

PENGEMBANGAN MEDIA *CARD EDU SPIN* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Nurul Fidia Ngadi¹, Candra Cuga², Aina Nurdiyanti³, Rustam I Husain⁴, Nurainun⁵

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Gorontalo^{1,2,3,4,5}

e-mail: nurulfidiangadi00@gmail.com¹, candracuga@ung.ac.id², ainanurdiyanti@ung.ac.id³,
rustam.husain@ung.ac.id⁴, nurainun@ung.ac.id⁵

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Card Edu Spin* pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di SDN 2 Bolangitang Timur sebagai solusi atas kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di kelas. Dalam pelaksanaannya, peneliti menerapkan metode *edutainment* dengan harapan dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menghadirkan suasana kelas yang lebih rileks. Pengembangan media pembelajaran *Card Edu Spin* menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan Analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap implementasi karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti. Hasil validasi dari para ahli dan pengguna menunjukkan bahwa media *Card Edu Spin* memperoleh nilai rata-rata 90,4% yang dinyatakan (sangat layak) digunakan oleh guru dan siswa di sekolah dasar dan hasil uji coba penggunaan media *Card Edu Spin* menunjukkan skor 100% yang juga dinyatakan (sangat layak). Dengan demikian, penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa media pembelajar *Card Edu Spin* yang dikembangkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk pentingnya penggunaan media pembelajaran di SDN 2 Boangitang Timur dan memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Kata Kunci : Pendidikan Pancasila, Media *Card Edu Spin*, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to develop Card Edu Spin learning media in Pancasila education subjects at SDN 2 Bolangitang Timur as a solution to the lack of utilization of learning media in the classroom. In its implementation, the researcher applied the edutainment method in the hope of creating a fun learning process and presenting a more relaxed classroom atmosphere. The development of Card Edu Spin learning media uses the ADDIE development model which includes five stages: Analysis, design, development, implementation and evaluation. However, this study was only carried out up to the implementation stage due to the limited time available to the researcher. The validation results from experts and users showed that the Card Edu Spin media obtained an average score of 90.4% which was stated (very feasible) for use by teachers and students in elementary schools and the results of the trial use of Card Edu Spin media showed a score of 100% which was also stated (very feasible). Thus, this study successfully showed that the Card Edu Spin learning media developed can be an effective solution for the importance of using learning media at SDN 2 Bolangitang Timur and provide an alternative to interesting and interactive learning media.

Keywords: Pancasila Education, Card Edu Spin Media, Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional Indonesia diselenggarakan berdasarkan landasan fundamental yang kokoh, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Copyright (c) 2025 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pendidikan Nasional. Landasan ini tidak hanya berfokus pada transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan manusia Indonesia seutuhnya. Pasal 3 undang-undang tersebut secara eksplisit menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Amanat ini menggarisbawahi bahwa setiap proses pembelajaran, dari jenjang terendah hingga tertinggi, harus bermuara pada pembentukan karakter luhur dan kesadaran sebagai warga negara yang baik, menjadikan pendidikan sebagai pilar utama dalam pembangunan peradaban bangsa (Afandi, 2011; Egistiani et al., 2023).

Dalam rangka mencapai tujuan luhur tersebut, sistem pendidikan nasional menetapkan salah satu instrumen kuncinya melalui Pasal 37, yang mewajibkan implementasi Pendidikan Pancasila dalam kurikulum di setiap jenjang dan jenis pendidikan. Kewajiban ini bukanlah sekadar formalitas administratif, melainkan sebuah upaya strategis untuk memastikan nilai-nilai luhur Pancasila terinternalisasi secara mendalam dalam diri setiap peserta didik. Pendidikan Pancasila dirancang sebagai wahana untuk menanamkan, memupuk, dan mengembangkan kesadaran ideologis, dari sila Ketuhanan hingga Keadilan Sosial. Melalui mata pelajaran ini, generasi muda diharapkan tidak hanya menghafal sila-sila Pancasila, tetapi mampu memahami filosofinya dan mengaplikasikannya sebagai panduan dalam berpikir, bersikap, dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari di tengah masyarakat yang majemuk.

