

Implementasi Media Pembelajaran *Smartspinner* dengan Model Pembelajaran Berbasis Kontekstual pada Kelas 5 Mata Pelajaran PKN Materi Mengenal Simbol Pancasila dan Penerapannya di Sekolah Dasar

Firnanda Dwiki Hayuning Putri , Universitas PGRI Madiun.

Ibadullah Malawi, Universitas PGRI Madiun.

Sri Budyartati, Universitas PGRI Madiun.

 firnanda_2102101160@mhs.unipma.ac.id

Abstract: *This study aims to describe the implementation of the Smartspinner learning media based on contextual learning in Civics (PKn) lessons for fifth-grade students at SDN Pilangbango, as well as to evaluate its strengths and weaknesses. The results show that this media enhances students' understanding, motivation, and participation, making the learning process more concrete and enjoyable. However, its implementation requires time, effort, and effective classroom management. Smartspinner is considered an innovative alternative to improve the quality of Civics education in elementary schools.*

Keywords: *Smartspinner, Contextual-Based Learning Model, Civic Education, Five Symbols Of Pancasila*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media pembelajaran Smartspinner berbasis kontekstual dalam pelajaran PKn kelas V SDN Pilangbango serta mengevaluasi kelebihan dan kekurangannya. Hasil menunjukkan bahwa media ini meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keaktifan siswa, menjadikan pembelajaran lebih konkret dan menyenangkan. Namun, pelaksanaannya memerlukan waktu, tenaga, dan pengelolaan kelas yang baik. Smartspinner dinilai sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar.

Kata kunci: *Smartspinner, Model Pembelajaran Berbasis Kontekstual, Pendidikan Kewarganegaraan, Lima Simbol Pancasila.*



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 mengandung makna bahwa pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan dan melahirkan manusia sebagai peserta didik dalam suasana pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri sebagai manusia, kecerdasan, keterampilan, akhlak mulia yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara (Sigian, 2006). Pendidikan bertujuan untuk menyediakan lingkungan yang mendukung agar anak didik dapat mengembangkan kreativitasnya, termasuk bakat dan kemampuannya secara maksimal, sehingga anak mampu berkembang dan berfungsi secara optimal sesuai dengan kebutuhan pribadinya. dan kebutuhan masyarakat. Setiap anak memiliki bakat dan kemampuan yang berbeda-beda pula. Sehingga, Sistem pendidikan nasional dalam batas tertentu telah menghasilkan insan yang berkualitas, misalnya sejumlah orang yang dipercaya untuk menduduki posisi strategis di semua sektor dan di tengah-tengah masyarakat (Desriyarini Gui, M., Hulukati, W., Hamid Isa, 2023). Dalam kegiatan pendidikan, pembelajaran dan pengajaran dikatakan sebagai salah satu bentuk pendidikan yang menciptakan suatu interaksi antara guru dan siswa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelum proses pengajaran dimulai. Guru secara sengaja merancang kegiatan pembelajarannya secara terstruktur dengan memanfaatkan berbagai sumber dan sarana demi mendukung keberhasilan pengajaran. (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Salah satu komponen penting dalam mendukung proses kegiatan pengajaran adalah media pembelajaran. Media ini dapat memfasilitasi transformasi pengetahuan, informasi, dan materi dari guru kepada siswa dengan bantuan alat yang sesuai. Proses ini pada dasarnya merupakan bentuk komunikasi yang melibatkan penyampaian pesan dari sumber melalui media tertentu kepada penerima pesan. Sumber ini bisa berupa guru, siswa, atau buku sedangkan medianya bisa berupa alat bantu fisik atau digital (Admaja, A. M., Kuswandi, D., & Soepriyanto, 2019). Banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan (Febrita, Y., & Ulfah, n.d.).

Media pembelajaran ini merupakan segala jenis sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar, sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Khafid Maulana, A., & PGRI Ronggolawe, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu menimbulkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi serta rangsangan dalam aktivitas belajar, bahkan memberikan dampak psikologis yang berpengaruh pada proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta mempermudah penyampaian pesan dan materi pelajaran pada saat tersebut (Rochmayani, 2018). Salah satu media yang semakin populer dalam proses pembelajaran adalah Smartspinner. Smartspinner merupakan media pembelajaran

yang berbentuk alat putar yang dapat digunakan untuk menyajikan pertanyaan atau materi secara acak (Kusumaningrum, S. R., Ulinuha, E., Latifa, H. I., Rosinta, 2024). Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Media pembelajaran seperti alat peraga, manipulatif, atau alat visual seperti *Smartspinner* dalam studi ini, membantu siswa membangun pengetahuan dengan cara yang relevan dengan dunia nyata mereka.

