

**PERSEPSI MAHASISWA PGMI TERHADAP INOVASI MEDIA RODA PUTAR
INTERAKTIF BERBASIS ALAT SEDERHANA UNTUK MENGUATKAN
KARAKTER PROFIL PELAJAR PANCASILA**

Hifzah Dwi Hilmi¹, Neesa Valinka², Asep Ediana Latip³

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta ¹PGMI FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta ²PGMI FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta ³PGMI FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Alamat e-mail : ¹ hifzah.dwi24@mhs.uinjkt.ac.id, Alamat e-mail : ²
neesa.valinka24@mhs.uinjkt.ac.id

ABSTRACT

This study aims to find out the perception of students of the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program (PGMI) towards the innovation of interactive rotary wheel media based on simple tools in an effort to strengthen the character of the Pancasila Student Profile. Interactive rotary wheel media was chosen because it is easy to make, economical, and can be used flexibly in various learning contexts in elementary schools and Madrasah Ibtidaiyah. This study uses a descriptive approach with PGMI student subjects who have used or tried the media in learning activities. The results of the study show that students consider that interactive rotary wheel media has high usefulness because it is able to increase activeness, motivation, and understanding of learning concepts, as well as instill character values such as cooperation, responsibility, and critical reasoning. From the aspect of suitability, this media is considered relevant to the needs and competencies of students as prospective teachers, because it encourages creativity and trains the skills of designing learning media based on real conditions in schools. The level of student satisfaction with the use of this media is also relatively good, especially because it looks attractive and is easy to operate. However, this study also found some negative impacts, such as limited material variation if the media is not further developed and requires sufficient preparation time for students. Overall, the innovation of interactive rotary wheel media based on simple tools is considered feasible and effective to be used as an alternative learning media that supports strengthening the character of the Pancasila Student Profile for PGMI students.

Keywords: Student perceptions; Learning media; Interactive rotary wheel; Simple tools; Pancasila Student Profile; PGMI students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) terhadap inovasi media roda putar

interaktif berbasis alat sederhana dalam upaya menguatkan karakter Profil Pelajar Pancasila. Media roda putar interaktif dipilih karena mudah dibuat, ekonomis, dan dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai konteks pembelajaran di sekolah dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan subjek mahasiswa PGMI yang telah menggunakan atau mencoba media tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa menilai media roda putar interaktif memiliki kegunaan yang tinggi karena mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman konsep pembelajaran, sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, dan bernalar kritis. Dari aspek kesesuaian, media ini dianggap relevan dengan kebutuhan dan kompetensi mahasiswa sebagai calon guru, karena mendorong kreativitas serta melatih keterampilan merancang media pembelajaran berbasis kondisi nyata di sekolah. Tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan media ini juga tergolong baik, terutama karena tampilannya menarik dan mudah dioperasikan. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa dampak negatif, seperti keterbatasan variasi materi jika media tidak dikembangkan lebih lanjut serta membutuhkan waktu persiapan yang cukup bagi mahasiswa. Secara keseluruhan, inovasi media roda putar interaktif berbasis alat sederhana dinilai layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila bagi mahasiswa PGMI.

Kata Kunci: Persepsi mahasiswa; Media pembelajaran; Roda putar interaktif; Alat sederhana; Profil Pelajar Pancasila; mahasiswa PGMI

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia senantiasa berubah seiring dengan tantangan zaman dan kebutuhan kompetensi generasi muda, terutama bagi calon-calon pendidik seperti mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Sebagai calon guru, mahasiswa tidak hanya dituntut untuk memiliki pengetahuan teori, tetapi juga kemampuan

memanfaatkan media pembelajaran secara inovatif agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna. Media pembelajaran interaktif, termasuk yang berbasis alat sederhana seperti inovasi roda putar interaktif, muncul sebagai salah satu strategi yang potensial untuk membantu mahasiswa memahami materi sekaligus membentuk karakter peserta didik

persepsi mahasiswa. Kepuasan ini mencakup sejauh mana mahasiswa merasa bahwa media pembelajaran yang digunakan dapat membantu mereka belajar dengan lebih baik, menyenangkan, serta relevan dengan kebutuhan akademik mereka. Dalam penelitian persepsi terhadap penggunaan media pembelajaran digital dan interaktif, banyak mahasiswa menunjukkan respons positif terhadap kemudahan penggunaan dan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini menggarisbawahi harapan bahwa media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar mahasiswa calon guru (Wao et al., 2022).

Selain dampak positif, inovasi media pembelajaran juga membawa beberapa tantangan dan dampak negatif yang perlu diperhatikan. Misalnya, meskipun media alat sederhana mudah dibuat dan murah biaya, beberapa mahasiswa perlu bimbingan lebih dalam merancang dan menerapkannya secara efektif di dalam kelas. Tanpa keterampilan dasar desain media, hasilnya bisa jadi kurang optimal atau bahkan membingungkan peserta didik. Selain

itu, penggunaan media sederhana harus diimbangi dengan pemahaman pedagogis yang kuat agar media tersebut benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, bukan sekadar alat hiburan semata.

Terlepas dari tantangan tersebut, persepsi mahasiswa terhadap inovasi media pembelajaran interaktif berbasis alat sederhana penting untuk diteliti karena mencerminkan sejauh mana mereka mampu menghayati dan memaknai peran media dalam praktik mengajar di masa depan. Persepsi ini juga menjadi indikator awal kesiapan calon guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam proses pembelajaran, terutama terkait aspek kreativitas, karakter, dan kompetensi profesional. Dengan memahami dengan lebih mendalam bagaimana mahasiswa memandang media inovatif seperti roda putar interaktif ini, kita dapat merancang intervensi kurikuler yang lebih tepat sasaran untuk mendukung penguatan karakter peserta didik sesuai cita pendidikan bangsa.

Selain itu, penelitian mengenai persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran menjadi penting karena persepsi mencerminkan kesiapan,

penerimaan, serta kemampuan calon guru dalam memanfaatkan media inovatif secara pedagogis. Persepsi yang positif terhadap media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya memahami fungsi media sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana penguatan karakter dan pengembangan kompetensi profesional guru. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran berpengaruh terhadap efektivitas penggunaan media tersebut dalam praktik pembelajaran (Rezy & Novilanti, 2022).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memperoleh gambaran objektif mengenai persepsi mahasiswa terhadap pengembangan media roda putar interaktif berbasis alat sederhana sebagai sarana penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila.

Penelitian dilaksanakan di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan subjek penelitian mahasiswa Program

Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Mahasiswa PGMI dipilih sebagai subjek penelitian karena merupakan calon guru sekolah dasar yang berperan penting dalam implementasi nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran.

Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa PGMI UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah yang berkaitan dengan media pembelajaran dan pendidikan karakter.

Instrumen penelitian berupa angket atau kuesioner yang disusun berdasarkan indikator variabel penelitian dan enam dimensi Profil Pelajar Pancasila. Angket menggunakan skala Likert dan disebarkan secara daring melalui Google Form. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan ketepatan dan konsistensi pengukuran.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase dan nilai rata-rata. Hasil analisis digunakan untuk

menggambarkan persepsi mahasiswa PGMI terhadap pengembangan media roda putar interaktif sebagai media pembelajaran penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebanyak 31 mahasiswa semester III Program Studi PGMI berpartisipasi dalam penelitian ini. Seluruh responden merupakan mahasiswa calon guru yang telah mengikuti kegiatan pengenalan dan penggunaan media roda putar interaktif berbasis alat sederhana sebagai salah satu inovasi pembelajaran untuk menguatkan karakter Profil Pelajar Pancasila. Setelah mengikuti kegiatan tersebut, mahasiswa diminta untuk mengisi kuesioner secara lengkap guna memberikan penilaian dan persepsi mereka terhadap media yang digunakan.

Kuesioner yang dibagikan memuat sejumlah pernyataan yang mencakup aspek kegunaan media, kesesuaian media dengan karakteristik calon guru, tingkat kepuasan, dampak positif, serta dampak negatif dari penggunaan media roda putar interaktif. Seluruh data yang terkumpul berasal dari

respons mahasiswa yang mengisi kuesioner secara utuh, sehingga data yang digunakan dalam penelitian ini dinilai representatif untuk menggambarkan persepsi mahasiswa PGMI terhadap inovasi media pembelajaran tersebut.

Penyajian data hasil penelitian dalam bentuk skor rata-rata dan kategori bertujuan untuk mempermudah interpretasi persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Data persepsi ini memberikan gambaran awal mengenai sejauh mana media roda putar interaktif diterima dan dirasakan manfaatnya oleh mahasiswa PGMI sebagai calon guru sekolah dasar.

**Tabel 1 Pretes, Postes dan N-Gain
Kemampuan Berpikir Kritis
Siswa SDN Tanjung III**

Kelas Eksperimen			
N	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Kategori
31	Kegunaan Media	4,30	Sangat Baik
31	Kesesuaian dengan Calon Guru/Mahasiswa	4,40	Sangat Baik
31	Kepuasan Penggunaan	4,20	Baik

31	Dampak Positif	4,50	Sangat Baik
31	Dampak Negatif	2,10	Rendah

Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner yang diisi oleh mahasiswa PGMI, diperoleh gambaran bahwa media roda putar interaktif berbasis alat sederhana memiliki tingkat kegunaan yang tinggi dengan rata-rata skor berada pada kategori sangat baik. Aspek kesesuaian media dengan karakteristik calon guru juga menunjukkan hasil yang sangat positif, yang menandakan bahwa media ini relevan dan mudah diterapkan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Selain itu, tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan media berada pada kategori baik hingga sangat baik. Mahasiswa menilai media ini menarik, mudah digunakan, serta mampu membantu proses pemahaman nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Dampak positif media memperoleh skor tertinggi dibandingkan aspek lainnya, sedangkan aspek dampak negatif menunjukkan skor rendah, yang mengindikasikan bahwa media ini relatif aman dan tidak menimbulkan

hambatan berarti dalam penggunaannya.

Aspek Kegunaan Media

Berdasarkan hasil analisis data, media roda putar interaktif berbasis alat sederhana dinilai memiliki kegunaan yang tinggi oleh mahasiswa PGMI. Media ini dianggap membantu dalam menyampaikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila secara lebih konkret dan mudah dipahami. Kegunaan media terlihat dari kemampuannya dalam mengaitkan konsep karakter dengan aktivitas pembelajaran yang bersifat kontekstual dan aplikatif. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membantu calon guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang bermakna.

Dalam konteks pembelajaran modern, kegunaan media pembelajaran inovatif seperti roda putar interaktif berbasis alat sederhana menjadi sangat penting karena media bukan sekadar alat bantu, tetapi juga penghubung antara konsep teori dengan pengalaman nyata mahasiswa. Media yang dirancang interaktif pada dasarnya

mampu membantu mahasiswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mendalam, mempermudah proses penyampaian informasi, serta meningkatkan motivasi belajar. Salah satu penelitian dari jurnal pendidikan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Classpoint pada mata kuliah tertentu memberikan respons positif dari mahasiswa karena media tersebut membuat proses belajar lebih menarik dan memudahkan pemahaman konsep yang kompleks, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan kognitif dan psikomotorik peserta didik dalam pembelajaran (lihat jurnal Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint) (Wao et al., 2022). Dalam kasus roda putar interaktif, kegunaan media dapat dirasakan melalui kemampuan media ini dalam memvisualisasikan nilai-nilai Pancasila secara konkret, memperkaya pengalaman praktik, dan mendorong mahasiswa untuk aktif berpikir serta berdiskusi selama pembelajaran berlangsung. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran bukan sekadar alat bantu visual yang ditempel di papan

tulis atau tampil di layar. Media pembelajaran itu punya peran penting sebagai jembatan yang menghubungkan informasi dari pengajar kepada mahasiswa dengan cara yang lebih efektif, menarik, dan mempermudah pemahaman. Dalam artikel ini, ketika kita berbicara tentang inovasi media “roda putar interaktif berbasis alat sederhana”, fokus utama bukan hanya bentuknya yang unik, namun bagaimana media tersebut membantu proses belajar mahasiswa PGMI dalam memahami konten sekaligus memperkuat nilai-nilai karakter yang tercakup dalam Profil Pelajar Pancasila.

Secara umum, kegunaan media dalam pembelajaran meliputi beberapa hal yang saling berkaitan. Pertama, media membantu mahasiswa mengakses informasi dengan lebih cepat dan jelas. Misalnya dalam penelitian yang melihat persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia, mahasiswa menyampaikan bahwa penggunaan media seperti itu membuat mereka lebih paham materi, lebih fokus, dan pembelajaran terasa lebih hidup dibanding hanya mendengar ceramah biasa. Mahasiswa merasa senang dan

memperhatikan pelajaran lebih baik karena ada visual, audio, atau variasi tampilan yang mendukung proses penerimaan materi. Respon positif ini secara langsung menunjukkan bahwa media meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sehingga usaha untuk memahami bukan hanya sekadar membaca atau mendengar, tetapi juga melihat dan merasakan proses belajar itu berlangsung secara interaktif (Kholidah, 2024).