Urgensi penanaman nilai-nilai Pancasila menjadi semakin krusial pada jenjang Pendidikan Dasar. Menurut Zulfa dkk. (2023), usia sekolah dasar merupakan periode emas atau tahap krusial dalam pembentukan pondasi karakter seorang anak. Pada masa inilah nilai-nilai dasar seperti toleransi, gotong royong, kejujuran, dan disiplin dapat ditanamkan dengan lebih efektif dan membekas hingga dewasa. Sejalan dengan pandangan ini, Fadhilah & Adela (2020) menambahkan bahwa Pendidikan Pancasila di tingkat dasar bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan esensial untuk membangun hubungan sosial yang harmonis, yang berlandaskan pada nilai-nilai luhur bangsa. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran Pancasila di sekolah dasar menjadi penentu utama bagi lahirnya generasi penerus yang berkarakter kuat dan berjiwa diri Indonesia (Triyanto & Fadhilah, 2018; Wiyani, 2020).

Meskipun landasan yuridis dan teoretisnya sangat kuat, implementasi di lapangan seringkali menghadapi tantangan yang signifikan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VI SDN 2 Bolangitang Timur pada tanggal 8 Juli 2024, ditemukan adanya kesenjangan yang nyata antara tujuan ideal Pendidikan Pancasila dengan praktik pembelajarannya. Kondisi pembelajaran di kelas teridentifikasi belum berlangsung secara optimal, yang tercermin dari rendahnya tingkat keaktifan siswa. Sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang menunjukkan antusiasme, dan hanya sedikit yang berani bertanya atau mengemukakan pendapat. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum mampu merangsang partisipasi aktif siswa, sehingga internalisasi nilai-nilai Pancasila yang diharapkan berisiko tidak tercapai secara maksimal.

Akar permasalahan dari rendahnya keaktifan siswa tersebut teridentifikasi berasal dari metode dan media pembelajaran yang digunakan (Affiani, 2020). Guru masih sangat bergantung pada pendekatan konvensional yang berpusat pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Keterbatasan media inovatif ini membuat suasana belajar menjadi monoton, kaku, dan kurang menarik bagi siswa yang secara alamiah memiliki rentang perhatian pendek dan menyukai aktivitas dinamis. Akibatnya, siswa menjadi mudah merasa bosan, kehilangan motivasi untuk belajar, dan kurang terlibat secara emosional maupun intelektual dalam proses pembelajaran. Dampak lebih lanjutnya adalah pemahaman siswa terhadap materi menjadi

lemah dan dangkal, sehingga partisipasi aktif yang diharapkan mustahil dapat terwujud secara optimal (Aviana & Hidayah, 2015; Madum, 2021).

Menjawab tantangan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang seringkali dianggap monoton dan kurang menarik, diperlukan sebuah terobosan inovatif yang mampu mentransformasi suasana belajar. Keterbatasan metode konvensional yang cenderung berpusat pada guru seringkali membuat siswa menjadi pasif dan kesulitan menginternalisasi nilai-nilai luhur Pancasila. Untuk mengatasi hal ini, penelitian ini menawarkan solusi konkret melalui pengembangan media pembelajaran "Card Edu Spin" yang dirancang spesifik dengan pendekatan *edutainment*. Pendekatan ini secara sadar mengintegrasikan unsur pendidikan (education) yang substantif dengan elemen hiburan (entertainment) yang menarik. Media ini berupa permainan kartu edukatif yang dinamis, dipadukan dengan mekanisme putaran (spin) untuk menambah elemen kejutan dan tantangan. Tujuannya adalah merombak persepsi siswa terhadap belajar, dari sebuah kewajiban yang membosankan menjadi sebuah petualangan interaktif yang menyenangkan. Dengan demikian, siswa tidak merasa sedang "belajar" dalam artian tradisional, melainkan "bermain sambil belajar" secara aktif dan kolaboratif bersama teman-temannya.

Secara mekanis, media Card Edu Spin didesain untuk memaksimalkan interaksi dan partisipasi siswa. Permainan ini terdiri dari dua komponen utama: serangkaian kartu berisi materi dan sebuah papan putar. Kartu-kartu tersebut dirancang dengan beragam konten, mulai dari pertanyaan pengetahuan tentang sila-sila Pancasila, studi kasus singkat yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, hingga instruksi untuk melakukan permainan peran (role-playing) yang mencerminkan pengamalan nilai-nilai tertentu. Sementara itu, papan putar berfungsi sebagai penentu giliran, kategori pertanyaan, atau tantangan bonus yang harus dihadapi pemain atau kelompok. Ketika seorang siswa memutar jarum dan mendarat pada kategori tertentu, ia harus mengambil kartu yang sesuai dan menjawab tantangan di dalamnya. Model permainan ini tidak hanya menguji pemahaman kognitif, tetapi juga mendorong diskusi, negosiasi, dan pengambilan keputusan dalam kelompok, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup, mendalam, dan kontekstual.

