

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PKN DALAM BENTUK SMART SPINNER TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI SIMBOL – SIMBOL PANCASILA UNTUK SISWA KELAS 4 SDN 2 SUMBERMULYA

Melin Agista¹, Inesvia Lavigne², Nova Fitriani³

melin.2021406405026@student.umpri.ac.id¹, inesvia.2021406405027@student.umpri.ac.id²,
nova.2021406405045@student.umpri.ac.id³

Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran Smart Spinner mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini didasarkan pada kenyataan bahwa mayoritas guru guru yang kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran terkesan monoton.. Permasalahan hadir tatkala siswa mulai jenuh dan merasa monoton jika hanya terfokus pada gambar yang ada di buku dikarenakan sifatnya hanya satu arah. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini berupa media berbasis visual yaitu smart spinner yang terbuat dari bahan sederhana berupa triplek, kertas warna dan beberapa gambar yang ditujukan sebagai penguat materi. Metode penelitian ini menggunakan metode pengembangan jenis ADDIE atau sering disebut research and development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Hasil pengembangan tunjukan dengan lembar angket yang telah dibagikan kepada siswa, berdasarkan angket tersebut siswa merasa sangat senang dan tertarik melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran seperti media spinner salah satunya. Hal ini berarti media smart spinner dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: *Smart Spinner, Minat Belajar.*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan terencana yang dapat mengubah perilaku peserta didik dalam jangka waktu yang berkelanjutan secara sadar. UU sistem pendidikan nasional nomor 20 pada pasal 1 tahun 2003 menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Sebagai seorang pendidik, guru bertugas sebagai penyalur pengetahuan kepada siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Inovasi yang perlu dilakukan guru salah satunya yakni mengembangkan media pembelajaran yang telah ada. Media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya proses belajar mengajar terjadi. Menurut (Sumanto & Seken, 2012:5).

Salah satu media yang dapat di kembangkan sebagai media pembelajaran yaitu media smart spinner atau roda pintar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

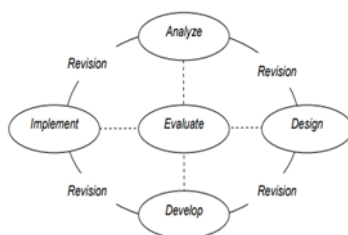
Dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan media smart spinner yang berisikan materi simbol sila-sila pancasila yang di dalamnya membahas tentang arti dari setiap simbol sila-sila pancasila serta contohnya dalam kehidupan sehari-hari. Media smart spinner atau roda pintar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Sumbermulya materi simbol sila-sila pancasila masih rendah. Hal ini di lihat dari siswa yang kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak tertarik belajar saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari uraian latar belakang di atas mendorong peneliti untuk mengembangkan media yang di harapkan dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran PKN dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PKN dalam bentuk Smart Spinner Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Simbol-Simbol Pancasila Untuk Siswa Kelas IV SD”.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut research and development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).



Subjek penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelas SDN 2 Sumbermulya berjumlah 14 orang yang akan di beri perlakuan sebelum dan sesudah treatment.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pengembangan media pembelajaran *Smart Spinner* ini menggunakan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe, dengan 5 tahanan yaitu : *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementration* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

1. *Analysis* (Analisis)

Analisis kinerja di SD N 2 Sumbermulya diketahui bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Sehingga siswa kurang paham terkait materi yang disampaikan oleh guru,

2. *Design* (Desain)

Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Smart Spinner* pada materi simbol-simbol pancasila, tahap perencanaan ini terdiri dari beberapa langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menentukan bahan utama dari spinner

Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan spinner adalah berbahan dari triplek. Triplek awal berbentuk persegi panjang kemudian di buat bulat/lingkaran dengan diameter 34 dan jari-jari 17 dari tengah-tengah lingkaran.

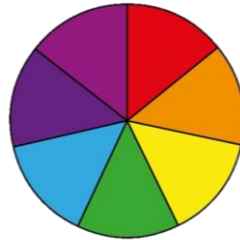
- b. Pengumpulan referensi

Pada tahapan ini dilakukan dengan memperhatikan materi yang dikembangkan, yaitu simbol-simbol pancasila. Media pembelajaran ini dinakan dengan *Smart Spinner*. Isi materi dimabil dari beberapa sumber yang relevan.

