas dan angket respon untuk menilai efektivitas serta kepraktisan asesmen roda putar. Teknik Analisis Data

a. Analisis Kelayakan

Kelayakan produk dianalisis menggunakan persentase

validitas produk dengan kategori sebagai berikut:

Tabel. 1 Kelayakan

Persentase Kelayakan	Kategori
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

b. Analisis Kepraktisan

Kepraktisan produk dianalisis menggunakan rumus persentase dengan kategori sebagai berikut:

Tabel. 2 Kepraktisan

Persentase Kepraktisan	Kategori
0% - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

c. Analisis Keefektifan

Keefektifan asesmen roda putar dianalisis menggunakan rumus N-Gain dengan kategori peningkatan sebagai berikut:

Tabel. 3. Keefektifan

Nilai N-Gain	Kategori Peningkatan
$G \geq 0,70$	Peningkatan Tinggi
$0,30 \leq G < 0,70$	Peningkatan Sedang
$G < 0,30$	Peningkatan Rendah

Asesmen pembelajaran dinyatakan layak jika hasil validasi $\geq 61\%$, praktis jika hasil angket $\geq 61\%$, dan efektif jika N-Gain masuk kategori peningkatan tinggi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini menghasilkan asesmen roda putar yang terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila, divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru, serta diuji coba pada siswa kelas IV. Metode pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

a. Tahap Analysis (Analisis)

Analisis Kebutuhan Berdasarkan wawancara dan observasi di SD Negeri Kedungkamal, ditemukan bahwa pembelajaran sejarah kerajaan Indonesia cenderung satu arah, sehingga siswa cepat bosan dan sulit memahami materi. Analisis Materi: Materi sejarah kerajaan dari buku LKS dan paket IPAS dievaluasi untuk dikembangkan dalam bentuk asesmen berbasis permainan roda putar agar lebih menarik dan interaktif.

b. Tahap Design (Perancangan)

Desain asesmen roda putar disesuaikan dengan kebutuhan

siswa dengan: Visual menarik (animasi, warna bervariasi, dan ilustrasi sesuai materi). Struktur permainan menggunakan papan kayu/triplek dengan roda putar berdiameter 30 cm. Kartu soal berukuran 9,5 x 6,5 cm, dikategorikan ke dalam kerajaan Hindu, Buddha, Islam, serta kartu soal bonus.

c. Tahap Development

(Pengembangan) Pembuatan papan roda putar menggunakan aplikasi Canva dengan ilustrasi kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam. Desain kartu soal terdiri dari 27 kartu yang mengasah keterampilan bernalar kritis siswa. Buku pedoman berisi aturan permainan, tujuan pembelajaran, dan materi sejarah. Instrumen evaluasi berupa angket respon siswa dan guru untuk mengukur keefektifan produk. Validasi ahli: Ahli media memberikan skor 97% (sangat layak). Ahli materi memberikan skor 85% (sangat layak). Rata-rata validasi keseluruhan adalah 91% (sangat layak).

d. Tahap Implementation (Implementasi)

Uji coba terbatas (8 November 2024) dengan 4 siswa, diikuti perbaikan produk berdasarkan respon siswa. Uji coba luas (9 November 2024) dengan 10 siswa untuk mengukur kelayakan lebih lanjut.

e. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi menunjukkan bahwa asesmen roda putar **efektif** meningkatkan keterlibatan siswa, namun memiliki kelemahan, yaitu jumlah soal yang terlalu sedikit sehingga permainan cepat selesai. Saran dari guru adalah menambah jumlah soal agar interaksi siswa lebih maksimal.

2. Hasil Uji Coba Produk

a. Uji Coba Terbatas

Dilaksanakan pada 08 November 2024 dengan melibatkan 4 peserta didik kelas IV SD Negeri Kedungkamal. Uji coba ini bertujuan untuk menilai kepraktisan asesmen pembelajaran roda putar terintegrasi profil pelajar Pancasila pada materi sejarah kerajaan di Indonesia.

Tabel. 5 Hasil Uji Coba Terbatas

No	IP	SD	SM	%	Kriteria
1	Fisik/Tampilan	60	60	100%	Sangat Praktis

2	Materi	60	60	100%	Sangat Praktis
3	Pemanfaatan	80	80	100%	Sangat Praktis
Total Rata-rata	-	-	-	100%	Sangat Praktis

b. Uji Coba Luas

Dilaksanakan pada 09 November 2024 dengan melibatkan 10 peserta didik kelas IV SD Negeri Kedungkamal untuk menilai kepraktisan asesmen.

Tabel. 6 Hasil Uji Coba Luas

No	IP	SD	SM	%	Kriteria
1	Fisik/Tampilan	150	150	100%	Sangat Praktis
2	Materi	150	150	100%	Sangat Praktis
3	Pemanfaatan	200	200	100%	Sangat Praktis
Total Rata-rata	-	-	-	100%	Sangat Praktis

c. Rata-rata Hasil Uji Coba

Tabel. 7 Rata-rata Hasil Uji Coba

No	Jenis Uji Coba	Persentase	Kriteria
1	Uji Coba Terbatas	100%	Sangat Praktis
2	Uji Coba Luas	100%	Sangat Praktis
Total Rata-rata	-	100%	Sangat Praktis

d. Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menentukan kelayakan asesmen.