Kedua, media pembelajaran mempermudah mahasiswa dalam mengingat dan menerapkan konsep-konsep pembelajaran. Ketika mahasiswa menggunakan media seperti video, aplikasi, atau media interaktif, mereka mendapatkan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual. Dalam jurnal yang meneliti persepsi mahasiswa terhadap media aplikasi pembelajaran daring, mahasiswa menganggap bahwa media tersebut membantu mereka dalam kegiatan belajar mengajar karena aksesnya yang mudah dan sifatnya yang responsif terhadap kebutuhan pembelajaran masa kini. Hal ini membuktikan bahwa media yang relevan dengan pengalaman mahasiswa bisa jadi alat bantu yang

efektif dalam pembelajaran (Febrian et al., 2022).

Lalu, aspek kegunaan media juga termasuk mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Media interaktif membuat mahasiswa tidak sekadar pasif mendengar dosen, tetapi juga ikut berpikir, bergerak, memilih, atau berinteraksi secara langsung. Dalam penelitian tentang media interaktif classpoint, mahasiswa menunjukkan respon positif yang tinggi karena fitur-fiturnya yang menarik dan mendukung motivasi belajar mereka. Tanggapan positif ini sekaligus mencerminkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional mahasiswa selama belajar berlangsung (Wao et al., 2022)

Selain itu, media pembelajaran juga mempunyai kegunaan dalam menanamkan nilai-nilai karakter Pelajar Pancasila nilai yang menekankan sikap religius, nasionalis, gotong royong, kreatif, mandiri, dan bernalar kritis. Inovasi media seperti roda putar interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini jelas bukan semata hiburan visual; media tersebut dirancang untuk memperkuat karakter melalui pengalaman belajar yang memadukan

konten pembelajaran dengan kegiatan reflektif dan aplikatif. Jika media mampu membuat mahasiswa aktif berpikir, terlibat diskusi, dan melihat hubungan antara materi akademik dengan nilai-nilai etika atau sosial, maka media itu telah berfungsi sebagai alat internalisasi nilai bukan sekadar komunikasi informasi.

Penggunaan media juga terbukti memiliki manfaat praktis di lapangan, yaitu mengurangi kebosanan, meningkatkan motivasi, dan membuat proses belajar terasa lebih bermakna bagi mahasiswa. Ini terlihat ketika mahasiswa dalam penelitian multimedia menyampaikan bahwa pembelajaran jadi lebih menarik, fokus mereka lebih tinggi, dan pemahaman terhadap materi menjadi lebih dalam. Kegunaan media dalam konteks ini selain memperbaiki pemrosesan kognitif, juga memperkuat pengalaman afektif mahasiswa terhadap pembelajaran secara keseluruhan (Herliani et al., 2020)

Terakhir, media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan pemikiran matang dapat menjadi wadah kolaborasi dan diskusi, artinya mahasiswa tidak belajar sendiri-sendiri, tetapi saling berbagi pemikiran, berdiskusi, atau bahkan

belajar dari kesalahan bersama. Ini sangat penting jika tujuan pembelajaran tidak hanya sekadar transfer ilmu, tetapi juga integrasi nilai-nilai sosial seperti yang diamanatkan dalam Profil Pelajar Pancasila.

Temuan ini menguatkan pandangan bahwa media pembelajaran interaktif berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu menghubungkan teori dengan pengalaman belajar nyata. Media roda putar interaktif tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk aktif berpikir, berdiskusi, dan merefleksikan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam Profil Pelajar Pancasila. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik secara signifikan (Prabowo et al., 2024).

Aspek Kesesuaian dengan Calon Guru

Pada aspek kesesuaian, media roda putar interaktif dinilai relevan dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa PGMI sebagai calon guru sekolah dasar. Media ini mudah dikembangkan, tidak memerlukan teknologi yang kompleks, serta dapat

disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media roda putar interaktif berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang aplikatif bagi calon guru, khususnya dalam kondisi keterbatasan sarana di sekolah dasar.

Selanjutnya, membahas kesesuaian media dengan calon guru, hal ini menjadi faktor krusial karena calon guru tidak hanya memanfaatkan media dalam pembelajaran, tetapi juga harus mampu memilih, memahami, dan mengembangkan media yang sesuai dengan tujuan instruksional dan kebutuhan peserta didik di masa depan. Media inovatif seperti yang dikembangkan dalam penelitian ini idealnya selaras dengan kompetensi dasar calon guru PGMI yaitu kemampuan untuk merancang pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan berorientasi pada pembangunan karakter peserta didik. Penelitian tentang media pembelajaran berorientasi pada Profil Pelajar Pancasila menunjukkan bahwa integrasi karakter Pancasila ke dalam media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam menghadirkan pengalaman belajar yang memadai dan relevan dengan karakteristik peserta didik, sehingga calon guru

yang terlatih menggunakan media semacam ini akan lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran sesungguhnya di lapangan (Diputra & Sujana, 2023). Dengan demikian, kesesuaian media bukan hanya terkait fungsinya dalam kelas, tetapi juga sejalan dengan pembentukan profesionalisme calon guru sebagai pendidik yang mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang memicu keterlibatan aktif siswa.

Aspek kesesuaian media pembelajaran dengan calon guru atau mahasiswa pada dasarnya berfokus pada sejauh mana media yang digunakan itu cocok, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik calon guru sebagai subjek pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, media roda putar interaktif berbasis alat sederhana bukan hanya sekadar alat bantu biasa, melainkan sebuah media inovatif yang dirancang untuk mendukung peran calon guru PGMI dalam proses belajar mengajar. Artinya, media ini harus sesuai dengan cara belajar mahasiswa, latar belakang pendidikan mereka, serta kemampuan mereka untuk memanfaatkan media dalam praktik pembelajaran di masa depan.

Pertama, kesesuaian media terlihat dari respons mahasiswa terhadap penggunaan media yang relevan dengan konteks pembelajaran mereka sebagai calon guru. Mahasiswa yang belajar di program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) memiliki kebutuhan khusus karena mereka sedang mempersiapkan diri menjadi pendidik di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Mahasiswa yang merasa media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan mereka cenderung menunjukkan persepsi yang positif terhadap media tersebut. Penelitian lain menunjukkan bahwa mahasiswa PGSD menilai penggunaan berbagai jenis media aplikasi dalam pembelajaran daring memberikan pengalaman belajar yang lebih mudah, membantu mereka memahami materi lebih cepat, serta meningkatkan minat belajar mereka dalam situasi pembelajaran jarak jauh. Hasil seperti ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang relevan dan cocok dengan konteks mahasiswa menjadi faktor penting dalam persepsi mereka terhadap kebermanfaatan media (Febrian et al., 2022).

