

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN *SPIN ROLL* UNTUK KELAS 2
PADA PEMBELAJARAN PPKn MATERI LAMBANG DAN SIMBOL PANCASILA
DI SDI BANI HASYIM SINGOSARI MALANG**

SKRIPSI

OLEH

NILA FADILAH

NIM.200103110076



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024



**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN *SPIN ROLL* UNTUK KELAS 2
PADA PEMBELAJARAN PPKn MATERI LAMBANG DAN SIMBOL PANCASILA
DI SDI BANI HASYIM SINGOSARI**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

Oleh

Nila Fadilah

NIM.200103110076



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP : 199012252019032019

Selaku Dosen Pembimbing, menerangkan bahwa:

Nama : Nila Fadilah

NIM : 200103110076

Judul : Pengembangan Media Papan *Spin Roll* Untuk Kelas 2 pada Pembelajaran
PPKn Materi Lambang dan Simbol Pancasila di SDI Bani Hasyim Singosari

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui

Dosen Pembimbing



Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP.199012252019032019

Ketua Program Studi



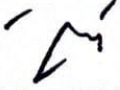
Dr. Bintoro Widodo, M.kes
NIP.197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Papan *Spin Roll* Untuk Kelas 2 Pada Pembelajaran PPKn Materi Lambang dan Simbol Pancasila di SDI Bani Hasyim Singosari"** oleh Nila Fadilah ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 27 Juni 2024.

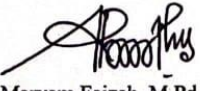
Dewan Penguji


Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001

Ketua Penguji


Galih Puji Mulyoto, M.Pd
NIP. 9880322201802011146

Anggota Penguji


Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP. 199012252019032019

Sekretaris

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan




H. Nur Ali M. Pd
NIP. 196504031998031002

PEMBIMBING

Maryam Faizah, M.Pd.I

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 13 Juni 2024

Hal : Skripsi Nila Fadilah

Lamp. : 4 (Empat) eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

di Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Nila Fadilah

NIM : 200103110076

Program Studi : Pendidikan madrasah ibidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan *Spin Roll* Untuk Kelas 2 Pada Pembelajaran PPKn Materi Lambang dan Simbol Pancasila di SDI Bani Hasyim Singosari

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing



Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP.199012252019032019

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nila Fadilah
NIM : 200103110076
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan *Spin Roll* Untuk Kelas 2 Pada
Pembelajaran PPKn Materi Lambang dan Simbol Pancasila
di SDI Bani Hasyim Singosari

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya orang lain yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, Juni 2024

Hormat saya,



Nila Fadilah
NIM. 200103110076

MOTO

مَنْ صَبَرَ ظَفِرَ

“Barang Siapa Yang Bersabar, Maka Ia Akan Beruntung”

“Setiap Ada Keinginan Pasti Ada Jalan”

(Kutipan Seorang Ibu)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil‘alamin segala puji bagi Allah yang telah memberikan nikmat dan karunianya yang begitu melimpah ruah kita rasakan. Serta sholawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW serta keluarga dan para sahabatnya. Karya ini saya persembahkan kepada:

Kedua Orang Tua

Bapak Mawardi Abbas (Alm) dan Ibu Ulfah yang tidak pernah Lelah, letih dan mengeluh untuk mendoakan, menyayangi menasehati, dan membimbing dalam keadaan apapun. Sekaligus telah menjadi motivasi atas terselesaikannya skripsi ini.

Saudara Tersayang

Uswatun Hasanah, Munawaroh, Nizar, Farhah. Terimakasih atas semangat dan dukungan yang kalian berikan I Love You More. Terkhusus mas Nizar telah mampu menggantikan sosok ayah bagi penulis, terimakasih telah menghabiskan waktu, tenaga dan materinya untuk kesuksesan penulis selama ini. Serta ponakan-ponakan Aghna, Nafilah, Kiki, Zidna dan Aminah yang selalu bisa membuat tersenyum ditengah kemumetan yang dialami.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbol ‘alamin, puji syukur atas nikmat dan karunia Allah yang melimpah ruah kepada kita semua. Sholawat serta salam tidak pernah lepas dari bibir ini dengan mengharapkan syafa’at dari sang kekasih Allah swt yakni nabi kita Muhammad SAW. Dengan sebuah kesabaran yang diberikan dan ketekunan peneliti dapat menyelesaikan skripsi pengembangan media papan *spin roll* untuk siswa kelas 2 pada pembelajaran PPKn materi lambang dan simbol Pancasila di SDI Bani Hasyim.

Skripsi ini disusun sebagai syarat mendapatkan gelar strata satu (S-1). Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam penulisan ini penulis menyadari masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, peneliti memberikan ruang yang cukup untuk menerima banyak saran, koreksi dan kritik yang bersifat membangun. Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini tidak lepas dari doa, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan banyak rasa terimakasih kepada:

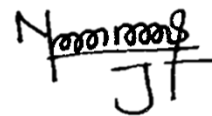
1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M. Kes dan Maryam Faizah, M.Pd.I selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

4. Maryam Faizah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Sigit Priatmoko, M.Pd, Galih Puji Mulyoto, M.Pd dan Karjono, S.Pd selaku validator ahli materi, desain media, dan pembelajaran yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan penilaian pada produk media yang peneliti kembangkan.
6. Hasan Asy'ari, S.Pd.I dan Karjono, S.Pd selaku kepala sekolah dan wali kelas 2b serta seluruh keluarga besar SD Islam Bani Hasyim Singosari yang telah membantu dan memberikan kesempatan penulis dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.
7. Bapak Mawardi Abbas (Alm) dan mamih Ulfah selaku orang tua yang tidak pernah lelah mendoakan, menasehati, dan selalu memberikan semangat dan kekuatan baik spiritual maupun material dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Seluruh kakak kandung Uswatun Hasanah, Munawaroh, Nizar, dan Farhah atas dukungan, motivasi, dan perhatiannya kepada peneliti selama peneliti mengenyam Pendidikan di UIN Malang sampai penyusunan skripsi ini.
9. Drs. H. Junaedi, M.Pd.I selaku pengasuh Pondok Pesantren Darul Hikmah Putri dan seluruh keluarga besar ponpes Darul Hikmah yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
10. Sahabat Sat Set Wat Wet Ariffah, Alput, Alyatul, Yuli, Zahro, dan Qonita yang selalu kebersamai dalam suka ataupun duka selama duduk dibangku perkuliahan ini.

11. Seluruh santri DH terkhusus Aisyah 2 mba Tamami, Ayu, Kamila, dan Mba Falich, yang selalu memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
12. Seluruh mahasiswa PGMI B Angkatan 2020 yang selalu memberikan semangat dan dorongan kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
13. Semua pihak yang membantu dalam proses pembuatan media dan penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih yang sebesar-besarnya peneliti sampaikan. Semoga segala bantuan, dan doa semuanya menjadi amal ibadah dan kebaikan yang diridhoi Allah SWT.

Penulis tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini karena keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu kritik dan saran kepada penulis sangat terbuka. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi siapapun baik secara pribadi atau secara umum.

Malang, 21 Mei 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nurmanas' with a stylized 'JT' or similar mark below it.

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulis translite Arab – Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no.0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= h	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘	ء	= ‘
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	: â
Vokal (i) panjang	: î
Vokal (u) panjang	: û

C. Vokal Diftong

أَوْ	: aw
أَيَّ	: ay
وَأُ	: û
أَيَّ	: î

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LOGO.....	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
MOTO	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
ملخص البحث	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	10
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
F. Spesifikasi Produk	12
G. Orisinalitas Penelitian	13
H. Definisi Istilah.....	18
I. Sistematika Pembahasan.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	21
A. Landasan Teori	21

B. Perspektif Teori Dalam Islam.....	37
C. Kerangka Berpikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Model Pengembangan	42
C. Prosedur Pengembangan.....	42
D. Uji Produk	45
E. Jenis Data.....	48
F. Teknik Pengumpulan Data	49
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	51
H. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	58
A. Pengembangan Media Papan Spin Roll.....	58
B. Kemenarikan Produk	72
BAB V EMBAHASAN.....	74
A. Prosedur Pengembangan Media Papan <i>Spin Roll</i>	74
B. Kemenarikan Media <i>Spin Roll</i>	83
BAB VI PENUTUP	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	16
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	53
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	53
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Validasi Media	56
Tabel 3.4 Kriteria Kemenarikan Media	57
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 4.3 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran	69
Tabel 4.4 Revisi Produk.....	70
Tabel 4.5 Hasil Angket Kemenarikan Media Papan Spin Roll	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	40
Gambar 3.1 Model Penelitian	43
Gambar 4.1 Desain Media Dari Depan	60
Gambar 4.2 Desain Media Dari Samping.....	60
Gambar 4.3 Media Papan Spin Roll.....	61
Gambar 4.4 Desain Depan dan Belakang Petunjuk Permainan	61
Gambar 4.5 Desain Isi Petunjuk Permainan.....	62
Gambar 4.6 Desain Cover Depan dan Belakang Buku Materi.....	63
Gambar 4.7 Desain Profil Pengembang, Cp Dan Tp	63
Gambar 4.8 Desain Isi Materi Sila Pancasila	64
Gambar 4.9 Desain Isi Materi Nilai Pancasila	65
Gambar 4.10 Desain Kartu Soal	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat IzinnPenelitian.....	92
Lampiran 2 Surat Balasan	93
Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Materi	94
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Media.....	95
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi	96
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media	98
Lampiran 7 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran	100
Lampiran 8 Hasil Angket Kemenarikan Siswa	102
Lampiran 9 Bukti Bimbingan Skripsi	103
Lampiran 10 Dokumentasi.....	104
Lampiran 11 Buku Panduan Materi	107
Lampiran 12 Buku Panduan Penggunaan Media	109

ABSTRAK

Nila Fadilah 2024, Pengembangan **Media Papan *Spin Roll* Untuk Kelas 2 Pada Pembelajaran PPKn Materi Lambang dan Simbol Pancasila di SDI Bani Hasyim Singosari**. Skripsi, Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Maryam Faizah, M.Pd.I.

Kata kunci: Pengembangan Media, Media Papan Spin Roll, Materi Lambang dan Simbol Pancasila

Pembelajaran PPKn merupakan materi pelajaran yang sangat penting dipelajari sejak dini. Pengetahuan dan pemahaman siswa pada materi lambang dan simbol Pancasila yang masih cukup rendah yang disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya penggunaan media pembelajaran yang minim diberikan untuk membangkitkan semangat dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran salah satunya yaitu mengembangkan media yang dapat membangkitkan semangat dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk: 1) menjelaskan prosedur pengembangan media papan *spin roll* untuk kelas 2 pada pembelajaran PPKn materi lambang dan simbol Pancasila di SDI Bani Hasyim Singosari, 2) menjelaskan kemenarikan media papan *spin roll* untuk kelas 2 pada pembelajaran PPKn materi lambang dan simbol Pancasila di SDI Bani Hasyim Singosari. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan mengadaptasikan model Borg & Gall. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui wawancara, observasi, dan angket. Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah 24 siswa kelas 2b di SDI Bani Hasyim Singosari.

Hasil penelitian pengembangan media papan *spin roll* materi lambang dan simbol Pancasila untuk kelas 2 adalah memperoleh nilai persentase 94% dari ahli materi dengan kategori materi yang tercantum dalam media valid. 96% dari ahli media dengan kategori media yang dikembangkan valid dan sesuai, 80% dari ahli praktisi pembelajaran masuk dalam kategori valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Nilai persentase kemenarikan media sebesar 91% masuk dalam kategori media yang dikembangkan sangat menarik pada siswa.

ABSTRACT

Nila Fadilah 2024, *Development of Spin Roll Board Media for Grade 2 in Civics Learning Material on the Symbols and Symbols of Pancasila at SDI Bani Hasyim Singosari*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Thesis Supervisor: Maryam Faizah, M.Pd.I.

Keywords: Media Development, Spin Roll Board Media, Material of Pancasila Symbols and Emblems

Civics learning is a subject matter that is very important to learn from an early age. Students' knowledge and understanding of the symbols and symbols of Pancasila are still quite low which is caused by several factors. One of them is the use of minimal learning media to arouse students' enthusiasm and interest in the learning process. Based on this background, there is a need for innovation in the development of learning media, one of which is developing media that can arouse students' enthusiasm and interest in the learning process.

The purpose of this research and development is to 1) explain the process of developing spin roll board media for grade 2 in Civics learning material on the symbols and symbols of Pancasila at SDI Bani Hasyim Singosari, 2) explain the attractiveness of spin roll board media for grade 2 in Civics learning material on the symbols and symbols of Pancasila at SDI Bani Hasyim Singosari. The research method used is a research and development method (research and development) by adapting the Borg & Gall model. Data collection techniques were used through interviews, observations, and questionnaires. The subjects in this research and development were 24 students of class 2b at SDI Bani Hasyim Singosari.

The results of the media development research of the spin roll board material of the symbols and symbols of Pancasila for grade 2 are obtaining a percentage value of 94% from material experts with the category of material listed in the media as valid, 96% from media experts with the category of media developed is valid and appropriate, 80% from expert learning practitioners in the category of valid and feasible to use in the learning process. The percentage value of media attractiveness of 91% is included in the category of media developed as very attractive to students.

ملخص البحث

نيلا فضيله، ٢٠٢٤ ، تطوير وسائط اللوحة الدوارة للصف الثاني في مادة التربية الوطنية في مادة التربية الوطنية حول رموز ورموز البانكاسيلا في مدرسة التربية الإسلامية الحكومية بني حاسيم سينجوساري. أطروحة، برنامج مدرسة ابتدائية لتعليم المعلمين، كلية التربية وعلوم الكيجوروان، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، المشرف على الرسالة: مريم فائزة، الماجستير

الكلمات المفتاحية : وسائط التعلم، وسائط لوحة لفة الدوران، مادة الشعارات والرموز الأساسية للدولة

تعلم التربية المدنية هو موضوع مهم لتعلمه منذ سن مبكرة. لا تزال معرفة الطلاب وفهمهم الشعارات والرموز الأساسية للدولة منخفضة جدا بسبب عدة عوامل. أحدها هو الحد الأدنى من استخدام وسائط التعلم لإثارة حماس الطلاب واهتمامهم بأوضاع التعلم. بناء على هذه الخلفية، هناك حاجة للابتكار في تطوير وسائط التعلم، أحدها تطوير الوسائط التي يمكن أن تثير حماس الطلاب واهتمامهم بعملية التعلم

الغرض من هذا البحث والتطوير هو: ١) شرح عملية تطوير وسائط الألواح الدوارة للصف الثاني في مادة تعليمية للصف الثاني في مادة تعليمية للصف الثاني في مادة تعليمية للرموز والرموز الخاصة بالبانكاسيلا في المعهد الديمقراطي الاجتماعي في بني حاسيم سينجوساري، ٢) شرح جاذبية وسائط الألواح الدوارة للصف الثاني في مادة تعليمية للرموز والرموز الخاصة بالبانكاسيلا في المعهد الديمقراطي الاجتماعي في بني حاسيم سينجوساري. إن طريقة البحث المستخدمة هي طريقة البحث والتطوير (البحث والتطوير) من خلال تكييف نموذج بورغ وجال. تم استخدام تقنيات جمع البيانات من خلال المقابلات والملاحظات والاستبيانات. كان المشاركون في هذا البحث والتطوير ٢٤ طالبًا من طلاب الصف ٢ ب في معهد التنمية المستدامة باني حاسيم سينجوساري.

نتائج بحث تطوير وسائل الإعلام المطورة لمادة اللوحة الدوارة لرموز ورموز البانكاسيلا للصف الثاني الابتدائي هي الحصول على قيمة مئوية ٩٤% من خبراء المواد في فئة المادة المدرجة في الوسائط صالحة و ٩٦% من خبراء الوسائط في فئة الوسائط المطورة صالحة ومناسبة، و ٨٠% من خبراء التعلم الممارسين في فئة صالحة ومجدية للاستخدام في عملية التعلم. النسبة المئوية لقيمة جاذبية الوسائط ٩١% من خبراء التعلم الخبراء بفئة الوسائط المطورة جاذبة جدًا للطلاب.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Revolusi industri 4.0 secara tidak langsung mengubah cara pandang tentang pendidikan abad 21 saat ini. Era revolusi industri 4.0 membawa tuntutan tersendiri bagi dunia pendidikan. Kondisi tersebut mengharuskan setiap lembaga pendidikan harus mempersiapkan kemampuan literasinya dengan orientasi baru dalam bidang Pendidikan.¹ Kemampuan literasi tersebut berupa literasi data, teknologi dan sumber daya manusia.

Pendidikan era 4.0 sebagai pengubah informasi menjadi lebih praktis dan berbasis digital. Namun tidak semua program digitalisasi berdampak positif dalam lingkungan hidup.² Hani dan Richardus mengungkapkan bahwa peran pendidik akan digantikan dengan robot sebelum tahun 2027 dan Silicon Valley sedang mengembangkan program untuk dapat membaca gelombang otak dan ekspresi wajah anak.³

Hal tersebut merupakan dampak dari digitalisasi dimana pendidik harus bersaing dengan robot atau mesin. Selain profesionalisme pendidik

¹ B. Hermann, M., Pentek, T., & Otto, "Design Principles for Industrie 4.0 Scenarios.," *Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*, 3928–3937., 2016, <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/HICSS.2016.488>.

² & Yanti Sofi Makiyah Susanti, E., Rifa'atul Maulidah, "Peran Guru Fisika Di Era Revolusi Industri 4.0.," *Diffraction : Journal for Physics Education and Applied Physics*, 1 (2019), <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/diffraction.v1i1.810>.

³ Sabaruddin Sabaruddin, "Pendidikan Indonesia Menghadapi Era 4.0," *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi* 10, no. 1 (2022): 43–49, <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29347>.

dalam meningkatkan kompetensi digitalisasi, pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan dan menanamkan karakter nilai budi peserta didik dalam kehidupan.⁴ Untuk itu dalam proses pendidikan peran pendidik tidak dapat digantikan oleh robot atau mesin.

Oleh karena itu, dalam menghadapi perkembangan teknologi pendidik harus senantiasa menunjang proses pembelajaran dengan mengintegrasikan metode yang lebih inovatif.⁵ Pola interaksi pendidik dengan peserta didik akan cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional. Maka diperlukan kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.⁶ Menurut Sudiarta, penting bagi pendidik dalam meningkatkan kreativitas agar mampu menciptakan lingkungan belajar yang baik dan aktif dengan memanfaatkan berbagai sumber dalam meningkatkan kompetensinya secara utuh.⁷

Selain itu dalam sudut pandang islam juga diterangkan dalam Q.S. Al-Hajj ayat 41 yang menjelaskan juga mengenai tujuan Pendidikan sebagai berikut:⁸

الَّذِينَ إِنْ مَكَّنَّاهُمْ فِي الْأَرْضِ أَقَامُوا الصَّلَاةَ وَآتَوُا الزَّكَاةَ وَأَمَرُوا بِالْمَعْرُوفِ وَنَهَوْا عَنِ الْمُنْكَرِ ۚ وَلِلَّهِ عَاقِبَةُ الْأُمُورِ ٤١

⁴ M. Lubis, "Peran Guru Pada Era Pendidikan 4.0," *EDUKA : Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis*, 68–73 2 (2020), <https://doi.org/https://doi.org/10.32493/eduka.v4i2.4264>.

⁵ S. H. Halili, "Technological Advancements in Education 4.0," *The Online Journal of Distance Education and E-Learning*, 63–69. 1 (2019).

⁶ Junaidi Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56, <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

⁷ Sabaruddin, "Pendidikan Indonesia Menghadapi Era 4.0."

⁸ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2010).

Artinya: “(yaitu) orang-orang yang jika Kami teguhkan kedudukan mereka di muka bumi niscaya mereka mendirikan solat, menunaikan zakat, menyuruh berbuat ma'ruf dan mencegah dari perbuatan yang mungkar; dan kepada Allah kembali segala urusan”.

Dari ayat tersebut menjelaskan bahwa nilai ibadah dapat berupa mendirikan solat, menunaikan zakat, dan berbuat baik dan menjauhi larangannya. Dalam memahami isi dan makna ayat tersebut tentu dibutuhkan sebuah proses pembelajaran. Kalimat pendidikan tertuang secara tersirat bukan tersurat. Sehingga dari ayat tersebut memberikan indikasi adanya pendidikan. Dalam melaksanakan amr ma'ruf nahi munkar dibutuhkan seseorang yang dapat membimbing dalam hal kebaikan dan mencegah dalam hal keburukan.⁹

Namun masih banyak pendidik yang belum dapat meningkatkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan era yang ada. Banyak pendidik yang sampai saat ini menggunakan produk 80-an.¹⁰ Jika tetap dibiarkan pendidik akan kesulitan dalam menyeimbangkan tuntutan pendidikan di era saat ini. Menurut Syarifudin Yunus dalam berita detik.com salah satu penyebabrendahnya pendidikan di Indonesia adalah ketidaksesuaian disiplin ilmu dengan bidang ajar. Banyak pendidik yang mengajar tetapi tidak sesuai dengan bidang studinya. Hal tersebut terjadi tentu karena persebaran pendidik yang tidak merata di semua wilayah. Ketidaksesuaian

⁹ Lukman Hamid, “Amir Dalam Quran,” *Islam Dan Pendidikan* 1, no. 2 (2020): 1–14.

