Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 7, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

PENGEMBANGAN PAPAN PUTAR (*SPIN BOARD*) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN PADA MATERI MENGENAL PANCASILA DI KELAS III SD MUHAMMADIYAH 18 MEDAN

Fatria Cahya Utami

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Fatiacahyautami25@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran papan putar (*spin board*) pada materi Mengenal Pancasila untuk siswa kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan, mengetahui tingkat kelayakan media, serta mengetahui kepraktisan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Subjek penelitian terdiri atas 27 siswa kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta angket respon guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan putar yang dikembangkan memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 80% dengan kategori layak, validasi ahli media sebesar 97% dengan kategori sangat layak, dan validasi ahli bahasa sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan menunjukkan respon guru memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 86,91% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan putar (*spin board*) pada materi Mengenal Pancasila layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini mampu membantu guru dalam menyampaikan materi serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Kata kunci: media pembelajaran, papan putar (*spin board*), PPKn, Mengenal Pancasila

Article History
Received: Juni 2026
Reviewed: Juni 2026
Published: Juni 2026

Plagirism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

PENDAHULUAN

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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat".

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diberikan kepada siswa di tingkat Sekolah Dasar. Tujuan utama PPKn adalah memberikan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila sebagai dasar Negara Indonesia dan menumbuh kembangkan kesadaran kewarganegaraan pada peserta didik (Jama'ah, 2024). Hal itu dapat dilihat dari keberadaan pendidikan kewarganegaraan yang berstatus wajib dalam kurikulum pendidikan. Karena salah satu tujuannya untuk membentuk karakter dan kepribadian masyarakat agar sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Hasanah, 2024).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu hal yang dapat dipakai untuk memberikan informasi pelajaran kepada peserta didik untuk membantu berjalannya proses pembelajaran, media pembelajaran ini berguna untuk merangsang pikiran dan perhatian sehingga mendorong laju proses pembelajaran (Nurrahman Muhammad Nazri et al,. 2022). Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman bermakna bagi para peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah (Afrom et al,. 2023).

Berdasarkan penelitian yang disimpulkan (Sunaryati & Titin, 2024) Hasil penelitian menunjukkan bahwa: media papan putaran pintar dinyatakan "sangat layak" dibuktikan dengan hasil penilaian validator ahli bahasa skor 83%, penilaian ahli meateri 95%, dan penilaian ahli media 94,4% dan media papan putaran pintar dinyatakan efektif dalam meningkatkan pengetahuan Hak dan Kewajiban. Hal ini ditunjukkan dari hasil pretest dan posttest dengan uji sampel paired T-test signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dengan posttest.

Pada penelitian kedua oleh (Solichah et al., 2021) Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata sebelum menggunakan media roda putar (Pretest= 41) dan setelah menggunakan media roda putar (Posttest= 65). Gain score antara nilai pretest dan posttest adalah 24 poin. Pada penelitian ketiga oleh (Nursalehah et al., 2025) hasil

penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui media spin board mengalami peningkatan. dapat dilihat keberhasilan belajar pada siklus I yaitu 27% menjadi 30% dan 48% dipertemuan III pada siklus I. Pada siklus ke II 50% menjadi 55% dan 80% dipertemuan ketiga pada siklus II. Sedangkan hasil penelitian lain pada, penelitian keempat (Faradila & Pratiwi, 2024) Hasil penelitian menunjukkan hasil yang signifikan yakni peningkatan hasil dan minat belajar siswa setelah perlakuan (nilai signifikansi 0,000 < 0,05).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media Papan Putar (Spin Board) mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman peserta didik dalam proses

pembelajaran. Meskipun demikian, pengembangan media tersebut pada mata pelajaran PPKn, khususnya materi Mengenal Pancasila untuk peserta didik kelas III sekolah dasar, masih belum banyak dilakukan. Padahal, materi Mengenal Pancasila memerlukan media yang bersifat konkret, menarik, dan interaktif agar peserta didik lebih mudah memahami simbol, makna, serta penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Papan Putar (Spin Board) serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya sebagai media pembelajaran PPKn.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembang atau *Research and Development* (R&D).Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah serangkaian langkah untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada (Okpatrioka, 2025).