Pembelajaran tentunya menggunakan model yang sesuai dengan proses pembelajaran. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang sangat memengaruhi jalannya proses pembelajaran. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, diperlukan komunikasi yang baik antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Dalam komunikasi tersebut, dibutuhkan antusiasme dan perhatian yang cukup agar materi pembelajaran dapat disampaikan secara optimal. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan metode pengajaran yang digunakan serta selektif dalam memilih dan menentukan sumber serta media pembelajaran yang sesuai. sesuai supaya siswa semakin meningkat antusias dan minatnya selama mengikuti proses pembelajaran. Dari beberapa model pembelajaran peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis kontekstual. Model pembelajaran berbasis kontekstual menekankan pada keterkaitan antara materi yang dipelajari dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Model pembelajaran berbasis kontekstual siswa dapat membangun pengetahuan mereka sendiri dan mengaitkannya dengan dunia di sekitar mereka, sehingga adanya siswa dapat memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik (Rahayu et al., 2013). Model ini menekankan pada relevansi materi pelajaran dengan konteks kehidupan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn). Pendidikan Kewarganegaraan merupakan proses pembelajaran, baik secara formal maupun informal, yang terjadi di lingkungan keluarga, lembaga keagamaan, organisasi masyarakat, media, dan tempat lainnya, yang berperan dalam membentuk keseluruhan karakter dan sikap warga negara (Usmi, 2022). Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan moral siswa, terutama dalam menanamkan nilai-nilai luhur dalam pembelajaran PKN, peserta didik diharapkan dapat membentuk karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila (Usmi, 2022). Di tingkat sekolah dasar, Pendidikan Pancasila menjadi salah satu materi yang wajib dipahami oleh siswa sebagai fondasi kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pancasila merupakan pandangan hidup yang telah terintegrasi dalam kepribadian bangsa dan sistem ketatanegaraan. Selain itu, Pancasila juga berfungsi sebagai pedoman, norma, dan hukum di Indonesia, yang tercantum dalam UUD 1945 pada alinea keempat. Seluruh rakyat Indonesia seharusnya mengetahui, mempelajari, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai kemampuan masing-masing, serta merasa bangga terhadap bangsa sendiri. Pancasila sebagai ideologi dasar bangsa Indonesia.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020- 2024, pelajar Pancasila adalah representasi pelajar Indonesia yang memiliki kompetensi

global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pancasila memiliki enam ciri utama: beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pemahaman global, mengedepankan gotong royong, mandiri, serta berpikir kritis dan kreatif. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan materi lima simbol pancasila dan penerapannya Pembelajaran yang hanya didominasi oleh metode ceramah, membaca, mengerjakan soal, dan menghafal menyebabkan minimnya penggunaan media sebagai alat bantu, sehingga minat belajar peserta didik menjadi rendah. Akibatnya, proses pembelajaran terasa membosankan dan aktivitas guru lebih mendominasi. Kondisi yang kompleks ini menuntut guru untuk melakukan perbaikan dalam metode pembelajaran di kelas.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan mempunyai kedudukan yang strategis dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter pancasila pada diri seluruh warga negara, menjadikan nilai-nilai pancasila sebagai bintang penuntun bagi terwujudnya Indonesia emas (Magdalena, (2020). Proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) sering kali masih menggunakan metode konvensional, yang berpusat pada ceramah dan hafalan. Hal ini membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi.

Pancasila menjadi dangkal dan tidak aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Banyak siswa yang enggan mempelajarinya secara sungguh-sungguh sehingga siswa sering kali mengabaikannya. Siswa merasa bahwa materi Pendidikan Kewarganegaraan kurang menarik. Hal ini mengakibatkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran, dan nilai-nilai Pancasila yang diajarkan tidak diinternalisasikan secara optimal. Upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik harus dilakukan dengan tidak hanya mengandalkan metode ceramah dalam penyampaian materi, tetapi juga memanfaatkan media sebagai alat bantu. Dengan demikian, peserta didik akan lebih tertarik dan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan harapan. Penggunaan media ini juga dapat menumbuhkan minat belajar yang lebih dalam terhadap materi, sehingga peserta didik tidak sepenuhnya bergantung pada guru sebagai satu-satunya sumber belajar dalam kelas.