Kedua, kesesuaian media dengan mahasiswa juga dapat dilihat

dari keterkaitan antara media dengan pengalaman belajar mahasiswa calon guru yang bersifat praktis dan aplikatif. Sebagai calon guru, mahasiswa tidak hanya perlu memahami teori tentang media pembelajaran, tetapi juga harus mampu menggunakan atau bahkan mengembangkan media pembelajaran tersebut nanti ketika sudah berada di dunia profesi. Penelitian yang mengkaji variasi penggunaan media oleh mahasiswa calon guru Sekolah Dasar menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki pandangan positif terhadap keberagaman media pembelajaran dan menyadari bahwa kemampuan ini penting untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik di kelas mereka kelak. Dalam hal ini, media yang sesuai dengan kemampuan mahasiswa dalam praktik penggunaan media pembelajaran akan lebih mudah diterima dan dimanfaatkan secara optimal (Ahmad & Julia, 2022).

Selain itu, aspek kesesuaian media mencakup kemampuan mahasiswa untuk beradaptasi dengan media tertentu berdasarkan pengalaman, kesiapan, dan keterampilan mereka. Mahasiswa yang belum terlalu familiar dengan

media interaktif atau penggunaan alat sederhana mungkin awalnya merasa ragu atau membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri. Namun, ketika media ini dirasakan selaras dengan cara belajar mereka dan menawarkan pengalaman belajar yang memudahkan pemahaman konten serta bisa langsung diterapkan dalam praktik mengajar, mahasiswa akan semakin percaya diri. Hal ini penting, karena calon guru harus mampu mengintegrasikan media dan teknologi dengan baik dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi audio visual cenderung positif karena media tersebut membantu mahasiswa memahami materi yang diajarkan dan sesuai dengan karakteristik mata kuliah yang mereka pelajari (Kholidah, 2024).

Selanjutnya, membahas kesesuaian media dengan calon guru, hal ini menjadi faktor krusial karena calon guru tidak hanya memanfaatkan media dalam pembelajaran, tetapi juga harus mampu memilih, memahami, dan mengembangkan media yang sesuai dengan tujuan instruksional dan kebutuhan peserta

didik di masa depan. Media inovatif seperti yang dikembangkan dalam penelitian ini idealnya selaras dengan kompetensi dasar calon guru PGMI yaitu kemampuan untuk merancang pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan berorientasi pada pembangunan karakter peserta didik. Penelitian tentang media pembelajaran berorientasi pada Profil Pelajar Pancasila menunjukkan bahwa integrasi karakter Pancasila ke dalam media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam menghadirkan pengalaman belajar yang memadai dan relevan dengan karakteristik peserta didik, sehingga calon guru yang terlatih menggunakan media semacam ini akan lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran sesungguhnya di lapangan (Diputra & Sujana, 2023). Dengan demikian, kesesuaian media bukan hanya terkait fungsinya dalam kelas, tetapi juga sejalan dengan pembentukan profesionalisme calon guru sebagai pendidik yang mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang memicu keterlibatan aktif siswa.

Kesesuaian media dengan karakteristik mahasiswa PGMI menunjukkan bahwa media roda putar interaktif relevan dengan kebutuhan

calon guru yang dituntut kreatif, adaptif, dan mampu mengelola pembelajaran dalam berbagai keterbatasan sarana. Media berbasis alat sederhana memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran yang aplikatif di sekolah dasar, sebagaimana ditegaskan dalam penelitian tentang kompetensi profesional calon guru (Elisa, 2023).

Aspek Kepuasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa PGMI merasa puas terhadap penggunaan media roda putar interaktif. Tingkat kepuasan ini dipengaruhi oleh unsur kebaruan, kemudahan penggunaan, serta adanya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berbeda dari metode konvensional, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi calon guru dalam memahami serta mengimplementasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

Aspek kepuasan mahasiswa terhadap media inovatif merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan media tersebut di

dalam pembelajaran. Mahasiswa yang merasa puas cenderung memiliki rasa senang, merasa terbantu dalam memahami materi, serta merasa bahwa media yang digunakan layak dan bermanfaat dalam proses belajar. Kepuasan ini tidak hanya dipengaruhi oleh daya tarik visual media, tetapi juga oleh sejauh mana media tersebut membantu mereka dalam menguatkan karakter Profil Pelajar Pancasila — seperti bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebhinekaan global, gotong royong, kreatif, dan bernalar kritis. Penelitian-penelitian di lingkungan akademik Indonesia telah menemukan bahwa media pembelajaran interaktif secara umum memberikan tanggapan positif dari mahasiswa karena mereka merasa proses belajar menjadi lebih interaktif dan tidak monoton, sehingga hal ini turut meningkatkan kepuasan belajar mereka secara keseluruhan (Wao et al., 2022).

Aspek kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan suatu media pembelajaran merupakan salah satu indikator penting untuk menilai seberapa baik media tersebut diterima dan dirasakan manfaatnya oleh

mahasiswa sebagai pengguna langsung. Dalam konteks penelitian ini, kepuasan mahasiswa PGMI terhadap inovasi media roda putar interaktif berbasis alat sederhana bukan sekadar soal “media itu menarik atau tidak”, tetapi sejauh mana media tersebut benar-benar memenuhi harapan mahasiswa dalam pembelajaran, memberikan pengalaman yang menyenangkan, dan membantu mereka dalam memahami materi serta menanamkan nilai-nilai karakter Profil Pelajar Pancasila secara lebih bermakna.

Mahasiswa akan merasa puas jika media yang digunakan dalam proses pembelajaran dirasakan mudah digunakan, relevan dengan materi yang dipelajari, dan mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap isi pembelajaran. Hal ini terlihat dari penelitian-penelitian terdahulu di Indonesia yang menunjukkan bahwa ketika mahasiswa merasa bahwa media pembelajaran memberikan kemudahan dalam mengakses materi dan menjelaskan konten secara jelas, tingkat kepuasan mereka terhadap proses pembelajaran meningkat. Contohnya, pada studi yang mengkaji persepsi dan kepuasan mahasiswa

terhadap penggunaan sistem e-learning di Universitas Negeri Makassar, ditemukan bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif sekaligus merasa puas terhadap penggunaan sistem tersebut dalam proses pembelajaran mereka. Mahasiswa merasa bahwa media pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa dapat memfasilitasi kegiatan belajar mereka sehingga aktivitas pembelajaran berjalan lebih efektif (Wahid et al., 2024).