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model yang dikemukakan oleh Thiagarajan yaitu 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu pendefinisian *(Define)* kegiatan pencarian latar belakang masalah dan analisis tujuan, perancangan *(Design)* kegiatan untuk merancang produk yang telah ditetapkan, pengembangan *(Develop)* kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk sesuai dengan spesifikasi tertentu, dan penyebaran *(Dessiminate)* kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan oleh orang lain (Salsabella Safarena & Iriani Tuti, 2023). Disini peneliti membatasi penelitian menjadi 3D karena fokus penelitian hanya mengembangkan produk.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 18 Medan, JL. Pelita II No. 5, Sidorame Barat I, Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan, Sumatera Utara 20233. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D, yaitu *Define*, *Design*, dan *Develop*.

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

a. Analisis Kebutuhan

Hasil observasi dan wawancara di SD Muhammadiyah 18 Medan menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga peserta didik kurang aktif. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan menghafal bunyi sila, mengenali lambang Pancasila, dan memahami maknanya. Oleh karena itu, dikembangkan media Papan Putar (Spin Board) sebagai media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media Papan Putar (*Spin Board*) menjadi solusi yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran PPKn Pada materi Mengenal Pancasila dikelas III SD Muhammadiyah 18 Medan.

b. Analisis Karakter Peserta Didik

Peserta didik kelas III SD berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui media yang menarik dan melibatkan aktivitas langsung. Oleh karena itu, media Papan Putar dirancang agar peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman terhadap materi Mengenal Pancasila. Dengan demikian, pengembangan media Papan Putar (*Spin Board*) diharapkan dapat membantu peserta

didik memahami materi Mengenal Pancasila secara lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

c. Analisis Materi

Materi yang dikembangkan adalah Mengenal Pancasila berdasarkan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Materi meliputi bunyi sila, lambang sila, dan makna setiap sila yang disajikan secara sederhana sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas III SD. Berdasarkan hasil analisis, materi Mengenal Pancasila dinilai sesuai untuk dikembangkan menggunakan media Papan Putar (*Spin Board*). Melalui media ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Pancasila.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

a. Perancangan Produk

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun desain produk berupa media papan putar (*Spin Board*) yang akan digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD. Perancangan dilakukan dengan menentukan bentuk media, materi yang akan dimuat, pemilihan warna, serta komponen pendukung yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Selain memperhatikan isi materi, peneliti juga mempertimbangkan aspek tampilan media, seperti penggunaan warna yang cerah, gambar yang menarik, ukuran huruf yang mudah dibaca, dan mekanisme putaran yang sederhana. Seluruh komponen tersebut dirancang agar media dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun peserta didik. Oleh karena itu, media papan putar (Spin Board) diharapkan menjadi media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD.

Tabel Rancangan Produk

No	Produk	Keterangan
1.	Nama Produk	Media Papan Putar (*Spin Board*)
2.	Alat dan Bahan	Canva, laptop, Kertas MDF, baut, cat, lem, gunting, penggaris.
3.	Warna/ Tampilan	Menggunakan warna-warna cerah. Media berbentuk lingkaran yang dibagi menjadi lima bagian, setiap bagian memuat lambang dan bunyi sila Pancasila serta dilengkapi panah petunjuk dibagian atas sehingga mudah digunakan oleh siswa kelas III SD.
4.	Target Pengguna	Siswa kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan.
5.	Langkah-langkah pembuatan	**Langkah 1:** -tentukan ukuran (35-40 cm) -buat kaki sebagai penyangga media **Langkah 2:** **-**tandai titik tengah -lubangi dengan alat bor dan pastikan bisa berputar dengan ringan -bagi lingkaran menjadi lima bagian -warnai bagian yang sudah di bagi menjadi lima dengan warna yang sudah ditentukan

		Langkah 3: -cetak desain lambang pancasila lalu laminating agar desain dapat bertahan lebih lama -tempelkan desain yang sudah dicetak ke bahan utama.

b. Penyusunan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta angket respon guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Tahap *Developemnt* (Pengembangan)

Pada tahap ini media Papan Putar dibuat sesuai desain, kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebelum diuji kepraktisannya kepada guru dan peserta didik.

a. Validasi Ahli

Tahap ini melibatkan proses validasi media pembelajaran Papan Putar (*Spin Board*) oleh para pakar relavan. Evaluasi tersebut dilakukan oleh tiga jenis validator, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Adapun validator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Muhammad Arifin, S.Pd., M.Pd. Validasi dilakukan untuk menilai aspek tampilan, desain, kemudahan penggunaan, dan kualitas media yang dikembangkan. Ringkasan hasil validasi ahli media terhadap Papan Putar (*Spin Board*) disajikan pada tabel berikut:

Tabel Hasil Dari Validasi Ahli Media

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Muhammad Arifin, S. Pd., M. Pd	44	45	97%	Sangat Layak

$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} x100\%$

= 44/45 X 100%

= 97% Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 97% dengan kriteria "Sangat Layak". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

Kemudian terdapat saran dari ahli media untuk menambahkan panduan penggunaan media dan kartu pertanyaan untuk kelompok.

2. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Amin Basri, S.Pd., M.Pd. Validasi ini bertujuan untuk menilai aspek kebahasaan yang meliputi kejelasan kalimat, penggunaan ejaan, serta kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik. Ringkasan hasil validasi ahli bahasa terhadap Papan Putar (*Spin Board*) disajikan pada tabel berikut:

Tabel Hasil Dari Validasi Bahasa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Amin Basri, S. Pd., M. Pd	52	55	94%	Sangat Layak

$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} x100\%$

= 52/55 X 100%

= 94% Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 97% dengan kriteria "Sangat Layak". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah sesuai, jelas, komunikatif, dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Vinna Dinda Kemala, S.Pd., M.Pd. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Ringkasan hasil validasi ahli bahasa terhadap Papan Putar (*Spin Board*) disajikan pada tabel berikut:

Tabel Hasil Dari Validasi Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	presentase	Kriteria
Vinna Dinda Kemala, S. Pd., M. Pd	60	72	80%	Layak

$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} x100\%$

= 60/72 X 100%

= 80% Layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, media yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 80% dengan kriteria "Layak". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran tersebut “Layak ” untuk digunakan.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 7, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

b. Revisi Produk

Tabel Revisi Produk

Keterangan	Sebelum	Sesudah
Kartu pertanyaan untuk kelompok		

c. Uji Kepraktisan Guru dan Kepraktisan Siswa

1. Kepraktisan Guru

Penilaian kepraktisan dilakukan menggunakan instrumen angket yang berisi beberapa aspek penilaian, seperti tampilan media menarik, media melengkapi simbol-simbol sesuai materi, tata penulisan dan bahasa jelas, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Pada tahap uji coba produk, peneliti melibatkan guru kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan, yaitu Ibu Fitratul Insani, S.Pd. Guru diminta menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada saat proses pembelajaran berlangsung, kemudian memberikan penilaian melalui angket kepraktisan yang telah disediakan. Adapun hasil penilaian uji kepraktisan guru selanjutnya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel Kepraktisan Guru

Responde	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Fitratul Insani, S. Pd.	30	30	100%	Sangat Praktis

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} x100\%$$

= 30/30 X 100%

= 100%

Berdasarkan hasil kepraktisan media yang dilakukan oleh guru kelas diperoleh skor “100%” dengan kriteria “Sangat Praktis” dan dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Sangat Praktis” untuk digunakan.

2. Kepraktisan Siswa

Tabel Hasil Kepraktisan Respon Siswa

Responde	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Siswa Kelas III-A	704	810	86,91%	Sangat Praktis

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} x100\%$$

=704/810

= 86,91 Sangat Praktis

Berdasarkan hasil kepraktisan media yang dilakukan oleh siswa diperoleh skor "86,91%" dengan kriteria "Sangat Praktis" dan dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran tersebut "Sangat Praktis" untuk digunakan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media pembelajaran Papan Putar (*Spin Board*) pada materi Mengenal Pancasila kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan menunjukkan hasil yang baik dari aspek kelayakan dan kepraktisan.

Pada tahap *define*, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan masih membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan keaktifan selama proses pembelajaran PPKn. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga peserta didik cenderung kurang aktif serta mengalami kesulitan dalam memahami simbol dan penerapan sila-sila Pancasila Oleh karena itu, pengembangan media Papan Putar (*Spin Board*) dipilih sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Hasil analisis kebutuhan tersebut sejalan dengan penelitian Lesmana (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media papan putar dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menyajikan pembelajaran melalui aktivitas yang menarik dan interaktif. Selain itu, penelitian Kurniasari et al. (2025) juga menjelaskan bahwa media *Spinning Wheel* mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik karena pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman secara langsung. Dengan demikian, hasil analisis pada tahap define menunjukkan bahwa media papan putar sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas III SD dalam pembelajaran PPKn.