¹⁰ Tiarmayanti Novita Sonia, Pascasarjana Universitas, and Negeri Medan, “Menjadi Guru Abad 21 : Jawaban Tantangan Pembelajaran Revolusi Industri 4 . 0,” n.d., 191–99.

berdampak kepada proses pembelajaran yang kurang maksimal serta penguasaan materi secara keseluruhan.¹¹

Pendidikan di Indonesia masuk dalam kategori kualitas yang rendah. Berdasarkan hasil survei tahun 2019 pada sistem pendidikan menengah di dunia pada tahun 2018 yang dilakukan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*), Indonesia menduduki posisi ke-74 dari 79 negara yang disurvei, artinya Indonesia berada di urutan ke-6 terendah.¹² Dalam ruang lingkup mikro masalah pendidikan di Indonesia salah satunya adalah metode pembelajaran yang monoton. Tidak ada inovasi atau perubahan metode dalam penyampaian materi. Padahal hasil belajar peserta didik sangat berpengaruh itu semua.¹³ Inovasi pembelajaran dapat dilakukan melalui alat bantu yang digunakan selama proses belajar berlangsung.

Dalam penelitian yang dilakukan Susilana dan Riyana, salah satu alat untuk memudahkan pendidik ketika mengajar adalah media. Media dapat menjadi salah satu cara efektif untuk dapat mencapai tujuan Pendidikan.¹⁴ Pendapat tersebut hampir sama dengan yang diutarakan oleh Y. Miarso bahwa media adalah sesuatu yang menstimulus serta memberikan kemajuan terhadap peserta didik. Menurut Feri Tirtoni media pembelajaran adalah

¹¹ Dharmayanti Novita Sonia, Pascasarjana Universitas, and Negeri Medan, "Menjadi Guru Abad 21 : Jawaban Tantangan Pembelajaran Revolusi Industri 4 . 0," n.d., 191–99.

¹² Fitriah Nur Auliah Kurniawati, "Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi," *Academy of Education Journal* 13 (2022): 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>

¹³ Baiq Sarlita Kartiani, "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Kabupaten Lombok Barat NTB," *Jurnal Pendidikan Dasar* 6 (2015).

¹⁴ Satria Anawati, *Media Dan Sumber Belajar* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018), 7.

suatu benda yang dapat menciptakan ketertarikan selama kegiatan belajar mengajar serta dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik.¹⁵

Berdasarkan hasil pra penelitian di salah satu Sekolah Dasar Islam di Kabupaten Malang. Berdasarkan hasil observasi di kelas 2 SD Islam Bani Hasyim dalam proses pembelajarannya pendidik masih kesulitan dalam membuat media pembelajaran. Pendidik hanya menjelaskan materi melalui ceramah dan tanya jawab. Sehingga peserta didik tidak terlalu mendengarkan penjelasan pendidik melainkan mereka lebih senang berbicara dengan teman sebangkunya. Proses pembelajaran yang dilakukan pendidik hanya mengandalkan metode ceramah saja. Tidak adanya media atau alat peraga apapun untuk membantu atau menunjang proses pembelajaran. Selain itu karakteristik siswa kelas 2 yang sangat aktif dan mudah merasa bosan jika hanya mendengarkan penjelasan pendidik saja sehingga minat belajar menurun.¹⁶

Penerapan media dalam menunjang proses belajar sangat penting dilakukan. Penerapan tersebut dapat membangun proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan. Dalam konteks tersebut media yang digunakan dalam pembelajaran berupa media papan *spin roll*. Media papan *spin roll* dapat menjadikan hal baru bagi mereka dalam belajar. Terutama dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan mata pelajaran penting di semua tingkatan pendidikan. Namun mata pelajaran tersebut dianggap cukup sukar bagi beberapa peserta didik.

¹⁵ Feri Tirtoni, *Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar* (Sidoarjo: Umsida Press, 2018).

¹⁶ Karjono, wawancara (24 November 2023)

Materi yang cukup luas dengan beberapa istilah dalam konteks kenegaraan membuat cukup sulit memahaminya. Media papan *spin roll* yang didesain menarik dapat menumbuhkan semangat dan antusias peserta didik untuk mengetahui dan memahami materi PPKn. Media papan *spin roll* bertujuan membantu pendidik dalam proses belajar mengajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pendidik.

Melihat hal tersebut peneliti mencoba mengembangkan media *spin roll* sebagai alat bantu pada pelajaran PPKn. Media *spin roll* merupakan jenis media yang dapat merangsang pola berpikir peserta didik, membuat peserta didik dapat lebih aktif, dan dapat menambah kreativitas peserta didik melalui sebuah permainan yang menarik. Peserta didik akan lebih mengingat akan apa yang dipelajarinya.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitria Rahayu dengan judul “Pengembangan Media *Spin* Berbasis *Kontekstual Learning* sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV di SD Negeri 25 Pagar Alam” dari hasil penelitian tersebut menunjukkan penilaian rata-rata 94,6% kepraktisan dan rata-rata 96,4% dari respon peserta didik terhadap media. Dari data tersebut bahwa penelitian Fitria Rahayu masuk pada tingkatan sangat praktis dan layak sebagai media pembelajaran.¹⁷

¹⁷ Fitria Rahayu, “Pengembangan Media *Spin* Berbasis *Kontekstual Learning* Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SD Negeri 25 Pagar Alam” (Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022).

Sejalan juga dengan yang diteliti oleh Nurul Isnaini dan Rinawati terjadi peningkatan dari hasil belajar siswa melalui media roda putar pada mata pelajaran matematika di SD Purwantoro 4 Malang.¹⁸ Selain itu pada penelitian Nuril Nuzulia Pengembangan Media Roda Putar pada Materi Keberagaman Suku dannBudaya Berbasis HOTS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung, hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media tersebut.¹⁹

Media papan *spin roll* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi. Media ini juga menyesuaikan karakteristik anak usia SD yang masih dalam masa operasional konkret yang mana pendidik harus mampu merancang pembelajaran yang dapat membangun rasa penasaran peserta didik. Media papan *spin roll* ini telah disesuaikan dengan karakteristik anak SD yang telah dimodifikasi dengan permainan.²⁰ Adapun keunggulan media *spin roll* diantaranya: mampu memberikan stimulus kepada peserta didik, terciptanya proses belajar yang santai dan menyenangkan, serta dapat membangkitkan rasa penasaran dan antusias, perhatian, merangsang minat belajar dan motivasi belajar peserta didik.

SDI Bani Hasyim merupakan sekolah dasar islam swasta yang berada di Kabupaten Malang. Dalam proses pembelajarannya lebih menekan pada

¹⁸ Nurul Isnaini, "The Development of Learning Media Based on Roda Putar Game on Methematic Subjects of Solid Figure Material for 5th Grade of SDN Purwantoro 4 Malang" (UIN Malang, 2018).

¹⁹ Nuril Nuzulia, "Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPS Berbasis HOTS Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di MI PSM Kabupaten Tulungagung," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 5 (2020).

²⁰ Hidayati, *Pengembangan Pendidikan IPS SD* (Jakarta: PT Gramedia, 2008).

aspek spiritual yang dikembangkan sesuai pada kurikulum sekolah. Hasil observasi peneliti di kelas 2, melalui wawancara bersama guru kelas bapak Karjono S.Pd bahwa proses pembelajaran yang berlangsung terlalu monoton dimana pendidik memilih metode yang mudah dalam mengajar. Metode konvensional ceramah lebih banyak dipilih oleh pendidik di sekolah tersebut. Fasilitas sekolah yang cukup memadai tidak memungkinkan bahwa pendidik masih menggunakan pembelajaran yang cukup monoton.²¹

Selain itu faktor usia dan *gender* menjadi salah satu penyebab kurangnya inovasi media pembelajaran yang dilakukan pendidik agar dapat tercipta pembelajaran yang menarik. Seperti yang terjadi pada wali kelas 2 sekolah tersebut. Dimana guru laki-laki yang menjadi wali kelas dari kelas 2 tersebut mengatakan kurangnya ketelatenan dan kreativitas beliau dalam membuat media pembelajaran, sehingga pembelajaran yang disampaikan lebih banyak dengan metode ceramah. Masih belum maksimalnya media penunjang dalam proses pembelajarannya sehingga peserta didik tidak terlalu memperhatikan penjelasan pendidik. Pendidik masih kurang memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah, seperti tersedianya mesin percetakan tetapi sangat jarang sekali pendidik memanfaatkan barang tersebut untuk membuat media pembelajaran. Sehingga kegiatan tersebut mudah membuat peserta didik bosan, kurang memperhatikan penjelasan pendidik dan pembelajaran yang berlangsung kurang bermakna bagi mereka.

²¹ Karjono, wawancara (14 November 2023)

Dari permasalahan tersebut peneliti mencoba untuk meningkatkan semangat dan minat belajar melalui pengembangan media permainan yang didesain semenarik mungkin dengan tujuan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik maka peneliti berinisiatif untuk mengambil judul **“Pengembangan Media Papan *Spin roll* Untuk Kelas 2 Pada Pembelajaran PPKn Materi Lambang dan Simbol Pancasila di SDI Bani Hasyim”**.

B. Rumusan Masalah

Dari penjabaran latar belakang penelitian maka permasalahannya yang akan dikaji yaitu:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media papan *spin roll* untuk kelas 2 pada pembelajaran PPKn Materi Lambang dan Simbol Pancasila di SDI Bani Hasyim?
2. Bagaimana kemenarikan media papan *spin roll* untuk kelas 2 pada pembelajaran PPKn Materi Lambang dan Simbol Pancasila di SDI Bani Hasyim?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menghasilkan media papan *spin roll* yang valid digunakan untuk kelas 2 pada pembelajaran PPKn materi lambang dan simbol pancasila di SDI Bani Hasyim.
2. Mengetahui kemenarikan media papan *spin roll* untuk kelas 2 pada pembelajaran PPKn materi lambang dan simbol pancasila di SDI Bani Hasyim.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Adanya penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam pengembangan media. Oleh karena itu penelitian ini bisa menjadi pedoman dan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini bisa dijadikan sebagai referensi baru bagi pendidik maupun peserta didik dalam hal pengembangan media papan *spin roll* pada pelajaran PPKn Materi Lambang dan Simbol Pancasila di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah.

2. Manfaat Praktis

Media yang dihasilkan pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi baru dalam penggunaan media pada proses pembelajaran dan meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik pada pembelajaran PPKn Materi Lambang dan Simbol Pancasila. Berikut ini adalah manfaat media.

a. Bagi siswa

Adanya media media papan *spin roll* pada pembelajaran PPKn materi lambang dan simbol Pancasila diharapkan dapat mengurangi rasa jenuh peserta didik dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

Adanya media papan *spin roll* guna memotivasi pendidik agar mampu mengembangkan dan meningkatkan kreativitas dalam

penggunaan media ajar dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi pengalaman tersendiri bagi peneliti dalam menerapkan media papan *spin roll* di SDI Bani Hasyim.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Dugaan yang diharapkan diantaranya;

- a. Menghasilkan media papan *spin roll* yang berkualitas, kuantitas dan menarik perhatian peserta didik.
- b. Media papan *spin roll* pada pembelajaran PPKn materi lambang dan simbol Pancasila mampu digunakan pendidik dalam proses pembelajaran.
- c. Media papan *spin roll* merupakan media yang menarik, memudahkan pemahaman peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini hanya berfokus pada beberapa hal berikut:

- a. Pengembangan media papan *spin roll* terbatas pada pelajaran PPKn materi lambang dan simbol Pancasila.
- b. Objek yang diamati pada media papan *spin roll* hanya pada siswa kelas 2 SDI Bani Hasyim.
- c. Kevalidan pada media papan *spin* dinilai dari beberapa validator.

F. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran papan *spin roll* ini memiliki bentuk yang sedikit berbeda dengan roda putar yang dilengkapi cara penggunaan. Media papan *spin roll* diharapkan memiliki spesifikasi berikut:

1. Menghasilkan media sebagai penunjang materi lambang dan simbol Pancasila.
2. Produk ini dikembangkan dalam bentuk fisik berbentuk segi lima dengan diameter 35 cm yang akan dibagi menjadi 5 petak sisi depan. Setiap petak memiliki Panjang sisi 20 X 20 cm. Setiap petaknya terdapat gambar yang timbul dari setiap sila dalam Pancasila. Bahan yang digunakan dalam pembuatan produk ini berupa kombinasi dari kayu, besi dan akrilik, dengan bantuan alat pemutar yang berada disamping agar peserta didik menjalankannya lebih mudah. Media ini didesain dapat berputar kedepan dan berhenti dengan sendiri pada petak tertentu.
3. Setiap petak terdapat gambar dan soal mata pelajaran PPKn lambang dan simbol Pancasila.
4. Soal disesuaikan dengan capaian pada siswa kelas II.
5. Media yang dihasilkan didesain dengan menarik serta diharapkan bisa membangkitkan semangat belajar.

G. Orisinalitas Penelitian

Pandangan Penelitian terdahulu yang menjadi referensi didapat dari artikel/jurnal, skripsi, dan tesis. Media papan *spin roll* dan media roda putar memiliki bentuk yang berbeda. Beberapa referensi yang menjadi acuan peneliti terkait media papan *spin* diantaranya:

- a. Penelitian Fitria Rahayu tahun 2022. Penelitian tersebut mengkaji pengembangan media *spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik kelas IV di SD Negeri 25 Pagar Alam. Melalui media tersebut diharapkan materi yang disampaikan mudah dipahami dengan media yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dikembangkan saat ini yaitu media papan *spin*, sedangkan yang membedakan adalah subjek penelitian dan materi yang digunakan dalam pembelajaran.²²
- b. Menurut penelitian lain oleh Tri Novita Sari tahun 2021 yaitu. Pengembangan media pembelajaran IPA melalui game interaktif berbasis PALIBER (papan lingkaran berputar) pada materi ekosistem. Penelitian tersebut masuk dalam kategori valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan peneliti tersebut diterima sangat baik. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran sangat baik dan efektif serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut memiliki

²² Fitria Rahayu, "Pengembangan Media Spin Berbasis Kontekstual Learning Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SD Negeri 25 Pagar Alam" (Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022).

perbedaan dalam subjek dan materi yang diteliti dengan penelitian yang akan dikembangkan saat ini.²³

- c. Pada penelitian Nuril Nuzulia tahun 2020 dengan judul penelitian pengembangan media roda putar pada materi keragaman suku dan budaya berbasis HOTS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 di MI PSM padangan Kabupaten Tulungagung. Pada penelitian tersebut mengkaji pengembangan media roda putar pada materi keragaman suku dan budaya. Hasil penelitian tersebut bahwa media roda putar berbasis HOTS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan dari penelitian saat ini dengan penelitian sebelumnya yaitu pada subjek penelitian dan materi yang digunakan. Pada fokus penelitian yang akan dikembangkan saat ini adalah pada siswa kelas 2 materi lambang dan simbol Pancasila.²⁴
- d. Penelitian Devina Luthfi Oktaviani, dkk tahun 2020 yaitu pengembangan media papan nusantara pada materi keragaman pakaian adat di Indonesia untuk kelas IV SD. Penelitian tersebut mengkaji media papan putar untuk pemahaman pada pembelajaran IPS. Melalui media tersebut diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian saat ini adalah

²³ Tri Novita Sari and Abdul Ghoni, "PRIMARY : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 10 Nomor 6 Desember 2021 Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Melalui Game Interaktif Berbasis Paliber (Papan Lingkar Berputar) Pada Materi Ekosistem Developing Science Learning Media Through Interact" 10 (2021): 1540–46, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8566>.

²⁴ Nuril Nuzulia, "Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPS Berbasis HOTS Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di MI PSM Kabupaten Tulungagung," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 5 (2020).

materi dan subjek penelitian. Subjek penelitian saat ini adalah siswa kelas 2b dan materi yang digunakan adalah lambang dan simbol Pancasila.²⁵

- e. Penelitian Yolanda Tri Septiani tahun 2023 yaitu pengembangan media permainan *spin* (roda putar) pada materi bangun datar siswa kelas IV sekolah dasar negeri 6 Rambang. Penelitian tersebut mengkaji media *spin* (roda putar) untuk pemahaman pada pembelajaran matematika. Melalui media tersebut diharapkan menjadi salah satu media kreatif, praktis efektif dalam proses pembelajaran matematika. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dikembangkan saat ini yaitu media papan *spin*, sedangkan perbedaan adalah subjek penelitian dan materi yang digunakan dalam pembelajaran. Pada penelitian saat ini yang menjadi subjek penelitian yaitu siswa kelas 2 dan materi yang digunakan adalah lambang dan simbol Pancasila.²⁶

²⁵ Devia Luthfi Oktaviani and Akhmad Nugraha, "PEDADIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengembangan Media Papan Putar Nusantara Pada Materi Keragaman Pakaian Adat Di Indonesia Untuk Kelas IV SD" 7, no. 4 (2020): 145–53.

²⁶ dkk Septiani, Yolanda Tri; Destiniar, "Pengembangan Media Permainan Spin (Roda Putar) Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 6 Rambang," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9 (2023).

Tabel 1.1 Fokus Penelitian, Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian dengan penelitian terdahulu

Nama Penelitian, Judul, dan Tahun Penelitian	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
Pengembangan media pembelajaran IPA melalui game Interaktif berbasis PALIBER (papan lingkaran berputar) pada materi ekosistem (Tri Novita Sari, 2021)	Penelitian ini berfokus pada media pengembangan game Interaktif berbasis PALIBER (papan lingkaran berputar) yang membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA materi ekosistem.	Melakukan pengembangan media berbasis PALIBER (papan lingkaran berputar)	Pengembangan media yang dilakukan pada pembelajaran IPA materi ekosistem, sedangkan pada penelitian saat ini lebih berfokus pada pembelajaran PPKn kelas 2	Pengembangan media pembelajaran IPA melalui game Interaktif berbasis PALIBER (papan lingkaran berputar) pada materi ekosistem
Pengembangan media <i>spin</i> berbasis <i>kontekstual learning</i> sebagai media pembelajaran tematik kelas IV di SD (Fitria Rahayu, 2022)	Penelitian ini berfokus pada pembelajaran <i>spin</i> berbasis kontekstual dalam pembelajaran tematik	Melakukan pengembangan media papan <i>spin</i>	Pengembangan media yang dilakukan pada pembelajaran tematik kelas IV, sedangkan pada penelitian saat ini lebih terfokus pada pembelajaran PPKn kelas 2	Pengembangan media <i>spin</i> pembelajaran tematik kelas IV di SD Negeri 25 Pagarr Alam.

Pengembangan media roda putar pada materi keragaman suku dan budaya bangsa berbasis HOTS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 di MI. (Nuril Nuzulia, 2020)	Penelitian ini berfokus pada media rodaaputar dalam materi keragaman sukuudan budaya bangsa	Melakukan pengembangan media roda putar	Pengembangan media yang dilakukan pada pembelajaran keragaman dan budaya bangsa berbasis HOTS pada siswa kelas 4 MI PSM, sedangkan pada penelitian saat ini lebih terfokus pada pembelajaran PPKn kelas 2	Pengembangan media roda putar materi keragaman suku dan budaya kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung.
Pengembangan media papan putar nusantara materi keragaman pakaian adat di Indonesia untuk kelas IV SD. (Devia Luthfia Oktaviani, 2020)	Penelitian ini terfokus pada media papan putar pada materi keragaman pakaian adat di Indonesia	Melakukan pengembangan media papan putar/roda putar/ <i>spin</i>	Pengembangan media yang dilakukan pada materi keragaman pakaian adat di Indonesia untuk kelas IV SD, sedangkan pada penelitian saat ini lebih terfokus pada pembelajaran PPKn kelas 2	Pengembangan media papan putar materi keragaman pakaian adat kelas IV SD
Pengembangan media permainan <i>spin</i> (roda putar) pada bangun datar siswa kelas IV. (Yolanda tri septiani, 2023)	Penelitian ini terfokus pada media permainan <i>spin</i> (roda putar) pada materi bangun datar.	Melakukan pengembangan media <i>spin</i>	Pengembangan dilakukan pada materi bangun datar untuk kelas IV, sedangkan pada penelitian saat ini lebih terfokus pada pembelajaran PPKn kelas 2	Pengembangan media <i>spin</i> materi bangun datar kelas IV SD Negeri 6 Rambang.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah sebuah uraian singkat yang dapat memberikan informasi atau makna umum dari judul penelitian agar tidak terjadi kekeliruan. Definisi istilah ini berkaitan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Pengembangan dalam konteks ini merupakan kegiatan seorang peneliti pada suatu produk atau teori yang ada. Dalam usaha meningkatkan sebuah produk atau memperbaiki sebuah teori yang sudah ada untuk menjadi lebih baik maka perlu adanya sebuah ide dan inovasi yang baru. Tujuan dilakukannya pengembangan ini untuk meningkatkan kualitas pendidik serta membantu dalam proses penyampaian pengetahuan.
2. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran berlangsung. Tujuan utama media tersebut adalah membantu pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik.
3. Media papan *spin roll* adalah media visual yang berbentuk segi lima yang dapat berputar ke depan ketika digerakkan dan berhenti dengan sendirinya. Media tersebut memiliki unsur tiga dimensi yang didesain dengan gambar menarik seperti permainan.
4. Pelajaran PPKn materi lambang dan simbol Pancasila adalah mata pelajaran yang penting dalam setiap jenjang sekolah. Pada jenjang sekolah dasar peserta didik harus mampu mengetahui arti-arti penting dalam dasar negara. Pada tingkat sekolah dasar penanaman jiwa

nasionalisme bisa ditanamkan melalui pengenalan lambang-lambang yang menjadi dasar negara.