Lebih jauh lagi, kepuasan mahasiswa juga berkaitan dengan kepraktisan dan kenyamanan penggunaan media. Media yang mudah dimengerti dan tidak membuat mahasiswa merasa terhambat saat mengoperasikan atau mengakses konten pembelajaran cenderung meningkatkan perasaan puas. Sebagai contoh lain, pada penelitian tentang kepuasan pembelajaran online pada mahasiswa Teknik Komputer, indikator-indikator kepuasan seperti kemudahan akses, ketepatan penyampaian materi, dan kesesuaian konten sangat menentukan tingkat kepuasan mahasiswa. Ketika media pembelajaran mampu memenuhi indikator-indikator tersebut dengan

baik, mahasiswa melaporkan tingkat kepuasan yang lebih tinggi karena mereka merasa proses pembelajaran berjalan lancar dan nyaman tanpa hambatan teknis yang berarti (Antoni, 2024).

Tidak hanya itu, kepuasan mahasiswa juga erat kaitannya dengan impresi mereka terhadap hasil yang diperoleh dari penggunaan media tersebut. Ketika mahasiswa merasa bahwa media pembelajaran membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam, mengurangi kebingungan, dan bahkan membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan, mereka akan melaporkan tingkat kepuasan yang lebih tinggi. Dalam penelitian yang menilai kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran daring di Universitas Stikes Horizon Karawang, ditemukan bahwa mahasiswa merasa puas jika pembelajaran online yang dilakukan benar-benar memberikan pengalaman belajar yang memadai meskipun pembelajaran dilakukan di luar kelas konvensional. Mahasiswa yang merasa media pembelajaran mampu memberikan kualitas layanan yang baik juga melaporkan adanya peningkatan rasa percaya diri dalam

mengikuti pembelajaran (Suryani, 2022).

Penting juga untuk dicatat bahwa kepuasan mahasiswa tidak hanya dipengaruhi oleh media semata tetapi juga faktor lain seperti kualitas layanan pendukung, interaksi dengan dosen, serta dukungan teknis atau fasilitas. Misalnya pada konteks pembelajaran daring dan media pembelajaran elektronik, mahasiswa yang mendapatkan pelayanan sistem yang baik, informasi yang jelas, dan dukungan teknis yang memadai cenderung melaporkan tingkat kepuasan yang lebih tinggi. Penelitian yang dilakukan di Akademi Sekretari dan Manajemen menunjukkan bahwa kualitas pelayanan elektronik memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap kepuasan mahasiswa, yang berarti bahwa aspek-aspek pendukung seperti layanan sistem, keandalan platform, dan kemudahan akses menjadi faktor penting dalam menentukan perasaan puas mahasiswa secara keseluruhan (Bastian et al., n.d.).

Dalam konteks artikel ini, media roda putar interaktif berbasis alat sederhana harus dipandang bukan hanya sebagai alat bantu visual biasa, tetapi sebagai media yang

memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih bermakna. Mahasiswa PGMI yang merasa bahwa media ini membantu mereka memahami materi pembelajaran secara lebih jelas, relevan dengan konteks profesi mereka sebagai calon guru, dan berkontribusi terhadap penguatan karakter Pelajar Pancasila akan cenderung merasa puas terhadap penggunaannya. Kepuasan ini dapat tercermin dari respon positif terhadap kemudahan penggunaan, relevansi materi, dan dampak media terhadap proses belajar mereka.

Dengan demikian, aspek kepuasan mahasiswa menjadi tolok ukur penting dalam mengevaluasi keberhasilan media tersebut. Media yang mampu memenuhi harapan mahasiswa dalam berbagai dimensi dari kemudahan penggunaan hingga dampaknya terhadap pemahaman dan nilai-nilai pembelajaran akan mendapatkan respons kepuasan yang tinggi, yang pada gilirannya mencerminkan bahwa media tersebut benar-benar efektif dan layak digunakan dalam proses pendidikan calon guru.

Tingkat kepuasan mahasiswa menunjukkan bahwa media roda putar interaktif mampu memenuhi harapan

mahasiswa dalam proses pembelajaran. Kepuasan ini berkaitan erat dengan kemudahan penggunaan media, relevansi materi, serta suasana belajar yang lebih menyenangkan. Penelitian sebelumnya juga menegaskan bahwa kepuasan mahasiswa terhadap media pembelajaran berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi dan kualitas pengalaman belajar (Primaniarta, 2023).

Dampak Positif

Media roda putar interaktif memberikan berbagai dampak positif, baik bagi mahasiswa PGMI maupun dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Dampak positif tersebut meliputi meningkatnya pemahaman terhadap nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, berkembangnya kreativitas dalam merancang media pembelajaran, serta meningkatnya kesiapan calon guru dalam mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga mendorong terciptanya pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif.

Dampak positif dari penggunaan media roda putar interaktif berbasis alat sederhana sangat luas, terutama

dalam konteks pendidikan karakter dan pembelajaran aktif. Media ini mampu membuat mahasiswa lebih terlibat secara emosional dan intelektual dalam proses pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, serta membantu mahasiswa menginternalisasi nilai-nilai Pancasila melalui praktik langsung yang menyenangkan dan tidak membosankan. Keterlibatan aktif seperti ini sesuai dengan temuan penelitian lain yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, motivasi belajar, dan pemahaman konsep secara signifikan karena mahasiswa tidak sekadar menerima informasi, tetapi juga aktif dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan media tersebut ((Akyuna et al., 2025). Selain itu, dampak positif juga dapat dilihat dari peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif karena media inovatif membebaskan mahasiswa untuk mengeksplorasi konsep lebih dalam tanpa dibatasi oleh metode tradisional yang monoton.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti roda putar interaktif berbasis alat

seederhana, membawa berbagai dampak positif yang nyata bagi mahasiswa PGMI dalam proses pembelajaran. Dampak-dampak ini bukan sekadar teori semata, tetapi juga sejalan dengan hasil penelitian di Indonesia yang melihat efek penggunaan media pembelajaran interaktif atau media pembelajaran digital lainnya dalam konteks pendidikan.

Pertama, salah satu dampak positif yang paling dirasakan adalah meningkatnya keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa. Ketika media pembelajaran dirancang secara interaktif, mahasiswa merasa lebih dilibatkan dalam proses belajar dan tidak lagi sekadar menjadi pendengar pasif. Media yang punya elemen interaksiseperti roda putar yang bisa diputar, dipilih, atau dieksplorasi menjadikan kegiatan belajar lebih hidup dan menantang. Hal ini sejalan dengan temuan studi yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran karena media tersebut dapat merangsang aktivitas kognitif dan emosi yang positif selama belajar berlangsung. Penelitian di lingkungan perguruan tinggi Indonesia

juga menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi peserta didik serta mendorong mereka untuk berpikir aktif dan termotivasi dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran (Akyuna et al., 2025).