Tabel. 8 Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Persentase	Kategori
----	-----------	------------	----------

1	Ahli Media	97%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	85%	Sangat Valid
Total Rata-rata	-	91%	Sangat Valid

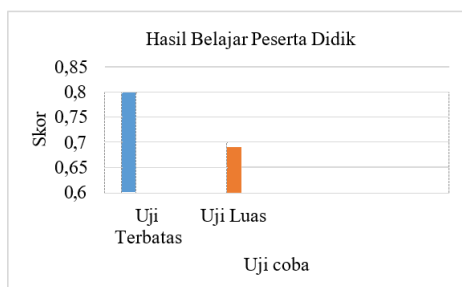
e. Keefektifan

Keefektifan diukur menggunakan uji N-Gain dari hasil pre-test dan post-test peserta didik.

Tabel. 9 Hasil Uji N-Gain

No	Jenis Uji Coba	Skor Rata-rata N-Gain	Kategori
1	Uji Coba Terbatas	0,88	Tinggi
2	Uji Coba Luas	0,69	Sedang

Peningkatan keefektifan tersebut dapat dilihat dari grafik berikut:



Gambar 1. Peningkatan Uji N-Gain

Hasil belajar peserta didik uji coba terbatas menggunakan media pembelajaran permainan monopoli terdiri dari 4 peserta didik. Hasil belajar peserta didik uji terbatas dengan menggunakan

uji N-Gain memperoleh rata-rata skor yaitu 0,88 dengan kategori tinggi. Hasil belajar uji coba luas memperoleh nilai 0,69 dengan kategori sedang. Berdasarkan data yang diperoleh pada hasil belajar peserta didik maka asesmen pembelajaran roda putar terintegrasi profil pelajar pancasila efektif digunakan. Berikut grafik hasil respon peserta didik uji coba terbatas dan uji coba luas.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Asesmen Pembelajaran Roda Putar Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila pada Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia untuk Kelas IV SD Negeri Kedungkamal dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan

Evaluation (Evaluasi). Asesmen ini dirancang untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui pendekatan permainan, sehingga peserta didik lebih termotivasi dan mudah dalam mengerjakan asesmen pembelajaran.

2. Asesmen pembelajaran roda putar yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan.

a. Aspek kelayakan menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh ahli media memperoleh rata-rata skor 97% (sangat layak), ahli materi memperoleh skor rata-rata 85% (sangat layak), dan penilaian dari guru juga masuk dalam kategori sangat layak dengan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 91%.

b. Aspek kepraktisan ditunjukkan melalui hasil uji coba terbatas dan uji coba luas yang memperoleh rata-rata skor 100% (sangat praktis). Respon dari guru

juga menunjukkan skor rata-rata 98%, sehingga keseluruhan aspek kepraktisan memperoleh skor rata-rata 99%, yang berarti sangat praktis.

c. Aspek keefektifan diukur melalui uji N-Gain, di mana hasil uji coba terbatas memperoleh rata-rata 0,8 (kategori tinggi) dan uji coba luas memperoleh rata-rata 0,69 (kategori sedang). Hal ini menunjukkan bahwa asesmen pembelajaran roda putar ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, terutama dalam mengembangkan asesmen pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.
2. Bagi Peserta Didik asesmen pembelajaran roda putar ini dapat digunakan sebagai alat

bantu dalam mengerjakan asesmen, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, serta mendukung karakteristik peserta didik yang masih suka bermain sambil belajar.

3. Bagi pendidik asesmen roda putar ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mengerjakan asesmen dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, Y. & Amalia, N. (2022). Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka Dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 399-407. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(3), 236-243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243>
- Handayani, R., & Wulandari, D. (2021). Modern Assessment Dalam Menyongsong Pembelajaran Abad 21 Dan Hambatan Di Negara Berkembang. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 13.
- Maulya, N. A., Martanti, F., & Rinjany, E. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(2), 201-214.
- Mar'atus Solichah, A., Hartatik, S., & Ghufro, S. (2021). Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Wahana Sekolah Dasar*, 29(2), 80-91.
- Nurohmah, A. N., Kartini, D., & Rustini, T. (2023). Penggabungan Mata Pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(1), 30-42.
- Rosmana, P. S., dkk. (2022). Profil Pelajar Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 116-130.
- Rosnaeni, R. (2021). Inovasi Pembelajaran dan Asesmen Berbasis

Teknologi di Era Digital.
Jurnal Teknologi
Pendidikan, 9(3), 4336-
4352.

Saleh, M. (2020). Kurikulum Merdeka:
Upaya Meningkatkan
Kualitas Pendidikan di
Indonesia. Jurnal Kebijakan
Pendidikan, 5(1), 52-67.

Utami, F., Setyaningsih, A., & Rita, A.
(2022). Keunggulan Media
Pembelajaran Interaktif
dalam Meningkatkan Daya
Ingat dan Keterampilan
Berpikir Kritis Siswa. Jurnal
Teknologi Pembelajaran,
8(4), 236-249.

Widiasanti, I., dkk. (2023). Asesmen
Berbasis Permainan:
Meningkatkan Motivasi
Belajar Peserta Didik
Sekolah Dasar. Jurnal
Evaluasi Pendidikan, 12(3),
1366-1380.

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021).
Metode Penelitian dan
Pengembangan (R&D)
dalam Pendidikan: Konsep
dan Implementasi. Jurnal
Riset Pendidikan, 15(2),
116-128.