Media pembelajaran dapat menjadi solusi alternatif untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran, sehingga guru tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang kepada peserta didik. Seorang pendidik harus pandai dalam memilih media pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai (Prahesti, S. I., & Fauziah, 2021).

Implementasi media pembelajaran smartspinner memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) materi lima simbol pancasila dan penerapannya. Dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, diharapkan siswa akan lebih tertarik, aktif, dan terlibat dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) pada kelas V SDN Ngadirejo 03. Penggunaan media pembelajaran "Smartspinner" Yang mampu mengatur konten pembelajaran secara fleksibel dapat menjadi pilihan yang tepat dalam mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan menggunakan media pembelajaran ini guru dapat membantu dalam menyampaikan materi, karena berbentuk kongkret sehingga mudah diingat oleh

siswa, serta dapat dibuat oleh guru dengan mudah. Media pembelajaran smartspinner siswa juga dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan materi lima simbol Pancasila dan penerapannya. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi, terutama yang berkaitan dengan lima simbol Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran tentang simbol-simbol Pancasila, smartspinner dapat berfungsi sebagai alat bantu visual yang menarik. Setiap simbol Pancasila dapat ditempatkan pada smartspinner, dan saat diputar, siswa akan diminta untuk menjelaskan makna atau penerapan dari simbol yang muncul. Media ini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa karena mereka langsung terlibat dalam proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Media seperti smartspinner juga dapat membantu guru dalam mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya sekadar menghafal simbol-simbol Pancasila, dapat memahami makna dan cara penerapannya dalam kehidupan mereka. Siswa dapat menerapkannya dengan baik dalam mengenal lima simbol Pancasila dan penerapan. **Media Pembelajaran Smartspinner**

Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebutkan bahwa media adalah alat (sarana) untuk berkomunikasi, perantara, atau penghubung. Media digunakan sebagai alat bantu atau peraga yang dapat memperlancar penyampaian segala bentuk informasi, sehingga penerima informasi dapat menerima informasi tersebut dengan baik dan benar (Wahyuningsih, A., Nanda Faradita, M., & Setiawan, 2022). Media pendidikan dijelaskan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan oleh manusia secara berurutan untuk mendukung proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar serta interaksi, sehingga proses tersebut menjadi lebih efektif.

Umumnya, guru memanfaatkan media ini sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat merangsang minat dan keingintahuan, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan dampak psikologis yang positif terhadap peserta didik. (Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, 2023). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Segala jenis alat yang digunakan oleh guru sebagai sarana pembelajaran berfungsi sebagai stimulus untuk mendorong siswa belajar dengan lebih cepat, efisien, mudah, dan tepat (Saputro, R. E., Intan, D., & Saputra, 2014)

Media pembelajaran merupakan sarana fisik yang dapat mendukung pengajar dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Secara tidak langsung, hal ini menyiratkan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, seperti buku, tape recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, ilustrasi, grafik, televisi, serta perangkat computer. Media pembelajaran berperan sebagai perantara yang dibutuhkan peserta didik dalam proses belajar. Kehadiran media ini memungkinkan guru untuk menarik perhatian siswa sehingga mereka tidak mudah merasa bosan atau jenuh selama kegiatan pembelajaran. Melalui penggunaan media, siswa dapat belajar sambil bermain, yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan materi lebih mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran juga mendorong siswa untuk lebih aktif, baik dalam kegiatan belajar individu maupun kelompok (Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, 2023).