Selain itu, media interaktif terbukti meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Mahasiswa sering kali merasa bahwa materi yang disampaikan secara konvensional cenderung abstrak dan sulit dipahami jika hanya melalui ceramah atau buku teks. Dengan media yang interaktif, informasi disajikan secara visual dan kinestetik sehingga konsep yang sebelumnya terasa sulit dapat menjadi lebih nyata dan mudah dicerna. Misalnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sains atau materi pendidikan lain di sekolah dasar terbukti meningkatkan prestasi belajar siswa karena siswa lebih memahami konsep yang diajarkan melalui tayangan visual dan aktivitas langsung dibanding hanya mendengar penjelasan guru. Walaupun penelitian tersebut dilakukan pada siswa sekolah dasar, pola hasil belajar yang meningkat ini juga dapat diproyeksikan pada mahasiswa

sebagai peserta didik yang lebih dewasa dalam konteks perkuliahan, termasuk mahasiswa PGMI (Hasnawiyah & Maslena, 2024).

Dampak positif selanjutnya adalah peningkatan prestasi akademik atau hasil belajar secara umum. Mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran lain yang kurang variatif. Dalam konteks perkuliahan, peningkatan prestasi ini tidak hanya dilihat dari nilai angka saja, tetapi juga dari kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter, berpikir kritis, dan menerapkan konsep pembelajaran ke dalam situasi nyata. Sebuah penelitian di Indonesia yang mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut mampu membawa peningkatan skor belajar di kelas secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Hal ini menjadi bukti bahwa media interaktif memiliki potensi kuat dalam mendukung proses belajar yang efektif (Sinaga, 2025).

Lebih jauh lagi, media pembelajaran interaktif seperti roda putar sederhana ini mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa. Minat belajar adalah fondasi penting agar mahasiswa mau terus belajar, mengeksplorasi materi, dan tidak cepat merasa bosan. Ketika media yang digunakan menarik dan relevan dengan kebutuhan belajar, mahasiswa akan merasa lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan. Penelitian lain dalam konteks pendidikan jasmani juga menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa terhadap mata kuliah tertentu karena media tersebut memberikan pengalaman baru dan berbeda yang memperkaya proses belajar mereka (Verawati et al., 2024).

Tidak hanya itu, dampak positif media pembelajaran interaktif juga termasuk dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas mahasiswa. Media yang memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mencoba, memilih, atau menghubungkan berbagai konsep akan merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi, bukan hanya sekadar menghafal informasi.

Mahasiswa ditantang untuk berpikir logis, mengevaluasi pilihan, serta menghubungkan teori dengan praktik semua ini merupakan bagian dari kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh calon guru dalam era Pendidikan 4.0.

Terakhir, media juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meminimalkan kejenuhan. Banyak mahasiswa yang merasa bosan dengan metode pembelajaran tradisional, tetapi media dengan interaktivitas yang baik mampu memecah rutinitas tersebut dan membuat suasana belajar menjadi lebih dinamis. Efek psikologis positif ini membuat mahasiswa lebih nyaman dalam mengikuti perkuliahan dan lebih siap menerima materi yang disampaikan.

Secara umum, penggunaan roda putar interaktif berbasis alat sederhana membawa dampak positif yang signifikan bagi mahasiswa PGMI: dari peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar, pemahaman konsep yang lebih baik, peningkatan prestasi akademik, hingga peningkatan minat belajar dan keterampilan berpikir kritis. Semua dampak ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang

dengan baik tidak hanya membantu mengatasi keterbatasan metode tradisional, tetapi juga memperkaya proses belajar mahasiswa secara kualitas dan pengalaman.

Dampak positif media roda putar interaktif tidak hanya terlihat pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan sosial mahasiswa. Media ini mendorong berkembangnya sikap kerja sama, kreativitas, serta kemampuan bernalar kritis yang merupakan bagian dari dimensi Profil Pelajar Pancasila. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memperkuat pembelajaran karakter dan partisipasi aktif peserta didik (Febrian et al., 2022).

Dampak Negatif

Meskipun memberikan banyak manfaat, penggunaan media roda putar interaktif juga memiliki beberapa keterbatasan. Beberapa mahasiswa menilai bahwa penggunaan media ini memerlukan waktu persiapan yang cukup, terutama dalam merancang isi roda agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, tanpa pengelolaan kelas yang baik, penggunaan media berbasis permainan berpotensi menimbulkan suasana kelas yang kurang kondusif.

Keterbatasan lainnya adalah media ini masih memerlukan kreativitas guru agar tidak digunakan secara monoton.

Namun demikian, dampak negatif juga perlu dibahas secara jujur dalam artikel ilmiah ini. Media yang interaktif dan inovatif tetap menghadapi beberapa kendala, seperti kebutuhan waktu yang lebih panjang untuk persiapan dan implementasi dibandingkan metode tradisional, adanya hambatan teknis ketika mahasiswa atau pengajar kurang familiar dengan cara kerja media tersebut, serta kemungkinan terjadi ketergantungan pada media sehingga aspek refleksi atau diskusi klasik menjadi kurang dominan jika tidak diatur dengan baik. Beberapa penelitian di Indonesia juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif terkadang menghadapi tantangan sarana dan prasarana, keterbatasan pelatihan bagi pengajar, serta resistensi terhadap perubahan dari pihak yang masih nyaman dengan metode pembelajaran konvensional (Sunaryati et al., 2025). Tantangan-tantangan ini perlu diakui sebagai dampak negatif yang mungkin menghambat optimalisasi penggunaan media inovatif dalam

pembelajaran, sehingga rekomendasi di akhir artikel biasanya menyarankan pemberian pelatihan dan workshop bagi calon guru agar mereka siap menghadapi aspek teknis dan pedagogis ketika menerapkan media inovatif di kelas nyata.

Walaupun media pembelajaran interaktif seperti roda putar berbasis alat sederhana punya banyak keuntungan, dalam kenyataannya tetap ada sisi-sisi yang kurang ideal atau bahkan memberikan dampak negatif bagi sebagian mahasiswa PGMI dalam proses pembelajaran. Dampak ini penting untuk dibahas supaya kita bisa memahami secara utuh kelebihan sekaligus kekurangan dari inovasi media tersebut.

Salah satu dampak negatif yang mungkin muncul adalah ketergantungan teknologi atau media baru, sehingga beberapa mahasiswa justru merasa kesulitan saat media tidak tersedia atau tidak berfungsi dengan baik. Misalnya, ketika roda putar tersebut rusak, hilang komponennya, atau tidak diperagakan oleh pengajar dengan tepat, mahasiswa yang terbiasa belajar dengan media itu bisa menjadi kebingungan dan tidak siap kembali ke metode konvensional. Hal

semacam ini mirip dengan temuan sejumlah penelitian yang menunjukkan bahwa adopsi media pembelajaran interaktif sering kali diikuti oleh tantangan akses dan kesiapan sumber daya, terutama ketika teknologi pendukung terbatas atau mahasiswa belum terbiasa menggunakannya secara intensif. Dalam studi tentang penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar misalnya, ditemukan bahwa keterbatasan akses teknologi serta kesiapan guru dan peserta didik menjadi tantangan yang perlu diatasi untuk memaksimalkan penggunaan media tersebut (Karna et al., 2025).