Melalui implementasi media Card Edu Spin, penelitian ini memiliki tujuan yang jelas dan terukur untuk menciptakan dampak positif yang signifikan. Inovasi ini diharapkan mampu menjadi pemicu untuk meningkatkan keaktifan siswa secara drastis, dari yang semula pasif menjadi partisipan yang antusias. Lebih jauh, elemen permainan yang menantang dan menyenangkan dirancang untuk memantik kembali motivasi belajar mereka yang mungkin telah menurun. Pada akhirnya, tujuan utamanya adalah memperdalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, bukan sekadar hafalan, melainkan kemampuan untuk mengaplikasikannya dalam situasi nyata. Card Edu Spin tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu ajar, tetapi juga sebagai katalisator yang memberikan nilai kebaruan dalam pengembangan media pembelajaran tematik di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini berupaya menjembatani kesenjangan antara praktik di lapangan dan tujuan mulia Pendidikan Pancasila, serta memberikan kontribusi praktis bagi para pendidik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang alurnya meliputi lima tahapan sistematis, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran interaktif bernama "Card Edu Spin". Media ini dirancang secara visual menggunakan aplikasi Canva, Copyright (c) 2025 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

kemudian dicetak pada material kertas tebal (*art carton*) dan dilengkapi papan pemutar (*spinner*) sebagai komponen interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 2 Bolangitang Timur pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian melibatkan berbagai pihak untuk memastikan kelayakan produk secara komprehensif. Pihak-pihak tersebut mencakup satu orang ahli media, satu orang ahli materi, dan satu orang ahli bahasa sebagai validator produk. Selain itu, subjek penelitian juga melibatkan guru kelas VI sebagai pengguna (*user*) untuk menilai kepraktisan media, serta 25 orang siswa kelas VI yang menjadi sasaran dalam tahap uji coba terbatas untuk melihat respon dan tanggapan mereka terhadap media yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, penyebaran angket, dan dokumentasi. Instrumen utama yang digunakan adalah lembar validasi berbentuk angket skala Likert yang ditujukan kepada para ahli dan guru untuk menilai aspek tampilan, isi, bahasa, serta kelayakan media. Sementara itu, angket respon diberikan kepada siswa untuk mengukur tanggapan mereka. Data kuantitatif yang terkumpul dari angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor kelayakan. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Card Edu Spin* yang terdiri atas tiga komponen utama, yaitu *spinner*, kartu materi, dan kartu soal yang disesuaikan dengan materi pendidikan Pancasila kelas VI. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Wiliem Lee, yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya melibatkan empat tahap pertama. Model ADDIE dirancang berdasarkan pendekatan sistem, yang menekankan pembagian proses perancangan ke dalam langkah-langkah logis, di mana setiap output menjadi input bagi tahap berikutnya (Januszewski & Molenda, 2008). Tujuan dari model ini adalah menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan efisien. Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Bolangitang Timur, Kabupaten Bolaang Mongondow Utara, Provinsi Sulawesi Utara, pada Februari hingga Mei 2025, dengan melibatkan 25 siswa kelas VI sebagai subjek uji coba produk.

Hasil

1. Hasil Analisis

Tahap analisis dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil observasi pada 7 Maret 2025 menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah tanpa media, sehingga siswa pasif dan kurang antusias. Wawancara dengan guru dan siswa mengungkap perlunya media konkret dan interaktif, karena guru belum pernah menggunakan media berbasis permainan dan siswa merasa bosan dengan metode yang monoton. Sebagian besar siswa menyukai Pendidikan Pancasila namun belum pernah menggunakan media edukatif seperti gambar, video, atau permainan. Hasil kuesioner menguatkan bahwa siswa menyambut positif konsep belajar sambil bermain, dan meyakini media seperti *Card Edu Spin* akan membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu memahami materi, khususnya sila keempat dan kelima. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

2. Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, media pembelajaran *Card Edu Spin* dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan mengangkat materi hubungan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari untuk kelas VI. Media ini terdiri dari *spinner* Pancasila, kartu materi, Copyright (c) 2025 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

kartu soal, kartu peluang, kartu *truth or dare*, kartu misteri Pancasila, serta buku panduan dan buku jawaban, yang seluruhnya dirancang menarik menggunakan aplikasi Canva. Desain media mempertimbangkan prinsip kemudahan penggunaan, ketepatan materi, dan daya tarik visual, dengan *spinner* berwarna sesuai lima sila dan kartu yang dilengkapi ilustrasi tematik serta QR code untuk mendukung pembelajaran interaktif dan menyenangkan.

3. Hasil Uji kelayakan media pembelajaran *Card Edu Spin*

Hasil uji kelayakan media pembelajaran Card Edu Spin menunjukkan bahwa media ini tergolong sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh sejumlah ahli, yaitu tiga ahli media, dua ahli materi, dua ahli bahasa, serta satu guru sebagai pengguna. Dari validasi ahli media, diperoleh persentase kelayakan sebesar 94,4%, 91,6%, dan 75%, yang secara keseluruhan menunjukkan kategori “Sangat Layak” dan “Layak”. Validasi ahli materi menghasilkan persentase 91,6% dan 94,4% dengan kategori “Sangat Layak”, sementara validasi ahli bahasa menunjukkan skor 96,8% dan 87,5% dengan kategori yang sama. Guru pengguna memberikan penilaian dengan persentase 92,5%, juga termasuk kategori “Sangat Layak”.

Revisi media dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli yang mencakup perbaikan tampilan visual seperti penggantian gambar *spinner*, penyesuaian warna antar kartu untuk membedakan sila, serta penyempurnaan konten seperti perbaikan redaksi soal dan penambahan kasus kontekstual. Revisi ini bertujuan agar Card Edu Spin lebih menarik, mudah dipahami, serta efektif dalam menyampaikan nilai-nilai Pancasila kepada siswa sekolah dasar.

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Keseluruhan Validasi Ahlis

No.	Nama	Jenis Validasi	Presentase Kelayakan	Keterangan
1.	Dr. Candra Cuga, S.Pd.,M.Pd., MCE	Ahli Media	94,4%	Sangat Layak
2.	Aina Nurdiyanti, M.Pd	Ahli Materi	94,4%	Sangat Layak
3	Prof. Dr. Rusmin Husain, M.Pd	Ahli Bahasa	96,8%	Sangat Layak
4	Wakson Mamonto S.Pd	Ahli Pengguna	92,5%	Sangat Layak
Total Nilai Perolehan		378,1		Sangat Layak
Nilai Rata-rata		94,5%		

Berdasarkan tabel rekapitulasi, proses validasi produk telah dilakukan secara komprehensif oleh empat ahli dari bidang yang berbeda. Ahli media, Dr. Candra Cuga, memberikan persentase kelayakan sebesar 94,4%, sementara ahli bahasa, Prof. Dr. Rusmin Husain, memberikan skor tertinggi yaitu 96,8%. Validasi dari sisi pengguna oleh Wakson Mamonto juga menunjukkan hasil yang sangat baik dengan skor 92,5%. Meskipun persentase dari ahli materi, Aina Nurdiyanti, tidak dirinci, keterangannya tetap menunjukkan “Sangat Layak”. Penilaian individu yang tinggi dan konsisten dari keempat validator ini mengindikasikan bahwa setiap aspek produk telah memenuhi standar kelayakan yang sangat tinggi.

Secara akumulatif, data validasi menunjukkan hasil yang sangat meyakinkan. Dari total nilai perolehan sebesar 378,1, didapatkan nilai rata-rata persentase kelayakan keseluruhan mencapai 94,5%. Angka rata-rata yang sangat tinggi ini menegaskan kesimpulan akhir bahwa produk atau media yang dikembangkan secara umum dinilai “Sangat Layak” untuk digunakan. Hasil ini mengonfirmasi bahwa produk tersebut tidak hanya unggul dari segi media, materi, dan bahasa, tetapi juga sangat diterima dari perspektif pengguna. Dengan demikian, produk ini

memiliki kelayakan yang kuat untuk diimplementasikan atau digunakan sesuai dengan tujuannya.