Secara umum, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu

dalam kegiatan belajar mengajar yang berfungsi untuk merangsang perhatian, pikiran, kemampuan, dan keterampilan peserta didik. Fungsi media pembelajaran terbagi menjadi empat bagian, yaitu:

1. Media pembelajaran dapat mengubah sistem pendidikan formal dengan menjadikan materi yang awalnya bersifat abstrak menjadi lebih nyata, serta mengubah konsep teoritis menjadi aplikasi yang praktis dan fungsional.
2. Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran secara jelas memberikan wawasan, pengalaman, dan pengetahuan yang lebih luas, sehingga materi pelajaran dapat dipahami dengan lebih mudah dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
4. Media pembelajaran memberikan rangsangan belajar, khususnya dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana atau alat yang digunakan sebagai penghubung komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi pelajaran selama proses pembelajaran. Penggunaan media ini juga dianggap sebagai cara yang efektif dan efisien, serta mampu mendorong peningkatan kreativitas baik dari sisi pendidik maupun peserta didik, asalkan dimanfaatkan dengan tepat (Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, 2023). Adapun beberapa manfaat media, di antaranya:

1. membantu memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal semata,
2. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, serta kemampuan indera,
3. membangkitkan semangat belajar dan menciptakan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar,
4. memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat serta kemampuan visual, auditori, dan kinestetik mereka,
5. memberikan rangsangan yang seragam, menyamakan pengalaman, dan membentuk persepsi yang sama, serta
6. mencakup lima unsur utama dalam komunikasi pembelajaran, yaitu guru sebagai komunikator dan tujuan pembelajaran.

Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar, guna menarik perhatian, minat, pikiran, dan emosi siswa dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, salah satunya adalah media audio visual. Jenis media ini menekankan pada penyampaian informasi melalui kombinasi elemen visual dan audio (Musthofa, A. J., & Nugraha, 2020). Ditinjau dari perkembangan teknologinya, media pembelajaran yang dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yaitu media tradisional dan media berbasis teknologi mutakhir (Nabilah Layaliya, F., & Haryati Setyaningsih, n.d.).

Media pembelajaran *Smartspinner* (Roda Berputar) merupakan media permainan berbentuk seperti roda, terbagi dalam beberapa sektor atau bagian yang terdapat kartu soal didalamnya. (Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, 2023). Roda adalah barang bundar (berlingkar dan

biasanya berjeruji). Jadi, roda adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran (Rachma, n.d.). Media pembelajaran ini merupakan segala jenis sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar, sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Khafid Maulana, A., & PGRI Ronggolawe, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu menimbulkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi serta rangsangan dalam aktivitas belajar, bahkan memberikan dampak psikologis yang berpengaruh pada proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta mempermudah penyampaian pesan dan materi pelajaran pada saat tersebut (Rochmayani, 2018). Salah satu media yang semakin populer dalam proses pembelajaran adalah Smartspinner. Smartspinner merupakan media pembelajaran yang berbentuk alat putar yang dapat digunakan untuk menyajikan pertanyaan atau materi secara acak (Kusumaningrum, S. R., Ulinuha, E., Latifa, H. I., Rosinta, 2024). Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses belajar.

Media pembelajaran seperti alat peraga, manipulatif, atau alat visual seperti Smartspinner dalam studi ini, membantu siswa membangun pengetahuan dengan cara yang relevan dengan dunia nyata mereka. Media ini memungkinkan siswa melihat hubungan antar konsep secara konkret, yang menurut penelitian, dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar mereka. Media *Smartspinner* ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, sehingga siswa akan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar pembelajaran di kelas (Karisma Bestari, S., Amalia Putri, S., Tri Widodo, S., Prasetyaningrum, n.d.). Media *smartspinner* berupa roda yang berputar, berisi berbagai tampilan gambar, yang bergerak di sepanjang porosnya dan berhenti di bagian gambar. Media pembelajaran *smartspinner* dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Model Pembelajaran Berbasis Kontekstual

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang sangat mempengaruhi jalannya proses pembelajaran. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, diperlukan komunikasi yang baik antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Dalam komunikasi tersebut, dibutuhkan antusiasme dan perhatian yang cukup agar materi pembelajaran dapat disampaikan secara optimal. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan metode pengajaran yang digunakan serta selektif dalam memilih dan menentukan sumber serta media pembelajaran yang sesuai, supaya siswa semakin meningkat antusias dan minatnya selama mengikuti proses pembelajaran. Dari beberapa model pembelajaran, peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis kontekstual.