I. Sistematika Pembahasan

Laporan penelitian ini memiliki penulisan sebagai berikut: bab: (1) pendahuluan (2) kajian pustaka, (3) metode pengembangan, (4) pemaparan penelitian, (5) pembahasan, (6) penutup. Penjelasan secara singkat di setiap bagian pada penelitian pengembangan meliputi:

BAB I Pendahuluan

Bab satu adalah menguraikan isi pendahuluan yang meliputi latar belakang permasalahan, tujuan, ruang lingkup dan manfaat pengembangan, spesifikasi produk, keaslian penelitian, penjelasan operasional dan struktur pembahasan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab kedua ialah berisikan kajian pustaka meliputi kerangka berpikir serta landasan teori yang terbagi menjadi: 1) pengembangan media, 2) media papan *spin roll*, 3) pembelajaran PPKn materi lambang dan simbol pancasila. Media dalam perspektif islam dan kerangka berpikir.

BAB III Metode Penelitiann

Bab ketiga adalah tentang pemaparan prosedur dalam menciptakan bahan ajar, meliputi jenis kajian, model, dan prosedur pengembangan serta pengujian terhadap produk.

BAB IV Hasil Pengembangan

Bab keempat menyajikan proses pengembangan media, penyajian dan analisis data, uji produk dan revisi produk.

BAB V Pembahasan

Bab kelima adalah memuat tentang penjelasan yang membahas produk hasil pengembangan, penyajian data, pembuktian produk, serta daya Tarik maupun pengujian yang berbeda terhadap produk peserta didik.

BAB VI Penutup

Bab keenam berisikan kesimpulan hasil pengembangan media pembelajaran maupun saran pemanfaatan lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam Bahasa Latin, medium adalah bentuk jamak dari media, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Beberapa penjelasan mengenai media. Organisasi di Amerika, *Association of Education and Communication Technology/AECT*, media adalah semua bentuk yang disiapkan untuk proses penyampaian informasi. Menurut *National Education Association (NEA)* media dianggap sebagai benda yang bisa ditiru, dilihat, didengar, atau dibaca dengan instrumen yang digunakan pada proses pembelajaran sehingga dapat berpengaruh terhadap program instruksional.²⁷

Melihat penjelasan tersebut media memiliki peran sebagai penyampai informasi. Sesuai dengan pendapat Dina Indriana bahwa media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi peserta didik.²⁸ Media dapat mendorong terciptanya proses belajar yang menyenangkan karena melalui berbagai perantara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

²⁷ dkk Marlina, Abdul Wahab, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: yayasan penerbit muhammad zaini, 2021).

²⁸ Indriana Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jakarta: PT Diva Press, 2011).

Media pembelajaran adalah sarana dalam menunjang kegiatan proses pembelajaran. Menurut Gerlach & Ely media pembelajaran adalah apapun yang berbentuk fisik yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.²⁹ Menurut Y. Miarso salah satu yang dapat memberikan kemajuan bagi peserta didik adalah dengan memberikan stimulus melalui media pembelajaran. Menurut pendapat Feri Tirtoni media pembelajaran adalah suatu alat yang disusun untuk dapat membangkitkan ketertarikan dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat menunjang efektivitas keberhasilan belajar peserta didik.³⁰

Menurut pendapat Munadi bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam memberikan informasi inti dari suatu materi pelajaran sehingga kegiatan terlaksana lebih efektif, efisien dan kondusif. Menurut Sadiman media pembelajaran adalah segala bentuk dalam menyampaikan pesan serta dapat memicu pikiran, rasa dan perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.³¹

Berdasarkan pengertian diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat yang digunakan dalam menyampaikan sebuah pesan atau informasi pendidikan dari seorang pendidik kepada peserta didik untuk membantu penyampaian materi pembelajaran. Pesan atau informasi yang dimaksud adalah proses penyampaian materi kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik lebih paham pada materi yang disampaikan oleh pendidik. Peneliti juga sependapat bahwa media pembelajaran sangat

²⁹ Azhar Arsyad, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002).

³⁰ Tortoni, *Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar*.

³¹ dkk Anwar, faisal, *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"* (Makassar: CV. Tohar Media, 2022).

membantu pendidik dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dan menerima materi.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang cukup penting dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun fungsi utama media pembelajaran diantaranya:

- 1) Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Pendidik dalam menyampaikan materi hanya melalui metode ceramah maka pembelajaran yang tercipta akan monoton dan mudah bosan. Perlunya pendidik dalam menggunakan alat bantu dalam proses pembelajaran agar pemahaman peserta didik lebih mudah terserap. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan melalui media tersebut.

- 2) Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Informasi yang didapat peserta didik diperoleh dari sumber belajar yang diberikan. Berbagai jenis sumber belajar antara lain manusia, buku, lingkungan sekitar, dan media. Semua itu termasuk perantara untuk dapat menggali informasi dan dapat melakukan eksperimen pada media tersebut, hasil eksperimen tersebut menjadi sumber belajar mereka. Manusia yang dimaksud adalah seorang pendidik atau guru dan peserta didik, buku sebagai bahan ajar yang berisi materi, dan lingkungan sekitar yang menjadi tempat dan ruang yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.³²

³² Ihsana El Khuluqo, *Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017).

Sedangkan S.Gerlach dan P. Ely dikutip oleh Rodhatul Jannah terdapat tiga fungsi media pembelajaran diantaranya:

- a) Fungsi Fiksatif yaitu fungsi yang dimiliki media dalam menangkap, menyimpan dan menampilkan suatu kejadian atau objek.
- b) Fungsi Manipulatif yaitu fungsi yang dimiliki media dengan menampilkan benda atau kejadian dengan bentuk yang sama sesuai keperluan. Contoh ukuran benda yang besar dapat dikecilkan atau sebaliknya.³³
- c) Fungsi Distributif yaitu fungsi media dengan jangkauan yang cukup luas dan audien yang cukup banyak dalam satu kali penyajian. Contoh siaran televisi dan radio.

Livie dan Lentz dalam Ashar Asyhar, empat fungsi media pembelajaran terutama dalam media visual yaitu:³⁴

- a) Fungsi atensi yaitu fungsi yang berkaitan dengan ketertarikan peserta didik dalam media visual dengan menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi materi dan tampilan yang diajarkan.
- b) Fungsi afektif yaitu fungsi yang menunjukkan kenikmatan dalam proses belajar mengajar mulai dari membaca atau melihat teks bergambar dapat membangkitkan emosi dan sikap.

³³ dkk Zulkifli, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023).

³⁴ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

- c) Fungsi kognitif yaitu fungsi yang dapat mempermudah dalam pencapaian tujuan dengan memahami dan mengingat informasi melalui lambang visual atau gambar.
- d) Fungsi kompensatoris yaitu fungsi yang dapat memberikan pemahaman bagi peserta didik yang cenderung lemah dalam membaca untuk menggolongkan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Selain fungsi yang penting, media tersebut juga memiliki manfaat. Menurut Sudja dan Rivai mengemukakan beberapa manfaat diantaranya:

- a) Menarik minat peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik.
- b) Pembelajaran tercipta lebih bermakna dan lebih dapat dipahami peserta didik sehingga memungkinkan penguasaan serta pencapaian tujuan pembelajaran.
- c) Metode yang digunakan dalam pengajaran lebih bervariasi dengan tidak hanya mengandalkan metode ceramah.
- d) Peserta didik lebih aktif dalam belajar dengan melakukan langsung, memerankan, mendemonstrasikan dan mengamati.

c. Faktor Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media perlu mempertimbangkan beberapa faktor antara lain:

1) Objektivitas

Pemilihan media yang dilakukan pendidik tidak boleh sesuai dengan kemauan sendiri. Pemilihan tersebut harus melihat dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Pemilihan tersebut harus bersifat objektif dengan berdasarkan materi yang akan disampaikan dan kebutuhan peserta didik

serta dengan mempertimbangkan pendapat atau masukan dan saran dari pendidik lainnya agar pemilihan media dapat tepat sasaran dengan tujuan pembelajaran.

2) Program pengajaran

Kesesuaian dalam penyusunan program berupa isi, struktur, dan aspek lainnya disesuaikan dengan program pengajaran dan kurikulum yang berlaku.

3) Sasaran program

Memperhatikan sasaran dalam pemilihan media sangat penting dilakukan. Peserta didik pada tingkat rendah memiliki kemampuan yang berbeda, mulai dari cara berpikir, daya imajinatif, kebutuhan dan daya tahan belajar. Pentingnya sasaran program pemilihan media agar peserta didik mendapatkan informasi yang tepat dalam proses pembelajaran.

4) Situasi dan kondisi

Lingkungan yang baik atau buruk dapat mempengaruhi kesesuaian media yang digunakan. Kondisi serta situasi yang baik dapat membuat peserta didik menerima dan mengikuti pembelajaran dengan baik dengan media yang sesuai.

5) Kualitas teknik

Selain kualitas produk yang digunakan oleh pendidik. Kualitas Teknik juga perlu diperhatikan agar pembelajaran lebih berkualitas dan bermakna.

6) Efektifitas dan efisien penggunaan

Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik efektif, dan efisien apabila hasil dari pembelajaran sesuai dengan harapan dan mencapai capaian yang sesuai. Sedangkan media dapat dikatakan efektif apabila dapat diserap secara optimal, dan dikatakan efisien apabila tidak memerlukan waktu, tenaga, biaya, dan pikiran yang banyak dikeluarkan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Media Papan *Spin Roll*

a. Pengertian Media Papan *Spin Roll*

Kata *spin* berarti putar, sehingga media papan *spin* dapat diartikan sebagai media papan putar. Media ini dapat dimodifikasi sebagai media pembelajaran.³⁵ Menurut Khairunnisa dalam Riyani media *spinning wheel* adalah media papan berbentuk lingkaran dan dapat diputar serta dibagi menjadi beberapa sektor atau bagian sehingga dapat membantu keefektifan proses pembelajaran.³⁶ Media *spinning wheel* atau roda putar merupakan salah satu alat bantu yang berbentuk lingkaran, yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami suatu konsep materi yang diajarkan.

Media papan *spin roll* adalah media yang berbentuk segi lima 3D yang telah dibagi menjadi lima petak serta dapat berputar, setiap petak terdapat

³⁵ Ahmad Iqbalul Ulya, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indra Manusia Kelas V Sekolah Dasar." (Universitas Negeri Semarang, 2019).

³⁶ Popi Gusdiana, Asep Sukenda Egok, and Dedy Firdiansyah, "Pengembangan Kotak Permainan Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN 69 Lubuklinggau," *Linggau Journal of Elementary School Education* 1, no. 2 (2020): 41–50, <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljese/article/view/161/110>.

materi atau pertanyaan yang akan membantu peserta didik dalam memahami materi. Dalam media papan *spin roll* tersebut terdapat anak panah kecil yang berguna untuk menunjukkan arah berhentinya roda. Media *spin roll* ini hampir menyerupai permainan bianglala yang dapat berputar, tetapi media *spin roll* ini dapat berputar kedepan. Media ini merupakan salah satu bentuk media tiga dimensi.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media papan *spin roll* adalah media atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berguna untuk membantu memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai materi yang diajarkan oleh pendidik. Media ini juga dapat memancing peserta didik agar aktif dan ikut serta dalam menyelesaikan permasalahan yang didapat dari pertanyaan atau soal yang terdapat dalam media papan *spin roll*.

b. Manfaat Media Papan *Spin Roll*

Beberapa manfaat dari pemakaian media papan *spin roll* dalam proses pembelajaran diantaranya; 1) Membangkitkan keaktifan dan semangat belajar peserta didik, 2) Dapat mengembangkan inovasi dan kreativitas peserta didik, 3) Membangun rasa percaya diri peserta didik, 4) Materi yang disampaikan lebih mudah dipahami peserta didik, 5) Terbangunnya proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.³⁷

c. Keunggulan dan Kelemahan Media Papan *Spin Roll*

Media papan *spin roll* didesain dengan tampilan yang lebih menarik. Media papan *spin roll* juga memiliki kemampuan dalam memperkuat materi

³⁷ Nizawardi Jalinus, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016).

yang disampaikan. Adanya media papan *spin roll* juga dapat memberikan stimulus bagi peserta didik dengan meningkatkan rasa keingintahuan mereka dalam proses pembelajaran yang lebih lanjut. Keunggulan lain dari media ini adalah melatih peserta didik dalam bertanggung jawab dengan menjawab permasalahan atau persoalan yang di dapat peserta didik selain itu dapat membangun aktivitas belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.³⁸

Pembelajaran jika dilakukan hanya melalui metode ceramah sangat umum dilakukan. Penggunaan media papan *spin roll* ini menjadi salah satu alternatif yang dapat memberikan kesan yang berbeda karena adanya unsur permainan dalam proses pembelajarannya, sehingga peserta didik merasa belajar sambil bermain. Seorang pendidik juga dapat mendesain media papan *spin roll* sesuai karakteristik dan kebutuhan peserta didik dalam menentukan materi, atau dengan kata lain dapat bersifat fleksibel dalam menentukan materi yang digunakan pendidik kepada peserta didik.

Sedangkan kelemahan dari penggunaan media papan *spin roll* yaitu lamanya proses pembuatan media. Dibutuhkan keterampilan dalam membuatnya serta dibutuhkan ketelitian dalam pemilihan bahan yang akan digunakan agar media dapat bertahan lebih lama. Terkadang peneliti juga mengalami kendala dalam uji coba media, sehingga media mengalami kemacetan dan tidak dapat berputar.

³⁸ Naili Inayah and Muhammad Suwignyo Prayogo, "Penerapan Media Permainan Spin Roda Berputar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di MI Al Islamiyah Pasuruan Tahun 2022-2023," *Ijsl - Indonesian Journal of Science Learning* 4, no. 1 (2023): 12–19, <http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/IJSL12>.

3. Hakikat Pembelajaran PPKn MI/SD

a. Pengertian Pembelajaran PPKn MI/SD

Setiap negara memiliki pengertian Pendidikan kewarganegaraan yang berbeda-beda begitupun di Indonesia. Berdasarkan permendikbud No. 22 tahun 2006 mengenai standar isi, mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang dirancang untuk membentuk wargaanegara yang mampu menanamkan serta menerapkan hak-hak dan kewajibannya menjadi warga negara Indonesia yang terampil, cerdas dan berkarakter sesuai yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Berdasarkan beberapa ahli cogan & Derricott sepakat mengatakan bahwa Pendidikan kewarganegaraan adalah suatu pendidikan yang membentuk peserta didik untuk memiliki kemampuan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap yang digunakan untuk berpartisipasi dalam kegiatan di lingkungan sekitar.³⁹

Jika dilihat dari terminologis Pendidikan kewarganegaraan dianggap sebagai pendidikan yang mengajarkan politik berfokus pada pembentukan peran peserta didik dalam kehidupan bernegara sesuai ketentuan Pancasila dan UUD 1945. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hakikat dari PPKn untuk MI/SD secara luas yaitu pendidikan yang disiapkan untuk membentuk generasi muda untuk dapat mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara dan secara khususnya yaitu proses penyiapan warga negara melalui peran pendidikan yang didalamnya termasuk persekolahan, pengajaran, dan pembelajaran.

³⁹ Galih Puji dkk Mulyoto, *Konsep Dasar Dan Pengembangan Pembelajaran PPKn Untuk MI/SD* (Jakarta: Publica institute Jakarta, 2020).

b. Karakteristik untuk MI/SD

Menurut Djamrah dan Zain beberapa bagian karakteristik PPKn yaitu sebagai berikut:

- a. Lebih menekankan pada pemecahan permasalahan
- b. Menjadikan peserta didik sebagai pelajar mandiri
- c. Menginspirasi peserta didik untuk menerapkan materi yang telah dipelajarinya
- d. Menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan peserta didik
- e. Menerapkan nilai autentik peserta didik

c. Tujuan Pembelajaran PPKn Untuk MI/SD

Tujuan dasar dari pembelajaran PPKn adalah berpusat kepada pendidik dan peserta didik secara sistematis dan menyeluruh terkait konsep demokratis yang ada di dunia saat ini meliputi didefinisikan, dipraktekkan, dan dievaluasi pendapat tersebut dikemukakan oleh Patrick dan Vontz. Namun, menurut Sanusi, fungsi dan tujuan Pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membentuk warga negara yang dapat berpartisipasi secara aktif dan menjadi dewasa dengan hubungan hukum, moral, dan fungsional antara warga negara. Oleh karena itu menjadi warga negara yang baik dan cerdas dapat dihasilkan melalui Pendidikan kewarganegaraan.

Sehingga tujuan utama dari PPKn untuk MI/SD adalah mencetak peserta didik menjadi warga negara yang baik, berakhlak, berjiwa merdeka, memahami hak dan kewajiban, tertanam rasa kebangsaan dan cinta tanah

air, berjiwa demokratis, saling toleransi, berpikir kritis, sistematis, kreatif dan inovatif.

d. Pancasila

Dalam pelajaran PPKn memuat nilai-nilai dalam Pancasila. Nilai-nilai Pancasila secara umum sebenarnya telah tertanam dalam jantung masyarakat Indonesia. Kehidupan yang berpegang teguh pada nilai dan moral yang selalu diajarkan secara turun temurun.⁴⁰ Secara etimologis “Pancasila” berasal dari Bahasa Sansekerta memiliki dua arti leksial yaitu “*panca artinya lima. Syila dengan vokal i pendek artinya batu sandi, alas, atau dasar, syila dengan vokal i Panjang memiliki arti peraturan tingkah laku yang baik dan seno-noh*”.⁴¹

Pancasila merupakan akar bangsa Indonesia. Setiap aturan dan kebijakan yang berlaku di Indonesia semuanya berlandaskan kepada nilai-nilai Pancasila. Pancasila sebagai dasar negara telah tertuang pada teks pembukaan undang–undang dasar 1945.⁴² Menurut kajian teoritis Hans Kelsen berpandangan bahwa konsep dasar negara sebagai *a basic norn* atau *Grundnorm*, bermakna bahwa dasar negara adalah semua yang menjadi sumber hukum negara yang berlaku dalam suatu negara. Berdasarkan hal tersebut bahwa dasar negara merupakan intisari dari pengembangan peraturan perundang-undangan maupun segala kebijakan yang diterapkan dalam suatu negara.

⁴⁰ Supriadi, Mulyono Hadi, and Sularmi, “Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Makna Simbol-Simbol Sila Pancasila Melalui Model Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Didaktika Dwija Indria*, 2017, 2–7.

⁴¹ Zubaidi Kaelan, *Pendiidikan Kewarganegaraan* (Yogyakarta: Paradigma, 2010).

⁴² Mulyoto, *Konsep Dasar Dan Pengembangan Pembelajaran PPKn Untuk MI/SD*.

Di dalam Pancasila terdapat nilai-nilai hidup dari masyarakat Indonesia. Sebuah tonggak dalam suatu negara digunakan sebagai tatanan hidup yang baik bagi masyarakat, bangsa dan negara. Masyarakat Indonesia merupakan masyarakat yang majemuk yaitu masyarakat yang memiliki begitu banyak perbedaan atau keberagaman mulai dari suku bangsa, bahasa, adat istiadat dan lain-lain. Adanya dasar negara yaitu Pancasila menjadi pemersatu dari semua perbedaan tersebut. Oleh karena itu setiap simbol dan lambang Pancasila memiliki makna yang menjadi dasar nilai-nilai dan moral masyarakat Indonesia sehingga bangsa Indonesia menjadi negara kesatuan yaitu Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

e. Lambang dan Simbol Pancasila

Selain menjadi dasar negara, Pancasila digunakan sebagai tonggak inti pembentukan karakter pribadi peserta didik. Namun dalam realitanya saat ini masih banyak peserta didik yang masih belum memahami bahkan belum mengetahui makna lambang dan simbol-simbol dalam Pancasila. Konsep Pendidikan yang mulai maju mengikuti perkembangan zaman membuat peserta didik kurang mengetahui, memahami dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.⁴³ Sedangkan dalam jenjang sekolah dasar merupakan masa emas yang baik digunakan untuk menanamkan dan mendidik peserta didik agar mampu mengetahui, memahami dan menerapkan makna dari nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

⁴³ Ilmawati Fahmi Imron, "The Ability of Elementary School Students in Compiling Puzzles on the Pancasila Symbol Material," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 13, no. 1 (2021): 117–25, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1.257>.