Tabel 5. Hasil Revisi Media Pembelajaran *Card Edu Spin*

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Spinner 	
Buku Materi 	

4. Hasil Uji Coba Terbatas

Hasil uji coba terbatas media pembelajaran *Card Edu Spin* menunjukkan respons sangat positif dari siswa kelas VI SDN 2 Bolangitang Timur. Sebanyak 20 siswa menyatakan bahwa pembelajaran terasa menyenangkan seperti bermain, membantu mereka memahami materi, dan mendorong keterlibatan aktif. Guru mata pelajaran juga menilai media ini menarik, efektif, serta sesuai untuk pembelajaran pendidikan Pancasila. Rata-rata hasil angket siswa mencapai 100%, mengindikasikan bahwa *Card Edu Spin* sangat layak dan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas VI.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif bernama *Card Edu Spin*, yang dikembangkan untuk mendorong keaktifan siswa dalam memahami materi hubungan nilai-nilai Pancasila dalam praktik kehidupan sehari-hari. Media ini menyajikan materi secara visual dan menarik, serta memfasilitasi partisipasi siswa melalui permainan edukatif berbasis kolaborasi dan strategi.

Pengembangan media ini merespons kebutuhan nyata di lapangan, yakni ketiadaan media pembelajaran yang interaktif di sekolah dasar. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan rendahnya partisipasi siswa dan terbatasnya metode pembelajaran yang variatif. Oleh karena itu, pengembangan *Card Edu Spin* diarahkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, komunikatif, dan bermakna sesuai dengan pendekatan pembelajaran aktif.

Secara teoretis, media ini selaras dengan konsep *Cone of Experience* dari Edgar Dale, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran. Pada bagian bawah kerucut, yaitu kategori paling konkret, siswa belajar dengan “melakukan” (doing), yang terbukti menghasilkan retensi belajar hingga 90% Dale (dalam Sari, 2019). Dalam hal ini, *Card Edu*

Spin memberikan pengalaman belajar langsung melalui permainan kelompok, diskusi aktif, dan penyelesaian tantangan berbasis kartu, yang menggabungkan unsur visual, verbal, dan kinestetik. Ini menjadikan proses pembelajaran lebih holistik dan mendalam.

Sejalan dengan temuan ini, beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan efektivitas media interaktif dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Penelitian oleh Pokhrel (2024), yang mengembangkan media *Spin Roll* untuk siswa kelas II SD, menunjukkan validitas tinggi dari para ahli dan tingkat keterlibatan siswa yang signifikan. Demikian pula, Alifah et al. (n.d) mengembangkan media Roda Berputar berbantuan Kartu Acak yang terbukti sangat valid dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Media dengan pendekatan serupa juga dikembangkan oleh Pratomo dkk. (2020) melalui media Papan Kartu Bergambar, yang ditujukan untuk membantu siswa memahami konsep abstrak dalam PPKn dengan pendekatan visual dan naratif. Hasil validasi dan uji coba lapangan menunjukkan media ini layak dan efektif. Penelitian oleh Pujiarini dkk. (2021) juga mendukung temuan ini, dengan pengembangan media Kartu Bergambar untuk materi keragaman, yang valid dan mendapat respon positif dari siswa.

Dengan memperhatikan referensi tersebut, terlihat bahwa media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan, visualisasi, dan aktivitas kelompok mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pendidikan Pancasila. Media semacam ini tidak hanya menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh partisipasi. Dalam konteks pengembangan media *Card Edu Spin*, pendekatan yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE hingga tahap implementasi. Proses validasi oleh ahli materi, media, bahasa, dan guru pengguna menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria valid, layak, dan menarik. Uji coba terbatas pada siswa kelas VI SDN 2 Bolangitang Timur menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan sikap kolaboratif, serta memudahkan pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila.

Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dirancang dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kebutuhan materi, dan metode pembelajaran aktif mampu menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Pratiwi & Meilani, 2018). Dalam praktiknya, *Card Edu Spin* juga terbukti mendukung keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (4C), yang penting bagi pembentukan karakter siswa sebagai warga negara yang cerdas dan demokratis. Penggunaan media ini juga mengatasi tantangan guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan tidak membosankan. Safitri dkk. (2024) menekankan pentingnya kompetensi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk mendorong partisipasi aktif siswa.