Model pembelajaran berbasis kontekstual menekankan pada keterkaitan antara materi yang dipelajari dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Model pembelajaran berbasis kontekstual siswa dapat membangun pengetahuan mereka sendiri dan mengaitkannya dengan dunia di sekitar mereka, sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik (Rahayu et al., 2013). Model ini

menekankan pada relevansi materi pelajaran dengan konteks kehidupan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran berbasis kontekstual sebagai suatu sistem pengajaran didasarkan pada pemahaman bahwa makna yang terbentuk dari hubungan antara materi dan konteksnya. Kontekslah yang memberikan arti pada materi tersebut. Semakin banyak hubungan yang dapat ditemukan siswa dalam konteks yang luas, maka materi yang dipelajari akan semakin bermakna bagi mereka (Elaine B. Johnson, 2009).

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi ada di dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Agus Supardjono, 2011). Pembelajaran kontekstual merupakan adanya konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan peserta didik secara nyata, sehingga para peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajar dalam kehidupan mereka sehari-hari (Mulyasa, 2007). Pembelajaran kontekstual adalah metode pembelajaran yang dimulai dengan tanya jawab secara lisan yang bersifat ramah, terbuka, dan melibatkan negosiasi. Metode ini juga mengaitkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik (daily life modeling), sehingga materi yang disampaikan terasa relevan dan bermanfaat. Hal ini dapat memicu motivasi belajar peserta didik, membuat pemikiran mereka menjadi lebih konkret, dan menciptakan suasana pembelajaran yang semakin kondusif (Ngalimun dkk., 2017). Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan oleh guru yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi dirinya dalam belajar dengan cara mempelajari bahan pelajaran dan mengaitkannya dengan fenomena nyata. Fenomena yang disajikan haruslah merupakan suatu hal yang penting dan menarik untuk dipelajari, dengan demikian diharapkan pembelajaran yang berlangsung terasa lebih bermakna dan bermanfaat.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif dipilih dengan tujuan untuk memahami secara mendalam fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan sebagainya, secara menyeluruh. Selain itu pendekatan ini dipilih untuk menguji bagaimana media pembelajaran *Smartspinner* diimplementasikan dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) serta kelebihan dan kekurangannya apa saja yang dirasakan peserta didik dan guru. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN Pilangbango, Kota Madiun, khususnya di kelas V. Tempat ini dipilih sesuai dengan observasi awal oleh peneliti yang menunjukkan rendahnya semangat siswa dalam mengikuti pelajaran PKn. Penelitian ini berlangsung selama enam bulan, yang dimulai dari bulan Agustus hingga Januari pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.

Subjek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas V, guru wali kelas, dan kepala sekolah yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran menggunakan media *Smartspinner*. Untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh, peneliti menggunakan dua jenis sumber data yaitu data primer, berupa hasil wawancara dan observasi langsung di lapangan dan data sekunder, berupa dokumen seperti RPP, foto kegiatan pembelajaran, serta data pendukung lainnya. Untuk menggali data secara lebih mendalam, peneliti menggunakan tiga teknik utama, antara lain: observasi yang dilakukan secara langsung di kelas saat kegiatan belajar dan mengajar berlangsung. Observasi ini tidak hanya mencatat aktivitas siswa dan guru secara langsung, tetapi juga mengamati suasana belajar, interaksi, dan respon siswa terhadap media *Smartspinner*. Selain itu wawancara melalui pendekatan komunikasi langsung kepada guru, kepala sekolah, dan siswa sebagai informan. Wawancara ini bersifat terbuka agar informan merasa lebih leluasa bercerita tentang pengalaman mereka selama menggunakan media pembelajaran ini. Dokumentasi berupa pengumpulan foto, RPP, serta dokumen-dokumen lain yang menunjukkan hasil bagaimana implementasi media tersebut dijalankan.

Adapun instrument yang disusun peneliti dalam penelitian ini, antara lain: lembar observasi kegiatan pembelajaran, panduan wawancara untuk guru dan siswa, alat dokumentasi berupa kamera untuk menangkap situasi pembelajaran yang berlangsung. Instrumen-instrumen tersebut dirancang agar peneliti bisa menggali data secara sistematis dan menyeluruh, namun tetap fleksibel mengikuti situasi alami di kelas.