Terdapat lima sila dalam Pancasila yang menjadi dasar bangsa negara Indonesia dan pedoman hidup masyarakat Indonesia. Bunyi kelima sila dalam Pancasila yaitu sebagai berikut:

1. Ketuhanan yang maha esa
2. Kemanusiaan yang adil dan beradab
3. Persatuan Indonesia
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmad/kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.⁴⁴

Lambang negara adalah garuda Pancasila dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika.⁴⁵ Lambang garuda Pancasila memiliki perisai yang melambangkan perjuangan dan perlindungan untuk mencapai sebuah cita-cita. Didalamnya terdapat garis hitam tebal melambangkan negara merdeka dan berdaulat dengan dilintasi garis khatulistiwa.

Setiap bulu yang terdapat dalam burung garuda memiliki makna tersendiri yaitu: pada leher burung garuda terdapat 45 helai bulu dan pada pangkal ekor burung garuda terdapat 19 helai bulu, jika disandingkan jumlah helai bulu burung garuda di leher dan pangkal ekor akan menunjukkan angka 1945 yang bermakna bahwa negara Indonesia merdeka pada tahun 1945. Pada masing-masing sayap burung garuda terdapat 17 helai bulu yang bermakna bahwa Indonesia merdeka pada tanggal 17 dan pada ekor burung garuda terdapat 8 helai bulu yang bermakna Indonesia

⁴⁴ Ari Tri Soegiti, *Pendidikan Pancasila* (Semarang: Unnes Press, 2016), 2.

⁴⁵ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 36.

merdeka pada bulan ke-8 yaitu Agustus. Jika disimpulkan bahwa jumlah bulu garuda Pancasila melambngakan hari proklamasi kemerdekaan negara Indonesia yaitu pada tanggal 17 Agustus 1945.

Terdapat perisai pada dada burung garuda yang berisikan simbol Pancasila yaitu gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas. Kelima gambar atau simbol tersebut memiliki makna tersendiri yang menjadi pedoman masyarakat Indonesia sampai saat ini.

Makna simbol-simbol setiap sila dalam Pancasila diantaranya:

1. Sila Pertama dengan simbol Bintang- Ketuhanan Yang Maha Esa

Sila pertama dengan simbol bintang melambangkan ketuhanan yang maha esa. Posisi simbol bintang berada di tengah-tengah simbol lainnya melambangkan sila pertama merupakan penerang bagi dasar negara yang lima. Bintang juga melambangkan cahaya yang dipancarkan tuhan sebagai penerang setiap manusia. Bintang terletak pada perisai kecil berwarna hitam melambangkan agama merupakan pertahanan pertama agar manusia dapat selamat. Sila pertama bermakna bahwa setiap orang percaya akan adanya tuhan dan kebebasan setiap orang dalam memeluk agama yang dipercayainya.

2. Sila Kedua dengan simbol Rantai – Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab.

Sila kedua dengan simbol rantai melambangkan kemanusiaan yang adil dan beradab.rantai pada sila kedua memiliki dua bentuk yaitu persegi dan lingkaran oval. Rantai yang berbentuk lingkaran oval memiliki makna

laki-laki sedangkan rantai persegi bermakna perempuan. Kedua memiliki makna baik laki-laki atau perempuan kedua sama, tidak adanya perbedaan hak dan derajat, saling mencintai, saling menolong dan tidak berlaku semena-mena. Ikatan rantai yang saling mengunci melambangkan ikatan abadi antara laki-laki dan perempuan secara turun temurun.

3. Sila Ketiga dengan simbol pohon Beringin – Persatuan Indonesia

Sila ketiga dengan simbol pohon beringin melambangkan persatuan Indonesia pohon beringin merupakan pohon yang tersebar di seluruh tanah air. Pohon ini juga termasuk pohon yang besar dan kokoh dengan daun yang rindang dan dapat digunakan untuk tempat berteduh. Pohon beringin melambangkan pohon yang besar dan kokoh biasanya dimanfaatkan orang untuk tempat berteduh. Pohon tersebut melukiskan sebagai tempat perumahan bagi bangsa dan negara. Daunnya yang hijau dan rindang menandakan sebuah kesuburan, kehidupan, harapan, kesegaran dan keberuntungan. Maka sila ketiga Pancasila mengajarkan nilai untuk selaras dengan hakikat bahwa Indonesia satu kesatuan negara.⁴⁶

4. Sila Keempat dengan simbol Kepala Banteng – KerakyatannYang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan Perwakilan.

Banteng merupakan hewan sosial yang suka berkumpul. Sila keempat dilambangkan dengan kepala banteng bermakna bahwa manusia harus mampu bersikap sosial, bermusyawarah, berkumpul dan berdiskusi

⁴⁶ Lubis, 37.

dalam mengambil suatu keputusan. Sila keempat juga memiliki makna bahwa kekuasaan tertinggi berada ditangan rakyat.⁴⁷

5. Sila kelima dengan simbol Padi dan Kapas – Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia.

Sila ke lima bersimbolkan padi dan kapas yang melambangkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Makna padi dan kapas merupakan kebutuhan dasar bagi manusia yaitu pangan dan sandang, sebagai bukti kemakmuran yang ingin dicapai.⁴⁸

B. Perspektif Teori Media Pembelajaran Dalam Islam

Media pembelajaran papan spin roll termasuk kedalam media pembelajaran visual. Media pembelajaran visual merupakan seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut. agar proses belajar mengajar tercipta lebih menarik guru harus berupaya untuk memanfaatkan media pembelajaran. Terdapat tiga peranan media pembelajaran yaitu peran penarik perhatian (*intentional role*), peran komunikasi (*communication role*) dan peran penyimpanan (*retention role*).⁴⁹ Kreatif, inovatif dan variatif dapat dituangkan melalui media pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung lebih optimal dan berorientasi pada prestasi belajar peserta didik. Selain itu penerapan media visual atau gambar dalam proses

⁴⁷ Murni Niaborhu, Lestari Siburian, and Yarman Hulu, "Hubungan Pemahaman Sila Keempat Pancasila Dengan Sikap Demokratis Masyarakat Desa Lae Nuaha Kecamatan Siempat Nempu Hulu Tahun 2020," *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 2, no. 2 (2020): 168–74, <http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/civiceducation/article/view/867%0Ahttp://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/civiceducation/article/download/867/710>.

⁴⁸ Lubis, *Pembelajaran PPKn*, 38.

⁴⁹ dkk Rosyidah, Umi, *Active Learning Dalam Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2008).

pengajaran telah ada sejak dahulu seperti yang ditemukan dalam sebuah hadis yang digunakan untuk menandakan adanya penggunaan media visual dalam pembelajaran seperti gambar, krikil, dan jari tangan. Hadis Rasulullah saw. Yang menceritakan penggunaan media gambar adalah hadis riwayat bukhari, sebagai berikut:

خَطَّ النَّبِيُّ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ : هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ، أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ، وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمَلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطَطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا تَحَشَّاهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا تَحَشَّاهُ هَذَا

“Nabi Saw. pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menimpanya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah pelbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi. (HR. Imam Bukhari)”

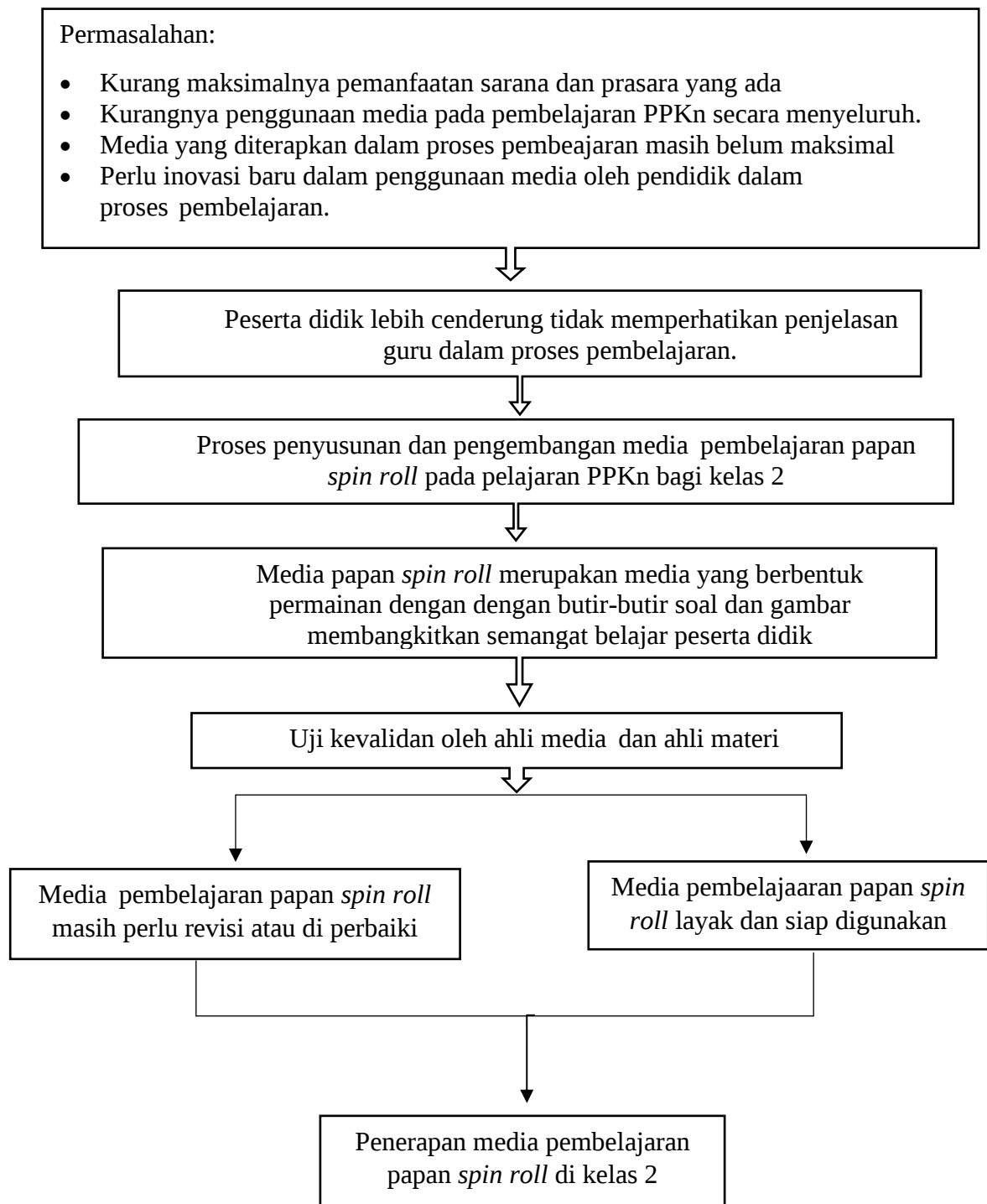
Dalam hadis ini, Rasulullah Saw. menggambarkan manusia sebagai garis lurus yang terdapat di dalam gambar, sedangkan gambar empat persegi yang melingkarinya adalah ajalnya, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan angan-angannya sementara garis-garis kecil yang ada di sekitar garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia.

Berdasarkan penjelasan hadis tersebut secara tidak langsung Rasulullah telah mengajarkan kepada kita tentang hakekat manusia lewat visualisasi gambar. Metode yang diajarkan Rasulullah secara tidak langsung dapat mempermudah kita dalam memahami tentang hakekat manusia.

Dengan meneladani hadis tersebut sebagai pendidik harus dapat memahami metode dan media dalam menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Hadis tersebut juga mengajarkan pendidik bahwa dalam setiap proses pembelajaran dibutuhkan media menunjang agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menarik. Beracuan pada hadis Rasulullah tersebut bahwa pengembangan media papan *spin roll* bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Media papan *spin roll* merupakan media visual yang dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih menarik dan bermakna sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 terutama pada pembelajaran PPKn.

C. Kerangka Berpikir

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran tergantung kepada bagaimana pendidik menyampaikan materi pelajaran. Pengembangan media papan *spin roll* adalah salah satu yang menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran saat ini. Keunggulan media ini terdapat pada tampilan yang menarik semangat belajar peserta didik juga bertujuan agar dapat memberikan pemahaman yang lebih mudah dari materi yang disampaikan. Selain itu dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tetap kondusif dan sesuai dengan harapan tanpa adanya kesulitan dan hambatan dalam proses pembelajarannya. Kerangka berpikir tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Janis penelitian yang peneliti gunakan adalah jenis penelitian dengan model penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan tujuan untuk menciptakan suatu produk dengan ketentuan serta tahapan yang sesuai. Ada beberapa tujuan dalam penelitian R&D yang perlu dipahami diantaranya:

1. Produk yang dikembangkan melalui proses penelaahan dianggap sangat bagus dan terpercaya.
2. Produk yang dikembangkan sesuai dengan hasil observasi lapangan dan survei lapangan dan wawancara..
3. Melakukan analisis data secara empiris.

Tujuan penelitian tersebut berkaitan dengan media yang dikembangkan. Peneliti memilih jenis penelitian R&D karena mengembangkan produk berupa media papan *spin roll* untuk pembelajaran PPKn pada materi lambang dan simbol Pancasila kelas 2 SD. Tujuan penelitian ini digunakan sebagai perbaikan dalam sistem dunia pendidikan melalui menciptakan dan mengembangkan produk pembelajaran.

B. Model Pengembangan

Penelitian ini masuk kedalam golongan model pengembangan prosedural karena bertujuan untuk menghasilkan produk melalui tahapan-tahapan yang telah ditetapkan.⁵⁰ Pengembangan media pada penelitian ini adalah dengan menerapkan model pengembangan yang beracuan pada langkah-langkah yang dimiliki oleh Borg & Gall yang dikemukakan oleh Sugiyono, ada 10 langkah diantaranya:⁵¹

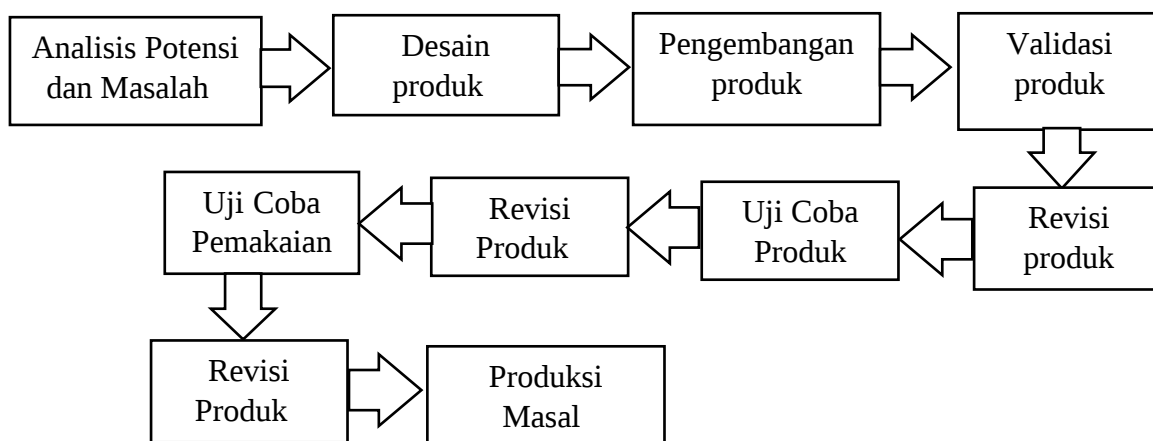
1. Analisis Potensi dan masalah
2. Desain produk
3. Pengembangan produk
4. Validasi produk
5. Revisi produk
6. Uji coba produk
7. Revisi produk
8. Uji coba pemakaian
9. Revisi produk
10. Produksi masal

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan media papan *spin roll* ini menggunakan langkah-langkah menurut Borg & Gall yang dikemukakan oleh Sugiyono sebagai berikut:

⁵⁰ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru* (Bandung: Rosda Karya, 2014), 127–28.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 404.



Gambar 3.1
Model Penelitian Borg & Gall

Penelitian ini merupakan penelitian dalam skala kecil yang terhalang oleh keterbatasan biaya, waktu dan kesamaan tahapan. Sehingga dari sepuluh langkah-langkah diatas peneliti menyederhanakan menjadi 6 tahapan penelitian. Diantaranya sebagai berikut:

1. Analisis Potensi dan masalah

Potensi dan masalah merupakan titik awal dalam sebuah penelitian. Setiap orang memiliki potensi yang bila dimanfaatkan dengan baik akan memiliki nilai tambah. Masalah ialah ketidaksesuaian apa yang kita inginkan dengan yang terjadi. Dalam penelitian potensi dan masalah yang dikemukakan harus ditunjukkan dengan data empirik. Potensi dan masalah bisa didapat dari berbagai sumber diantaranya diri sendiri, laporan penelitian orang lain, dokumentasi laporan perorangan atau instansi tertentu yang *up to date*.⁵²

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

Pembelajaran di SDI Bani Hasyim dilaksanakan secara tatap muka. Peserta didik belajar menggunakan modul ajar yang telah disediakan oleh sekolah. Dari hasil wawancara bersama guru kelas bapak Karjono bahwa penyajian materi dalam buku terkesan biasa saja dan dalam proses pengajarannya masih terbilang monoton melalui metode ceramah. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media papn *spin roll* sebagai media penunjang pembelajaran dengan tampilan menarik.

2. Desain Produk

Tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Mulai dari mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan, bentuk yang akan dibuat serta ukuran produk yang akan dikembangkan. Referensi materi yang digunakan diambil dari bahan utama misalnya buku, jurnal, skripsi dan lain-lain. Adapun dalam perangkaian dan pembuatan media pembelajaran dilakukan secara bertahap.

3. Pengembangan produk

Pengembangan produk merupakan tahapan dalam menyusun media pembelajaran sesuai dengan desain atau perencanaan yang telah dibuat. Pengembangan produk dibuat dengan sebaik mungkin agar produk yang dihasilkan dapat bertahan lama. Produk dibuat dengan semenarik mungkin agar dapat membuat peserta didik lebih semangat dan antusias dalam belajar. Pada proses pengembangan produk ini peneliti bekerja sama dengan ahli dalam bidang furniture/mebel dan bidang desainer. Desain produk dikembangkan dibuat dengan bantuan *corel draw*, untuk itu peneliti bekerja sama dengan desainer yang ahli dalam bidang tersebut. Untuk proses *cutting*

dan perangkaian produk yang akan dikembangkan peneliti bekerja sama dengan bidang furniture/mebel agar produk yang dihasilkan berkualitas.

4. Validasi produk

Validasi produk merupakan suatu proses kegiatan dalam menilai rancangan produk yang dikembangkan. Validasi produk yang dilakukan berdasarkan penilaian secara rasional, tanpa uji coba lapangan. Validasi produk dapat dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli yang lebih berpengalaman dalam menilai produk yang telah dirancang tersebut.

5. Revisi produk

Media pembelajaran yang telah melewati validasi produk oleh para pakar atau ahli media, maka akan didapatkan kelemahan atau kekurangan yang selanjutnya akan diperbaiki oleh peneliti.

6. Uji coba produk

Setelah media melewati proses validasi dan revisi maka baru media atau produk boleh diuji cobakan. Sebelum diuji cobakan produk harus terlebih dahulu dibuat dan dihasilkan baru bisa diuji cobakan. Uji coba ini merupakan uji coba tahap awal sebagai simulasi dalam penggunaan sistem kerja tersebut. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui informasi apakah sistem kerja efektif dan efisien.

D. Uji Produk

Tahap uji coba produk dilakukan untuk mengetahui seberapa validitas media pembelajaran dan respon peserta didik terhadap media papan *spin roll*. Sebelum diuji cobakan media akan divalidasi oleh ahli materi, media dan praktisi pembelajaran. Uji coba dilakukan kepada 24 siswa kelas 2b.

Sedangkan untuk mengetahui respon peserta didik dilihat dari keberhasilan dalam penerapan media papan *spin roll* tersebut. Subjek uji coba adalah peserta didik kelas 2b SDI Bani Hasyim dengan jumlah 24 peserta didik, 12 laki-laki dan 12 Perempuan. Adapun tahapan uji coba produk sebagai berikut:

1. Uji Ahli Materi

Media yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh validator ahli materi. Dengan begitu peneliti dapat mengetahui nilai validasi produk yang dibuat dan sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan perbaikan produk. Ahli materi yang akan menilai adalah seseorang yang sesuai dengan bidang materi pelajaran yang digunakan yaitu PPKn.

2. Uji Ahli Media

Pengembangan yang dilakukan peneliti berbentuk kontekstual 3D yaitu media papan *spin roll*. Validasi media akan dinilai oleh dosen atau orang lain yang ahli dalam bidang tersebut. Hal tersebut dilakukan agar mampu memberikan masukan dan kritikan dari pengembangan media tersebut.

3. Ahli Praktisi/Pendidik

Ahli praktisi dalam penelitian ini yaitu salah satu wali kelas 2b SDI Bani Hasyim Singosari yaitu bapak Karjono M.Pd. sebelum melakukan validasi media terdapat beberapa ketentuan diantaranya:

- a. Wali kelas, kelas 2 SDI Bani Hasyim Singosari.
- b. Mendapatkan izin dari sekolah untuk melakukan kegiatan penelitian serta pengembangan media.

- c. Ketersediaan waktu guru sebagai pengguna produk dalam proses pembelajaran.