Namun, pengembangan *Card Edu Spin* masih memiliki keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan di satu sekolah, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji generalisasi media ini di konteks sekolah lain. Kedua, cakupan materi masih terbatas pada satu tema PPKn. Ketiga, pengembangan baru sampai tahap implementasi awal, belum menyentuh tahap evaluasi jangka panjang karena keterbatasan waktu. Meskipun demikian, hasil menunjukkan bahwa *Card Edu Spin* memiliki potensi besar sebagai inovasi pembelajaran yang aplikatif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan pengembangan lanjutan dan perluasan cakupan materi, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sejak dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Card Edu Spin* hadir sebagai solusi atas

Copyright (c) 2025 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

kebutuhan pembelajaran Pancasila yang lebih partisipatif dan bermakna di sekolah dasar. Kondisi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih kurang optimal akibat keterbatasan media yang mampu mendorong keaktifan siswa, sehingga pengembangan media ini menjadi sangat relevan. *Card Edu Spin* dirancang sebagai permainan edukatif yang memadukan aspek visual, strategi, dan kolaborasi, serta telah melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan pengguna dengan hasil rata-rata sebesar 90,4%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Setelah dilakukan revisi, media ini diuji coba secara terbatas pada siswa kelas VI dan memperoleh skor kelayakan sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa media ini tidak hanya sesuai dengan kebutuhan siswa tetapi juga sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Respon positif dari peserta didik memperkuat bahwa media ini mampu meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila, sekaligus menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi. Ke depan, media ini memiliki prospek untuk dikembangkan lebih lanjut, baik dalam lingkup materi maupun penggunaannya di berbagai jenjang pendidikan dasar guna memperkuat pembelajaran aktif yang menyenangkan dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2011). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.32>
- Affiani, N. (2020). Improvement of animal classification materials learning result with audio visual media in class V students. *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series*, 3(3), 699. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.46053>
- Aviana, R., & Hidayah, F. F. (2015). Pengaruh tingkat konsentrasi belajar siswa terhadap daya pemahaman materi pada pembelajaran kimia di SMA Negeri 2 Batang. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(1), 30-33. <http://103.97.100.145/index.php/JPKIMIA/article/view/1657>
- Egistiani, S., et al. (2023). Strategi guru dalam mendidik anak menuju Indonesia emas 2045. *Educatio*, 17(2), 141. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.6859>
- Fadhilah, N., & Adela, D. (2020). Penguatan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Belaindika (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(3), 7-16. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i3.44>
- Madum, M. (2021). Faktor penyebab kejenuhan belajar Al-Qur'an Hadis pada peserta didik kelas XII di MA An-Nawawi 03 Kebumen. *Al Furqan: Jurnal Ilmu Al Quran Dan Tafsir*, 4(2), 186. <https://doi.org/10.58518/alfurqon.v4i2.746>
- Pokhrel, S. (2024). Pengembangan media papan spin roll untuk kelas 2 pada pembelajaran PPKn materi lambang dan simbol Pancasila di SDI Bani Hasyim Singosari Malang. *Ayan*, 15(1), 37-48.
- Pratomo, W., et al. (2020). Pengembangan media papan kartu bergambar pada pembelajaran tematik muatan PPKn siswa kelas II SDN Se-Gugus 01 Kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman tahun ajaran 2019/2020. *Jurnal Pekan: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(2), 184-194. <https://doi.org/10.31932/jpk.v5i2.938>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Pujiarini, V., et al. (2021). Pengembangan media kartu bergambar untuk pemahaman materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. *Prosiding Seminar Nasional*

- Pendidikan, 800–805.
<http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1496>
- Safitri, E., et al. (2024). Meningkatkan partisipasi belajar peserta didik melalui media crossword puzzle pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Siantan. *Journal on Education*, 6(2).
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Triyanto, T., & Fadhilah, N. (2018). Penguatan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(2), 161.
<https://doi.org/10.21831/jc.v15i2.20709>
- Wiyani, N. A. (2020). Implementation of a character education strategy in the perspective of Permendikbud Number 23 of 2015 at Raudhatul Athfal. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 6(2), 141. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v6i02.2934>
- Zulfa, F. N., et al. (2023). Urgensi penanaman nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar dalam menghadapi era globalisasi. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 2516–2526.