Setelah data yang telah berhasil dikumpulkan, peneliti akan menganalisis melalui serangkaian tahapan, antara lain:

1. Reduksi data, yaitu menyaring dan merangkum data-data penting yang di peroleh dari lapangan.
2. Penyajian data, dalam bentuk narasi, tabel, dan grafik agar lebih mudah dipahami dan ditafsirkan.
3. Penarikan kesimpulan, dengan menggunakan teknik triangulasi dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga hasil yang diperoleh benar-benar valid dan akurat.

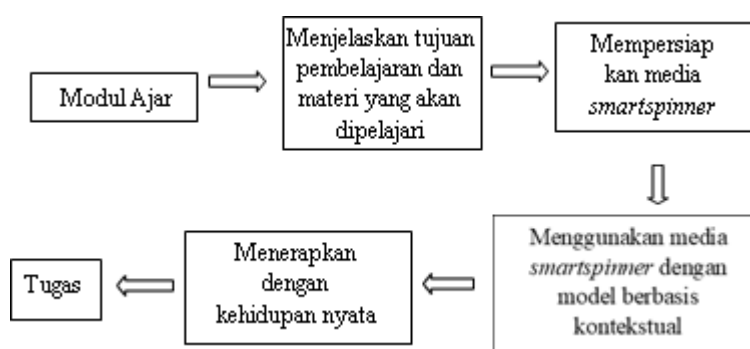
Untuk menguraikan permasalahan dalam penelitian agar lebih terarah, sistematis, mudah dipahami untuk menjawab permasalahan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, langkah-langkah yang ditempuh peneliti, antara lain: Membangun kerangka konseptual, untuk menjawab permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa, merumuskan masalah penelitian, yaitu bagaimana implementasi media *Smartspinner* dan apa saja kelebihan serta kekurangannya, mengembangkan instrumen, agar data yang dikumpulkan mampu menjawab fokus penelitian, melakukan pengumpulan data, melalui observasi, wawancara, dokumentasi, menganalisis data secara menyeluruh, menyusun laporan akhir sebagai representasi temuan yang diperoleh.

Dengan metode yang telah dirancang dan dilaksanakan secara terstruktur, penelitian ini dapat memberikan gambaran secara nyata dan menyeluruh tentang bagaimana media *Smartspinner* bisa menjadi solusi terbaik yang digunakan dalam pembelajaran PKn. Bukan hanya sekedar menjawab kebutuhan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga dapat mendorong siswa untuk ikut aktif,

percaya diri, dan terlibat secara langsung dalam proses kegiatan belajar sehari-hari. Penelitian ini berguna bagi guru, calon pendidik, atau pemerhati dunia pendidikan sekolah dasar, sebagai salah satu bahan referensi yang dapat digunakan untuk menyusun strategi belajar yang lebih kontekstual dan efektif.

HASIL PENELITIAN

Implementasi media pembelajaran *Smartspinner* pada siswa kelas V di SDN Pilangbango merupakan salah satu hasil temuan dalam penelitian ini yang diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara rinci bagaimana guru dapat mengimplementasikan media pembelajaran interaktif tersebut dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan materi mengenal simbol Pancasila dan penerapannya.



Gambar 1. Implementasi Media Smartspinner

Adapun tahap-tahap saat mengimplementasikan media pembelajaran *Smartspinner* sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan langkah awal yang dilakukan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan media *Smartspinner*. Pada tahapan ini, guru menyusun segala keperluan pembelajaran agar proses pelaksanaannya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta kondisi peserta didik di kelas. Perencanaan dilakukan secara terstruktur, dimulai dari analisis kebutuhan siswa hingga penyusunan dokumen pendukung pembelajaran. Adapun tahapan perencanaan yang ditemukan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

a. Pemilihan Materi Pelajaran

Pemilihan materi pelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting untuk melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar, karena dengan adanya materi pelajaran yang dipilih untuk memudahkan guru dan siswa pada saat interaksi di dalam kelas.

b. Pembuatan Modul Ajar

Setelah memilih mata pelajaran yang sesuai kemudian peneliti membuat

modul ajar yang sesuai dengan materi dan tingkat fase atau kelas. Modul ajar Bahasa