4. Uji Coba Produk

a. Desain uji coba produk

Desain uji coba produk dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Kajian penelitian tahap ini untuk melihat hasil ketika menggunakan media pembelajaran. Desain uji coba produk bertujuan untuk melihat kemenarikan dari media pembelajaran papan *spin roll* yang dikembangkan peneliti.

b. Subjek uji produk

Subjek uji coba produk dilakukan pada kelas 2 SDI Bani Hasyim Singosari dengan jumlah 24 peserta didik setiap kelas. Terdapat tiga kelas dalam satu tingkatan kelas 2 di sekolah tersebut. Dibagi menjadi kelas 2a, 2b dan 2c. Uji coba produk akan dilaksanakan pada tingkatan kelas 2b dengan 12 peserta didik laki-laki dan 12 perempuan.

Uji coba produk dilakukan karena sebagian besar peserta didik di kelas 2b memiliki semangat belajar yang cukup rendah dibandingkan dengan peserta didik di kelas 2a dan 2c. Selain itu berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama wali kelas 2b bapak Karjono M.Pd mengaku bahwa kurangnya kreativitas dan ketekunan beliau dalam membuat media pembelajaran sangat rendah sehingga beliau lebih senang dan lebih memilih tidak menggunakan media apapun hanya menggunakan metode ceramah

dalam menyampaikan materi. Sehingga pembelajaran yang tercipta kurang menarik dan cukup membosankan.⁵³ Berbeda dengan kelas 2a dan 2c yang didampingi oleh guru perempuan dimana dalam proses pembelajarannya sesekali menggunakan media pembelajaran. Sehingga peserta didik lebih aktif dan semangat dalam belajar. Hal tersebut membuat peneliti tertarik melakukan penelitian di kelas tersebut.

c. Data uji produk

Untuk mengetahui proses pengembangan dan kemenarikan produk yang dihasilkan maka perlu adanya data uji coba produk pada pembelajaran. Data hasil uji coba produk bisa diperoleh dari beberapa sumber berikut;

- 1) Hasil angket didapatkan dari respon peserta didik dan tingkat kemenarikan media pembelajaran papan *spin roll* yang telah dikembangkan.
- 2) Hasil observasi, didapatkan ketika proses belajar mengajar pelajaran PPKn berlangsung dan ketika penerapan media papan *spin roll* sebagai penunjang pembelajarannya.

E. Jenis Data

Terdapat beberapa jenis data dalam sebuah penelitian baik berdasarkan cara mengolah dan menganalisis masing-masing data. Terdapat dua jenis data, diantaranya data kuantitatif dan data kualitatif. Berikut pemaparan data dalam penelitian pengembangan media papan *spin roll*:

⁵³ Karjono, wawancara (14 November 2023)

1. Data kuantitatif
 - a. Hasil angket penilain oleh validator
 - b. Hasil angket respon peserta didik terhadap media papan *spin roll*.
2. Data kualitatif
 - a. Hasil wawancara dari narasumber guru kelas 2 SDI Bani Hasyim
 - b. Hasil observasi pada kegiatan pembelajaran ketika penerapan media pembelajaran papan spin roll
 - c. Masukan, kritik, dari ahli materi, media dan ahli praktisi atau pendidik.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap ini, instrumen yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara

Sumber informasi yang didapat dalam penelitian ini yaitu melalui wawancara responden yang merupakan guru kelas. Berikut hasil yang diperoleh peneliti diantaranya:

- a. Tahap awal peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 2 bapak Karjono S.Pd untuk mengetahui kendala yang sering terjadi di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung dan mengenai kebutuhan peserta didik.

b. Tahap selanjutnya wawancara dilakukan untuk mengetahui media yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran sebelumnya serta mengenalkan penggunaan media yang akan dikembangkan.⁵⁴

2. Observasi

Observasi merupakan aktivitas yang dilakukan peneliti melalui mengamati dan mencatat semua informasi yang didapat dari responden. Komponen yang diamati berupa aspek tingkah laku siswa, antusias siswa terhadap materi yang disampaikan, keaktifan dalam proses pembelajaran dan pada saat berlangsungnya uji coba media papan *spin roll*.

3. Dokumentasi

Setiap tahapan dalam penelitian ini, peneliti mengabadikannya melalui handphone seperti foto saat uji coba media, lingkungan sekolah atau kelas, wawancara, dan foto bersama wali kelas. Dokumentasi berupa dokumen, foto dan catatan.

4. Angket

Angket merupakan instrumen yang berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Pertanyaan tersebut akan diberikan kepada responden. Angket diberikan kepada ahli materi, media dan praktisi pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan, kualitas produk yang dikembangkan dan angket terhadap kemenarikan produk. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi dan angket respon bagi peserta didik terhadap media papan *spin roll*.

⁵⁴ Karjono, wawancara (14 November 2023)

G. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk data yang diinginkan, peneliti perlu menggunakan alat pengumpulan data yang disebut dengan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media papan *spin roll* adalah:

1. Observasi

Berdasarkan dari segi pelaksanaan pengumpulan data, menurut sugiyono (2023;204) bahwa observasi dibedakan menjadi dua yaitu 1) *participant observation*, dimana peneliti terlibat dengan kegiatan orang yang diamati atau sumber data penelitian; 2) *non participant observation*, dimana peneliti hanya mengamati saja sebagai pengamat *independent*, tidak terlibat langsung dalam kegiatan yang diteliti.

Observasi yang dilakukan peneliti jika berdasarkan Teknik pengumpulan data dan segi instrumen yang digunakan adalah observasi non partisipan karena peneliti hanya mengamati saja, tidak terjun langsung sebagai pelaku yang akan diteliti. Observasi dilakukan untuk mengamati serta mengetahui bagaimana media pembelajaran papan *spin roll* dapat mendukung proses pembelajaran.

2. Wawancara

Menurut sugiyono (2019) wawancara dapat dilakukan secara terstruktur ataupun tidak terstruktur. Wawancara terstruktur apabila peneliti sudah mengetahui dengan pasti informasi apa yang akan diperoleh. wawancara terstruktur menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis dan lengkap. Adapun wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang bebas dimana peneliti tidak

menggunakan pedoman wawancara yang sistematis dan lengkap. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang ada.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Teknik wawancara tidak terstruktur karena peneliti belum mengetahui secara pasti data apa yang akan diperoleh sehingga peneliti lebih mendengarkan apa yang dijelaskan oleh responden. Berdasarkan analisis dari setiap jawaban responden peneliti dapat mengajukan pertanyaan yang lebih terarah pada tujuan. Wawancara dilakukan untuk memahami analisis kebutuhan dalam pengembangan media papan spin roll. Wawancara dilakukan bersama guru kelas 2b SDI Bani Hasyim Singosari.

3. Dokumentasi

Observasi adalah metode yang melibatkan peneliti untuk melakukan pengamatan langsung terhadap objek dan melakukan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang diselidiki.⁵⁵ Teknik pengumpulan pada observasi ini, peneliti mengumpulkan informasi terkait saat media yang dikembangkan diujicobakan.

4. Angket

Angket merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada responden.⁵⁶ Angket ini berisi pernyataan-pernyataan yang akan diberikan kepada validator ahli

⁵⁵ Fitria Meilina, Fadli Surahman, And Maya Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Miniatur Rumah Adat Pada Tema 7 Untuk Siswa Kelas Iv Sdn 002 Tebing Kabupaten Karimun," *Jurnal Minda* 2, No. 1 (October 29, 2020): 44–51.

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penulisan Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017).

media dan materi. Tujuan dan fungsi dari validasi tersebut adalah untuk memastikan kualitas, relevansi, dan efektifitas produk daam proses pembelajaran. Adapun kisi-kisi instrumen lembar angket validasi ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran
2	Kesesuain materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran
3	Kejelasan dalam memahami materi
4	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik
5	Kesesuaia materi dengan konsep media
6	Ketepatan pemberian contoh untuk memperjelas konsep
7.	Penggunaan Bahasa yang efektif dan efisien
8.	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan

Sumber: Data Diolah Peneliti

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

No.	Kriteria
1	Kesesuaian desain
2	Ketepatan ukuran
3	Kesesuian media dengan materi
4	Petunjuk penggunaannmedia mudah dipahami
5	Pengaturan tata letak gambar
6	Kejelasan logo instansi
7	Kejelasan profil pengembang
8	Kemudahan pengoperasian media
9	Kekuatan bahan yang digunakan
10	Media yang digunakan aman untuk anak-anak

Sumber: Data Diolah Peneliti

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan dalam mengolah data melalui rumus ataupun kaidah. Data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif dengan penjelasan berikut:

1. Teknik Analisis data Kualitatif

Data kualitatif dihasilkan dari wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dengan narasumber. Teori/model yang menjelaskan teknik analisis data kualitatif sangat banyak, diantaranya;⁵⁷ 1) Model Miles and Huberman 1984, mengatakan bahwa kegiatan dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sehingga menghasilkan data yang jenuh. Tahapan model tersebut yaitu *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing*; 2) Model Spradley 1980, berdasarkan model tersebut jenis penelitian yang dikembangkan berawal dari yang luas, kemudian mengerucut atau memfokuskan, dan meluas lagi. Tahapan dalam model tersebut yaitu analisis domain, analisis taksonom, komponensial, dan analisis tema; 3) Model Creswell 2015, Menurut model tersebut terdapat enam tahapan diantaranya mengumpulkan dan menyiapkan data yang akan dianalisis, membaca dan melihat seluruh data, membuat koding, mendeskripsikan data sesuai koding, menghubungkan antar tema, dan memberi interpretasi dan makna tentang tema. Dari ketiga model tersebut. Pada peneliti ini model yang digunakan Miles and Huberman dalam menganalisis data kualitatif. Model tersebut sangat cocok digunakan pada penelitian ini karena dilakukan

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 321.

secara interaktif dan terus menerus sampai mendapatkan data yang jenuh. Hasil analisis tersebut kemudian akan diuraikan secara deskriptif sebagai kesimpulan.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan pengolahan data berupa numerik. Data numerik diambil dari hasil angket responden. Tujuannya untuk mengetahui kevalidan media papan *spin roll* yang dikembangkan. Data kuantitatif dalam penelitian ini diantaranya:

1) Analisis Data Validasi Produk

Dengan memanfaatkan skala *likert* dalam menganalisa data kuantitatif yang dihasilkan dari validasi angket media pembelajaran papan *spin roll*. Empat kriteria berdasarkan skala *likert* dengan kisaran perskoran 1 sampai 5. Dalam perhitungannya perolehan persentase angka setiap poin respon berupa jawaban dari angket. Rumus perhitungan persentase yang digunakan yaitu:⁵⁸

$$\rho = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100 \%$$

Keterangan:

ρ = persentase

$\sum x_i$ = jumlah *skor* yang diperoleh

$\sum x$ = jumlah keseluruhan

⁵⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Renika Cipta, 2019).

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Validasi Media

Persentase (%)	Kriteria	Keterangan
$80\% < skor \leq 100\%$	Valid	Layak
$60\% < skor \leq 79\%$	Cukup valid	Cukup layak
$50\% < skor \leq 59\%$	Kurang valid	Kurang layak
$0\% < skor \leq 49\%$	Tidak valid	Tidak layak

Sumber: Arikunto, 2019

Bedasarkan tabel 3.3, maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media dengan persentase $80\% < skor \leq 100\%$ maka media masuk dalam kriteria valid tanpa perlu revisi, jika persentase menunjukkan nilai $60\% < skor \leq 79\%$ maka masuk kriteria cukup valid dengan sedikit revisi, jika media mendapatkan nilai persentase $50\% < skor \leq 59\%$ media termasuk kurang valid perlu direvisi cukup banyak, dan apabila media mendapatkan nilai persentase $0\% < skor \leq 49\%$ media masuk pada kategori tidak valid maka perlu konsultasi lebih lanjut untuk perbaikan pengembangan media.

2) Analisis Kemenarikan Produk

Dalam menganalisa data kuantitatif kemenarikan produk dalam penelitian ini diukur menggunakan instrument penilaian angket dengan berpedoman pada penilaian skala guttman dengan menggunakan rumus

$$\text{berikut: } \rho = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100 \%$$

Keterangan:

ρ = persentase

$\sum x_i$ = jumlah skor menjawab “ya”

$\sum x$ = jumlah keseluruhann

Skala yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data angket agar lebih mudah yaitu dengan menggunakan skala guttman dengan konsep persekoran 10 apabila peserta didik menjawab “ya” dan skor 0 untuk jawaban “tidak”.⁵⁹ Berikut tabel rentang persentase beserta interpretasinya.⁶⁰

Tabel 3.4 Kriteria Kemenarikan Media

Presentase	Interpretasi
80-100%	Sangat menarik
66-79%	Menarik
56-65%	Cukup menarik
46-55%	Kurang menarik
$\leq 45\%$	Sangat kurang menarik

Sumber: Rivai Sudjana, 2005

Dari penjabaran tabel 3.4 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil respon dengan nilai persentase 80-100% masuk kedalam kriteria media yang sangat menarik, nilai persentase 66-79% media yang dikembangkan berada pada kriteria menarik, hasil respon dengan nilai persentase 56-65% termasuk kategori kriteria media yang cukup menarik, nilai persentase 46-55% masuk ke dalam kriteria media kurang menarik dan nilai persentase $\leq 45\%$ media yang dikembangkan berada pada kriteria sangat kurang menarik dan masih perlu diperbaiki kembali

⁵⁹ S Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Ed Revisi VI*, (Jakarta: Renika Cipta, 2006).

⁶⁰ A. Rivai Sudjana, N, *Media Pengajaran: Penggunaan Dan Pembuatannya* (Bandung: Sinar Baru, 2005).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Pengembangan Media Papan Spin Roll

Penelitian ini merupakan penelitian yang menghasilkan sebuah produk. Produk pengembangan ini adalah media papan *spin roll* pada pembelajaran PPKn materi lambang dan simbol Pancasila di SDI Bani Hasyim Singosari. Untuk menghasilkan media tersebut proses pengembangan yang dilakukan berdasarkan model pengembangan Brog & Gall dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis Potensi dan Masalah

Analisis masalah yang diperoleh dari observasi dan wawancara yang dilakukan untuk mengetahui masalah dalam proses pembelajaran di sekolah bersama wali kelas 2b di SDI Bani Hasyim Singosari. Berikut hasil wawancara peneliti dengan Bapak Jono selaku wali kelas 2b SDI Bani Hasyim Singosari:⁶¹ bahwa dalam pembelajaran PPKn materi lambang dan simbol Pancasila Guru memanfaatkan buku paket dalam penyampaian materi. Adapun metode pembelajaran yang digunakan guru pada materi tersebut adalah metode *drill* atau mengulang-ulang bacaan. Alasan guru dalam menggunakan metode drill karena masih banyak siswa yang masih lemah dalam membaca dan menulis

⁶¹ Karjono, wawancara (14 November 2023)

kalimat. Sesuai dengan teori Natalita dan putri bahwa Penerapan metode drill dapat meningkatkan keterampilan menulis.⁶²

Hal tersebut sesuai dengan fakta dilapangan dimana masih banyak siswa kelas 2b yang tidak terlalu memperhatikan penjelasan guru. Ketertarikan siswa yang lemah dalam belajar membuat materi tersebut masih tidak begitu dipahami oleh siswa. Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini serta sesuai hasil analisis kebutuhan tersebut, maka peneliti bermaksud mengembangkan media yang mampu menimbulkan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna dan mudah untuk diingat dan dipahami.

2. Desain

Pada tahap ini peneliti mulai membuat rangkaian awal media yang dikembangkan. Komponen dan pemilihan bahan yang digunakan serta membuat dan menentukan materi yang digunakan, capaian dan tujuan pembelajaran. Media yang dikembangkan kemudian akan di uji kelayakan dan kevalidan sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Identitas media sebagai berikut:

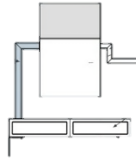
Ciri-ciri : Produk pengembangan media papan *spin roll* terbuat dari bahan kobinasi antara kayu, besi dan bahan akrilik. Media ini termasuk jenis 3 Dimensi, berbentuk papan meja yang gabungkan dengan segi lima.

Sasaran : Siswa kelas 2b SDI Bani Hasyim Singosari

⁶² S Natalita, R. K., Situngkir, N., & Rabbani, "Meningkatkan Keterampilan Menulis Tegak Bersambung Dengan Menggunakan Metode Drill Pada Siswa Kelas 1 SD," *Journal of Elementary Education* 2 (2019).

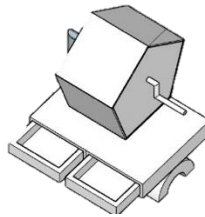
a. Papan *spin roll*

Media tersebut berbentuk segilima yang terbagi menjadi 5 petak. Setiap petak terdapat gambar yang telah disesuaikan dengan materi Pancasila.



Gambar 4.1 Desain Media dari Depan

Gambar 4.1 merupakan rancangan awal media papan *spin roll* yang akan dikembangkan jika dilihat dari sisi depan. Rancangan awal tersebut didesain dengan menggunakan aplikasi *sketch up*. Tujuan perancangan tersebut agar mempermudah peneliti dalam proses pengembangan selanjutnya.



Gambar 4.2 Desain Media dari Samping

Gambar 4.2 merupakan rancangan awal media papan *spin roll* yang akan dikembangkan jika dilihat dari sisi belakang. Pada media papan *spin roll* terdapat dua laci yang digunakan untuk tempat penyimpanan buku panduan materi, buku petunjuk dan kartu soal yang akan dibuat. Rancangan awal tersebut didesain dengan menggunakan aplikasi *sketch up*. Tujuan perancangan tersebut agar mempermudah peneliti dalam proses pengembangan selanjutnya.

3. Pengembangan

Tahap ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

- a) Mengembangkan media papan *spin roll* didesain melalui skech up dalam pembuatan desain sehingga menghasilkan produk sebagai berikut:



Gambar 4.3 Media Papan Spin Roll

Gambar 4.3 merupakan hasil dari pengembangan media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media papan spin roll yang telah melawati beberapa tahapan revisi oleh ahli validator materi, media dan praktisi pembelajaran. Pada media papan spin roll terdapat *QR code*. Didalam *QR code* terdapat buku panduan materi, dan buku petunjuk penggunaan media yang dapat diakses oleh siapapun.

- b) Mengembangkan *flowchart* melalui aplikasi Canva dengan menambahkan materi serta ilustrasi gambar yang dibutuhkan. Berikut gambar desain kartu, petunjuk permainan dan buku pedoman.



Gambar 4.4 Desain Depan dan Belakang Petunjuk Permainan

Gambar 4.4 merupakan desain cover depan dan belakang pada buku petunjuk penggunaan media dengan baground buku berwarna coklat muda. Pada cover depan terdapat logo instansi, judul buku, nama pengarangdan beberapa stiker pendukung. Pada cover belakang terdapat penjelasan singkat tentang media papan spin roll serta gambar hasil dari pengembangan media papan spin roll.



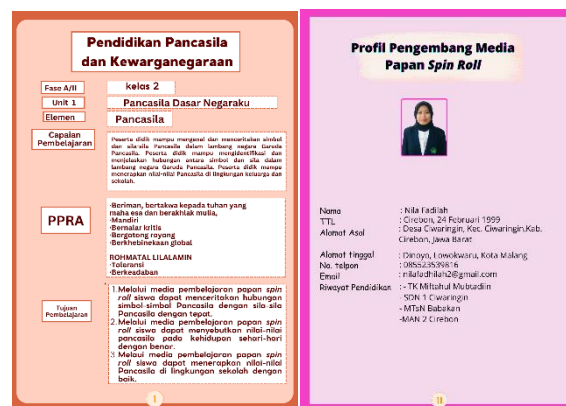
Gambar 4.5 Desain Isi Petunjuk Permainan

Gambar 4.5 merupakan desain isi dari buku petunjuk penggunaan media papan spin roll. Didalam isi buku tersebut terdapat langkah-langkah bagaimana cara menggunakan media papan spin roll dan langkah menjawab soal yang terdapat pada media papan spin roll. Didalam buku petunjuk terdapat contoh alur penggunaan media agar dapat lebih dipahami oleh guru dan siswa.



Gambar 4.6 Desain Cover Depan dan Belakang Buku Panduan Materi

Gambar 4.6 merupakan desain cover depan dan belakang dari buku panduan materi media papan spin roll dengan *baground* buku berwarna merah marun. Pada cover depan buku terdapat logo instansi, judul buku, kelas, nama pengarang dan tahun pembuatan buku. Pada cover belakang terdapat judul buku dan stiker animasi anak sekolah.