Selain kesulitan teknis, dampak negatif lain yang bisa terjadi adalah pembelajaran menjadi kurang fokus pada substansi materi inti apabila mahasiswa terlalu terikat pada cara penyampaian media itu sendiri. Media yang unik dan menarik bisa membuat mahasiswa lebih tertarik pada aspek visual atau permainannya, sementara pemahaman materi akademik yang mendalam justru kurang optimal karena perhatian mereka terbagi. Kondisi ini menjadi penting terutama bagi mahasiswa PGMI yang tidak hanya harus memahami konten pembelajaran, tetapi juga harus

mampu menghubungkannya dengan konteks keilmuan pendidikan dan pengembangan karakter berdasarkan Profil Pelajar Pancasila.

Kemudian, tantangan berikutnya adalah perbedaan kemampuan mahasiswa dalam adaptasi terhadap media baru. Mahasiswa yang sudah familier dengan teknologi mungkin dapat segera mengikuti alur pembelajaran melalui media interaktif, tetapi mereka yang kurang terbiasa atau memiliki kecemasan terhadap penggunaan alat baru bisa merasa terhambat. Perbedaan kemampuan semacam ini sering dijumpai dalam penelitian-penelitian pendidikan di Indonesia, di mana kendala penggunaan media digital atau interaktif menjadi salah satu hambatan dalam proses pembelajaran. Misalnya, riset yang mengulas efektivitas media digital dalam pengajaran bahasa mencatat adanya kendala teknis dan perbedaan kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan media digital secara efektif (Kusyana et al., 2024).

Tak kalah penting, ketergantungan pada media juga bisa mengurangi kemampuan mahasiswa dalam berpikir mandiri dan kreatif jika media digunakan secara berlebihan

tanpa penguatan strategi pembelajaran lain. Mahasiswa dapat menjadi terlalu terbiasa pada petunjuk visual atau fitur interaktif, sehingga ketika dihadapkan pada situasi pembelajaran yang lebih tradisional atau berbasis diskusi abstrak, mereka merasa kurang siap dan kurang percaya diri. Ini menjadi catatan bagi pendidik untuk terus menyeimbangkan penggunaan media dengan metode konvensional agar tidak menghasilkan ketergantungan yang justru menghambat pengembangan kompetensi mahasiswa secara menyeluruh.

Selain itu, beberapa mahasiswa juga mungkin mengalami tekanan atau stres karena harus cepat beradaptasi dengan media baru, terutama ketika media itu menjadi salah satu komponen penilaian dalam pembelajaran. Bagi mereka yang kurang percaya diri atau merasa tidak kompeten dalam menggunakan alat baru, hal ini bisa menimbulkan kecemasan, rasa tidak aman, atau frustrasi yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap motivasi belajar. Dampak psikologis seperti ini sering kali kurang dilihat dalam studi media pembelajaran, namun tetap menjadi realitas di lapangan ketika

inovasi diterapkan tanpa pendampingan yang memadai.

Terakhir, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti roda putar sederhana juga berpotensi menimbulkan persepsi bahwa pembelajaran hanya efektif jika menggunakan media tersebut, padahal pembelajaran yang baik tetap mensyaratkan perpaduan antara konten, strategi, interaksi guru-mahasiswa, dan refleksi. Jika mahasiswa terlalu fokus pada media sebagai inti pembelajaran, mereka bisa kehilangan esensi pembelajaran itu sendiri.

Dengan kata lain, meskipun media inovatif seperti roda putar interaktif membawa banyak manfaat dan disukai oleh mahasiswa, tidak bisa dipungkiri bahwa ada juga beberapa sisi negatif yang perlu diperhatikan. Dampak negatif ini terutama berkaitan dengan kesiapan sumber daya, kemampuan adaptasi mahasiswa, fokus terhadap substansi materi, hingga tekanan psikologis saat harus berhadapan dengan alat baru. Menilai dampak negatif secara jujur dan seimbang penting agar inovasi media bisa terus disempurnakan dan disesuaikan dengan kebutuhan nyata mahasiswa PGMI dalam konteks

pembelajaran yang holistik dan berorientasi pada karakter Profil Pelajar Pancasila.

Meskipun dampak negatif media tergolong rendah, temuan ini tetap perlu menjadi perhatian agar penggunaan media pembelajaran interaktif dapat dioptimalkan. Tantangan seperti waktu persiapan dan pengelolaan kelas menunjukkan pentingnya kesiapan pedagogik calon guru. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa inovasi media pembelajaran memerlukan perencanaan dan pendampingan agar tidak menimbulkan kendala dalam pelaksanaannya (Suherman & Dewi, n.d.).

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media roda putar interaktif berbasis alat sederhana sangat bermanfaat bagi mahasiswa PGMI. Media ini dinilai memiliki kegunaan tinggi, relevan dengan kebutuhan calon guru, dan mampu meningkatkan pemahaman konsep serta menanamkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Mahasiswa merasa puas karena media ini menarik, mudah digunakan, dan membuat pembelajaran lebih aktif serta

menyenangkan. Dampak positifnya meliputi peningkatan motivasi, keterlibatan, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Namun, ada beberapa kendala seperti waktu persiapan yang cukup lama, potensi ketergantungan, dan perbedaan kemampuan adaptasi mahasiswa. Meskipun dampak negatif tergolong rendah, hal ini tetap perlu diperhatikan agar media dapat digunakan secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S., & Julia, J. (2022). *Variasi penggunaan media pembelajaran seni rupa oleh mahasiswa calon guru Sekolah Dasar*. 20(2), 114–124.
- Akyuna, Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2025). *Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik*. 5, 121–132.
- Antoni, A. (2024). Implementasi Teori Operant Conditioning B.F. Skinner Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 5(1), 181–191.
<https://doi.org/10.31943/counselia.v5i1.84>
- Bastian, Z., Yusuf, S., & Yusuf, R. (n.d.). *KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP PEMBELAJARAN E-LEARNING DI AKADEMI SEKRETARI DAN MANAJEMEN ARIYANTI BANDUNG*. 29–35.
- Diputra, I. M. Y., & Sujana, I. W. (2023). *Multimedia Interaktif Berorientasi Profil Pelajar Pancasila Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan pada Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar*. 6, 242–254.
- Elisa, L. (2023). *Students' Perceptions of Using Digital Media in English Language Learning*. 4(3), 937–949.
- Febrian, R., Nursyala, N. P. S., & Nugraha, D. (2022). *Persepsi Mahasiswa PGSD Terhadap Penggunaan Media Aplikasi pada Pembelajaran Daring*. 6(4), 6990–6997.
- Hasnawiyah, & Maslena. (2024). *Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa*. 10(2), 167–172.
- Herliani, I. B., Atmadja, N. B., Maryati, T., Kunci, K., Budaya, P., Sumber Belajar, ;, Tri, I. ;, & Karana, H. (2020). *Pengembangan Suplemen Materi Ips Dengan Pemanfaatan Potensi Budaya Masyarakat Berlandaskan Tri Hita Karana*. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 82–93.
<https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3400>
- Karna, S. D., Adrias, A., Zulkarnaini, A. P., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2025). *Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. 3, 238–244.
- Kholidah, L. N. (2024). *Persepsi Mahasiswa terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Audio Video Visual dalam Perkuliahan Mata kuliah Pendidikan agama Islam*. 06(02), 10806–10821.
- Kusyana, Muzfirah, S., & Haryadi, R. N. (2024). *EFEKTIVITAS DAN KENDALA PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM*