Indonesia yang telah disesuaikan dengan materi pokok, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa kelas 5. Materi yang digunakan dalam pembelajaran ini berfokus pada mengenal simbol dan Pancasila dan penerapannya yang merupakan bagian dari kompetensi dasar dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan di kelas 5.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Smartspinner* dilakukan oleh guru kelas V di SDN Pilangbango dalam bentuk kegiatan pembelajaran langsung. Guru menggunakan media *Smartspinner* dalam sesi pembelajaran yang difokuskan pada topik mengenal simbol Pancasila dan penerapannya. Dalam pelaksanaannya, guru memberikan instruksi kepada siswa untuk menggunakan media *Smartspinner*, lalu memandu kegiatan diskusi berdasarkan hasil putaran alat tersebut. Kegiatan ini mengedepankan kerja sama kelompok, eksplorasi materi, serta penyampaian pendapat siswa di depan kelas.

3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media *Smartspinner* dalam mendukung pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap respons siswa, pencapaian tujuan pembelajaran, serta wawancara dengan siswa dan guru terkait pengalaman selama penggunaan media. Guru juga memberikan latihan soal dan meminta siswa membuat rangkuman untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi simbol Pancasila.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil temuan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diketahui bahwa implementasi media *Smartspinner* dengan model pembelajaran berbasis kontekstual pada materi mengenal simbol Pancasila yang diterapkan kepada siswa kelas V di SDN Pilangbango. Proses ini dilaksanakan melalui beberapa tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penerapan media ini muncul sebagai tanggapan guru terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif terutama untuk mengajarkan materi yang sering dianggap sulit dipahami dan kurang menarik bagi siswa sekolah dasar (Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiyah, 2023).

1. Tahap Persiapan Pembelajaran dengan Media *Smartspinner*

Pada tahap persiapan, guru menyiapkan segala kebutuhan pembelajaran, mulai dari penyusunan materi yang relevan dengan simbol Pancasila, pembuatan dan pengujian media *Smartspinner* agar siap digunakan, serta perencanaan strategi pembelajaran berbasis kontekstual yang akan diterapkan di kelas. Guru mengawasi proses perencanaan ini dengan membuat modul ajar. Selanjutnya guru menyiapkan media pembelajaran *Smartspinner* dibuat dan disediakan oleh guru untuk siswa bertujuan untuk membantu transfer ilmu lebih mudah dan lancar.

2. Tahap Pelaksanaan

Guru memanfaatkan media pembelajaran untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah menangkap materi yang diajarkan. Hal ini juga dikuatkan oleh pemahaman menurut Khafid Maulana PGRI Ronggolawe (2024), media *Smartspinner* berperan dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa selama pembelajaran karena mengintegrasikan elemen permainan dengan isi pelajaran, sehingga penyampaian materi menjadi lebih efektif dan lancar. Dengan menggunakan media ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong siswa untuk aktif belajar, sehingga kemampuan mereka dalam menyerap dan memahami materi pelajaran meningkat (Saputro, 2014).

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi sangat diperlukan guna untuk mengetahui keberhasilan dalam implementasi media pembelajaran *Smartspinner* di dalam kelas. Evaluasi dilakukan pada saat akhir pembelajaran di mana siswa diberikan sebuah soal evaluasi untuk memperdalam dan menambah pengetahuan siswa. Tidak hanya soal evaluasi, pada saat akhir pembelajaran siswa diminta untuk menyimpulkan secara bersama-sama tentang materi yang telah dipelajari.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru wali kelas, maka dapat diperoleh tanggapan positif terhadap penerapan media pembelajaran ini. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Kristianingsih, A.Md sebagai wali kelas V:

“Menurut saya media pembelajaran *smartspinner* yang berbentuk konkrit ini sangat canggih dan tentunya media ini sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran menjadi aktif dan interaktif.”

Sebagaimana pernyataan yang sama diungkapkan oleh salah satu siswa kelas V SDN Pilangbango:

“Sangat seru banget bu, baru kali ini mengenal media secanggih ini, adapun *spinner* hanya digital jadi dengan media konkrit seperti ini, kami bisa lebih mudah memahami materi dan lebih semangat belajar.”