Gambar 4.7 Desain Profil Pengembang Media, Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran

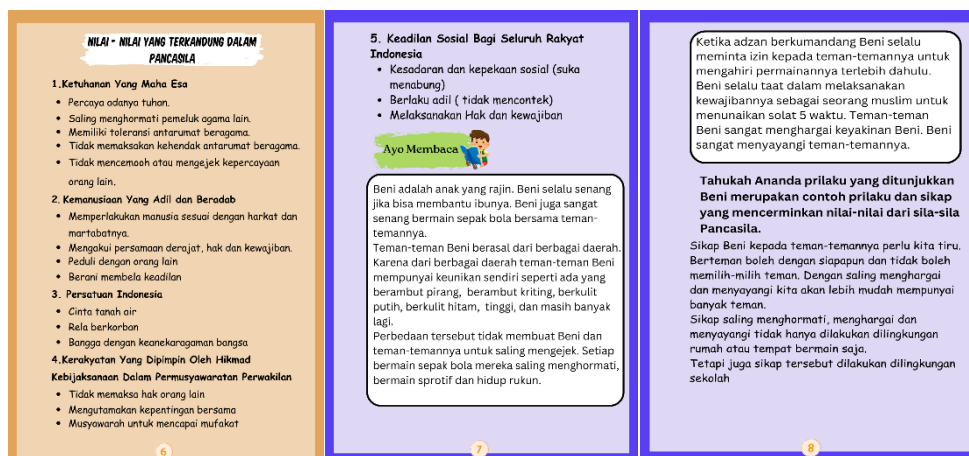
Gambar 4.7 merupakan desain isi buku panduan materi yaitu informasi umum terkait isi materi diantaranya fase, unit elemen, CP, PPPRA, dan tujuan

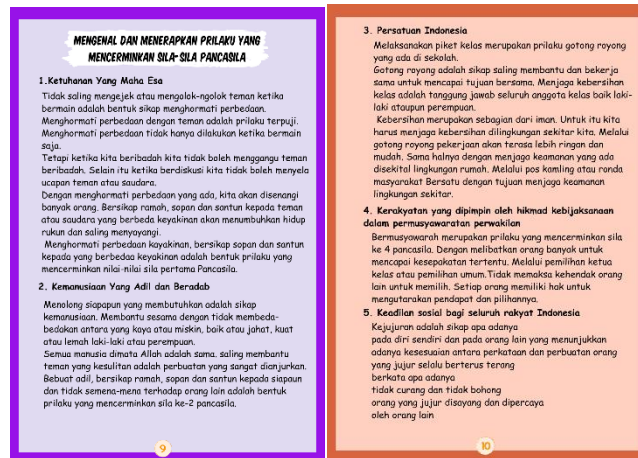
pembelajaran. Pada halaman terahir buku panduan meteri terdapat foto profil pengembang serta data diri pengembang.



Gambar 4.8 Desain Isi Materi Hubungan Lima Sila Pancasila

Gambar 4.8 merupakan desain isi materi halaman dua sampai lima dengan *background* warna yang berbeda dengan tujuan untuk dapat menarik minat baca siswa. Pada halaman dua terdapat cerita mengenai cinta tanah air. Pada halaman dua dan tiga berisi tentang garuda Pancasila beserta bunyi dari setiap sila Pancasila. Pada halaman lima berisikan tentang hubungan setiap sila dalam Pancasila.





Gambar 4.9 Desain Isi Materi Nilai-Nilai dan Penerapan Sila Pancasila

Gambar 4.9 merupakan desain isi materi dari halaman enam sampai 10 dengan *background* warna yang berbeda dengan tujuan untuk dapat menarik minat baca siswa. pada halaman enam berisi tentang nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila. Pada halaman tujuh dan delapan berisikan cerita singkat tentang penerapan nilai Pancasila dilingkungan sekitar.pada halaman Sembilan dan sepuluh berisi tentang contoh penerapan perilaku yang mencerminkan sila Pancasila.



Gambar 4.9 Desain Kartu Soal

Gambar 4.9 merupakan desain kartu soal yang telah disesuaikan dengan dimensi. Garis tepi pada kartu soal didesain dengan warna yang berbeda. Soal yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan soal dalam bentuk cerita.

- c) Mencetak desain kartu menggunakan *art paper* ukuran 7 x 3 cm
- d) Mencetak buku panduan materi menggunakan *art paper* ukuran 13,5 x 19,5 cm
- e) Mencetak buku petunjuk media menggunakan *art paper* ukuran 13 x 19 cm

4. Validasi produk

1) Validasi Ahli Materi

Kevalidan materi dinilai oleh validator ahli materi yaitu Sigit Priatmoko, M.Pd. Media diserahkan pada tanggal 19 Maret 2024 dan hasil validasi didapatkan pada tanggal 25 April 2024. Tingkat kevalidan materi diketahui berdasarkan hasil angket yang diperoleh. Pemaparan data hasil validator ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Skorr	Skor Max.	Kategori
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	5	5	Sangat sesuai
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5	Sangat sesuai
3.	Materi yang disajikan melalui media papan <i>spin roll</i> mudah dipahami oleh peserta didik	4	5	Sesuai
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik	5	5	Sangat sesuai
5.	materi disajikan secara runtut	5	5	Sangat sesuai
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan konsep Pancasila	5	5	Sangat sesuai
7.	Materi yang disajikan menggunakan Bahasa yang baik dan benar	5	5	Sangat sesuai

8.	Materi disajikan sesuai dengan latihan evaluasi	4	5	Sesuai
9.	Latihan evaluasi yang diberikan bervariasi	4	5	Sesuai
10.	Petunjuk permainan memberikan informasi yang jelas dan mudah dipahami	5	5	Sangat sesuai
Jumlah		47	50	Valid

Sumber: Data Diolah Penulis

Adapun data kuantitatif sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100 \%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100 \%$$

$$P = 94\%$$

Berdasarkan hasil validasi materi tersebut hasil skor keseluruhan memperoleh persentase kevalidan dan kesesuaian materi sebesar 94% jika dikaitkan dengan kriteria kevalidan produk yang terdapat pada tabel 3.3 (Arikunto, 2019), maka media papan spin roll memiliki kualifikasi **valid** dan **layak** untuk diterapkan dalam proses pembelajaran setelah melalui revisi sesuai saran validator.

2) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh salah satu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang memiliki kemampuan dalam bidang pengembangan media pembelajaran yaitu Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd. Media diserahkan pada tanggal 13 Mei 2024 dan hasil validasi didapatkan pada tanggal 14 Mei 2024. Tingkat kevalidan materi diketahui berdasarkan hasil angket yang diperoleh. Pemaparan data hasil validator ahli media sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Skor Max.	Kategori
1.	Desain sesuai dengan karakteristik peserta didik	5	5	Sangat sesuai
2.	Ketepatan pemilihan ukuran media papan <i>spin roll</i>	5	5	Sangat sesuai
3.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	5	5	Sangat sesuai
4.	Petunjuk penggunaan media jelas dan bisa dipahami oleh pendidik dan peserta didik	4	5	Sesuai
5.	Terdapat logo instansi dan profil pengembang	5	5	Sangat sesuai
6.	Bahan yang digunakan tahan lama	5	5	Sangat sesuai
7.	Media papan <i>spin roll</i> ramah anak dan tidak berbahaya untuk digunakan	5	5	Sangat sesuai
8.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	5	5	Sangat sesuai
9.	Ketepatan tata letak pada setiap komponen mediaa	4	5	Sesuai
10.	Media yang dikembangkan merupakan inovasi baru	5	5	Sangat sesuai
Jumlah		48	50	Valid

Sumber: Data Diolah Penulis

Adapun analisis data kuantitatif sebagai berikut:

$$\rho = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100 \%$$

$$\rho = \frac{48}{50} \times 100 \%$$

$$\rho = 96\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut maka skor keseluruhan yang diperoleh dengan nilai persentase yaitu sebesar 96%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media dinyatakan **valid** dan **layak** diuji cobakan kepada

siswa. dimana hasil tersebut sesuai dengan kriteria kelayakan media sesuai teori Arikunto, 2019 yang terdapat pada tabel 3.3.⁶³

3) Ahli praktisi pembelajaran

Media dalam penelitian pengembangan ini adakan diuji kelayakan dan kevalidannya oleh ahli praktisi pembelajaran yaitu bapak Karjono,S.Pd. Media diserahkan pada tanggal 20 Mei 2024 dan hasil validasi didapatkan pada tanggal 20 Mei 2024. Pemaparan data hasil validator ahli praktisi pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Max	Kategori
1.	Media papan <i>spin roll</i> sesuai digunakan pada materi Pancasila	4	5	Sesuai
2.	Media papa <i>spin roll</i> yang disajikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik	4	5	Sesuai
3.	Media papan <i>spin roll</i> mudah digunakan pendidik dan peserta didik.	5	5	Sangat sesuai
4.	Buku panduan pada media mudah dipahamii	4	5	Sesuai
5.	Media papan <i>spin roll</i> dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar	5	5	Sangat sesuai
6.	Kesesuain butir-butir pertanyaan dengan isi buku panduan materi	4	5	Sesuai
7.	Media papan <i>spin roll</i> dapat membantu pendidik dalam mengajarkan pemahaman materi Pancasila	4	5	Sesuai
8.	Tidak memerlukan keahlian khusus dalam menggunakan media tersebut.	5	5	Sangat sesuai

⁶³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Renika Cipta, 2019).

9.	Bahan yang digunakan dalam media tidak berbahaya bagi peserta didik	5	5	Sangat sesuai
10	Materi yang digunakan pada media sesuai dengan capaian pembelajaran	4	5	Sesuai

Sumber: Data Diolah Penulis

Adapun hasil analisis data kuantitatif sebagai berikut:

$$\rho = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100 \%$$

$$\rho = \frac{44}{50} \times 100 \%$$

$$\rho = 80\%$$

Berdasarkan skor keseluruhan hasil validasi ahli praktisi pembelajaran memperoleh nilai sebesar 80%. Jika dikaitkan dengan kriteria kelayakan media yang terdapat pada tabel 3.3 Arikunto,(2019) maka media papan spin roll termasuk pada kualifikasi media yang **valid** dan **layak** untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

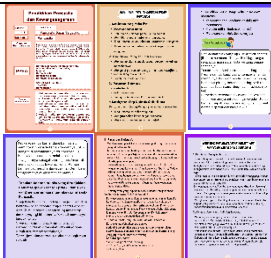
5. Revisi produk

Revisi dilakukan atas saran dan kritik dari ahli materi, media dan praktisis pembelajaran. Revisi bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dan kesalahan dari produk yang dikembangkan.⁶⁴ Revisi pada pengembangan ini berupa perubahan kalimat materi dan tampilan media. Berikut bagian yang direvisi:

Tabel 4.4 Revisi Produk

Revisi Produk Berdasarkan Saran, dan Kritik Validator			
Keterangan	Sebelum	Sesudah	Keterangan Tindak Lanjut

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.*, cetakan ke (Bandung: Alfabeta, 2013).

Menambahkan barcode pada tampilan media			Pemberian barcode pada media ditempelkan pada papan kayu media dan gambar sila paancasila
Menambahkan soal dalam bentuk cerita			Penabahan soal dalam bentuk cerita sesuai dengan isi materi.
Memperbaiki tujuan pembelajaran dan menambahkan isi materi nilai dan penerapan sila Pancasila pada buku panduan materi			Perbaikan tp, serta penambahan materi mengenai nilai-nilai pancasila dan contoh penerapan yang sesuai dengan sila pancasila.
Menambahkan contoh alur penggunaan media			Menambahkan contoh alur penggunaan media yang diletakkan dihalamn terahir buku patunjuk penggunaan media.

Sumber: Data Diolah Penulis

Berdasarkan tabel 4.4 revisi produk bahwa produk media papan spin roll yang dikembangkan berdasarkan saran, kritik dan masukan dari validator yang kemudian peneliti perbaiki. Revisi tersebut dilakukan agar media papan spin roll dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta sesuai dengan materi yang diajarkan kepada siswa.

6. Uji coba produk

Produk media yang telah divalidasi di uji coba kepada 24 siswa kelas 2b SDI Bani Hasyim Singosari. Uji coba ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Penerapan media ini dilakukan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama pembelajaran dilakukan untuk pengenalan awal siswa terhadap media dengan mengulas materi sebelumnya. Pada pertemuan kedua pembelajaran menggunakan media serta siswa diberikan angket mengenai respon siswa terhadap kemenarikan media papan *spin roll*.

B. Kemenarikan Produk

1. Analisis Kemenarikan Media

Penelaian media papan *spin roll* pada materi lambang dan simbol Pancasila dilakukan dikelas 2 SDI Bani Hasyim Singosari. Dengan jumlah responden 24 siswa. penilaian tersebut dilakukan pada tanggal 20 Mei 2024 dengan cara memberikan angket kepada 24 siswa. Hasil uji coba media papan *spin roll* berupa data angket respon siswa kelas 2b SDI Bani Hasyim untuk mengetahui tingkat kemenarikan media. Angket kemenarikan media terdiri atas dua jawaban “ya” dengan perskoran 10 dan jawaban “tidak” perskoran 0. Berikut hasil angket kemenarikan media papan *spin roll*:

Tabel 4.5 Hasil Angket Kemenarikan Media Papan *Spin Roll*

No.	Nama Siswa	Skor Penilaian							Skor	Skor Max.	Nilai (%)
		1	2	3	4	5	6	7			
1	Ak	10	10	10	10	10	0	10	60	70	86
2	Al	10	10	0	10	10	10	10	60	70	86
3	Dk	10	0	10	10	10	10	10	60	70	86
4	Ab	10	10	10	0	10	10	0	50	70	71
5	Fi	10	10	10	10	10	10	10	70	70	100
6	Bl	10	10	10	10	10	0	10	60	70	86

7	Ks	10	10	10	10	10	10	10	70	70	100
8	Mq	10	10	10	10	10	10	10	70	70	100
9	Am	10	10	10	10	10	0	10	60	70	86
10	Fq	10	0	10	10	10	10	10	60	70	86
11	Fl	10	10	10	10	10	10	10	70	70	100
12	Fr	10	10	10	10	10	10	10	70	70	100
13	Nr	10	10	10	10	10	0	10	60	70	86
14	Rr	10	10	10	10	10	10	10	70	70	100
15	Az	10	10	10	10	10	10	10	70	70	100
16	Sn	10	10	10	0	10	10	10	60	70	86
17	Sr	10	10	10	10	0	10	10	60	70	86
18	As	10	10	10	10	0	10	10	60	70	86
19	Af	10	10	10	10	10	10	10	70	70	100
20	Ay	10	10	10	10	10	10	10	70	70	100
21	Ar	10	10	10	10	10	10	0	60	70	86
22	Jh	10	10	10	10	10	10	10	70	70	100
23	Rf	10	10	10	0	10	10	10	60	70	86
24	Dz	10	10	10	10	10	10	0	60	70	86
Jumlah									1530	1680	

Sumber: Data Diolah Penulis

$$\rho = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100 \%$$

$$\rho = \frac{1530}{1680} \times 100 \%$$

$$\rho = 91\%$$

Berdasarkan data angket tersebut menunjukkan bahwa media papan spin roll secara umum **sangat menarik** dengan perolehan skor rata-rata persentase sebesar 91% sesuai dengan kriteria kemenarikan media pada tabel 3.4 Rivai sudjana,(2005).⁶⁵ Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran masuk dalam kategori sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

⁶⁵ A. Rivai Sudjana, N, *Media Pengajaran: Penggunaan Dan Pembuatannya* (Bandung: Sinar Baru, 2005).

BAB V

PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan Media Papan *Spin Roll*

Pengembangan media papan *spin roll* menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang beracuan pada model Borg & Gall yang memiliki 10 tahapan yang kemudian peneliti sederhanakan menjadi 6 tahapan. Tahapan yang disederhanakan peneliti selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuril Nuzulia (2020), penyederhanaan tersebut dilakukan peneliti karena peneliti memiliki waktu dan biaya terbatas sehingga tidak sampai uji skala luas karena hanya dilakukan kepada peserta didik.⁶⁶ Adapun prosedur pengembangan media papan *spin roll* pada meteri lambang dan simbol Pancasila sesuai dengan teori Borg & Gall yang dikembangkan oleh Sugiyono sebagai berikut:⁶⁷

1. Analisis masalah

Dalam tahapan ini peneliti melakukan indentifikasi masalah dan kebutuhan siswa. Indentifikasi dilakukan melalui observasi pembelajaran serta wawancara bersama wali kelas 2b SDI Bani Hasyim Singosari. Kurikulum yang diterapkan pada sekolah adalah kurikulum merdeka. Menurut darmawan dan winatputra (2020) kurikulum merdeka berusaha untuk memperkuat kemandirian siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa

⁶⁶ Nuzulia, "Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPS Berbasis HOTS Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di MI PSM Kabupaten Tulungagung."

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

dengan menekan pemberdayaan dan pengembangan dan keterampilan abad 21.⁶⁸ Dalam proses penyusunan rancangan pembelajaran, memperhatikan karakteristik siswa sangat penting dilakukan. Menurut pearsons & sardo, menjadi guru berarti bersedia dan mampu mengenali anak didiknya. Itu sebabnya mengenal anak didik merupakan hal yang penting, karena setiap anak memiliki keunikan tersendiri.⁶⁹ Guru tidak boleh cenderung memberikan proses Pendidikan yang mengarah pada konsep uniformitas kognitif dengan cenderung mempersepsikan kebutuhan yang sama.

Permasalahan yang dihadapi di SDI Bani Hasyim yaitu kecenderungan guru dalam memberikan metode pembelajaran yang sama dalam proses penyampaian materi pelajaran. Dengan metode ceramah serta tanya jawab yang sering kali guru gunakan. Dalam proses pembelajaran setiap anak tentu memiliki gaya belajar yang berbeda. Karakteristik siswa kelas 2b memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik. Sehingga jika metode pembelajaran yang digunakan hanya ceramah dan tanya jawab pembelajaran yang tercipta kurang maksimal dan cukup membosankan. Untuk itu metode ceramah dan tanya jawab perlu diinovasikan dengan sebuah metode pembelajaran yang lebih bermakna dengan konsep *student center*.

Penggunaan media pembelajran papan spin roll dalam kegiatan belajar menjadi salah satu inovasi baru yang dapat digunakan. Menurut Y. Miarso bahwa media adalah sesuatu yang menstimulus serta memberikan kemajuan

⁶⁸ & Winataputra Darmawan, D., "Analisis Dan Perancangan Kurikulum Merdeka," *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan* 4 (2020).

⁶⁹ Janawi, "Memahami Karakteristik Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran," *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2019): 68–79, <https://doi.org/https://doi.org/10.32923/tarbawy.v6i2.1236>.

terhadap peserta didik.⁷⁰ Selaras dengan Feri Tirtoni media pembelajaran adalah suatu benda yang dapat menciptakan ketertarikan selama kegiatan belajar mengajar serta dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik.⁷¹

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitria Rahayu dengan judul “Pengembangan Media *Spin* Berbasis *Kontekstual Learning* sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV di SD Negeri 25 Pagar Alam” dari hasil penelitian tersebut menunjukkan penilaian rata-rata 94,6% kepraktisan dan rata-rata 96,4% dari respon peserta didik terhadap media. Dari data tersebut bahwa ketertarikan siswa sangat tinggi dengan perolehan nilai sebesar 96% yang menunjukkan bahwa siswa tertarik dan antusias dalam kegiatan pembelajaran.⁷² Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode ceramah cukup membosankan bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik sehingga perlu adanya media penunjang pembelajaran lainnya yang sesuai dengan dengan karakteristik siswa.

2. Desain

Perancangan menurut amin (2006) adalah mengatur segala sesuatu sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa hal diantaranya yaitu pemilihan materi sesuai capaian dan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, soal beserta jawaban. Pada media papan *spin roll* peneliti memilih materi lambang dan simbol Pancasila. Kedua, peneliti membuat desain awal bentuk media, ukuran, warna,

⁷⁰ hujair Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009).

⁷¹ Feri Tirtoni, *Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar* (Sidoarjo: Umsida Press, 2018).

⁷² Rahayu, “Pengembangan Media *Spin* Berbasis *Kontekstual Learning* Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SD Negeri 25 Pagar Alam.”

gambar dan tata letak media. Pembuatan tersebut berguna untuk mempermudah peneliti dalam penyajian materi atau bahan dalam proses pembuatan. Ketiga, peneliti memanfaatkan aplikasi canva dan *skech up* dalam pembuatan desain. Hal ini selaras dengan penelitian Annas Arofaturun (2023) ia memanfaatkan aplikasi canva dalam mengembangkan *flowchart* papan spin roll. Menurut Leryan, Damringtyas, Canva merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknik *drag and drop* serta dapat mengakses beberapa fitur yang ada misalnya *font*, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan.⁷³ Bentuk media didesain dengan memanfaatkan *skech up*. Keunggulan yang dimiliki perangkat lunak Sketchup, menurut Djoko Darmawan (2009:2) adalah 1) Dapat menghasilkan gambar yang baik untuk keperluan presentasi, 2) Pengoprasian cukup mudah, 3) Memiliki fleksibilitas yang tinggi untuk menerima dan mengirim data keprograman aplikasi lainnya.⁷⁴

Menurut Nawangwulan (2019) Media spin dirancang untuk menarik minat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran, karena masing-masing bagian memiliki warna yang beraneka ragam. Dalam penyusunan desain media dapat disesuaikan dengan kebutuhan.⁷⁵ Dalam proses perancangan Peneliti bekerja sama dengan beberapa pihak diantaranya jasa desain, tukang mebel atau kayu. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tahap desain atau perancangan merupakan tahap yang dilakukan peneliti sebelum pembuatan

⁷³ B. I. Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, "The Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History.," in *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018 "Dunia Pendidikan Dalam Perubahan Revolusi 4.0,"* 2018, <https://doi.org/https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>.