Pada tahap *design*, media Papan Putar (*Spin Board*) dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran pada materi Mengenal Pancasila. Media didesain menggunakan kombinasi warna yang menarik, gambar lambang Pancasila, kartu pertanyaan, serta petunjuk penggunaan yang sederhana agar mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik.

Perancangan media ini sejalan dengan penelitian Septi et al. (2023) yang mengembangkan media P3 (Papan Putar Pintar) dan menyatakan bahwa media papan putar yang dirancang dengan tampilan menarik serta dipadukan dengan unsur permainan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Septiani, Tri et al. (2021) juga menunjukkan bahwa media permainan roda putar yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Dengan demikian, tahap design dalam penelitian ini menghasilkan media yang tidak hanya menarik dari segi tampilan, tetapi juga sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran PPKn pada materi Mengenal Pancasila.

Pada tahap *develop*, media Papan Putar (*Spin Board*) yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 80% dengan kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan

pada media telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penyempurnaan penyajian materi dan penyesuaian contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Setelah dilakukan revisi, materi pada media menjadi lebih sistematis dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Selanjutnya, hasil validasi ahli media memperoleh persentase 97% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, pemilihan warna yang sesuai, ukuran huruf yang mudah dibaca, serta mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas III sekolah dasar.

Hasil validasi tersebut sejalan dengan penelitian Nashrudin & Jadmiko (2025) yang menyatakan bahwa media roda putar berbasis *QR-Code* memperoleh hasil validasi dengan kategori sangat layak setelah melalui penilaian ahli materi dan ahli media. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa proses validasi merupakan tahapan penting dalam penelitian pengembangan untuk memastikan media memenuhi aspek isi, tampilan, dan fungsi sebelum digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Kuntari et al. (2023) juga menunjukkan bahwa media roda putar yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi para ahli, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif di sekolah dasar. Hasil kedua penelitian tersebut memperkuat bahwa media Papan Putar (*Spin Board*) yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi aspek kelayakan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn pada materi Mengenal Pancasila.

Selain itu, hasil uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik menunjukkan kategori sangat praktis. Hasil angket respon guru memperoleh persentase 100%, sedangkan hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase 86,91%. Guru menilai bahwa media mudah digunakan, membantu menjelaskan materi Mengenal Pancasila, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Peserta didik juga menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran karena media memberikan pengalaman belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Riani et al. (2022) yang menyatakan bahwa media roda putar berbasis model PAIKEM mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Maisaroh & Surya (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media roda berputar memperoleh respon positif dari pengguna karena media mudah digunakan, menarik perhatian peserta didik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis roda putar tidak hanya layak dari segi isi dan desain, tetapi juga praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Chamalia et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran papan putar (*Spin Board*) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*, yang menunjukkan bahwa papan putar tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga berdampak langsung pada peningkatan prestasi akademik siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menunjukkan bahwa media Papan Putar (*Spin Board*) yang dikembangkan layak dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran PPKn, tetapi juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya bahwa media berbasis papan putar efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman peserta didik pada materi Mengenal Pancasila di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengembangan media papan putar (spin board) pada materi Mengenal Pancasila di kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media papan putar (*spin board*) dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan materi. Tahap *design* menghasilkan rancangan media papan putar beserta perangkat pendukungnya.
2. Berdasarkan hasil validasi, media papan putar (*spin board*) dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori layak, validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat layak, dan validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek materi, media, dan bahasa sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.
3. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media papan putar (*spin board*) sangat praktis digunakan dalam pembelajaran PPKn. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket respon guru yang memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 86,91% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media papan putar (*spin board*) mampu membantu guru dalam menyampaikan materi Mengenal Pancasila serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 18 Medan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan yaitu: (1) Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media Papan Putar (Spin Board) sebagai sarana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman terhadap materi Mengenal Pancasila. (2) Guru diharapkan dapat menggunakan media Papan Putar (*Spin Board*) sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran PPKn, khususnya pada materi Mengenal Pancasila. (3) sekolah diharapkan menyediakan fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang lebih efektif, aktif, dan menyenangkan. (4) penelitian selanjutnya diharapkan dapat menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar dengan melibatkan subjek penelitian yang lebih luas sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Afrom, Ichyatul, Dilla, Widya Permata, Rahmawati, Laila, Diplan, Diplan, & Sapriline, Sapriline. (2023). *Media Pembelajaran di Sekolah Dasar (Konsep Dan Aplikasi Pengembangan MediaPembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah Dasar)*. 1–30. Retrieved from https://repository.penerbiteureka.com/media/publications/567175-media-pembelajaran-di-sekolah-dasar-kons-22041627.pdf

Chamalia, Nabila, Nurhayati, Eni, & Dewi, Galuh Kartika. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *X*.