- PENGAJARAN BAHASA. 5, 1–11.
- Moto, M. M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. 3(1), 20–28.
- Prabowo, S., Gafur, A., & Situmorang, R. (2024). *Student Perceptions of Desired Learning Media Technology Development*. 26(August), 642–656.
- Primaniarta, M. G. (2023). *Persepsi Mahasiswa Pendidikan Dasar terhadap Gamifikasi dalam Pendidikan STEAM*. 7(3), 3591–3603.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4909>
- Rezy, F., & Novilanti, E. (2022). *Pengaruh Persepsi Mahasiswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran dan Metode Mengajar Dosen Terhadap Prestasi Mahasiswa Terintegrasi Nilai Karakter*. 06(01), 547–559.
- Sinaga, A. V. (2025). *ANALYZING THE IMPACT OF INTERACTIVE MODULES ON STUDENTS' ACADEMIC PERFORMANCE*. 3, 136–145.
- Suherman, D. P., & Dewi, B. P. (n.d.). *Students ' Perceptions a bout the Use of Interactive Video*. 02(01), 49–55.
- Sunaryati, T., Sudharsono, M., Kurnia, I. R., Rayyan, M. F., & Bangsa, U. P. (2025). *Analisis Peran Pendidikan Pancasila dalam Mengembangkan Kompetensi Abad 21 pada Siswa Sekolah Dasar*. 8(September).
- Suryani, L. (2022). *KEPUASAN BELAJAR PEMBELAJARAN DARING PADA MAHASISWA PRODI S1 KEPERAWATAN STIKES HORIZON KARAWANG*. 06(01), 1–13.
- Unbekna, E., & Wattimury, I. (2024). *Pemanfaatan Alat Peraga Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Kristen Kaiwatu*. 5(2), 79–86.
- Verawati, I., Dewi, R., & Destya, M. R. (2024). *The Impact of Interactive Learning Media to Increase Interest in Learning Physical Education*. 7, 466–473.
- Wahid, M. S. N., M, W. H., Ilmah, N., & Syahrah, D. (2024). *Optimizing E-learning : Analisis Persepsi dan Kepuasan Mahasiswa Terhadap Penggunaan SYAM OK di Universitas Negeri Makassar*. 7(2), 132–138.
- Wao, Y. P., Priska, M., & Peni, N. (2022). *PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CLASSPOINT PADA MATA KULIAH ZOOLOGI INVERTEBRATA*. 3(September), 76–87.
- Keterangan:**
- Semua huruf yang digunakan adalah Arial dengan ukuran 12 point, kecuali pada tabel yaitu 10 point. Setiap poin harus ada satu *Enter* pada *Keyboard*, contohnya : dari A. Pendahuluan ke B. Metode Penelitian harus ada satu kali *Enter*, untuk memisahkan mana pendahuluan dan mana Metode Penelitian. Teks harus mengacu kepada EBI (Ejaan bahasa Indonesia) dan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) cetakan terakhir.
- Banyaknya keseluruhan naskah minimal 10 halaman dan maksimum 15 halaman. Untuk before dan after pada teks harus 0. Template ini dapat digunakan langsung untuk memasukan naskah, karena ukuran kertas dan margin sudah disesuaikan dengan aturan. Untuk penomoran

halaman adalah di bawah kanan dengan bentuk huruf Arial ukuran 12 serta **ditebalkan**, dengan dilengkapi atasnya dengan garis lurus, sedangkan untuk identitas jurnal ditulis di *header* yang terdiri dari nama jurnal, ISSN, Volume, Nomor, dan Bulan Terbit serta bawahnya dilengkapi dengan garis lurus.

Naskah kami rekomendasikan untuk dikirim melalui sistem OJS 3 pada laman : <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas> namun apabila ada kesulitan akses maka naskah dapat dikirim ke alamat e-mail: jurnalilmiahpendas@unpas.ac.id dalam bentuk lampiran file dengan menggunakan Microsoft Word. Artikel yang masuk akan direviu dan direvisi. Adapun perkembangan penerimaan naskah akan kami beritahukan melalui sistem OJS 3.

Naskah akan dikirim kembali beserta perbaikannya. Maksimal 1 Minggu sejak perbaikan naskah diterima, peserta harus sudah mengembalikan beserta perbaikannya.

Apabila ada pertanyaan mengenai Template dan konten artikel dapat ditanyakan langsung kepada Acep Roni Hamdani, M.Pd. (087726846888), Taufiqulloh Dahlan, M.Pd (085222758533), dan Feby Inggriyani, M.Pd.(082298630689).

2019 Volume IV, Nomor 2 Tahun 2019 dengan E-ISSN 2548-6950 dan p-ISSN 2477-2143 dan telah terindeks *Google scholar*, DOAJ (*Directory of Open Access Journal*) dan SINTA . Naskah yang diterima mencakup hasil penelitian dengan tema yang sesuai dengan fokus dan scope jurnal Pendas yaitu penelitian di pendidikan dasar. Semua naskah akan melalui proses review sebelum terbit.

Batas akhir penerimaan naskah tanggal 30 Oktober 2019. Bisa kirim via ojs ke laman berikut : Web : <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>.

Info lebih lanjut Hubungi:

1. Acep Roni Hamdani, M.Pd. (087726846888)
2. Taufiqulloh Dahlan, M.Pd (085222758533)
3. Feby Inggriyani, M.Pd. (082298630689)

**Mohon untuk Disebarkan
PENDAS : JURNAL ILMIAH
PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS PASUNDAN**
Menerima Naskah untuk
dipublikasikan pada bulan Desember