⁷⁴ Djoko. Darmawan, *Google SketchUp Mudah Dan Cepat Menggambar 3 Dimensi* (Yogyakarta: andi, 2009).

⁷⁵ K. Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Aeni, A. N., & Bahiyyah, "Pengembangan Media Interaktif Spin Game Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin Dalam Islam Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 2 (2019).

produk. Dengan tahapan ini akan mempermudah peneliti dalam mengembangkan produk. serta pemilihan bahan dalam pembuatan media papan *spin roll*.

3. Pengembangan produk

Pada tahap ini peneliti mulai pembentukan media sesuai dengan rancangan awal. Pembentukan media papan *spin roll* bertujuan untu meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar mengajar. Khususnya dalam materi lambang dan simbol Pancasila. Hal tersebut selaras dengan apa yang di kemukakan oleh Y.Miarso bahwa media merupakan alat bantu dalam menstimulus dan memberikan kemajuan siswa.⁷⁶

Media papan *spin roll* dikembangkan dengan dua bagian penting. **Pertama** bagian atas yang terbuat dari kombinasi kayu, besi dan akrilik dengan masing-masing ukuran kayu 20 x 20 cm tebal 9 mm, akrilik 20 x 20 cm, tebal 5 mm, dan besi Panjang 27 cm. Alat pemutar didesain dengan menggunakan cetak print 3D. **Kedua** pada bagian bawah media terbuat dari bahan kayu dengan ukuran 40 x 30 cm. dilengkapi dengan dua laci. Laci berisikan buku panduan materi dan kumpulan soal-soal.

Media papan *spin roll* dilengkapi dengan buku panduan materi, buku petunjuk penggunaan media dan kumpulan soal-soal. Buku panduan materi dicetak menggunakan *art paper* berukuran 13.5 x 19.5 cm. Buku petunjuk penggunaan media di cetak menggunakan *art paper* berukuran 13 x 19 cm yang direkatkan menggunakan spiral besi. Kartu soal di cetak menggunakan art paper berukuran 7 x 3 cm. Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu oleh

⁷⁶ Sanaky, *Media Pembelajaran*.

Nuril Nuzulia, (2020) judul pengembangan media roda putar pada materi keragaman suku dan budaya bangsa berbasis HOTS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 di MI PSM. Berdasarkan pada penelitian tersebut bahwa peneliti dalam mengembangkan media papan spin dilengkapi dengan adanya buku panduan materi, panduan petunjuk dan kartu soal.⁷⁷

Buku pedoman materi berisikan tingkatan kelas, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, lambang burung garuda, bunyi sila Pancasila, hubungan simbol dan lambang Pancasila, nilai-nilai Pancasila, contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dan profil pengembang. Buku petunjuk penggunaan media berisikan petunjuk menggunakan media, aturan permainan media dan contoh alur penggunaan media. Dapat disimpulkan bahwa hasil dari pengembangan media papan spin roll valid dan layak berdasarkan kriteria yang beracuan pada teori Arikunto, 2019 sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi lambang dan simbol Pancasila.

4. Validasi produk

Menurut Gustiawati, (2020) Validasi merupakan cara untuk mengetahui kelayakan, kevalidan dan kesesuaian media yang dikembangkan dengan kriteria media pembelajaran yang telah ditentukan.⁷⁸ Kevalidan dapat diketahui setelah media papan spin roll dinilai oleh ahli materi, media, dan praktisi pembelajaran. Berikut paparan analisis hasil kevalidan produk media:

⁷⁷ Nuzulia, "Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPS Berbasis HOTS Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di MI PSM Kabupaten Tulungagung."

⁷⁸ A. Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, "Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Cerita Fabel Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 2 (2020), <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.339>.

1) Validasi ahli materi

Validator materi dilakukan oleh dosen strata dua PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki kompetensi dalam bidang PPKn dan materi lambang dan simbol Pancasila. Saran berdasarkan validator ahli materi yaitu tujuan pembelajaran perlu lebih dikembangkan kembali serta tujuan pembelajaran lebih disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ingin dicapai pada tingkatan kelas 2. Berdasarkan kemendikbud,(2021) Perencanaan pembelajaran pada kurikulum merdeka dimulai dari memahami CP. CP merupakan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dirangkai sebagai satu kesatuan sehingga membangun kompetensi kompetensi utuh dari suatu mata pelajaran. Dari CP guru dapat menguraikan menjadi beberapa TP agar pembelajaran dapat mencapai target yang telah ditentukan. Oleh karena itu terdapat saran dan kritik terkait materi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 94% apabila dikualifikasikan berdasarkan kriteria layak pada tabel 3.3 masuk pada kategori valid.kriteria tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga materi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Novi Prafittasari dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas III SDN 1 Manggungmangu Kabupaten Kendal.dengan mengangkat materi yang sama yaitu pembelajaran PPKn dan menggunakan media yang sama namun diterapkan dikelas yang berbeda. Menunjukkan bahwa materi tersebut **sesuai dan dapat diberikan kepada**

siswa serta membutuhkan media sebagai penunjang dalam penyampaian.⁷⁹

2) Validasi ahli media

Validator materi dilakukan oleh dosen strata dua PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki kompetensi dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Saran dan masukan yang diberikan validator ahli media adalah memasukkan unsur materi kedalam media dengan menggunakan QR code. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai persentase sebesar 96% berdasarkan kriteria kevalidan dan kelayakan media yang terdapat pada tabel 3.3 Arikunto (2019).⁸⁰ Media papan spin roll dinilai layak dan valid. Adapun pada penelitian terdahulu oleh Yolanda Tri Septiani yang juga mengembangkan media papan spin dapat dikatakan sangat praktis dan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.⁸¹

5. Revisi produk

Revisi merupakan bagian integral dalam sebuah penelitian pengembangan. Revisi penting dilakukan agar media yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik. Pada tahap ini peneliti memperbaiki media yang dikembangkan sesuai dengan saran, kritik dan masukan validator. Ahli materi memberikan saran yaitu cangkupan materi lebih diperluas kembali serta capaian dan tujuan pembelajaran lebih dipadukan agar selaras dengan materi yang disampaikan. Ahli media memberikan saran yaitu membuat contoh alur penggunaan media

⁷⁹ Novi Prafittasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas III SDN 1 Manggungmangu Kabupaten Kendal" (Universitas Negeri Semarang, 2023), <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/60857>.

⁸⁰ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.

⁸¹ Septiani, Yolanda Tri; Destiniar, "Pengembangan Media Permainan Spin (Roda Putar) Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 6 Rambang."

dengan jelas dan mencantumkan nama dan tahun pengembangan media pada media yang dikembangkan.

6. Uji produk

Media yang telah divalidasi dan direvisi kemudian diuji coba kepada 24 siswa kelas 2b SDI Bani Hasyim Singosari. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pada pembelajaran PPKn materi lambang dan simbol Pancasila. Pada tahap uji coba ini media digunakan pada pembelajaran PPKn. Setiap siswa akan mengoperasikan atau menggunakan media. Adapun tahapan dalam penerapan media yaitu: 1) Guru dan siswa mencermati petunjuk penggunaan media sebagai berikut a) Buatlah beberapa kelompok, baca dan pahami buku panduan materi dan petunjuk penggunaan media papan spin roll. b) Setiap perwakilan kelompok mendapatkan gulungan kertas yang berisikan urutan bermain, kelompok yang mendapat no. urutan pertama akan maju terlebih dahulu. c) Setiap anggota kelompok berkesempatan maju menggunakan media papan spin roll. d) Kelompok pertama akan maju terlebih dahulu dengan menunjuk 1 perwakilan kelompoknya untuk maju kedepan, kemudian dilanjut 1 perwakilan dari kelompok 2, dan seterusnya. e) Jika telah sampai pada kelompok terakhir maka kembali dari urutan kelompok pertama dengan perwakilan kelompok yang berbeda, kemudian kelompok yang kedua dengan perwakilan yang berbeda, begitupun seterusnya. Peserta didik yang telah maju tidak diperbolehkan untuk maju kembali. 2) Guru dan siswa mencermati cara bermain dan menjawab soal ketika media digunakan sebagai berikut: a) Perwakilan kelompok yang maju akan memutar papan spin roll. Media akan berputar dan berhenti pada petak tertentu. b) Siswa akan

mendapatkan gambar/lambang sesuai dengan gambar/lambang pada petak media yang didapatkan. c) Siswa mengambil soal dan gambar/symbol yang telah disediakan kemudian tempelkan simbol dan soal yang didapat di buku tulis masing-masing dan jawablah pertanyaan yang didapatkan dibawah simbol tersebut. d) Siswa akan mempresentasikan atau membacakan hasil jawabannya di depan kelas. Setelah permainan selesai. e) Anggota Kelompok yang dapat menjawab dengan tepat dan benar akan mendapat poin 20. Kelompok yang mendapatkan poin tertinggi akan menjadi pemenang.

B. Kemenarikan Media *Spin Roll*

Media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, selain itu media pembelajaran juga harus mampu menarik perhatian siswa. hal tersebut bertujuan agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan bermakna. Menurut Kurniawan et al, (2020) media pembelajaran yang menarik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan konsep yang jelas dan sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi lingkungan sekolah.⁸²

Hasil kemenarikan media didapatkan melalui pemberian angket kepada siswa setelah penerapan media papan *spin roll* dalam proses pembelajaran. Angket diberikan kepada 24 siswa kelas 2b SDI Bani Hasyim. Tujuan dari angket tersebut untuk melihat respon siswa terhadap kemenarikan media yang dikembangkan. Hasil persentase nilai kemenarikan media sebesar 91%. Jika

⁸² D. M. Kurniawan, R. A., Rifa'i, M. R., & Fajar, "Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Phet Berbasis Virtual Lab Pada Materi Listrik Statis Selama Perkuliahan Daring Ditinjau Dari Perspektif Mahasiswa. VEKTOR," *Jurnal Pendidikan IPA 1* (2020), <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/vektor.v1i1.6>.

dikaitkan dengan kriteria kemenarikan media yang terdapat pada tabel 3.4 bahwa media papan spin roll masuk pada kategori **sangat menarik**. Berikut hasil analisis kemenarikan media papan spin roll:

1. Pernyataan pertama adalah tampilan dan bentuk media papan *spin roll* sangat menarik. Respon siswa terhadap pernyataan tersebut memperoleh nilai persentase sebesar 100%. Hal tersebut berarti tampilan dan bentuk media papan *spin roll* menurut siswa sangat menarik.
2. Pernyataan kedua adalah media papan *spin roll* menambah semangat belajar siswa. Respon siswa terhadap pernyataan tersebut memperoleh nilai persentase sebesar 91%. Hal tersebut berarti penggunaan media papan *spin roll* dalam pembelajaran membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.
3. Pernyataan ketiga adalah media papan *spin roll* mudah dimainkan atau digunakan. Respon siswa terhadap pernyataan tersebut memperoleh nilai persentase 96%. Hal tersebut berarti menurut siswa media papan *spin roll* mudah digunakan.
4. Pernyataan keempat adalah media papan *spin roll* membantu siswa dalam memahami materi Pancasila. Respon siswa terhadap pernyataan tersebut nilai persentase 87%. Hal tersebut berarti media papan spin roll menurut siswa dapat membantu siswa dalam memahami materi.
5. Pernyataan kelima adalah pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran. Respon siswa terhadap pernyataan tersebut nilai persentase 91%. Hal tersebut berarti proses pembelajaran menggunakan media menurut siswa sangat menyenangkan.

6. Pernyataan keenam adalah media papan *spin roll* menambah rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi Pancasila. Respon siswa terhadap pernyataan tersebut nilai persentase 83%. Hal tersebut berarti menurut media papan *spin roll* dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa mengenai pembelajaran yang akan dipelajari siswa.
7. Pernyataan ketujuh adalah media papan *spin roll* dapat membantu siswa dalam mengingat materi Pancasila. Respon siswa terhadap pernyataan tersebut nilai persentase 87%. Hal tersebut berarti media papan *spin roll* menurut siswa dapat membantu dalam mengingat materi Pancasila.

Berdasarkan hasil analisis angket kemenarikan media papan *spin roll* pada materi simbol dan lambang Pancasila kelas 2 SDI Bani Hasyim singosari sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Rata-rata nilai persentase yang diperoleh angket kemenarikan media adalah 91%. Jika dikaitkan dengan kriteria kemenarikan media yang terdapat pada tabel 3.4 bahwa media papan *spin roll* masuk pada kategori **sangat menarik**.⁸³ Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Oktavia dengan judul pengembangan media palibar (papan lingkaran berputar) dalam pengenalan lagu daerah pada peserta didik kelas IV SDN Sindurjan. Dimana hasil kemenarikan media tersebut memperoleh nilai sebesar 98%. Berdasarkan kriteria kemenarikan media hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat menarik bagi siswa.⁸⁴ Berdasarkan hasil angket dan teori

⁸³ Sudjana, N, *Media Pengajaran: Penggunaan Dan Pembuatannya*.

⁸⁴ Dwi Oktavia Sandi et al., "PENGEMBANGAN MEDIA PALIBER (PAPAN LINGKAR BERPUTAR) DALAM PENGENALAN LAGU DAERAH PADA PESERTA DIDIK THE DEVELOPMENT OF PALIBER MEDIA (ROTATING CIRCLE BOARD) IN THE INTRODUCTION OF REGIONAL SONGS IN CLASS IV STUDENTS OF SDN SINDURJAN" 2, no. 2 (n.d.): 41–49.

kemenarikan media tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media papan spin roll sangat menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan siswa dalam belajar.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media papan *spin roll*, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media papan *spin roll* dikembangkan dengan menggunakan metode Borg & Gall terdiri dari sepuluh tahapan yang kemudian disederhanakan menjadi 6 langkah dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan biaya. Enam tahapan tersebut yaitu analisis, desain, pengembangan, validasi, revisi, dan uji coba, Media yang dikembangkan telah melalui tahapan validasi dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran dengan hasil: 1) Nilai persentase validasi ahli materi sebesar 94% yang menunjukkan hasil bahwa materi dalam media valid dengan tidak ada revisi. 2) Nilai persentase validasi ahli media sebesar 96% menunjukkan bahwa media valid digunakan untuk proses pembelajaran dengan tidak ada revisi., 3) Nilai persentase validasi praktisi pembelajaran memperoleh nilai sebesar 80%. Yang menunjukkan bahwa media valid untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas 2. Dari ketiga validator tersebut menunjukkan bahwa media papan *spin roll* masuk dalam kategori valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada materi lambang dan simbol Pancasila di kelas 2.
2. Hasil respon angket kemenarikan media memperoleh jumlah skor 1.530 dengan persentase 91%. Masuk dalam kategori sangat menarik. Hal tersebut menunjukkan bahwa antusias siswa ketika menggunakan media.

B. Saran

Media papan *spin roll* dikembangkan untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tercipta lebih menarik dan menyenangkan. Adapun saran-saran untuk pengembangan media papan *spin roll* sebagai berikut;

1. Bagi sekolah

Melalui penelitian dan pengembangan ini, diharapkan dapat menjadi referensi untuk mampu mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran.

2. Bagi guru

Melalui pengembangan ini diharapkan dapat memotivasi guru dalam menyediakan media pembelajaran bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi peneliti lebih lanjut

Bagi peneliti yang akan datang disarankan mampu mengembangkan materi yang berbeda dan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, faisal, et al. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran: Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0. Makasar: CV. Tohar Media.
- Arifin, Zainal. (2014). Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru. Bandung: Rosda Karya.
- Arikunto, S. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Ed Revisi VI. Jakarta: Renika Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Renika Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2002). Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azizah, Siti Nur. (2021). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadits. *Jurnal literasi sosiologi* 6
<https://doi.org/https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>.
- Cahyadi, Ani. (2019). Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur. Banjarmasin: Laksiat Indonesia.
- Dina, Indriana. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Jakarta: PT Diva Press.
- Gusdiana, Popi, Asep Sukenda Egok, and Dedy Firduansyah. (2020). Pengembangan Kotak Permainan Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN 69 Lubuklinggau. *Jurnal of Elementary School Education* 1, no. 2. 41–50.
<https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljese/article/view/161/110>.
- Hamid, Hamdani. (2013). Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayati. (2008). Pengembangan Pendidikan IPS SD. Jakarta: PT Gramedia.
- Imron, Ilmawati Fahmi. (2021). The Ability of Elementary School Students in Compiling Puzzles on the Pancasila Symbol Material. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 13, no. 1. 117–25. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1.257>.
- Inayah, Nailly, and Muhammad Suwignyo Prayogo. (2023). Penerapan Media Permainan Spin Roda Berputar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di MI Al Islamiyah Pasuruan Tahun 2022-2023. *Ijsl - Indonesian Journal of Science Learning* 4, no. 1. 12–19. <http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/IJSL12>.
- Isnaini, Nurul. (2018) The Development of Learning Media Based on Roda Putar Game on Methematic Subjects of Solid Figure Material for 5th Grade of SDN Purwantoro 4 Malang. UIN Malang.
- Jalinus, Nizawardi. (2016). Media Dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Kaelan, Zubaidi. (2010). Pendidikan Kewarganegaraan. Yogyakarta: Paradigma.

- Kartiani, Baiq Sarlita. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Kabupaten Lombok Barat NTB. *Jurnal Pendidikan Dasar* 6.
- Khuluqo, Ihsana El. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kurniawati, Fitriah Nur Auliah. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal* 13. 1–13.
- Lubis, Maulana Arafat. (2018). Pembelajaran PPKn. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Marlina, Abdul Wahab, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI. Aceh: yayasan penerbit muhammad zaini.
- Mulyoto, Galih Puji dkk. (2020). Konsep Dasar Dan Pengembangan Pembelajaran PPKn Untuk MI/SD. Jakarta: Publica institute Jakarta.
- Muslim, Suyitno, dkk. (2023). Pandangan Filsafat Pendidikan Dari Berbagai Perspektif;Moral, Islam Dan Kristen. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Niaborhu, Murni, Lestari Siburian, and Yarman Hulu. (2020). Hubungan Pemahaman Sila Keempat Pancasila Dengan Sikap Demokratis Masyarakat Desa Lae Nuaha Kecamatan Siempat Nempu Hulu Tahun 2020.” *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 2, no. 2. 168–74. <http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/civiceducation/article/view/867%0Ahttp://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/civiceducation/article/download/867/710>.
- Nur, Fitriana, Mohammad Masykuri, and Suranto. (2019). Augmented Reality for Teaching Science: Students Problem Solving Skill, Motivation, and Learning Outcomes. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)* 5, no. 2. 305–12. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi/article/view/8455/6824>.
- Nurfadhillah, Septy, Dkk. (2021). Media Pembelajaran. Sukabumi: CV.Jejak.
- Nuzulia, Nuril. (2020). Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPS Berbasis HOTS Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di MI PSM Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 5.
- Rahayu, Fitria. (2022). Pengembangan Media Spin Berbasis Kontekstual Learning Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SD Negeri 25 Pagar Alam.” Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Rosyidah, Umi, dkk. (2008). Active Learning Dalam Bahasa Arab. Malang: UIN-Maliki Press.
- Satriianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Septiani, vincentia nur, adeng pustikaningsih. (2018). Pengembangan Roll Spin Accounting Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Untuk Kelas X Akuntansi Di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* 7, no. 1.

- Soegiti, Ari Tri. (2016). Pendidikan Pancasila. Semarang: Unnes Press.
- Sonia, Tiarmayanti Novita. (2020). Pascasarjana Universitas, and Negeri Medan. Menjadi Guru Abad 21: Jawaban Tantangan Pembelajaran Revolusi Industri 4. 0, n.d., 191–99.
- Sudjana, N, A. Rivai. (2005). Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, Mulyono Hadi, and Sularmi. (2017). Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Makna Simbol-Simbol Sila Pancasila Melalui Model *Role Playing* Pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*. 2–7. Issn 2337-8786
- Tirtoni, Feri. (2018). Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar. Sidoarjo: Umsida Press.
- Ulya, Ahmad ikbalul. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Game *Spinning Wheel* Berbasis Model 4D Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indra Manusia Kelas V Sekolah Dasar. Universitas Negeri Semarang.
- Zulkifli, dkk. (2023). Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin_malang.ac.id												
Nomor	: 1709/Un.03.1/TL.00.1/05/2024	08 Mei 2024										
Sifat	: Penting											
Lampiran	: -											
Hal	: Izin Penelitian											
Kepada Yth. Kepala SDI Bani Hasim di Singosari Assalamu'alaikum Wr. Wb. Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut: <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: Nila Fadilah</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 200103110076</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)</td> </tr> <tr> <td>Semester - Tahun Akademik</td> <td>: Genap - 2023/2024</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: Pengembangan Media Papan Spin Roll untuk Kelas 2 pada Pembelajaran PPKn Materi Lambang dan Simbol Pancasila di SDI Bani Hasyim Singosari</td> </tr> </table> Lama Penelitian : Mei 2024 sampai dengan Juli 2024 (3 bulan) diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu. Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.  Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002 Tembusan : 1. Yth. Ketua Program Studi PGMI 2. Arsip			Nama	: Nila Fadilah	NIM	: 200103110076	Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024	Judul Skripsi	: Pengembangan Media Papan Spin Roll untuk Kelas 2 pada Pembelajaran PPKn Materi Lambang dan Simbol Pancasila di SDI Bani Hasyim Singosari
Nama	: Nila Fadilah											
NIM	: 200103110076											
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)											
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024											
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Papan Spin Roll untuk Kelas 2 pada Pembelajaran PPKn Materi Lambang dan Simbol Pancasila di SDI Bani Hasyim Singosari											



**SEKOLAH DASAR ISLAM
'BANI HASYIM'**

Insyallah Menjadikan Insan Util Allah

PETUALANGAN SEMESTA

Perumahan Persada Bhayangkara Singhasari Blok L-K Pagentan, Kec. Singosari, Kab. Malang Kode Pos: 65153
Telp. (0341) 456005, 441149; Fax. (0341) 458485; e-mail: banihasyim@yahoo.co.id

NSS: 104050705275 NPSN: 20554382

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 043/KET/SDIBH/V/23-24//2024

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : **HASAN ASY'ARI, S.Pd.I**
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Islam Bani Hasyim Singosari

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa ;

Nama : **NILA FADILAH**
NIM : 200103110076
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melaksanakan penelitian selama bulan Januari sampai Maret dengan judul **"Pengembangan Media Papan *Spin Roll* Untuk Kelas 2 pada Pembelajaran PPKn Materi Lambang dan Simbol Pancasila di SD Islam Bani Hasyim Singosari."**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.