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tentang implementasi media pembelajaran *Smartspinner* dan model pembelajaran berbasis kontekstual pada siswa kelas V dalam mata pelajaran PKN dengan materi mengenal simbol Pancasila dan penerapannya di SDN Pilangbango, maka dapat disimpulkan. Implementasi media *Smartspinner* dengan model berbasis kontekstual pada materi mengenal simbol Pancasila dan penerapannya efektif untuk diterapkan di sekolah dasar, hal ini dikarenakan media tersebut mampu secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, model berbasis kontekstual memungkinkan siswa untuk menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari, sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih mendalam dan bermakna. Media *Smartspinner* juga mendorong keterlibatan aktif serta kerja sama antar siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, perpaduan antara media dan model pembelajaran ini sangat tepat untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Kelebihan dari implementasi media *Smartspinner* dengan model berbasis kontekstual pada materi mengenal simbol Pancasila dan penerapannya antara lain yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan materi, siswa menjadi lebih aktif dalam

kegiatan pembelajaran karena menggunakan media *Smartspinner* yang sangat menyenangkan, keterampilan yang dimiliki siswa juga meningkat, siswa merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran dan kemampuan yang dimiliki siswa menjadi lebih baik. Sedangkan kekurangannya adalah adanya beberapa siswa yang kebanyakan bermain, kurangnya percaya diri beberapa siswa, dan penggunaan waktu lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

1. Admaja, A. M., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan multimedia tutorial untuk guru dalam mengembangkan software tes berbasis komputer. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP)*, 5(2), 63–68.
2. Desriyarini Gui, M., Hulukati, W., Hamid Isa, A. (2023). Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J., Kip, F., Pohuwato, U., & Bimbingan dan Konseling, J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Word Berbasis Kontekstual Untuk Siswa Kelas II di Sekolah Dasar. In *MJP Journal of Education and Teaching Learning*, 1(2), 1–23. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J., Kip, F., Pohuwato, U., & Bimbingan dan Konseling, J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Word Berbasis Kontekstual Untuk Siswa Kelas II di Sekolah Dasar. In *MJP Journal of Education and Teaching Learning*
3. Dwi Nawangwulan, M., Niken Anggraeni, R., Bahiyyah, K., & Nur Aeni, A. (n. d. . (n.d.). *Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar*.
4. Febrita, Y., & Ulfah, M. (n. d.). (n.d.). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.
5. Karisma Bestari, S., Amalia Putri, S., Tri Widodo, S., Prasetyaningrum, E. (n.d.). Implementasi Media Flipbook dan Spinner Mystery Toleransi dalam Materi Kebhinekaan Kelas IV SD Negeri 1 Gedong. *Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P*.
6. Khafid Maulana, A., & PGRI Ronggolawe, U. (2024). *Implementasi Stad Dan Smart Spinner Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi (Fenomena Siswa Kelas X di SMA Negeri 1Rengel). Januari-Ju(77–92).*
<https://doi.org/10.24239/ist.v12i1.2337>
7. Kusumaningrum, S. R., Ulinnuha, E., Latifa, H. I., Rosinta, K. D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPINNER BULAN UNTUK PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR. *Journal of Education*, 7(2).
8. Musthofa, A. J., & Nugraha, J. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Adobe Flash dan Android Pada Kompetensi Dasar Mengelola Arsip Elektronik untuk Kelas X OTKP1 SMK Negeri 2 Blitar*.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
9. Nabilah Layaliya, F., & Haryati Setyaningsih, N. (n.d.). © *FIP Universitas Trunojoyo Madura 81 MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA (STUDI PUSTAKA)*.
10. Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
11. Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif

12. Rahayu, S., Rasna, I. W., & Artawan, G. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual dalam Pembelajaran Menulis pada Siswa Kelas XII SMKN 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 2, 1–13.
13. Rochmayani, & L. (2018). *Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat, Jakarta, 2 Agustus 2018 Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Dengan Strategi Pembelajaran Tugas Dan Paksa*.
14. Roro Rastrani Rahada Putri, R., & Arsyad, M. (n. d.). (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA*. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp>
15. Saputro, R. E., Intan, D., & Saputra, S. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality*.
16. Usmi, R. (2022). *THE URGENCY OF GLOBAL CIVIC EDUCATION IN THE CURRICULUM OF PANCASILA AND CIVIC EDUCATION IN THE 21st CENTURY*. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk>
17. Wahyuningsih, A., Nanda Faradita, M., & Setiawan, F. (2022). *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Analisis Penggunaan Video Pembelajaran Ipa Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Sd Muhammadiyah 9 SURABAYA*. 1. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
18. Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 39