Faradila, Febryana Indah, & Pratiwi, Siska. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Roda Putar terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di UPTD SDN Pejagan 4. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, *4*(1), 97–104. https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.446

Hasanah, Uswatun. (2024). *PENDIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)*. *3*(2), 3–5.

Jama'ah. (2024). *Urgensi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar (SD) PRAKSIS : Jurnal Pendidikan , Literasi dan Budaya*. *1*, 1–8.

Kuntari, Dyah Woro, Junaidi, Ilham Arvan, & Ayu, Imelda Ratih. (2023). Pengembangan Media Roda Putar (Rotar) pada Materi IPA Siswa Kelas V SD. *Journal on Education*, *5*(3), 8097–8102. https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1596

Kurniasari, Puspita Putri, Alfi, Cindya, & Fatih, Mohamad. (2025). Pengembangan Media Spinning Wheel untuk Meningkatkan Karakter Kebhinekaan Global pada Pembelajaran IPAS Kelas IV. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *8*(9), 10732–10738. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i9.9253

Lesmana, Hendra. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Spinner pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 33 Palembang. *Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *7*(3), 7161–7167.

Magdalena, Ina, Haq, Ahmad Syaiful, & Ramdhan, Fadlatul. (2020). *PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGRI BOJONG 3 PINANG*. *2*, 97–104.

Maisaroh, Kristina, & Surya, Nikmah Fitria. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar pada Materi Perubahan Sosial Budaya untuk Siswa Kelas VI SDN Katerban 2. *Seminar Nasional Sains, Kesehatan, Dan Pembelajaran*, 128–136.

Nashrudin, Habib, & Jadmiko, Rahmad Setyo. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RODA PUTAR BERBASIS QR-CODE MATERI SUDUT BANGUN DATAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA*. *5*(4), 4315–4326.

Nurrahman Muhammad Nazri, Meisyaroh Sindy, Sagala Vera Stela, & Marini Arita. (2022). 8449. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *2*(2), 437–445.

Nursalehah, Kardi, Juliwis, Wahyuni, Sri Intan, Diniyyah, Stit, Rahmah, Puteri, Yunusiyyah, El, Panjang, Padang, & Barat, Sumatra. (2025). Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Spin Board di RA Rahmah El-Yunusiyyah Padang Panjang Delfitri Remita , S . Pd . I beliau mengatakan bahwasanya dari 12 orang anak ada 7 orang anak. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, *6*(1), 96–107.

Okpatrioka. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). *Alfabeta*, *9*(2), 724.

Riani, Wanda, Frima, Aren, & Lokaria, Eka. (2022). Pengembangan Media Roda Putar berbasis Model Paikem pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Sungai Pinang. *Lp3Mkil*, *1*(1), 41–50.

Salsabella Safarena, Iriani Tuti, Saleh Rosmawati. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. *5*(2), 4449–4461.

Septi, Rieke, Wilujeng[1], Anggraeni, Setya, Arya, Nanang, Nugroho[2], Umam[3], Khoirul, & Gresik, Universitas Muhammadiyah. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN P3 (PAPAN PUTAR PINTAR) PADA MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN DI INDONESIA UNTUK PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SDN UNGGULAN KARANGGENENG Development Of P3 Learning Media (Smart Playboard) On The Proclamation Of Independence Materials In Indonesia For Class IV Social Studies Learning At SDN Unggulan Karanggeneng. *Nusantara Hasana Journal*, *3*(2), 169–177.

Septiani, Tri, Yolanda, Destiniar, & Nurhasanah, Dewi, Putri. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SPIN (RODA PUTAR) PADA MATERI BANGUN DATAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 6 RAMBANG*. *09*, 167–186.

Solichah, atus, Hartatik, Sri, & Ghufron, Syamsul. (2021). Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, *29*(2), 80–92.

Sunaryati, Titin, tita puspita mega. (2024). Jurnal Pendidikan Inovatif. *Pendidikan Inovatif*, *6*(3), 249.