Malang, 30 Mei 2024

Kepala Sekolah

Hasan Asy'ari, S.Pd.I.
NIT. 2009 1 150

Lampiran 3: Surat Permohonan Menjadi Validator (ahli materi)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-1123 /Un.03/FITK/PP.00.9/03/2024 19 Maret 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Sigit Priatmoko, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Nila Fadilah
NIM : 200103110076
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Spin Roll Untuk Kelas 2
Pada Pembelajaran PPKN Materi Lambang dan
Simbol Pancasila Di SDI Bani Hasyim Singosari
Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 4: Surat Permohonan Menjadi Validator (ahli media)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-1794/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

14 Mei 2024

Kepada Yth.
Galih Puji Mulyoto, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Nila Fadilah
NIM : 200103110076
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Spin Roll Untuk Kelas 2
Pada Pembelajaran PPKn Materi Lambang Dan
Simbol Pancasila Di SDI Bani Hasyim Singosari
Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 5: Hasil Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN *SPIN ROLL* UNTUK KELAS 2
PADA PEMBELAJARAN PPKN MATERI LAMBANG DAN SIMBOL PANCASILA
DI SDI BANI HASYIM SINGOSARI

Nama : Sigit Priatmoko, M.Pd
 NIP : 19910211201903008
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu mengamati materi yang telah disusun.
2. Instrumen ini berisikan aspek yang dinilai dan kolom penilaian, silahkan isi kolom penilaian yang dianggap paling sesuai dengan pernyataan menggunakan tanda (✓) pada salah satu skor yang tersedia.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor Penilaian				
1	2	3	4	5
Sangat kurang (baik, tepat, sesuai)	Kurang (baik, tepat, sesuai)	Cukup (baik, tepat, sesuai)	Baik, tepat, sesuai	Sangat (baik, tepat, sesuai)

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No.	Aspek Yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran					✓
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Materi yang disajikan melalui media papan <i>spin roll</i> mudah dipahami oleh peserta didik				✓	
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik					✓
5.	materi yang disajikan secara runtut					✓
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan konsep Pancasila					✓

7.	Materi yang disajikan menggunakan Bahasa yang baik dan benar.					✓
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan latihan evaluasi				✓	
9.	Latihan evaluasi yang diberikan bervariasi				✓	
10.	Petunjuk permainan memberikan informasi yang jelas dan mudah dipahami					✓

C. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran

Dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Malang, 25 April 2024

Validator Materi



Sigit Priatmoko, M.Pd

NIP.19910211201903008

Lampiran 6; Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN SPIN ROLL UNTUK KELAS 2
PADA PEMBELAJARAN PPKN MATERI LAMBANG DAN SIMBOL PANCASILA
DI SDI BANI HASYIM SINGOSARI

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd
 NIP : 9880322201802011146
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu mengamati media yang telah dikembangkan.
2. Instrumen ini berisikan aspek yang dinilai dan kolom penilaian, silahkan isi kolom penilaian yang dianggap paling sesuai dengan pernyataan menggunakan tanda (✓) pada salah satu skor yang tersedia.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor Penilaian				
1	2	3	4	5
Sangat kurang (baik, tepat, sesuai)	Kurang (baik, tepat, sesuai)	Cukup (baik, tepat, sesuai)	Baik, tepat, sesuai	Sangat (baik, tepat, sesuai)

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No.	Aspek Yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Desain sesuai dengan karakteristik peserta didik					✓
2.	Ketepatan pemilihan ukuran media papan <i>spin roll</i>					✓
3.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi					✓
4.	Petunjuk penggunaan media jelas dan bisa dipahami oleh pendidik dan peserta didik				✓	
5.	Terdapat logo instansi dan profil pengembang					✓

6.	Bahan yang digunakan tahan lama					✓
7.	Media papan <i>spin roll</i> ramah anak dan tidak berbahaya untuk digunakan					✓
8.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran					✓
9.	Ketepatan tata letak pada setiap komponen media				✓	
10.	Media yang dikembangkan merupakan inovasi baru					✓

C. Lembar Kritik dan Saran

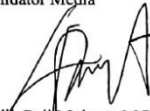
1. Kritik

2. Saran

Continikan nama pengarang dan tahun pengembangan pada buku materi

Malang, 14 Mei 2024

Validator Media



Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP.9880322201802011146

Lampiran 7: Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI PRAKTIKI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN *SPIN ROLL* UNTUK KELAS 2
PADA PEMBELAJARAN PPKN MATERI LAMBANG DAN SIMBOL PANCASILA
DI SDI BANI HASYIM SINGOSARI

Nama : Karjono, S.Pd
 NIP : —
 Instansi : SDI Bani Hasyim

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu guru mengamati materi yang telah disusun dan media yang dikembangkan.
2. Instrumen ini berisikan aspek yang dinilai dan kolom penilaian, silahkan isi kolom penilaian yang dianggap paling sesuai dengan pernyataan menggunakan tanda (✓) pada salah satu skor yang tersedia.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor Penilaian				
1	2	3	4	5
Sangat kurang (baik, tepat, layak, sesuai)	Kurang (baik, tepat, layak, sesuai)	Cukup (baik, tepat, layak, sesuai)	Baik, tepat, layak, sesuai	Sangat (baik, tepat, layak, sesuai)

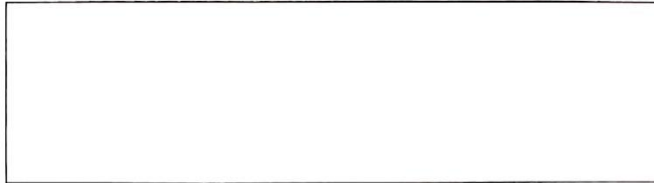
B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No.	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1.	Media papan <i>spin roll</i> sesuai digunakan pada materi Pancasila				✓	
2.	Media papan <i>spin roll</i> yang disajikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik				✓	
3.	Media papan <i>spin roll</i> mudah digunakan pendidik dan peserta didik.					✓
4.	Buku panduan pada media mudah dipahami				✓	
5.	Media papan <i>spin roll</i> dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar					✓
6.	Kesesuaian butir-butir pertanyaan dengan isi buku panduan materi				✓	
7.	Media papan <i>spin roll</i> dapat membantu pendidik dalam mengajarkan pemahaman materi Pancasila				✓	
8.	Tidak memerlukan keahlian khusus dalam menggunakan media tersebut.					✓
9.	Bahan yang digunakan dalam media tidak berbahaya bagi peserta didik					✓
10.	Materi yang digunakan pada media sesuai dengan capaian pembelajaran				✓	

C. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran



Malang, 20 Mei 2024

Guru Kelas 2



Karjono, S.Pd

NIP. —

Lampiran 8: Hasil Angket Kemenarikan Siswa

**INSTRUMEN VALIDASI KEMENARIKAN
MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN *SPIN ROLL*
UNTUK SISWA**

Nama : *Shohia*
No. absen :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon adik-adik mempelajari dan telah mengoperasikan media papan *spin roll*.
2. Instrumen ini berisikan pernyataan dan kolom jawaban, silahkan isi kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan pernyataan menggunakan tanda (✓) pada kolom jawaban "Ya" dengan persekoran 10 atau "Tidak" dengan persekoran 0.

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan dan bentuk media <i>spin roll</i> sangat menarik	✓	
2.	Media papan <i>spin roll</i> menambah semangat belajar	✓	
3.	Media papan <i>spin roll</i> menarik dan mudah untuk dimainkan	✓	
4.	Media papan <i>spin roll</i> membantu saya dalam memahami materi Pancasila		✓
5.	belajar lebih menyenangkan dengan menggunakan media papan <i>spin roll</i>	✓	
6.	Media papan <i>spin roll</i> menambah rasa ingin tahu saya untuk mempelajari materi Pancasila	✓	
7.	Media papan <i>spin roll</i> dapat membantu siswa dalam mengingat materi Pancasila.	✓	

Lampiran 9 Bukti Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.ftk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : NILA FADILAH
NIM : 200103110076
Judul : Pengembangan Media Papa Spin Roll Untuk Kelas 2 pada Pembelajaran PPKn Materi Lambang dan Simbol Pancasila di SDI Bani Hasyim Singosari
Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP : 199012252019032019

No.	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Ttd. Dosen Pembimbing
1.	18 Juli 2023	Konsultasi Judul Skripsi	
2.	15 Agustus 2023	Konsultasi Bab I, II, III	
3.	12 September 2023	Konsultasi Bab I, II, III	
4.	24 November 2023	Konsultasi Bab I, II, III	
5.	27 November 2023	ACC Sidang Proposal	
6.	24 Desember 2023	Konsultasi Revisi Sidang Proposal	
7.	06 Maret 2024	Konsultasi Pembuatan Media	
8.	20 Maret 2024	Konsultasi Angket Validator	
9.	26 April 2024	Konsultasi Media	
10.	27 Mei 2024	Konsultasi Bab IV, V Dan VI	
11.	10 Juni 2024	Konsultasi Bab IV, V Dan VI	
12.	11 Juni 2024	ACC Sidang Skripsi	

Mengetahui

Dosen Pembimbing

Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP.199012252019032019

Ketua Program Studi

Dr. Bintoro Widodo, M.kes
NIP.197604052008011018

Lampiran 10: Dokumentasi



Wawancara dengan guru kelas 2b



Siswa menggunakan media papan *spin roll*



Siswa mengerjakan soal bersama kelompok



Siswa mengisi angket kemenarikan



Foto Bersama Dengan Siswa Kelas 2b



Foro Bersama Wali Kelas 2b SDI Bani Hasyim Singosari

Lampiran 11: buku panduan materi



Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fase A/II kelas 2
Unit 1 Pancasila Dasar Negaraku
Elemen Pancasila

Capaian Pembelajaran

PPRA

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu mengenal dan menceritakan simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara simbol dan sila dalam lambang negara Garuda Pancasila. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah.

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
Mandiri
Bernalar kritis
Bergotong royong
Berkebinekaan global
ROHMATAL LILALAMIN
Toleransi
Berkeadilan

1. Melalui media pembelajaran papan spin rol siswa dapat menceritakan hubungan simbol-simbol Pancasila dengan sila-sila Pancasila dengan tepat.
2. Melalui media pembelajaran papan spin rol siswa dapat menyebutkan nilai-nilai Pancasila pada kehidupan sehari-hari dengan benar.
3. Melalui media pembelajaran papan spin rol siswa dapat menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekolah dengan baik.

Ayo Membaca

حُبُّ الْوُطْنِ مِنَ الْإِيمَانِ
Cinta Tanah Air Bagian Dari Iman

Cinta tanah air merupakan sebagian dari iman, dan sebagai muslim yang beriman hendaknya kita selalu mencintai negara kita Indonesia.

Sebelum memulai pekerjaan apapun Andi selalu diajarkan untuk berdoa terlebih dahulu seperti sebelum belajar, sebelum makan dan akan berangkat ke sekolah. Andi selalu mengajak teman-temannya berdoa sebelum belajar sesuai dengan keyakinannya masing-masing. Andi tahu tidak semua teman-temannya beragama Islam, karena itu Andi mengajak teman-temannya berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing. Walaupun berbeda agama Andi dan teman-temannya selalu bersikap baik dan saling menyayangi.

Tahukah ananda sikap Andi dalam memimpin doa merupakan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila yang menjadi dasar negara kita.

Ayo perhatikan gambar berikut ini !



Coba perhatikan lambang negara Indonesia Garuda Pancasila. Burung Garuda menggambarkan bahwa Indonesia adalah negara yang besar dan kuat.

Lima Simbol Pancasila

Lambang negara Indonesia adalah "Garuda Pancasila." Garuda terlihat gagah seperti burung elang rajawali. Di tengah dada burung Garuda terdapat perisai. Perisai itu memuat lima simbol Pancasila. Lima simbol tersebut secara berurutan adalah cahaya berbentuk bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, serta padi dan kapas.

Ayo perhatikan gambar perisai berikut ini !



Ketuhanan Yang Maha Esa, dilambangkan cahaya berbentuk bintang



Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab, dilambangkan rantai



Persatuan Indonesia, dilambangkan pohon beringin



Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan Perwakilan, dilambangkan kepala banteng



Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia, dilambangkan padi dan kapas



4

Hubungan Simbol dan Sila Pancasila



Setiap sila Pancasila merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Kelimanya saling terikat dan bersifat runtut. Kelima sila tersebut merujuk pada sila pertama yaitu ketuhanan yang maha esa. artinya dasar negara kita menjunjung tinggi adanya tuhan yang esa walaupun banyak perbedaan yang ada.

Mengapa Sila dalam Pancasila Saling Berkaitan?

Setiap sila dalam Pancasila saling berkaitan dan mengikat, sebab satu bagian dengan bagian lain tidak bisa dipisahkan. Pancasila juga satu kesatuan yang sifatnya majemuk tunggal, yaitu setiap sila tidak bisa berdiri sendiri dan tidak saling bertentangan atau bertentangan.

5

NILAI - NILAI YANG TERKANDUNG DALAM PANCASILA

1. Ketuhanan Yang Maha Esa

- Percaya adanya tuhan.
- Saling menghormati pemeluk agama lain.
- Memiliki toleransi antarumat beragama.
- Tidak memaksakan kehendak antarumat beragama.
- Tidak mencemooh atau mengejek kepercayaan orang lain.

2. Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab

- Memperlakukan manusia sesuai dengan harkat dan martabatnya.
- Mengakui persamaan derajat, hak dan kewajiban.
- Peduli dengan orang lain
- Berani membela keadilan

3. Persatuan Indonesia

- Cinta tanah air
- Rela berkorban
- Bangga dengan keanekaragaman bangsa

4. Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat

Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan Perwakilan

- Tidak memaksa hak orang lain
- Mengutamakan kepentingan bersama
- Musyawarah untuk mencapai mufakat

6

5. Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia

- Kesadaran dan kepekaan sosial (suka menabung)
- Berlaku adil (tidak mencontek)
- Melaksanakan Hak dan kewajiban

Ayo Membaca

Beni adalah anak yang rajin. Beni selalu senang jika bisa membantu ibunya. Beni juga sangat senang bermain sepak bola bersama teman-temannya.

Teman-teman Beni berasal dari berbagai daerah. Karena dari berbagai daerah teman-teman Beni mempunyai keunikan sendiri seperti ada yang berambut pirang, berambut kriting, berkulit putih, berkulit hitam, tinggi, dan masih banyak lagi. Perbedaan tersebut tidak membuat Beni dan teman-temannya untuk saling mengejek. Setiap bermain sepak bola mereka saling menghormati, bermain sportif dan hidup rukun.

7

Ketika adzan berkumandang Beni selalu meminta izin kepada teman-temannya untuk mengahiri permainannya terlebih dahulu. Beni selalu taat dalam melaksanakan kewajibannya sebagai seorang muslim untuk menunaikan solat 5 waktu. Teman-teman Beni sangat menghargai keyakinan Beni. Beni sangat menyayangi teman-temannya.

Tahukah Ananda perilaku yang ditunjukkan Beni merupakan contoh perilaku dan sikap yang mencerminkan nilai-nilai dari sila-sila Pancasila.

Sikap Beni kepada teman-temannya perlu kita tiru. Berteman boleh dengan siapapun dan tidak boleh memilih-milih teman. Dengan saling menghargai dan menyayangi kita akan lebih mudah mempunyai banyak teman.

Sikap saling menghormati, menghargai dan menyayangi tidak hanya dilakukan di lingkungan rumah atau tempat bermain saja. Tetapi juga sikap tersebut dilakukan di lingkungan sekolah

8

MENGENAL DAN MENERAPKAN PRILAKU YANG MENCERMINKAN SILA-SILA PANCASILA

1. Ketuhanan Yang Maha Esa

Tidak saling mengejek atau mengolok-ngolok teman ketika bermain adalah bentuk sikap menghormati perbedaan. Menghormati perbedaan dengan teman adalah perilaku terpuji. Menghormati perbedaan tidak hanya dilakukan ketika bermain saja.

Tetapi ketika kita beribadah kita tidak boleh mengganggu teman beribadah. Selain itu ketika berdiskusi kita tidak boleh menyela ucapan teman atau saudara. Dengan menghormati perbedaan yang ada, kita akan disenangi banyak orang. Bersikap ramah, sopan dan santun kepada teman atau saudara yang berbeda keyakinan akan menumbuhkan hidup rukun dan saling menyayangi.

Menghormati perbedaan keyakinan, bersikap sopan dan santun kepada yang berbeda keyakinan adalah bentuk perilaku yang mencerminkan nilai-nilai sila pertama Pancasila.

2. Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab

Menolong siapapun yang membutuhkan adalah sikap kemanusiaan. Membantu sesama dengan tidak membedakan antara yang kaya atau miskin, baik atau jahat, kuat atau lemah laki-laki atau perempuan.

Semua manusia dimata Allah adalah sama, saling membantu teman yang kesulitan adalah perbuatan yang sangat dianjurkan. Berbuat adil, bersikap ramah, sopan dan santun kepada siapapun dan tidak semena-mena terhadap orang lain adalah bentuk perilaku yang mencerminkan sila ke-2 pancasila.

9

3. Persatuan Indonesia

Melaksanakan piket kelas merupakan perilaku gotong royong yang ada di sekolah. Gotong royong adalah sikap saling membantu dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Menjaga kebersihan kelas adalah tanggung jawab seluruh anggota kelas baik laki-laki ataupun perempuan.

Kebersihan merupakan sebagian dari iman. Untuk itu kita harus menjaga kebersihan di lingkungan sekitar kita. Melalui gotong royong pekerjaan akan terasa lebih ringan dan mudah. Sama halnya dengan menjaga keamanan yang ada disekitar lingkungan rumah. Melalui pos kamling atau ronda masyarakat Bersatu dengan tujuan menjaga keamanan lingkungan sekitar.

4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan

Bermusyawarah merupakan perilaku yang mencerminkan sila ke 4 pancasila. Dengan melibatkan orang banyak untuk mencapai kesepakatan tertentu. Melalui pemilihan ketua kelas atau pemilihan umum. Tidak memaksa kehendak orang lain untuk memilih. Setiap orang memiliki hak untuk mengutarakan pendapat dan pilihannya.

5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

Kejujuran adalah sikap apa adanya pada diri sendiri dan pada orang lain yang menunjukkan adanya kesesuaian antara perkataan dan perbuatan orang yang jujur selalu berterus terang berkata apa adanya tidak curang dan tidak bohong orang yang jujur disayang dan dipercaya oleh orang lain

10

Profil Pengembang Media Papan Spin Roll



Nama : Nila Fadilah
TTL : Cirebon, 24 Februari 1999
Alamat Asal : Desa Ciwaringin, Kec. Ciwaringin, Kab. Cirebon, Jawa Barat

Alamat tinggal : Dinoyo, Lowokwaru, Kota Malang
No. telepon : 085523539816
Email : nilafadilah2@gmail.com

Riwayat : - TK Miftahul Mubtadin
Pendidikan : - SDN 1 Ciwaringin
- MTsN Babakan
- MAN 2 Cirebon

11

Lampiran 12; Buku Panduan Penggunaan Media



RIWAYAT HIDUP



Nama : Nila Fadilah
 NIM : 200103110076
 TTL : Cirebon, 24 Februari 1999
 Alamat : Jl. Jendral Urip Soemoharjo Blok Kebon Gedang
 Desa Ciwaringin Kec. Ciwaringin Kab. Cirebon Jawa Barat.
 Email : nilafadhilah2@gmail.com
 Telp. : 085523539816

Jenjang Pendidikan:

1. 2006-2007 : TK Miftahul Muhtadiin
2. 2007-2013 : SDN 1 Ciwaringin
3. 2013-2016 : MTsN Babakan Ciwaringin
4. 2016-2019 : MAN 2 Cirebon
5. 2020-2024 : S-1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.