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Tahap selanjutnya adalah pengembangan, yaitu tahap relisasi produk dari tahap perencanaan yang telah dilakukan. Kemudian dilakukan validasi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut :

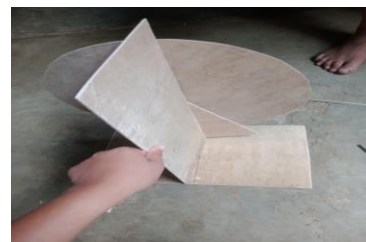
- a. Pembuatan lingkaran dan pemberian warna

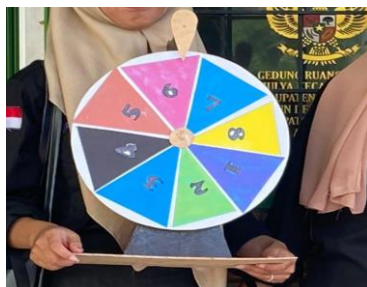


Gambar 1

Pembuatan lingkaran dan pemberian warna

- b. Perakitan media *Smart Spinner*





4. *Implementasion* (Tahap Impementasi)

Kemudian tahap selanjutnya adalah implementasi media pembelajaran kepada siswa kelas IV SD N 2 Sumbermulya yang diikuti oleh 10 siswa.

5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi model ADDIE ini menggunakan angket. Angket diberikan setelah implementasi media selsai di laksanakan. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan berbentuk konkrit.

Pembahasan

Hasil pengembangan media *smart spinner* di implentasikan di kelas IV SD N 2 Sumbermulya pada hari Sabtu, 11 Mei 2024.

Hasil dari implemtasi media *smart spinner* di tunjukan dengan lembar angket yang telah dibagikan kepada siswa, berdasarkan angket tersebut siswa merasa sangat senang dan tertarik melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran seperti *media spinner* salah satunya. Siswa merasakan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya yang hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah saja tanpa menggunakan media sama sekali. Jadi media *smart spinner* ini dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat siswa untuk belajar hal ini dikareakan materi simbol – simbol pancasila dapat disapaikan dengan jelas.

KESIMPULAN

Kesimpulan pengembangan produk media smart spinner materi simbol – simbol pancasila sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa bahwa pemahaman siswa dapat meningkat ketika menggunakan media pembelajaran terutama saat sedang menggunakan media smart spinner ini. Hal ini dikarenakan materi tersebut disamapaikan dengan sangat jelas dan media tersebut sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Djamarah, (2002), *Pengertian Minat belajar*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Gie, (2014). *Fungsi Minat Siswa* 22(29), 121-130.
- Harnanto, S. 2016. *Alat Peraga Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Ilmu Dasar*. UNISULA.3(1):33-42.
- Ibrahim.2010. *Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya :UNESA- University Press.
- Karwati dan Prinansa. 2014, *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kemp, J.E dan Dayton D.K. 2012. “*Planning And Producing Instructional Media*”.Cambridge : Harper & Row Publishers, New York.
- Lobby, (1994), *hasil belajar dan minat siswa untuk berkekrativitas*, Semarang, Indonesia.

- Nova Ardiana. 2023. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS MEDIA SMART SPINNER DI SDN 1 KEDOKANBUNDER. *Journal of Education*, Volume 1. No 1. Hal : 9.
- Puspitasari, K., Khotimah, M. 2013. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Kotak Pintar Pada Anak Kelompok A Tk Pertiwi 1 Balongbesuk Kec. Diwek Kab. Jombang. *Jurnal PAUD Terata UNESA*. 1-7.
- Rasyid Isran, dkk. 2018. Manfaat media dalam pembelajaran. *Jurnal, Pendidikan& Matematiak Uinsu*. 7 (1): 2087 – 8249.
- Rayanda Asyar. 2012. *Make Your Own Media*.
- Sadiman, Arif dkk. 2009. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, Ni Kadek Ria Anggita, dan Manuaba, I.B. Surya. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Word Berbasis Kontekstual Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar No. 9 Bena Kabupaten Badung. *Journal Research & Learning in Primary Education*. Volume 4 Nomor 2. Hal : 310
- Slameto, (2010), *Keterlibatan Siswa dalam Minat Belajar*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suhartono, Erfan Triyanto, dan Muhamad Ikhsanudin. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Visual (SMART SPINNER). *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 7 No. 2, Halaman: 64 – 67.
- Sumanto & Seken, I Made. 2012. *Modul Pengembangan Materi Umum: Media Pembelajaran SD*. Malang: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Malang.
- Surtinah, (2004), *Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Sekolah Dasar*, Jakarta.
- Susanto, (2013), *Minat Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN*, Surabaya.